



Internet

News

Tests

Arcade

Zoom

Preview

Tips

JUILLET/AOÛT 2001 • France métropolitaine : 49 F

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA®

5 DEMOS

UN CD PLUS FORT
QUE TOI !

Zoom

**12 jeux présentés
dont 6 jamais vus!**

BOMBERMAN ONLINE

ALIEN FRONT ONLINE

PROPELLER ARENA

PSO VERSION 2

OOGA BOOGA

TENNIS 2K2

**Tout sur le salon
de l'E3 !**

Tests

SONIC ADVENTURE 2

CRAZY TAXI 2

L 9201-2-49,00 F-RD



Belgique : 351 FB - Luxembourg : 340 FL - Nouvelle calédonie - Polynésie





DONNE DU STYLE À TON PORTABLE !

08 36 68 13 18*

Seulement 2,21 F/mn

MOBIBOOSTER

1/ APPELE LE 08 36 68 13 18* de n'importe quel téléphone fixe ou portable

2/ ENTRE TON NUMÉRO DE MOBILE ou celui d'un copain sur lequel tu veux télécharger une sonnerie ou un logo

3/ SELECTIONNE LE LOGO OU LE CODE SONNERIE par exemple pour le logo  le numéro de référence est le 100365

4/ APRES QUELQUES MINUTES TU RECEVRAS LE LOGO OU LA SONNERIE sur le numéro de mobile que tu nous auras communiqué.

NOUVELLES SONNERIES POUR MOTOROLA PHILIPS - NOKIA SAGEM

SONNERIES

- | | | |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 45035 Daddy Dj . Daddy Dj | 300 Ces soirées la . Yannick | 18482 Urgences |
| 68276 Alize . Alizée | 255 American Pie . Madonna | 11008 Charmed |
| 14813 Seul . Garou | 30748 La isla bonita . Madonna | 14013 Columbo |
| 56388 Supreme . Robbie Williams | 371 Jammin . Bob Marley & the wailers | 224 Magnum |
| 119 Jamais loin de toi . Laam | 367 No women no cry . Bob Marley & the wailers | 242 Starsky & Hutch |
| 60575 On a tous le droit . Liane Foly | 369 One love . Bob Marley & the wailers | 233 Mission Impossible . Mancini |
| 536 Doesn't really matter . Janet Jackson | 555 Candyman . Candyman | 202 La famille Adams . Shaiman |
| 13902 Fuoco nel fuoco . Eros Ramazzotti | 276 Livin' la vida loca . Ricky Martin | 201 La croisière s'amuse . Patton |
| 155 Y'a trop de gens qui t'aiment . H. Segara | 277 Shake your bon bon . Ricky Martin | 167 Amicalement Votre |
| 260 L'important c'est d'aimer . Pascal Obispo | 274 Les Simpsons . D. Elfman | 211 Le Saint |
| 82762 Elle te rend dingue . Nuttea | 19562 Albator | 212 Les Incorruptibles . Ennio Morricone |
| 48789 Mon papa à moi est un gangster . S. Bugzy | 198 Inspecteur Gadget | 194 Friends . Michael Skloff |
| 328 Qualaladaradime . Zebda | 33186 Chapi-Chapo | 223 Madame est servie |
| 99097 Stan . Eminem | 234 Popeye | 313 X Files . Mark Snow |
| 25589 Am i wrong . Etienne de Crecy | 210 Le Muppet Show | 53230 Le bon la brute et le truand . e.morricone |
| 105 Au pays des merveilles . Cheb Mami | 204 La Panthère Rose . Mancini | 29663 Le Professionnel . e.morricone |
| 320 El harba wine . Khaled | 246 Woody WoodPecker | 39208 Dadadiriladada . Les bronzés |
| 16569 Si maman si . France Gall Berger | 207 Agence tous risques . Post Carpenter | 350 On est les champions . Les Supporters |
| 55122 Vous les femmes . Julio Iglesias | 190 Drole de dames | 504 La Marseillaise . France |

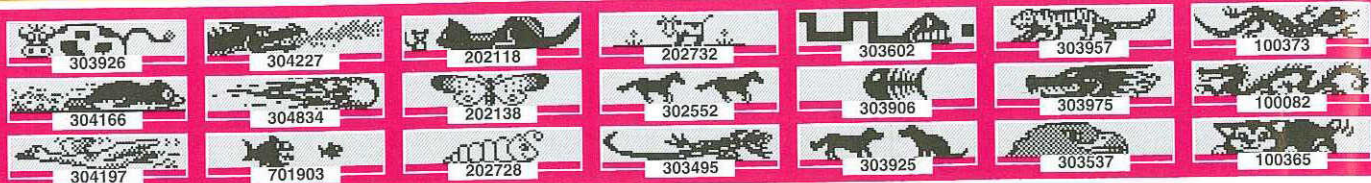
SPORT



FUN



ANIMAUX



Les logos sont compatibles avec les Nokia: nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150 e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110. Les sonneries sont compatibles avec les MOTOROLA, NOKIA, PHILIPS et SAGEM suivants : MOTOROLA V50, V100 et TIMEPORT 250, NOKIA 3210, 3310, 6110, 6150, 7110, 8210, 8210, 8810, 9000i, 9110 9110i, 8850 6110, 6250, 6130, 8110i. Les PHILIPS : Azalis Melody, Savvy Melody, Xenium @@ Melody, Et les modèles Sagem MC 932, MC936, MW936, MC939, MW939, MC940, MC950, MC959 et MC9500 Demande la permission à tes parents ou à la personne qui paye la facture téléphonique avant d'appeler. * 2,21 F la minute. RCS LYON 432 240 364

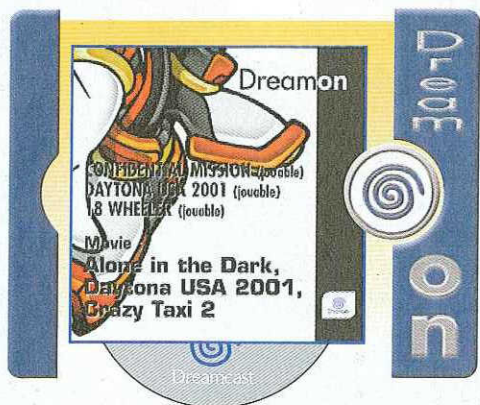
Dayto

MC

Alone in
Pour une f
par Sega !
à quelques
et prenant
ne manqua
angles.

SUR LE CD

DÉMOS JOUABLES



18 Wheeler

Sega

Bon, c'est vrai qu'il était déjà sur le CD du mois dernier, mais peut-on vraiment se lasser d'un aussi bon jeu ? Les amateurs de jeux d'arcade purs et durs seront ravis par ce jeu qui propose des graphismes attrayants et une maniabilité sans défaut. Et puis, conduire de gros camions, ça change drôlement de la conduite des voitures !

Daytona USA 2001



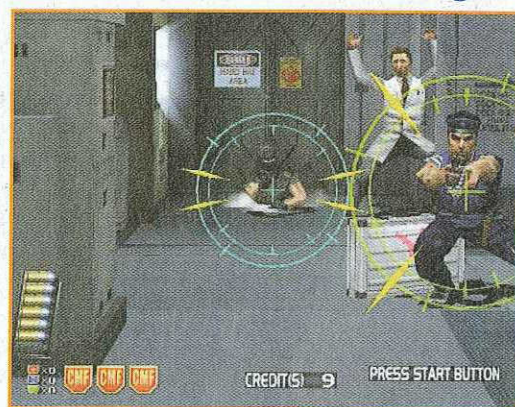
Sega

Avec ce grand classique de Sega, vous retrouverez la bande sonore qui en a hypnotisé plus d'un. "Daytona let's go away", "Gentlemen start your engines", des musiques qui sont entrées dans l'histoire du jeu vidéo. Quant à ceux qui ne jurent que par les hurlements des gros V10, ils ne seront pas déçus...

Confidential Mission

Sega

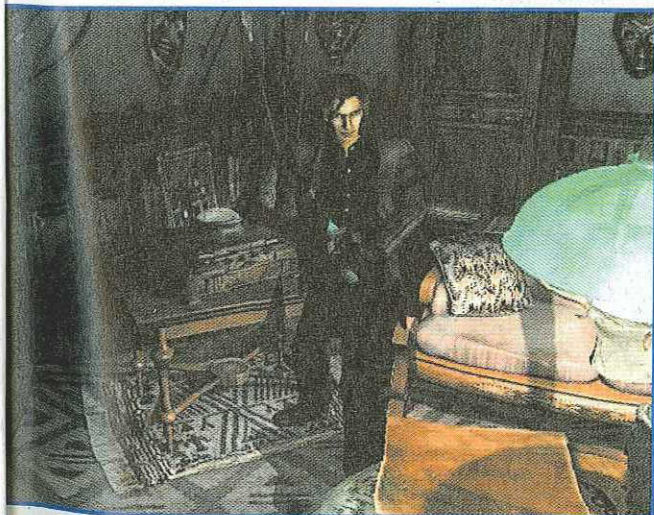
Si vous avez un gun, il est grand temps de le sortir du placard où il résidait depuis la sortie de House of the Dead 2 ! Confidential Mission, c'est pas du petit jeu, c'est du poids lourd tatoué avec des poils ! Avec un gun, c'est vraiment de l'arcade à domicile.



MOVIES

Alone in the dark

Pour une fois, voilà un bon gros jeu qui n'est pas fait par Sega ! Amateurs de survival horror, préparez-vous à quelques sueurs froides ! Un jeu à la fois intrigant et prenant. Bref, un des must DC de cet été, que nous ne manquerons pas de vous détailler sous tous les angles.



Crazy Taxi 2

Notre cher Cheub a retourné le jeu dans tous les sens. Il n'y a pas à dire, ce jeu, c'est une bombe. Du plaisir à l'état pur, un concentré de fun... n'en jetez plus, la coupe est pleine ! Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement dans un siège et à admirer la démo.



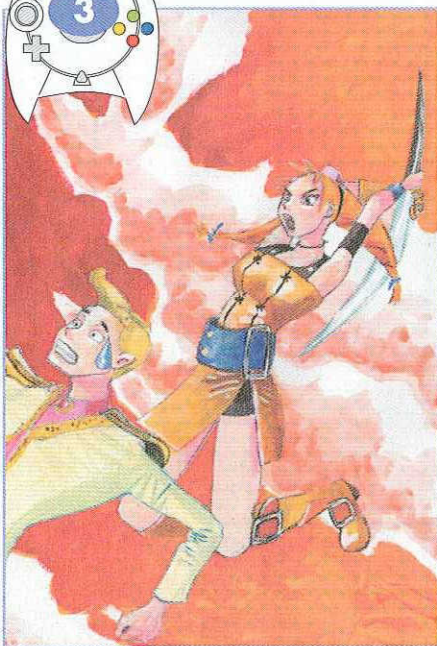
Daytona USA 2001

Ce mois-ci, double dosage de Daytona. Entre la démo et la vidéo, vous saurez tout sur ce jeu.



Courrier des lecteurs

Je dois dire que j'ai été très content de lire tout le courrier. Quand j'arrive à la rédaction, voir qu'il y a plusieurs lettres qui m'attendent, et les lire tranquillement avec un bon petit café, voilà le rayon de soleil de ma matinée ! Continuez à écrire et à nous envoyer vos dessins, le Dreamcast Magazine, c'est avant tout votre magazine. . . . Panda

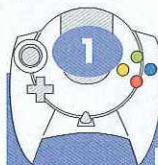


Laurent nous a envoyé un superbe dessin, qui mérite bien le troisième prix ! Plus quelques questions auxquelles je me suis empressé de répondre.

— Vous n'allez pas me croire, mais je suis un Nintendo-maniaque incurable. Pourtant, je me suis laissé tenter par la DC il y a un an et demi, tout en me méfiant de sa durée de vie. Eh oui ! Quand on pense au Mega CD, la 32 X, la Saturn, on rigole

bien. Triste paradoxe, la meilleure console du moment, rapport qualité/prix, est condamnée à moyen terme. Enfin bon je ne m'apitoie pas sur son sort, vu les bombes qui continuent à sortir. Mais je me pose des questions : pour qui Sony prend-il ses utilisateurs ? Je ressors ma vieille console en moins moche, impossible à programmer et hors de prix. Alors voilà, bonne route, bonne chance, je n'ose pas vous souhaiter longue vie... enfin, on verra bien.

Un vrai cri du cœur, poussé par Laurent, et je suis sûr que ce n'est pas le seul... Si tu es un Nintendo-maniaque, et maintenant un fan de Sega, tu as appris à être patient, je pense ! Donc, comme je le dis aux autres lecteurs, même si l'actualité DC se réduit en quantité au fil des mois, on peut penser raisonnablement que la console va tenir le coup. Mais comme tu le dis si bien, des bombes continuent à sortir, et on verra bien. Quant à la fin de ta lettre, où tu casses du sucre sur le dos de Sony, je ne ferai aucun commentaire !



Comme à mon habitude, les lectrices sont à l'honneur ! Ben oui, y'a pas tant de filles que ça qui jouent aux jeux vidéo, alors on les chouchoute ! On commence par la lettre de Nathalie. C'est la grande gagnante du concours, et elle va recevoir une planche de surf !



— Dans Shenmue 2, est-ce que Nozomi fait son apparition ?

Oui, la charmante fleuriste sera encore présente dans le second volet.

— Selon certaines rumeurs, Sega publiera au Japon Shining Force 3, ainsi que d'autres grands hits Saturn, alors, vrai ou faux ? Si c'est faux, qu'en est-il de notre pétition sur le Net ?!

Il est vrai que dans le Sega Smash Pack Volume 1, on retrouve plusieurs grands hits de la méga-drive, comme Phantasy Star 2. Quant à savoir le contenu du deuxième volume... on ne le connaît pas. Mais il est possible qu'ils enchaînent sur une compil de hits Saturn, on ne sait jamais. A priori, aucune information ne nous est parvenue concernant un éventuel Shining Force spécial DC.

— Y aura-t-il, au programme, un nouveau RPG, comme Grandia 2 ou Skies of Arcadia ?

Dans la veine RPG typiquement japonais, non — sauf surprise.

— Voulez-vous recevoir des dessins avec ma super méga géniale BD de Legends of Emeralds ?

Oui ! Oui ! Oui !



Quatrième prix pour Guillaume, qui nous envoie ce superbe dessin de Resident Evil !



Un petit Sonic de la part d'Anthony ! Qui remporte le cinquième prix !





2

Encore une Nathalie. Non, je ne fais pas une fixette sur ce prénom, mais là encore, un très joli dessin et une lettre sympa. Voici donc la seconde gagnante !

— J'ai acheté une Dreamcast pour "m'éclaircir à bon marché" et de ce côté là, je dois dire que je suis comblée ; par contre je savais pertinemment que la console était sur le point d'agoniser quand je me la suis procurée (cession des titres phares de Sega à la concurrence, arrêt de la production de la machine, magazines spécialisés arborant en couverture des titres comme "la fin de la Dreamcast").

— Si c'est faux dans l'édito de votre mag de mailjuin, sur le Net ? Je lis que la Dreamcast connaît un nouveau départ. J'aimerais franchement y croire, mais malgré les quelques bons titres à venir, je pense qu'elle va connaître le même sort que ma Saturn tant regrettée, et ce à court terme. Là-dessus, je parie avec Panda un dîner aux chandelles.

— Parier un dîner aux chandelles ? et en plus, tu écris ton adresse au dos du dessin ? Mais tu ne sais pas à quoi tu exposes, tu vas rapidement avoir un

plantigrade sonnant à ta porte avec un bouquet de fleurs ! Bien, répondons point par point. La DC en train d'agoniser ? Certainement pas, depuis qu'elle a baissé de prix, elle ne s'est jamais aussi bien vendue, en France et partout dans le monde. L'arrêt de la production de la console, vu les millions d'unités en stock dans le monde, est certes une mauvaise nouvelles, mais pas dramatique en soi.

Va-t-elle connaître le même sort que la Saturn ? Non, ça c'est certain. Pour la bonne est simple raison que le parc installé est nettement plus important. La Saturn n'avait réellement marché qu'au Japon. Maintenant soyons clair, toutes les consoles meurent un jour. Et je suis d'accord que la DC ne sera pas éternelle. Qu'entends-tu par "morte" et par "à court terme" ? Considères-tu que la N64 est morte depuis un an ? Peu de jeux sortent sur cette bécane, mais la qualité est nickel.

Il est vrai que l'attitude des éditeurs tiers est inquiétante, car tous quittent le navire, et après Noël, peu éditeront encore des jeux sur DC. N'oublions tout de même pas que la plupart des meilleurs jeux viennent de Sega. Sega Japon a déclaré que tout que tant que sortir un jeu ne lui ferait pas perdre d'argent, eh bien, elle continuerait à en sortir sur DC. Les entreprises japonaises ne sont pas du genre à laisser tomber leurs clients, quel que soit le

secteur d'activité, du reste. Elles ont une haute considération de la notion de service. Pour Sega, tout planter comme ça, ce serait perdre la face, devant les clients fidèles qui l'ont soutenu pendant les quelques années difficiles pour la marque. C'est sûr qu'après Noël, il ne sortira pas dix jeux par mois. Peu, mais de qualité – n'est-ce pas ce qui importe avant tout ?

Les plus belles heures de la DC sont derrière elle, mais elle n'a certainement pas dit son dernier mot. Pour ma part, je fais confiance à Sega pour continuer à publier au moins un bon jeu tous les mois jusqu'à Noël 2002. Ils ont une puissance de développement, en quantité et qualité, sans égale. De plus, à partir du moment où un jeu est multisupport, les coûts sont plus faibles. Donc, tu me dois un dîner aux chandelles !

— Bleem se fiche-t-il de nous ? Un jeu émulé par CD, même si c'est GT2, c'est un peu léger ! Comptent-ils rectifier le tir ou rester béats dans leur médiocrité en croyant qu'on va tomber dans le panneau ?

Au risque de faire sauter deux pages de pub, je te dirai que tu as raison... C'est clair que c'est nul. Je ne sais pas s'ils sortiront une meilleure version dans le futur, mais ils ont intérêt, car niveau ventes, ils vont se prendre une grosse fessée...



6

Yoann nous envoie lui aussi un dessin tiré de Skies of Arcadia ! En plus, il joint une petite lettre :

— J'ai été très impressionné par Skies of Arcadia, qui a un air de FF8, mais l'histoire est plus originale et intéressante. J'ai tout de suite craqué pour Fina, qui est très belle, mystérieuse et a de belles formes !

Ensuite, il continue avec quelques compliments, avant

de nous dire que notre magazine est trop cher !

Bon, c'est vrai que ce n'est pas donné, mais c'est le GD-Rom de démo qui explique le surcoût du magazine. Pour ce qui est des tes autres questions, tu peux nous appeler (mais bon, faut pas non plus abuser ! De temps en temps, un petit coup de fil, si ce n'est pas toujours pour vous débloquer dans les jeux, on n'est pas contre !).

Courrier des lecteurs



Samy nous écrit une lettre assez rigolote, accompagnée d'un dessin sympa.

— J'ai lu votre magazine et il m'a beaucoup plu. Je participe à ce concours dans l'espoir de gagner un lot. J'adore Shenmue ! J'ai des produits Sega partout dans ma chambre. S'il vous plaît, faites-moi gagner un lot. Je n'ai pas du tout décalqué le dessin que je vous envoie, et il n'est pas tiré d'une pub de jeu, comme vous le demandiez. Je vous en supplie, une nouvelle fois, faites-moi gagner un lot ; ça fait longtemps

que je participe à de nombreux concours et que je ne reçois rien ! Merci d'avance.

Mais au dos de sa lettre, il continue :

— Euh... en fait c'était une blague (mais j'adore quand même tout ce qui concerne la DC). Si mon dessin est mauvais, vous n'avez qu'à me le renvoyer avec un zéro en haut à droite. Mais ce serait gentil de m'envoyer un lot quand même.

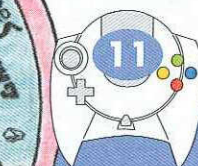
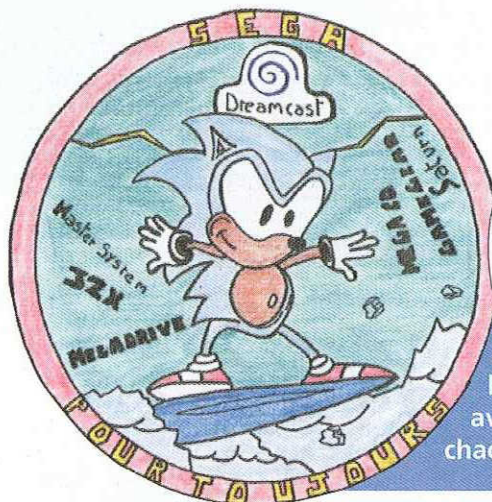
Bon, comme quoi, à l'usure on finit par se faire avoir... euh, c'était une blague, en fait, ton dessin, il est très bien !



Jimmy a craqué sur Jet Set Radio, et il n'est pas le seul !



Jean a beaucoup d'imagination, ce qui lui permet d'empocher le huitième prix, le veinard !



Sonic est à l'honneur, avec un petit chaos.



Antoine à tout compris à la vie : une jolie donzelle, une belle voiture et une DC, que demander de plus ?!



Un petit peu de Phantasy Star Online, de la part d'Arnaud.





Gwendal nous envoie à la fois un cri d'amour et de haine... mais on ne s'en offusque pas, car qui aime bien châtie bien, comme dit l'adage. Donc on vous la passe presque en intégralité :

— Bla, bla, super, bla, bla, magazine, patati et patata. Moi, en tant que fan de Sega depuis tout petit, là je voudrais passer un coup de gueule ! Et bien voilà, depuis leur très mauvaise annonce à propos de la DC (stopper la production) et la baisse des prix... voilà que la DC explose les ventes au Japon et en Europe. Pourquoi Sega ne relance pas la production de la DC ? Oui, je sais, vous n'avez que 4% du marché des jeux vidéo ! Mais vous avez su donner une nouvelle génération de jeux vidéo. Comme Soul Calibur, Quake 3, Sonic Adventure, PSO, Jet Set Radio et plein d'autres qui vont aussi arriver ! La Dreamcast a vraiment fait ses preuves. Ne me dites pas que c'est la PS2 qui vous fait peur ? Car quand je vois le prix qui est très élevé et la qualité des jeux bien *%#\$, alors là, je me marre. Par contre, quand je vois venir Crazy Taxi sur PS2 ou Sonic sur GBA, ça me donne envie de vomir, voire, de me pendre ! Non, la DC doit continuer à vivre, ne nous

faites pas nous rappeler de mauvais souvenirs comme le Méga CD, le 32X, la Saturn ! Non et non, car je me souviens de ma première console : la Master System, ça c'était le bon vieux temps. En partant en vacances, heureusement qu'il y avait la Game Gear. Après, j'ai voulu avoir une console pour les vrais durs : la Megadrive, ainsi je l'ai complété avec le Mega CD et la 32X. Vient ensuite la Saturn... Japon 1998 et Europe 1999, la DC va arriver et botter le cul aux autres consoles, c'est ce que je croyais... Sega, les ventes ont explosé pour la DC, ne laissez pas tomber les fans de Sega, car c'est un rêve d'enfant qui tourne au cauchemar.

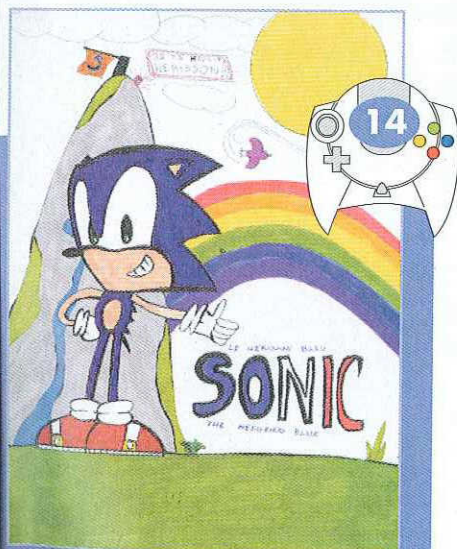
Hou-là-là, tu es un vieux de la vieille à ce que je vois. Moi aussi, j'ai eu une Master System et une Saturn, et j'ai beaucoup joué à la MD chez des copains. C'est sûr que savoir que la DC est la dernière console de Sega, c'est triste. Crois-moi, tu n'es pas le seul à qui cela brise le cœur. Soyons précis : la situation financière de Sega était catastrophique, même après qu'Isao Okawa, le regretté président de Sega, ait donné à la société toute sa fortune (5 milliards de francs, plus deux milliards en actions). Il n'y avait pas d'autre solution pour Sega que de se diver-

sifier : c'était cela ou disparaître. Imagine, pour une société japonaise, le camouflet ressenti... être obligé de travailler pour ses anciens rivaux. S'il y avait eu une autre solution, je suis sûr qu'ils l'auraient trouvée. Tu aurais préféré que Sega ferme et ne fasse plus jamais de jeux ? Je ne pense pas ! Cela ne me fait pas plaisir de les voir devenir un éditeur tiers... mais cela vaut cent fois mieux que la disparition.

L'histoire de la DC n'est pas finie, et le constat n'est pas le même que celui de la Saturn. La DC a un parc de machines installées considérable, notamment aux USA. Sega a annoncé que tant qu'il ne perdrait pas d'argent en faisant des jeux pour la DC, il continuerait à en faire. (Mais je réponds déjà là-dessus à Nathalie). De plus, dans ce numéro, tu trouveras de quoi te rassurer un peu. Bon, à ta question : Sega c'est plus traître que toi, là, c'est simple j'appelle Sega, et je leur dis de te reprendre ta console et tu seras interdit de Shenmue 2 ! Non mais !

Quant aux rumeurs disant que Sega va bosser avec Microsoft, elles se vérifient. Je te rappelle que les deux sociétés sont proches depuis un moment, puisque que la DC est compatible Windows CE.

antasy Star
Arnaud.

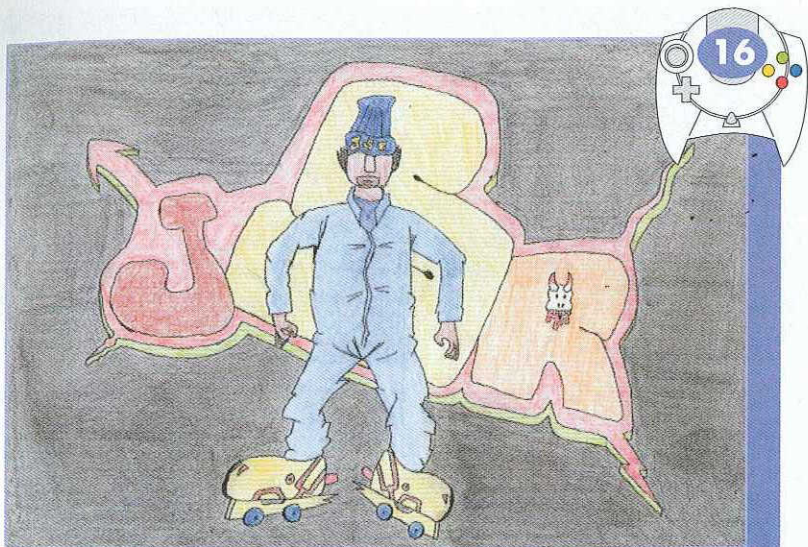


Encore un Sonic. C'est un peu normal qu'on en ait reçu beaucoup, c'est la mascotte ! Merci Tarik !



Allez, c'est la folie Sonic ! Bravo Jeremy !

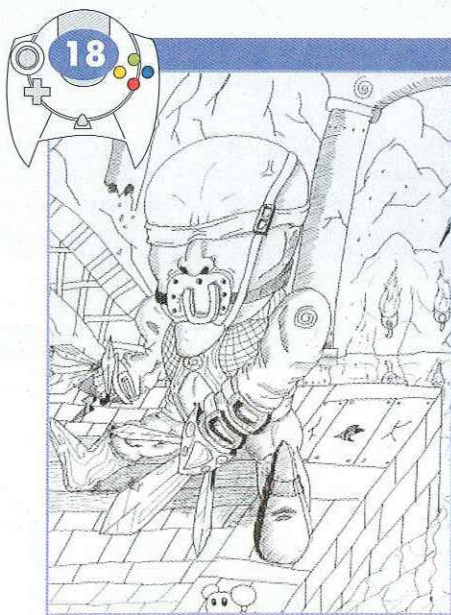
Courrier des lecteurs



Encore un petit coup de Jet Set Radio de la part de Thomas. Sais-tu que j'ai sauvé ton t-shirt PSO in extremis ? Le vilain Luk le regardait d'un œil concupiscent.



Il n'y a pas à dire, Skies of Arcadia vous a tous marqués. Rien de surprenant, vu que c'est un excellent jeu ! Bien joué, Didier !



Julien nous pose quelques questions et nous envoie son dessin, une version "SD" de Soul Calibur !

— Salut au nouveau DC Mag, je suis heureux que ce soit Panda et tous ses potes qui s'occupent de l'actualité de notre Dreamcast chérie. Bon, pas de verbiage, place aux questions : où en est l'émulateur Bleemcast ? Tu verras, on en parle dans ce numéro. Mais ce n'est pas fabuleux...

— Pas de Soul Calibur 2 sur DC ?

Non, c'est un jeu Namco, qui est le plus grand concurrent de Sega en arcade. C'était l'objet d'un deal : Sega filait un coup de pouce à Namco en échange du jeu.

— Est-ce que Panda va nous offrir de jolies images (comme dans 100% Consoles) ?

Hé-hé, je vois à quoi tu penses. Ce genre de dossier n'est pas à l'ordre du jour dans le DC Mag. Mais je continuerai à toujours mettre en valeur les "jolies images", quand le sujet s'y prête.



Tommy aime bien Sonic et les glaces, à ce que je vois, mais c'est vrai qu'avec le temps qu'il fait en ce moment !



Un beau dessin de Shenmue au fusain, voilà qui me va droit au cœur ! Ton souhait est exaucé, Paulo, en plus d'être publié, tu reçois un t-shirt !



Un Jet Set
Jean-Jacq
main mo

1^{er} lot
Nathalie B
18, rue Ma
93600 Au

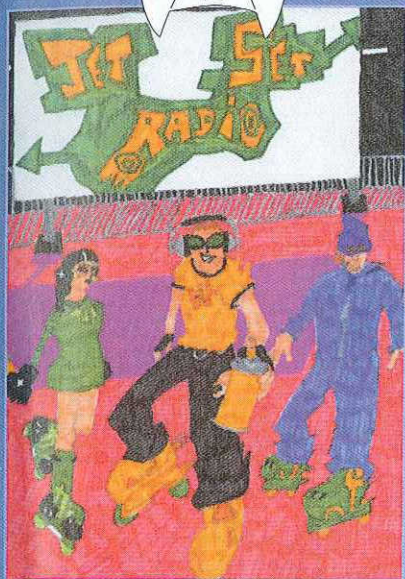
2^e lot
Nathalie C
2, avenue
87300 Bell

3^e lot
Laurent La
56, route d
58220 Cosn

4^e lot
Guillaume
10, rue des
30200 Marc

5^e lot
Anthony O'
Route de la
74560 La M

6^e lot
Yoann Evita
3, square Pa
91000 Evry



Un Jet Set Radio tout en couleur, Jean-Jacques n'y est pas allé de main morte, avec les feutres !



On finit par Jordan, et son dessin de PSO. Jordan, qui est le frère de Jean-Jacques, je m'en suis aperçu en regardant les adresses !

Il y a plein d'autres dessins, et encore pas mal de gagnants, mais par manque de place, on ne pouvait pas tous les passer... Donc on a préféré mettre les premiers d'une taille correcte, plutôt que de les publier tous au format timbre-poste...



John, tu n'ignores rien de nous, on dirait !

— Salut à la rédac. Quelques questions : Panda, t'es de Consoles Plus ? et Cheub aussi ?

J'ai effectivement sévi dans les colonnes de *Consoles Plus* pendant de longues années, avec mon pote Cheub. Mais depuis plus de six mois, nous nous occupons de *100% Consoles* !

— Est-ce que le projet Set Up Box permettra de faire tourner des jeux DC, quand il n'y aura plus de stocks ?

Il y a plusieurs projets à base de technologie Dreamcast. Pour l'instant, rien n'est

disponible en France. Je suis toujours un peu sceptique sur ce genre d'initiative, mais on ne sait jamais... Attention à ne pas faire de confusion avec la Xbox... car il y avait des rumeurs qui circulaient sur le Net disant qu'elle serait compatible DC !

— Bon, salut ! J'espère que vous allez me publier, car j'ai écrit à 30 magazines différents et aucun ne m'a publié !

Et je voudrais passer un salut à Shraz, Evil Dead et Replay, mes potes de PSO. Continuez comme ça, vous êtes les meilleurs !

Pour le bonjour à tes copains, voilà qui est fait. Merci pour les compliments.

1^{er} lot

Nathalie Eskenazi
18, rue Marcel
93600 Aulnay-sous-Bois

2^e lot

Nathalie Colin
2, avenue René-Coty
87300 Bellac

3^e lot

Laurent Larcheveque
56, route de Villerberne
58220 Cosne-sur-Loire

4^e lot

Guillaume Minet
10, rue des Tambourinaires
30200 Marguerittes

5^e lot

Anthony O'Brien
Route de la Croisette
74560 La Muraz

6^e lot

Yoann Evita
3, square Pascal-Grousset
91000 Evry

7^e lot

Samy Mallek
9, rue de Arsène-Debruyne
59420 Mouvaux

8^e lot

Jean Morel
c/o M^{lle} Sasha Morel
43, rue Vivienne
75002 Paris

9^e lot

Antoine de Farges
200 bis, imp. de Montpipeau
45130 Huisseau-St-Mauves

10^e lot

Marcy Jimmy
32, rue Pierre-Foster
59160 Lonne

11^e lot

Pierre Dubois
Chemin de la Bâtie, La Garenne
38200 Luzinay

12^e lot

Gwendal Carudel
Le Bout des Ponts
44450 St-Julien-de-Concelles

13^e lot

Arnaud Couailler
1, lot des Carouges
51520 Sarry

14^e lot

Tarik Meziani
38, rue Taine
75012 Paros

15^e lot

Jerôme Ruffier
14, rue Prairial
71140 Bourbon-Luny

16^e lot

Thomas Serrano
14, rue des Jardins-du-Château
31180 Rouffiac

17^e lot

Didier Boucmer-Renier
19, rue de la Ferme
77200 Torcy

18^e lot

Julien Donati
1501, route de St-Jean
06600 Antibes

19^e lot

Tommy Bourbier
Le Piou
84490 St-Saturnin-D'Apt

20^e lot

Paulo de Lima
63, rue Gambetta
45140 St-Jean-de-la-Ruelle

21^e et 22^e lot

Jean-Jacques et Jordan Bidot
21, rue Blazy
91260 Juvisy



voilà qui exaucé, t-shirt !

ÉDITO

Deux mois, c'est longuet... alors que dans mon premier édito, je vous disais que je parlais pêcher l'info au Tokyo Game Show. Côté Dreamcast, ce salon ne m'a rien appris. Du Game Jam, en revanche, Cheub et Kim ont rapporté plein de nouveautés.

Mais le vrai clou de ce numéro, c'est l'E3 ! Là, Sega a déballé l'artillerie lourde : des jeux pour ainsi dire finis, et dont on n'avait jamais entendu parler ! En plus, presque tous pourvus d'options on-line ! Je ne vous cache pas que ça m'a fait sauter de joie. Quand Bomberman Online va débarquer en France, ça va être dur de rester concentré ! Je me réserve par avance le test de ce petit bijou.

Pas de soluce dans ce numéro, mais un maximum d'informations sur des nouveautés inédites, et, bien sûr, le retour de la rubrique Tips.

Il faut croire que le concours de dessins vous a plu, car j'ai croulé sous les lettres ! Du coup, votre rubrique a pris pas mal d'ampleur dans ce numéro. Mais si vous continuez à nous envoyer de jolis dessins et des lettres intéressantes, on les publiera !

Ceux qui avaient des inquiétudes sur l'avenir de la Dreamcast après Noël peuvent être rassurés, Sega a encore un bon paquet de jeux, et des bons, dans ses studios !

Panda

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. Directrice de la publication : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier. HELP 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél. : 01-53-68-99-50, Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : MSP BP42, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél. : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél. : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ : Lydia Madère.

Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Danièle Stantcheva. Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville.

Dreamcast le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément.

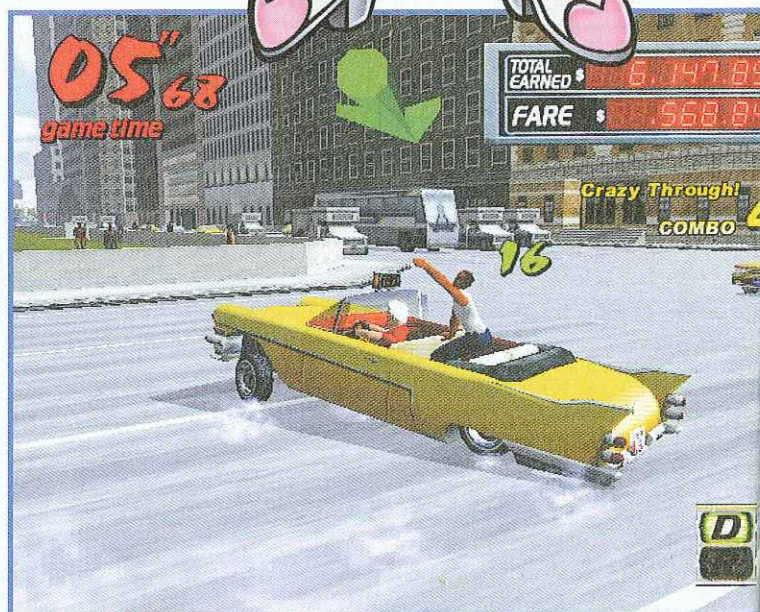
GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé en CEE. ISSN : en cours.

Dépôt légal : à parution.

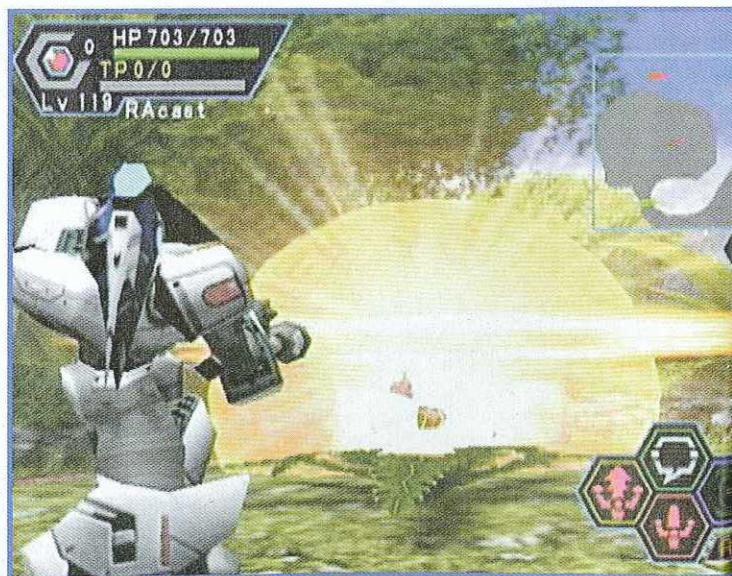
Remerciements à Sega France et Laurent Boby.



SONIC ADVENTURE 2 p. 32



CRAZY TAXI 2 p. 38

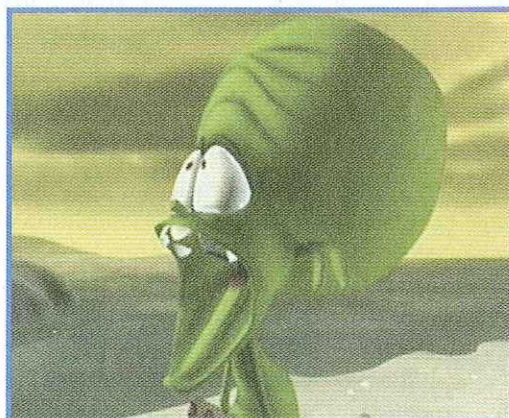


PSO VERSION 2 p. 60

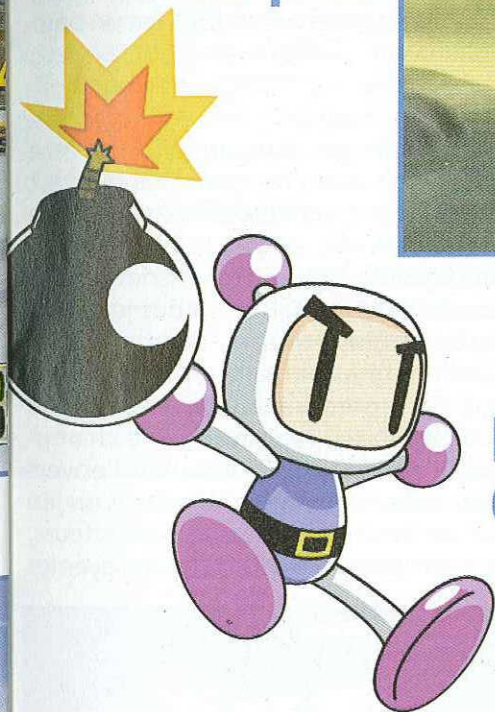
SOMMAIRE

| | | | | | | | |
|---------------------|----|------------------|----|---------------------|----|----------------------|-----|
| COURRIER : | 4 | Internet | 28 | NBA 2K2 | 56 | The Next Tetris | 76 |
| ACTUALITÉS : | | ZOOM : | | NFL 2K2 | 57 | Confidential Mission | 78 |
| Game Jam | 12 | Incontournables | 32 | Sega Bass Fishing 2 | 58 | Stupid Invaders | 82 |
| Shenmue 2 | 14 | Le salon de l'E3 | 38 | Ooga Booga | 59 | Sonic Adventure 2 | 86 |
| Sakura Wars | 18 | Heavy Metal | 40 | PSO Version 2 | 60 | Crazy Taxi 2 | 92 |
| Conflict Zone | 20 | Floigan Bros | 42 | Alien Front Online | 64 | TIPS | 96 |
| Evil Twin | 22 | Outrigger | 44 | Propeller Arena | 68 | | |
| Interview | 24 | Tennis 2K2 | 48 | TESTS : | | ARCADE : | |
| Eve 0 | 25 | NCAA, NHL 2K2... | 49 | Rogue Spear | 70 | Virtual On Force | 102 |
| Accessoires | 26 | Bomberman Online | 52 | Worms World Party | 72 | Shakka to Tambourine | 104 |

STUPID INVADERS p. 82

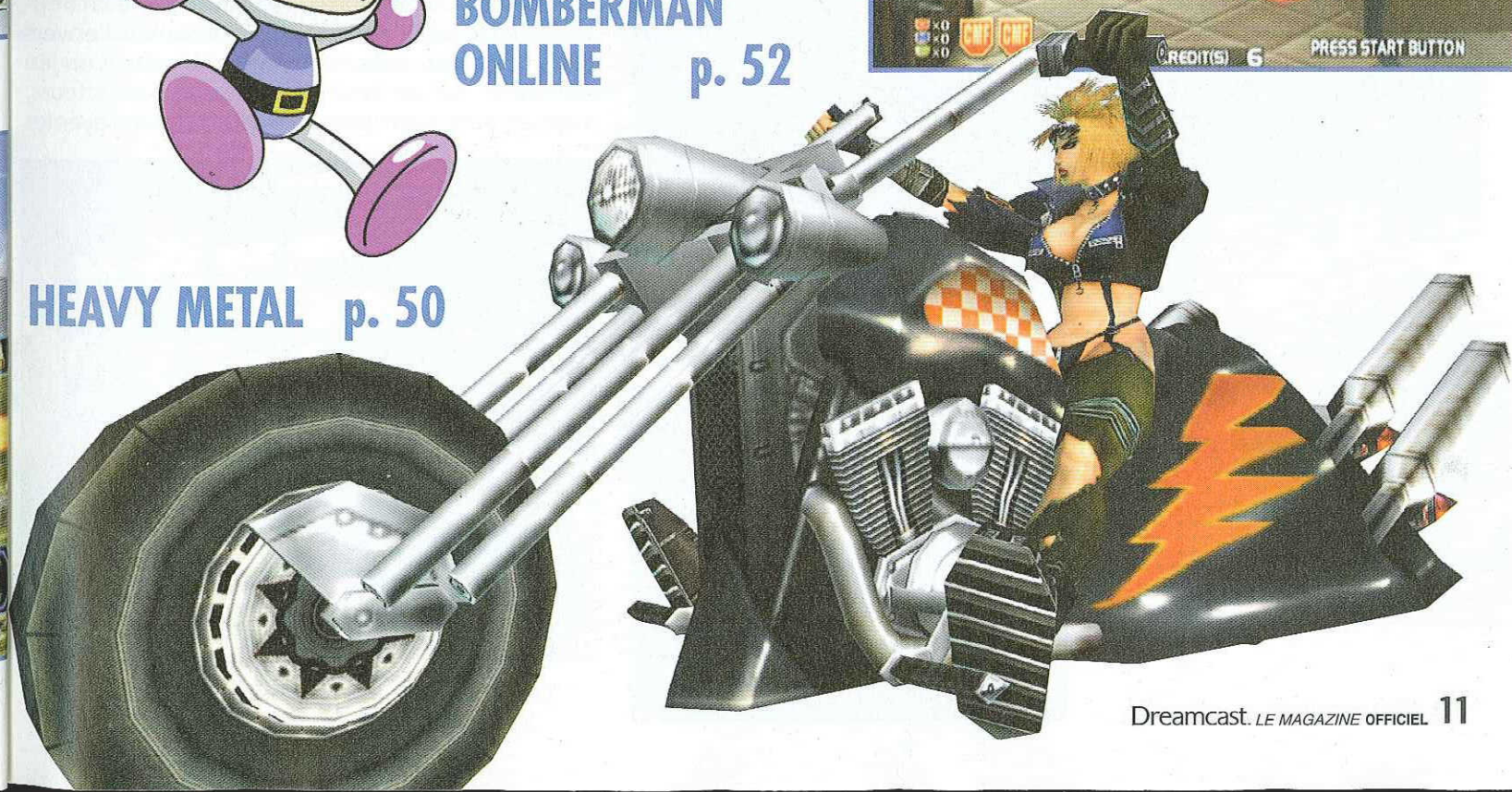


CONFIDENTIAL MISSION p. 78



BOMBERMAN ONLINE p. 52

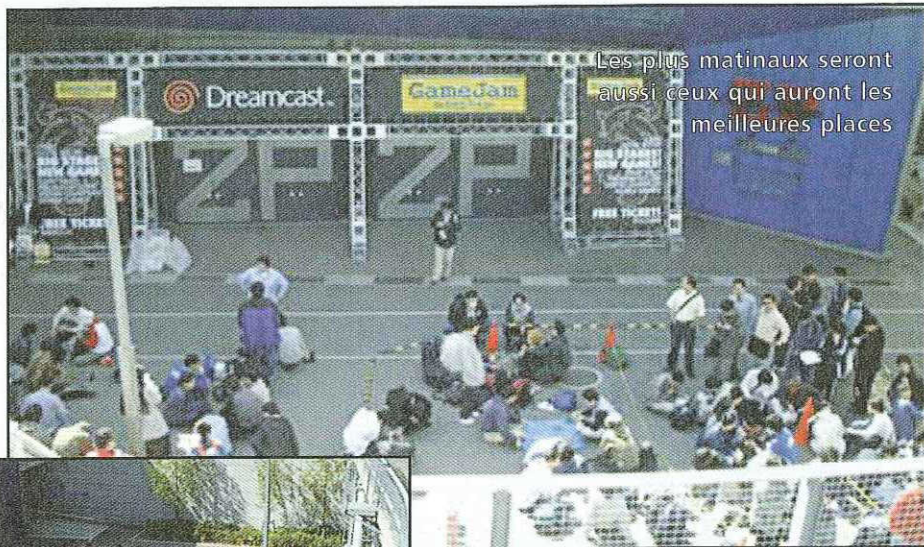
HEAVY METAL p. 50



GAME JAM AU ZEPP TOKYO

Le dernier Game Jam, qui s'est tenu au mois d'avril, ne se contentait pas de s'adresser aux journalistes spécialisés. Il invitait également les inconditionnels de la première heure ainsi que les fans néophytes à se rencontrer et à découvrir les développeurs les plus en vue du moment.

Sega ne fera jamais rien comme tout le monde. La preuve en est que non seulement il n'avait pas répondu présent lors du Tokyo Game Show du printemps 2001, et ce pour la deuxième année consécutive, mais, en plus, il avait organisé son propre salon, deux semaines seulement après cet événement. À la différence du TGS, qui est le plus grand salon japonais consacré aux jeux vidéo, le Game Jam est moins axé sur la propagande et table davantage sur l'ambiance amicale entre amateurs. Tout est fait pour le joueur : l'entrée est gratuite, de plus, des petits cadeaux, comme des cartes postales à l'effigie de Joy (Shenmue 2) et de Sonic, attendent chaque visiteur. Tout cela ne constituait en fait qu'un avant-goût, car une multitude d'autres surprises nous attendaient pendant ces deux journées.



Très vite, la queue s'allonge.



L'entrée se déroule calmement.



Les petits cadeaux offerts à l'entrée.

Plusieurs dizaines de bornes d'arcade étaient installées et l'on pouvait s'essayer à tout, sauf pour Shenmue 2 et Get Bass 2 (un jeu de pêche à la ligne), pour lesquels seules des démos tournaient en boucle sur un écran.

À nous de jouer

En vrac, on retrouvait des jeux qui allaient être importés là-bas, mais que l'on connaît bien chez nous, comme Outtrigger, Confidential Mission, Sega Extreme Sports, NBA2K1, NFL2K1, WWF, Super Runabout San Francisco Edition, Death Crimson OX, Bounty Hunter Sarah 1... Mais aussi des jeux que nous connaissons moins et qui venaient juste de sortir, ou qui, plus intéressant, allaient bientôt sortir. On pouvait donc prendre le volant et dévaler les routes de Crazy Taxi 2, appuyer sur le champion avec Sonic Adventure 2, découvrir l'envers de la France à travers Sakura Wars 3, essayer un jeu nommé Es qui est filmé avec de véritables acteurs, s'époumoner sur le Dreamcast Karaoke, essayer les



La salle avait des airs futuristes.

C'EST
Les dou
mais les
mieux. E
on n'étai
par vous
des studi
présenter
line et a
sistance
deux pro



Le cosplay était naturellement présent.



Yu Suzuki entouré de doubleurs déguisés en personnages de Shenmue.

nouveaux modes de Phantasy Star Online Version 2, se battre en formation groupée dans Gundam Battle Online, mélanger les jeux de plateau et les jeux de cartes du type Magic avec Culdecep Second, suivre le cinquième volet d'Eldorado Gate (toujours dessiné par Yoshitaka Amano), faire combattre les figures de légende de Capcom vs SNK Pro, se creuser les méninges avec le jeu de réflexion Cleopatra Fortune...

Et le reste

Si la foule était dense autour des bornes d'arcade, c'était dû au Sega Rally, qui consistait à remplir une feuille remise à l'entrée avec des tampons répartis dans tout le salon. Les plus rapides gagnaient des étuis à bouteille Dreamcast ! Sinon, face à ces bornes se trouvait une scène surélevée qui, à de nombreuses occasions, accaparait l'attention de tous. En effet, c'est là qu'étaient reçus tous les invités qui ont présenté sur un écran géant leurs dernières œuvres : Gundam Battle Online, Shenmue 2, PSO v.2, Sonic 2 et Candy Stripe (un digital comics dont l'intrigue se déroule dans un hôpital). Et pour ceux qui avaient raté la projection dans les salles obscures du film de Shenmue, des séances de rattrapage avaient lieu au second étage.

PSO était à l'honneur.

CETTE VOIX M'EST FAMILIÈRE

De nombreuses doubleuses ont participé à l'événement ; en particulier Yokoyama Chisa, la "voix" de Shingû-ji Sakura (l'héroïne des premiers volets de Sakura Wars) qui assumait le rôle d'hôtesse en présentant le salon. Plus tard, on la retrouva avec trois autres doubleuses de Sakura Wars sur la scène principale, participant à une série de questions-réponses avec un présentateur. Dommage que le public, assez passif, se soit contenté de rire aux blagues de nos quatre donzelles. Mais n'allez pas croire qu'il n'y en avait que pour Sakura Wars. Candy Stripe a aussi eu la part belle.. Alors que



le jeu n'est pas encore sorti, on a pu rencontrer en chair et en os deux des doubleuses, et ainsi découvrir les douces voix de deux des personnages. Les doubleuses, au Japon, sont considérées comme de vraies stars (calendriers à leurs effigies, sites internet...), et leur présence au salon avait le don de ranimer la foule.



Candy Stripe.



C'EST MOI QUI L'AI FAIT

Les doubleuses, c'est bien, mais les développeurs, c'est mieux. Et de ce côté non plus on n'était pas en reste. Jugez par vous-même : M. Inagaki, des studios Bandai, est venu présenter Gundam Battle Online et a offert à toute l'assistance un trailer du jeu ; deux programmeurs de la

Sonic Team (l'un pour Phantasy Star Online Version 2, l'autre pour Sonic Adventure 2) ; et, bien sûr, Yu Suzuki que l'on ne présente plus. Les plus chanceux d'entre nous ont pu recevoir des cadeaux de la part de ces illustres personnes. On pouvait gagner au pierre-papier-ciseaux une

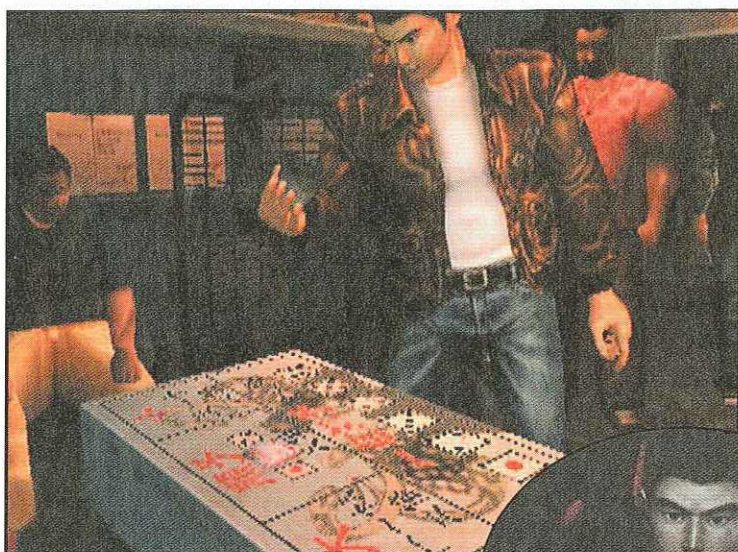
bague ou une montre, toutes deux à l'effigie de Sonic. D'autres visiteurs ont eu l'insigne honneur de s'essayer à une démo de Shenmue devant un public envieux, et, en prime, ils ont reçu un autographe de Yu Suzuki ! Certains ont dû s'endormir heureux, ce soir-là...



SHENMUE 2

Shenmue 2 a déjà fait couler beaucoup d'encre, et ce n'est pas fini ! Le jeu le plus attendu d'ici la fin de l'année se dévoile petit à petit. À l'affût de toutes les nouveautés, nous sommes allés les chercher à la source, au Japon.

Pour la deuxième année consécutive, Sega n'était pas au Tokyo Game Show. Il nous a fallu attendre deux semaines pour assister au Game Jam, qui se déroulait dans le Zepp Tokyo. Ce n'était pas du tout un salon réservé aux professionnels, mais plutôt une convention rassemblant les fidèles de la Dreamcast. Et, bien entendu, Shenmue 2 en était l'un des principaux cent-



En pariant, on peut se faire plein de fric, mais gare à ne pas se faire rouler.

Reste concentré, beau ténébreux...



De nos jours, les jeunes filles ne se laissent plus faire.

res d'attraction. C'est sur le podium central qu'un Yu Suzuki triomphalement acclamé par la foule nous présenta les dernières innovations.

Nous n'allons pas vous laisser mariner davantage : le jeu est fini à 80%. Il faut maintenant prier pour qu'aucun accident de fin de parcours ni peaufinage ultime ne viennent reculer sa date de sortie.

La qualité des démos jouables présentées lors du salon est de bon augure : elles ne souffraient d'aucun ralentissement, de temps de chargement interminables ni bug. Elles ne suscitaient qu'une envie : empoigner le pad, tellement on se sentait aspiré par l'action. Si tout se passe bien, Sega sera bientôt en mesure de divulguer la date officielle de sa mise en vente. En effet, rappelons que Yu Suzuki a fermement déclaré que Shenmue 2 serait fini avant la fin de cette année. Mais s'il est prêt avant, pourquoi s'en priver ?

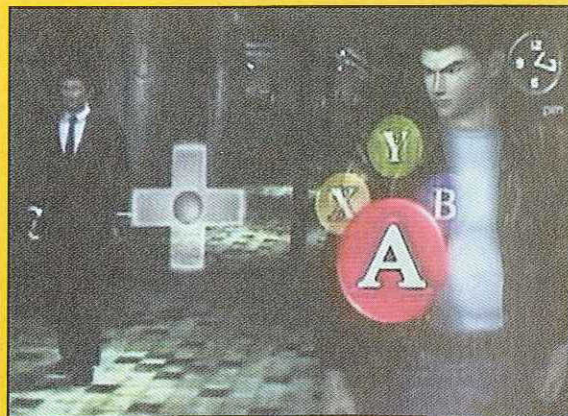
Très loquace, le nouveau Ryo

Ce nouvel opus se veut plus interactif. On y trouvera donc plus de QTE, et une nouvelle présentation du menu d'actions de Ryo. À chaque bouton est associée une action : regarder, parler, consulter ses notes, ouvrir une porte... Une action peut se décliner en plusieurs sous-parties, dont chacune est à son tour associée à une touche du pad. Par exemple, quand on veut s'essayer à un des mini-

QTE

Les Quick Time Event sont des événements ultra rapides qui demanderont au joueur réflexes et rapidité. Le principe est identique à celui des jeux de danse. Il faudra répéter dans le même ordre l'enchaînement montré dans les secondes qui précèdent. Cette

succession de touches variera d'une seule pression de bouton à une suite plus complexe. On retrouvera les quatre boutons de droite (dont l'emploi est plus varié), mais à la place des flèches, on utilisera la croix directionnelle.





Beaucoup de mini-jeux sont au rendez-vous, dont le bras de fer.

jeux, on va discuter avec la personne concernée. On peut alors d'un seul geste lui demander les règles, commencer à jouer ou s'arrêter. On peut aussi demander son chemin à des enfants. Certains indiqueront juste la direction à prendre, d'autres nous conduiront directement à l'endroit désiré. Sympas les mômes...

Ne nous égarons pas

Mais il ne faut pas croire que Ryo dépendra du bon vouloir des moins d'un mètre vingt pour s'orienter. Des cartes, qu'il lui faudra réunir pour obtenir le plan complet de la ville, sont vendues dans différents quartiers. En flânant de rue en rue, il découvrira ici et là des magasins plus ou moins intéressants.

Pour les retrouver, vous pourrez marquer d'une croix, sur la carte, leur emplacement. Vous pourrez choisir la couleur des croix (rouge, jaune ou bleue), pour différencier les types de magasins. Que ce soit les maisons de prêteur sur gages (symbolisées par un poisson sur fond rouge), les dojos ou les marchands de fruits et légumes, ce sera à vous de remplir votre carnet d'adresses. Ce système de croix de couleurs à placer sur les cartes s'emploie aussi en forêt. Bien sûr, on ne dispose pas de plan pour de tels endroits, mais à mesure que l'on avance, des pointillés indiquent le chemin pris. On peut alors mettre des croix pour indiquer les croisements ou les culs-de-sac... ce qui évite de tourner perpétuellement en rond. ●●●

Ce logo désigne les maisons des prêteurs sur gages.



Le rond désigne votre emplacement, et la croix est l'un de vos repères.



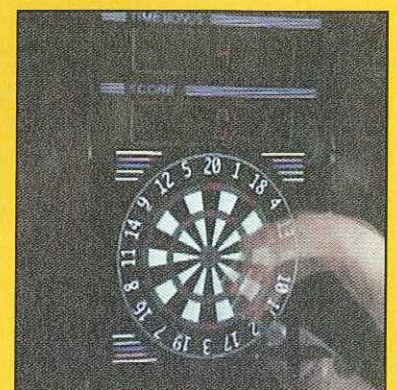
Ce jeune garçon vous indiquera votre chemin sans vous accompagner.

FLÉCHETTES

Des épreuves variées vous attendent ici et là. Par exemple, vous croiserez un Anglais fort déplaisant qui vous défiera aux fléchettes. Le but est d'atteindre un certain nombre de points notés sur le tableau des scores. Il vous faudra appuyer pile à l'instant où la pointe de la flèche se place au centre de la cible. Épreuve moins évidente qu'il n'y paraît, car la main qui tient la fléchette bouge sans cesse. De plus, vous passerez des

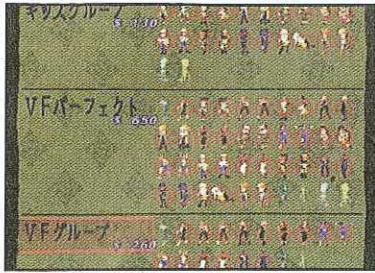


moments très crispants, car le British, lui, aura tendance à ne commettre aucune erreur.



Actualités

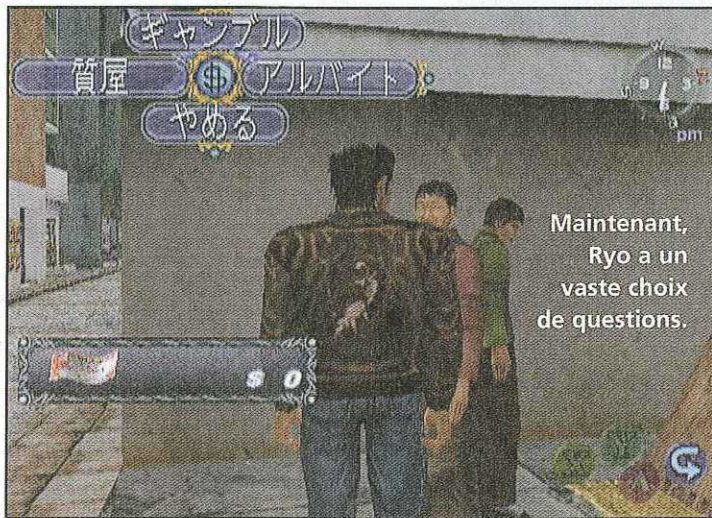
SHENMUE 2



Voici les figurines à collectionner.



Un petit combat pour se mettre en jambes.



Maintenant, Ryo a un vaste choix de questions.

●●● Il est important de bien poser ses repères, car ils vous serviront à retrouver les boutiques qui proposent des jeux du style pachinko. Avec ce système, vous pourrez gagner de l'argent ou récupérer des figurines. Le jeu consiste à faire tomber des billes dans la bonne case, sinon c'est perdu. Les figurines gagnées compléteront à merveille la collection que l'on s'est constituée lors du premier volet, puisque, rappelons-le, la sauvegarde de Shenmue premier du nom sera compatible avec cette suite. Cependant, on ne trouvera pas forcément la figurine manquante sur le premier étal venu, et il faudra miser cher et prendre des risques pour terminer sa collection. La récompense sera de taille, vous pourrez revendre votre collection complète à prix d'or. Attention tout de même, chaque prêteur sur gages ne vous les reprendra pas pour le même prix, il faudra faire jouer la concurrence.

De l'action !

Et les QTE dans tout ça ? Eh bien, ils sont partout. Désormais, ils interviendront même dans les combats, généralement pour parer un coup. En explorant tel immeuble, vous croiserez des gardes que vous attaquerez par surprise. Si un QTE est manqué, il s'ensuivra un combat plus long et plus douloureux. Quand Ryo pourchassera Ren, il passera par des planches instables, descendra d'un échafaudage... Ou encore, dans la campagne profonde, on accompagnera Rei Shenhua en traversant des ponts en pierres à une hauteur vertigineuse. Bref, toutes les occasions sont bonnes pour placer quelques QTE imprévus afin de pimenter l'action. Et un échec équivaut parfois à un changement de scénario ou à un game over ! Alors, en attendant le deuxième volet, n'hésitez pas à vous entraîner avec le premier !

YU SUZUKI

Né le 10 mai 1958, dans la préfecture d'Iwate, il est diplômé de l'université d'Okayama. En 1983, il rejoint les entreprises Sega comme programmeur et producteur. Il travaille longtemps sur le développement de jeux pour les salles d'arcade : Hang-On (premier jeu de simulation de moto au

monde), Out Run... Il aborde les jeux de salon avec la conversion de la série des Virtua Fighter, qui lui apporte la notoriété. Mais c'est avec Shenmue, auquel il a déjà consacré cinq ans, qu'il connaît la consécration.



Cet homme pour quoi

Vous serez souvent lié



Voici un exer

Sega nous av prise. On a é un flot de dé plus, un spec réservé. Imag de regarder géant, une d menottés, er tout à coup Apparaissent



Cet homme en costard vous en veut vraiment, pourquoi ?

Raté ! Il fallait tomber sur les ronds pour remporter la mise.



Vous serez souvent lié à Ren.



Beau masque, dis-moi qui tu es...



Voici un exemple de jeu où l'on gagne des figurines.



Encore un membre d'une organisation douteuse.



Quel lâche, s'en prendre à un enfant !

UN SALON PLUTÔT ANIMÉ

Sega nous avait concocté une belle surprise. On a eu droit non seulement à un flot de démos sur Shenmue, mais en plus, un spectacle inattendu nous était réservé. Imaginez que vous êtes en train de regarder tranquillement, sur écran géant, une démo montrant Ryo et Ren, menottés, en train de s'enfuir, quand tout à coup les lumières s'éteignent. Apparaissent alors nos deux protagonis-

nistes en chair et en os sur la scène devant le public ébahi. Les deux acteurs n'étaient rien moins que les doubleurs du jeu : Masaya Matsukaze (Ryo) et Takumi Hagiwara (Ren)... Le spectacle était très humoristique et Ryo n'hésitait pas à descendre parmi la foule (en entraînant de force Ren) pour demander des renseignements : "Vous savez où je peux trouver telle personne ?".



Actualités

SAKURA WARS 3



Voici les gentils héros qui sauveront Paris !

Sakura Wars est une série plutôt méconnue chez nous, qui pourtant fait fureur au pays du Soleil Levant. Elle le mérite. Sega prouve, une fois de plus, que la qualité d'un jeu tient souvent à son originalité.

COMBAT ET SYSTÈME

Entre chaque phase d'aventure (déplacements dans Paris, scènes de dialogues), il y a des phases de wargame qui sont relativement classiques. Elles se déroulent au tour par tour, un peu comme lorsqu'on se déplace de case en case sur un damier. Seulement voilà, le joueur doit gérer une jauge d'ARMS (Active & Real-time Machine System), car à chacune de ses actions (déplacement, magie, attaque). Cette jauge diminue jusqu'à zéro, puis vient le tour d'un second personnage. Selon l'ordre, il peut s'agir d'un second perso dirigé par le joueur ou bien d'un ennemi géré par la console. Deux autres jauges

sont également disponibles (énergie et coup spécial). Bref, la réalisation est de toute beauté (des magies qui tuent !) et en plus, le jeu est captivant. Attention tout de même, les options ainsi que les menus sont en japonais, mais avec un peu de courage et de mémoire, ils sont très simples à retenir.

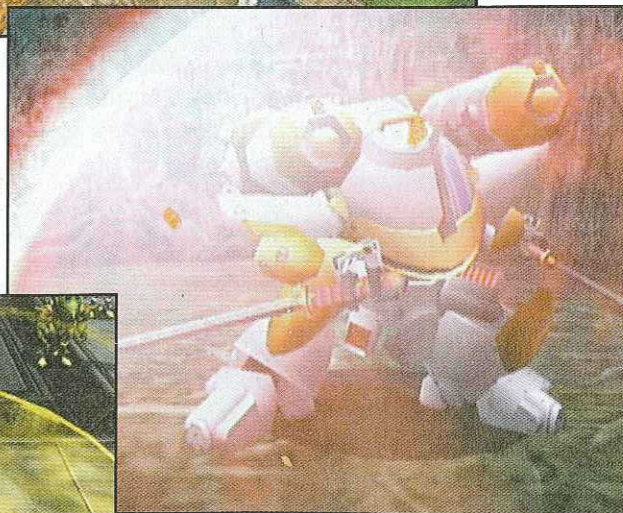


Les phases de wargame sont très classiques.

Ce troisième épisode, aux musiques et character design vraiment inoubliables, propose toujours deux phases de jeu : une aventure (dialogues et recherche de renseignements) et un wargame, qui alternent au fur et à mesure que le joueur progresse. La première peut déconcerter, car les scènes de dialogues, relativement longues et à réponses multiples, ont lieu sur fond d'images fixes – comme si l'image d'un dessin animé avait été mise sur "pause". On remarque tout de même quelques petites animations (les lèvres bougent, par exemple). En fonction des réponses sélectionnées par le joueur, le perso auquel on s'adresse réagit, et montre ce qu'il ressent (il sourit, il fait les gros yeux, etc.). Ses états d'âme peuvent alors influencer sur le scénario. Dans la partie wargame, le joueur dirige une troupe de robots (de trois à six machines de guerre), dans un système au tour par tour privilégiant l'action à la stratégie. Si je vous dis que la réalisation technique et graphique est vraiment impres-



Lors des phases d'aventure, le joueur se déplace dans Paris.

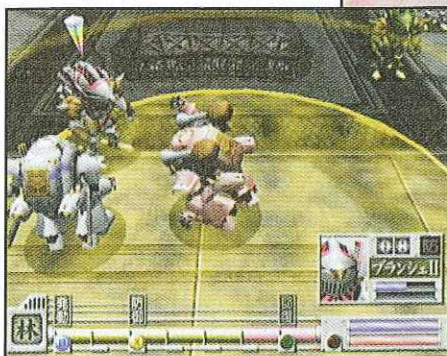


Les effets spéciaux sont vraiment splendides et les modélisations des robots sont très réussies.



Les vidéos sont inoubliables !

Ce combat se déroule à côté de la Tour-Eiffel.



DIGITAL COMICS

Le Digital Comics est un genre faisant référence à un type de jeu bien particulier, qui met en scène des personnages issus de mangas, dans des scènes de dialogues à choix multiples sur fond d'images fixes. Les petits chanceux qui ont eu en leur possession une console Nec PC-Engine savent bien de quoi il s'agit : Ranma 1/2, Nadia et le Secret de l'eau bleue, 3x3 Eyes, etc. Sakura Wars utilise ce procédé entre les scènes de wargame. Le choix des dialogues peut s'avérer décisif : à un moment

du jeu, vous devez élire, parmi plusieurs charmantes jeunes filles, celle que vous courtiserez. Ce choix dépendra des réponses que vous aurez faites depuis le début...



Les dialogues s'effectuent sur fond d'images fixes.



Les graphismes, chatoyants et lumineux, mélangent parfois pouvoir magique et portrait du héros.

sionnante ; que l'histoire se déroule à Paris en 1929, dans un univers nippon empli de démons, de magies et de robots ; et que l'Arc de Triomphe, Notre-Dame et la Tour Eiffel s'y profitent, vous comprendrez pourquoi ce jeu est une grande référence de l'autre côté de l'océan, et pourquoi il intéresse de plus en plus de joueurs de ce côté-ci du monde. Mini-jeux et multiples bonus augmentent encore son intérêt.

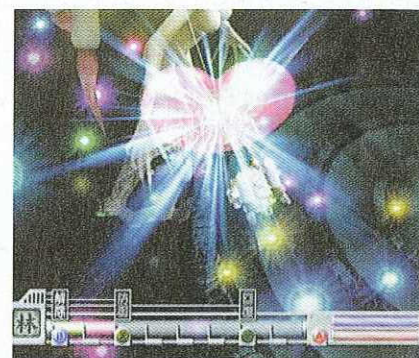
SW3 n'en reste pas moins un jeu à ne pas mettre entre des mains paresseuses. En revanche, si vous vous sentez le courage de faire défiler ou de sélectionner plusieurs centaines de dialogues (c'est simple mais long), il ne vous posera aucune réelle difficulté, et vous apprécierez, au final, un excellent jeu.



Le caractère design et les scènes animées sont époustouflants.



Une action se prépare...



Quand le héros et sa dulcinée rivalisent de magies, c'est le feu d'artifice !



Vous pouvez diriger jusqu'à six robots lors des phases de wargame.



Voilà les méchants démons qui n'hésiteront pas à tout faire pour remporter la victoire.

CONFLICT ZONE

Genre : Wargame
Editeur : Ubi Soft
Disponibilité : Septembre

Les forces ennemies s'éloignent. L'heure est à la reconstruction.

Les jeux de stratégie, ça vous dit peut-être quelque chose... Ce genre, très demandé sur PC, prépare son arrivée sur Dreamcast au travers de Conflict Zone, un jeu au réalisme incroyable.

Tous les éléments clefs des jeux de stratégie en temps réel sont là : affrontement de deux camps, gestion des ressources, développement de bases, et, bien sûr, affrontement entre les différentes unités. L'action se déroule dans un futur proche, où une organisation terroriste secrète internationale, le Ghost, a déclaré la guerre au reste du monde. Pour les empêcher, des unités de l'ICP (sorte de police mondiale) les traqueront et leur livreront un combat acharné. Mais attention ! Il faudra tenir compte des populations civiles et des médias. En effet, ce n'est pas à n'importe quel prix que l'on peut écraser l'adversaire ; l'opinion publique peut faire de vous un héros ou un agresseur. Cela aura une conséquence immédiate : les moyens qui vous sont accordés sont fonction de votre cote de popularité. Si vous jouez l'ICP, vous délivrerez des civils et épargnerez le plus possible de vies humaines ; si vous êtes dans le camp de Ghost, ces mêmes civils vous serviront de bouclier humain, à moins

que vous ne les enrôliez. Le jeu est divisé en deux campagnes, comprenant chacune 16 missions. Le joueur dirige une armée composée d'environ 60 unités (30 bâtiments et 30 unités mobiles).

Mais la vraie nouveauté de Conflict Zone réside dans l'intelligence artificielle. D'abord, vous pouvez déléguer des tâches à un commandant (chaque camp en compte 4), qui les dirigera à votre place. Les actions qu'il mènera seront uniques, et dépendront de son caractère et des ordres que vous lui donnerez. Vos commandants ont une faculté d'adaptation qui leur permettra de faire face à toutes les situations. Ensuite, l'intelligence artificielle tiendra une grande place dans la difficulté du jeu. Car chacune des tactiques que vous utiliserez sera mémorisée par l'ordinateur, et vous ne pourrez donc pas finir le jeu plusieurs fois en utilisant les mêmes tactiques. Grâce à cela, chaque partie jouée sera unique, et la difficulté du jeu augmentera au fil du temps.



La bataille fait rage. Heureusement, vos unités occupent le terrain.



Comme toujours, les raids d'avion sur les bases ennemies sont dévastateurs.

SEGAGAGA

Qui n'a jamais rêvé de travailler dans le monde des jeux vidéo? Et bien, Segagaga, pour l'instant réservé au public japonais, permet au joueur d'entrer dans la peau d'un réalisateur de jeux. Le but du jeu est simple : il faut recruter des gens (graphistes, programmeurs...), les motiver, et surtout gagner assez d'argent pour mener à bien votre projet. Le jeu se présente sous la forme d'un RPG classique. On déplace le

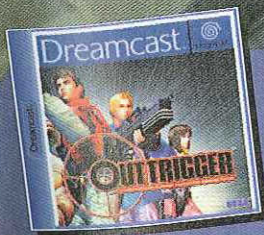
héros dans les locaux de Sega, on y affronte des monstres ou des boss, on y résout des énigmes. Le ton du jeu est résolument humoristique, et la réalisation est impeccable. Le jeu plaira beaucoup aux fans de Sega, et l'on y trouve une multitude de références aux anciens produits du fabricant. Par exemple, après certains combats, on peut jouer à un quiz et répondre à des questions concernant l'histoire de la firme. Un jeu charmant, teinté d'autodérision, qui devrait trouver son public au Japon.



OUTRIGGER™

International Counter Terrorism Special Force

*Je suis parti nettoyer.
Je reviens dans
quelques heures...*



Dreamcast

L'avenir du monde est entre vos mains. Intégrez un groupe spécial créé pour lutter contre le terrorisme et le crime organisé. Disposant d'un arsenal impressionnant, vous vous déplacez dans des décors hallucinants, et ce, jusqu'à quatre joueurs en même temps. Seul les plus malins s'en sortiront indemnes... du moins physiquement.



Original Game © SEGA, 1999.
© SEGA / CRI, 2001

© Sega, Dreamcast et Outtrigger sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION. Visuels non contractuels.

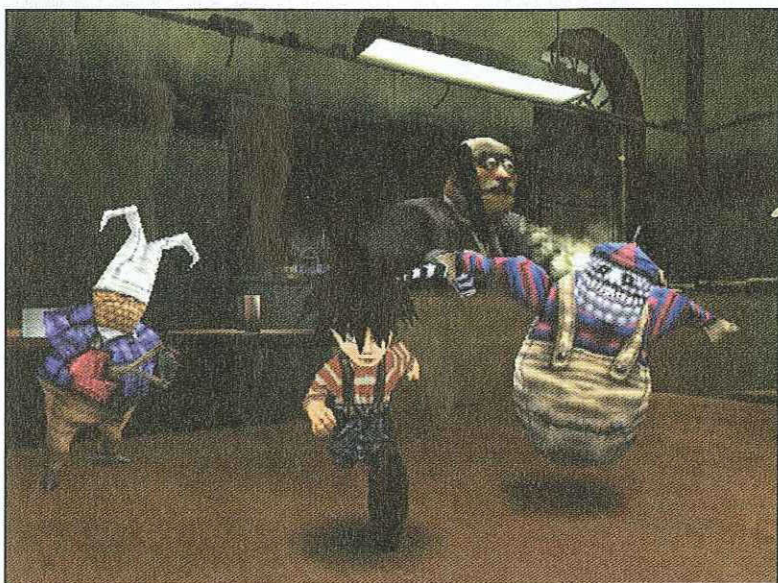
SEGA

www.sega-europe.com

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES



Dans sa chambre à l'orphelinat, Cyprien semble pensif.



Un bestiaire bien particulier.

Super Cyprien a des attaques enflammées.



Ce jeu, que nous vous avons présenté dans le précédent numéro, est tellement prometteur que nous vous entraînons à nouveau dans son univers cauchemardesque...

Evil Twin s'annonce comme un pur mélange d'aventure et d'action. L'aventure consistera à explorer les huit îles qui entourent une terrifiante tour, en résolvant des énigmes et en dialoguant avec les différents êtres qui habitent ces lieux maudits. L'action, quant à elle, sera basée sur des combats, de plus en plus difficiles d'une île à l'autre. Heureusement, Cyprien sait se défendre ! Avec son lance-pierres, il enverra des boules vertes, très efficaces. Quand la situation empire, son alter ego surpuissant, Super Cyprien, sait employer les grands moyens : une énorme boule de feu capable de détruire des portes, ou une décharge électrique. Super Cyprien marche plus vite, saute plus loin et s'aventure dans des endroits où Cyprien ne peut se rendre.

Un monde immense

On ne se lasse pas de savourer les décors sublimes. Inventifs, originaux, finement travaillés... Comme, par exemple, la bibliothèque en spirale, encombrée de stylos géants en mouvement et de pages volantes provenant des innombrables livres éparpillés partout. On ne peut qu'applaudir le travail d'In Utero, qui non seulement a conçu de beaux décors, mais a aussi abondamment peuplé le jeu de races diverses, comme les "demis" (êtres coupés en deux), les "volants" (habitants des bateaux volants), les "gens" (nomades vivant dans une arche)... Pour caractériser l'aspect de chacun de ces peuples, les graphistes ont laissé libre

STOP AUX TRICHEURS SUR PSO

Les Japonais qui s'amusaient à utiliser des codes pour booster leurs personnages, qui s'attaquaient aux joueurs les plus faibles, ou qui trouvaient des astuces pour ne pas payer la cotisation mensuelle (chez nous, c'est gratuit) ont dû faire profil bas. En effet, las de réprimander un à un les joueurs

sans résultat, Sega a décidé d'utiliser la manière forte, et de désactiver, à partir du 10 mai, les numéros de série de ceux qui ont des objets trafiqués ou qui ont agressé plus de deux fois un autre gamer. Voilà des méthodes efficaces, qui devraient rendre le monde (du jeu) meilleur.



Dégo

Des déc
s'attard

cours à l
semblent
mélange
un homm
nez prot

Une tech
Dans cet
chable. U
pressées)
de ciném

PSO

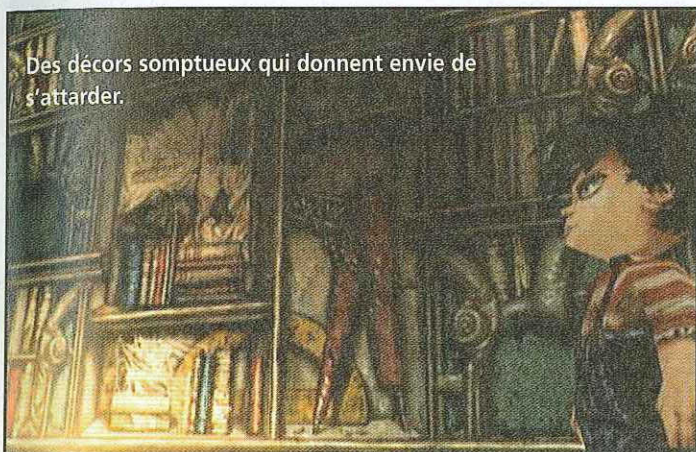
La Sonic T
manga in
Après qua
mes, la ve
est, depu
ble dans t
ries japon
A5, 675 ye
40 franc
savez que
vos vacan



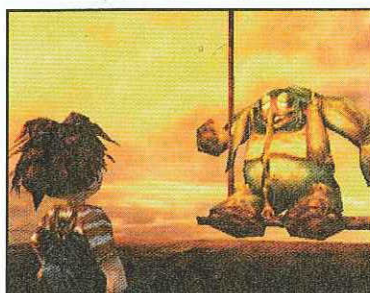
Dégommons ceux qui envahissent la marelle.



Que peut bien vouloir ce petit insecte ?



Des décors somptueux qui donnent envie de s'attarder.



T'as pas une petite place sur ta balançoire ?



Un boss bien imposant.

cours à leur imagination. Ainsi, certains habitants des îles ressemblent à des missiles sur pieds, d'autres résultent d'un savant mélange d'épouvantail et de sac à patate ; Cyprien croiera aussi un homme-reptile, une infirmière filiforme, un personnage au nez protubérant...

Une technique sans faille

Dans cet univers en 3D, l'animation sera, semble-t-il, irréprochable. Ubisoft prend soin de préciser que les textures (non compressées) occupent 2 Go, et qu'il y aura plus d'une heure trente de cinématiques en temps réel.



I'm the hero !

PSO FAIT DES BULLES

La Sonic Team a réalisé un manga inspiré de PSO. Après quatre petits volumes, la version complète est, depuis peu, disponible dans toutes les librairies japonaises (format A5, 675 yens, soit environ 40 francs). Bref, vous savez quoi ramener de vos vacances au Japon.



TOUT SEGA EN MUSIQUE

Une association entre Sony et Sega avant la fin de l'année ?! Oui, vous avez bien lu. Mais il s'agira d'un CD. En effet, Sony Music a annoncé qu'il ferait la promotion de la compil *Segacon : The Best of Sega Game Music*, qui regroupera les principaux thèmes des jeux Sega. Pour coller le plus près possible aux goûts du public quant au choix des titres, ce sont les fans eux-mêmes qui décideront du contenu. Pour ce faire, ils n'auront qu'à

se rendre sur le site internet de Sony Music, où une longue liste les attend. Les votes s'arrêtent le 31 juillet, et le CD sortira pour la fin de l'année. Pour voter, il y a toutefois un petit problème : le site est entièrement en japonais... Si les plus japonaisants d'entre vous veulent quand même s'exprimer, voici l'adresse : <http://www.sonymusic.co.jp/animation/segacon>

Reportage

LA POLITIQUE DE SEGA

Nombreux sont ceux qui se posent des questions sur le futur de la Dreamcast. Aussi ai-je interviewé deux hommes-clés, bien placés pour connaître les changements en cours... Alain Falc est le directeur général de Bigben (qui est désormais le distributeur en Europe des produits Dreamcast). Laurent Boby est le directeur de marketing de Sega France.

Panda : Sur quelle durée porte votre accord avec Sega ?

Alain Falc : Sur un an, jusqu'à mars 2002. Si tout se passe bien, il sera prolongé.

Panda : Les rumeurs disent que les détaillants deviennent réticents à mettre les produits DC en avant, et qu'ils réduisent les étals DC.

A.F. : Pas du tout ! Un jeu comme Skies of Arcadia s'est vendu bien mieux que prévu, à 30 000 exemplaires, le double de nos objectifs. Même si nous rencontrons quelques réticences dans la grande distribution, les petites boutiques nous soutiennent complètement. C'est simple, la DC est la console offrant le meilleur rapport qualité/prix. Chez les revendeurs spécialisés, ses ventes sont égales à celles de la PS2.

Panda : Quels sont les jeux qui marchent le mieux en ce moment ?

A.F. : Les jeux que nous avons repositionnés à 99 francs marchent très bien, même des vieux titres comme Sonic ou Sega Rally. Des bons jeux à moins de 100 francs, c'est tout de même très attractif ! Mais toutes les dernières sorties ont connu un bon succès, comme par exemple PSO ou Grandia, aux alentours de 25 000 exemplaires, Virtua Tennis et Crazy Taxi dans les 50 000...

Panda : Vous distribuez des produits sur toutes les consoles, pourquoi avoir choisi de vous lier avec Sega ?

A.F. : Le choix était assez évident pour les deux parties : nous étions ses meilleurs clients. Nous avons donc décidé d'ouvrir un département de Bigben pour sa distribution exclusive. En plus de Sega, nous avons aussi les accessoires à licence Midas.

Panda : Quel est le jeu que vous attendez avec le plus d'impatience ?

A.F. : Il y en a beaucoup... Disons, Sonic 2 et Crazy Taxi 2, pour ceux qui arrivent bientôt. Et, bien sûr, Shenmue 2, qui arrivera en février 2002.

Panda : Comment se porte le stock de DC en France, depuis la baisse de prix ? Quand prévoyez-vous une rupture totale ?

A.F. : Les ventes ont explosé, on en vend deux fois plus que l'année dernière à la même époque ! Il s'en était vendu 150 000 sur toute l'année. Actuellement, nous en vendons à peu près 10 000 par mois. Si nous atteignons notre objectif de 300 000 pour cette année, les stocks en France seront épuisés. Ce qui aura probablement lieu en décembre, moment où s'effectuent 45% des ventes de l'année.

Panda : Quel avenir pour la DC ?

A.F. : Sega a commencé à signer des accords sur des appareils interactifs compatibles avec la DC. Ce qui permettra de pérenniser la DC... Mais par contre, ces appareils seront plus chers, la DC coûtant plus de 1 000 francs à fabriquer. En 2002, les sorties risquent d'être un peu moins fréquentes, mais on devrait avoir encore beaucoup de jeux de qualité. Pour ce qui est de 2003 ou 2004, il est difficile de prévoir, nous n'avons pas de visibilité sur une aussi longue période.



Laurent Boby

Panda : Maintenant que Sega est un éditeur multi plates-formes, va-t-il privilégier un format ?

Laurent Boby : Non ! Sega continue et continuera à développer sur Dreamcast. Nous devenons un éditeur multi plates-formes afin de mettre nos jeux à disposition d'un maximum de joueurs. Lorsqu'on parle de multi plate-forme, cela signifie les consoles portables et fixes, mais aussi les téléphones portables, les PDA et les décodeurs.

Panda : La rumeur disant que les jeux Dreamcast n'existeront plus dès l'an prochain est-elle fondée ?

L.B. : Non ! Il y a quelques semaines, à l'E3, une quinzaine de jeux ont été présentés pour une sortie imminente. Nous sortirons encore plus de jeux en 2001 qu'en 2000. Actuellement, une trentaine de jeux sont en développement. Il s'agit de jeux de sport, Sonic 2, Crazy Taxi 2... mais aussi de jeux en ligne.

Panda : Justement, qu'en est-il des jeux en ligne ?

L.B. : L'E3 a été l'occasion de présenter 5 jeux en ligne, dont PSO 2, Propeller Arena, ou encore Bomberman Online... Il est important de noter que Sega reste très attaché aux jeux en ligne : lors de l'E3, Phantasy Star Online a également été présenté sur Game Cube.

Panda : Sonic 2 sort dans moins d'un mois. Qu'est-il prévu autour de cet événement ?

L.B. : Tout d'abord, la sortie mondiale aura lieu le 23 juin, marquant ainsi les 10 ans du titre. C'est important, car Sonic est vraiment l'emblème de Sega, notre mascotte. C'est donc pour nous l'occasion de faire quelque chose de très grand. Des montres, des coffrets collectors et des jeux seront à gagner. Nous vous préparons aussi quelques surprises autour de ce titre... Et puis, les joueurs auront la possibilité de réserver (très prochainement) une version du jeu Sonic Adventure 2 dans des magasins spécialisés (Scoregames, etc.). Et pour tout jeu réservé, le joueur gagnera un t-shirt Sonic exclusif... Mais je ne vous dis pas tout, nous vous réservons d'autres surprises !

Actualités

EVE ZERO

ARK OF THE MATTER

Genre : Aventure
Editeur : C's Ware
Disponibilité : Maintenant

Eve Zero est peut-être un titre qui ne vous dit rien mais qui est cher au cœur des Japonais depuis 1997, année de la sortie du premier volet sur Saturn. Ne serait-il pas temps de combler nos lacunes ?

Ce digital comics se déroule deux ans avant la première enquête policière de la version Saturn. On y retrouve les mêmes héros qu'auparavant, c'est-à-dire la commissaire Marina Hojo et le détective privé Kojiro Amagi. Comme à l'accoutumée, l'histoire débute par un meurtre. Mais ici, Marina et Kojiro ne travaillent pas sur la même affaire. Marina est chargée d'enquêter sur un crime morbide où la victime a été éviscérée. Kojiro, quant à lui, sera engagé pour une affaire de fugue. Bien entendu, autour de ces deux héros gravitent des personnages secondaires, souvent récurrents aux autres volets.

Deux points de vue

Ce jeu a pour particularité de proposer une option multi sight, c'est-à-dire que nous suivons une histoire de deux points de vue différents (celui de Marina ou celui de Kojiro), qui peuvent s'entrecroiser et s'influencer. Prenons un exemple concret : Marina veut rencontrer Mr. T., mais, après plusieurs heures de recherches, elle ne le trouve toujours pas. Or, Kojiro l'a déjà rencontré. Il suffit donc de changer de point de vue et d'incarner Kojiro pour que celui-ci donne des renseignements sur cette personne à Marina. Une fois que vous rejouez Marina, elle saura où retrouver son Mr.T.



Malgré sa frange, Kojiro est un excellent tireur.



Des histoires sanglantes en perspective.



Passe-moi les clés, chéri !



Une jeune reporter qui met son nez partout.

MARINA HOJO

Commissaire dans la sixième section de l'Ordre public, c'est une rousse pétillante très optimiste. Son taux de réussite de ses missions serait de... 99% ! (On comprend mieux pourquoi le taux de criminalité est si faible au Japon).



KOJIRO AMAGI

Membre de l'agence Katsuragi, sa frange lui mange le visage. Il a vécu une enfance malheureuse, avant d'être recueilli par Genzaburo Katsuragi, qui lui enseigne son métier. L'enquête lui rappellera son pénible passé.



YAYOI KATSURAGI

C'est la fille de Genzaburo et la petite amie de Kojiro, avec qui elle héritera de l'agence de son père. Élevée comme un garçon, elle déteste perdre, ce qui donne lieu à des rivalités avec Kojiro. Elle a fait ses études à l'étranger, où elle a rencontré Marina, et elles sont restées très amies.



Accessoires



KEYBOARD :

Le clavier officiel est vraiment l'outil le plus adéquat pour écrire au plus vite ses messages sans se prendre la tête avec le pad, pour rechercher des sites ou pour répondre à ses mails. C'est un élément incontournable pour tous les fans des jeux on-line du style PSO, ou de parties du genre Quake 3.

Prix public conseillé : 99 F



DREAM BLASTER :

Ce flingue offre une assez bonne précision, mais c'est surtout ses modes de rechargement qui sont intéressants : normal, automatique, ou automatique + tir automatique. Très pratique, surtout pour les paresseux. Seul inconvénient : la recharge automatique n'est pas compatible avec tous les jeux du genre (par exemple, Confidential Mission).

Prix public conseillé : 249 F

CONTROLLER :

Impossible de se passer de cet accessoire, il est le pad officiel de la DC. Très ergonomique, il dispose d'une croix directionnelle ainsi que d'un stick analogique pour de meilleurs déplacements. Les quatre boutons de droite sont colorés différemment pour qu'aucune confusion ne soit possible, et deux gâchettes sont disposées sous le pad. Deux ports de connexion permettront d'intégrer les cartes mémoire ou d'autres accessoires (vibration pack, micro...).

Prix public conseillé : 199 F



MOUSE :

La souris officielle est l'autre objet de prédilection des amoureux du Net. C'est sûrement l'outil ultime pour des parties à la Quake 3, car elle offre des déplacements plus précis et rapides qu'avec le pad. De plus, elle s'adapte à des jeux auxquels on ne l'aurait pas forcément associée. Essayez-la avec Confidential Mission, vous n'en reviendrez pas.

Prix public conseillé : 179 F



BLEEM FOR DREAMCAST :

Bleem for Dreamcast est un magnifique émulateur PlayStation pour Dreamcast. Cette première version vous permet d'apprécier Gran Turismo 2 dans toute sa splendeur. Car non seulement Bleemcast vous permet d'y jouer sur votre DC, mais en plus, il embellit le jeu d'une façon incroyable. Même l'é-

mulation de la PS2 ne donne pas un résultat aussi convaincant. Son utilisation est simple : il suffit d'insérer le disque dans la DC, de le charger puis de le remplacer par GT2. Et pour ceux qui aiment les infos, sachez que la prochaine version de Bleem for Dreamcast vous permettra de jouer à FFX !

Prix public conseillé : 99 F

VISUAL MEMORY :

Le VM sert aussi bien de carte mémoire pouvant contenir 200 blocs de sauvegarde que de petite console portable. En effet, on peut, dans certains jeux, charger des mini-jeux à partir de sa DC et s'amuser avec n'importe où, puisqu'il est doté d'un écran à cristaux liquides. Ce même écran affichera, une fois branché au pad, plusieurs paramètres du jeu (titre, état du personnage...). De plus, deux joueurs peuvent échanger des informations en connectant leur VM ensemble.

Prix public conseillé : 199 F





VOLANT MC2 :

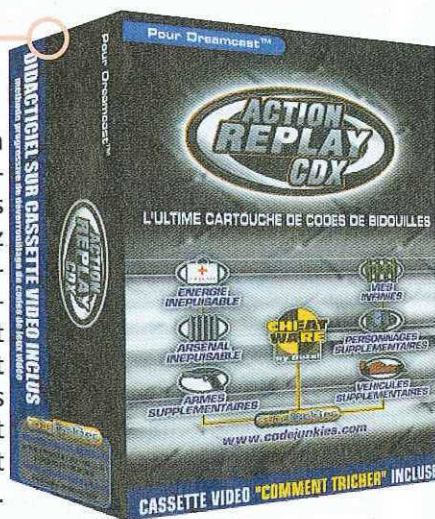
Grâce à l'AccuDrive (un système d'autocalibrage), la sensibilité de ce volant de compétition peut s'accorder parfaitement aux goûts du joueur. En réglant la plage d'intensité et la sensibilité, vous pourrez prendre les virages plus ou moins serrés selon que vous tournez à fond ou non. Des supports réglables permettent de caler au mieux le volant sur ses genoux dans une position plutôt pratique. Les pédales d'accélération et de frein sont très réalistes. Ajoutez à cela un double changement de vitesse (F1 et Rallye) et un système de simulation de vibration intégré, et vous avez le volant parfait.

Prix public conseillé : 413 F

ACTION REPLAY :

Tout le monde le sait, l'action replay est l'accessoire indispensable pour terminer un jeu dans les meilleures conditions. Optez pour la vie infinie, les barres d'énergie au maximum, les munitions inépuisables, des armes et véhicules supplémentaires, et l'acquisition de personnages cachés ! De nombreux codes sont déjà préenregistrés et le tout est fourni avec une vidéo explicative.

Prix public conseillé : 349 F



MANETTES :

Elles existent en trois modèles (analogique, digital et vibrant), et sont disponibles en six coloris différents. Les dix boutons d'action sont programmables, ce qui promet des parties de baston endiablées ! Le joystick et tous les boutons sont analogiques. Le pad inclut deux moteurs de vibration, ce qui est plutôt sympa. De plus, les poignées sont caoutchoutées, pour une meilleure prise en main.

Prix public conseillé : 179 F



DREAMCAST GUN :

Le pistolet officiel est extrêmement précis et plutôt bien pensé. Il n'est pas trop lourd et se prend bien en main. Deux mètres de longueur de fil permettront au joueur de s'installer confortablement. La gâchette correspond au bouton A et on retrouve à l'arrière les boutons Start, B et la croix directionnelle. Le port d'extension est également placé à l'arrière et dispose d'un trou sur le dessus pour voir l'écran du VM. On peut, bien sûr, y introduire un Kit Vibration pour avoir encore plus de sensations. Un accessoire pour tireurs d'élite, vendu en pack avec House of The Dead 2.

Prix public conseillé : 199 F



KIT VIBRATION :

Si vous voulez vous plonger à fond dans le jeu, ce kit, qui s'insère dans la manette, vous fera ressentir la moindre secousse, le moindre tremblement, le moindre soubresaut aussi que fort que ceux que subissent vos personnages.

Prix public conseillé : 199 F



CARTES MÉMOIRE :

Oyez, oyez ! Les grands et petits consommateurs de blocs mémoire trouveront dans ces produits la dose optimale pour satisfaire leur envie de jouer. Des cartes mémoire de 1, 2, 4 et même 8 Mo (c'est-à-dire 200, 400, 800 et 1600 blocs) s'offrent à vous. Sachez que pour les cartes de 4 et 8 Mo, un câble de liaison pour PC est inclus dans le prix.

Prix public conseillé : carte de 1 Mo, 69 F ; 2 Mo, 82 F ; 4 Mo, 199 F ; 8 Mo, 205 F



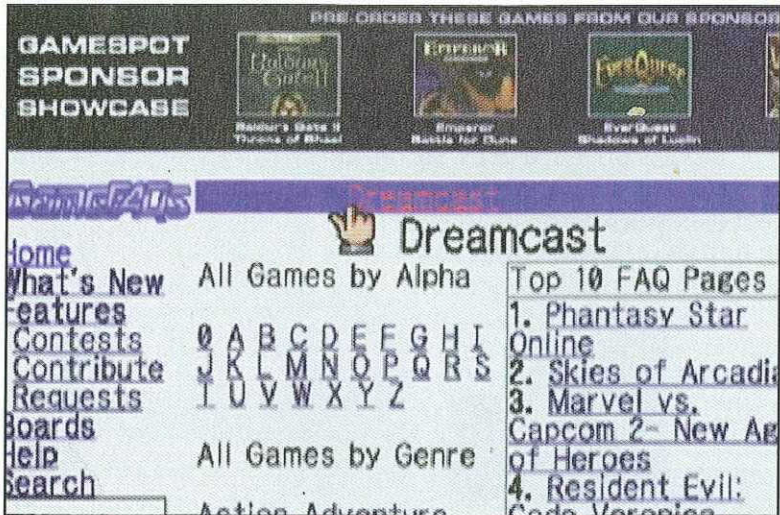
Internet

Voici une nouvelle sélection de sites web. Peu d'entre eux sont entièrement consacrés au jeu vidéo, mais tous offrent un intérêt certain et vous trouverez sûrement de quoi vous amuser. Alors, bon surf à toutes et à tous !

Se décoincer d'un clic

Bien que son interface soit des plus austères et qu'aucune image ne vienne l'égayer, Gamefaqs est l'adresse de référence en ce qui concerne les soluces. Son champ d'action s'étend à toutes les consoles (même aux plus vieilles, comme la Megadrive ou la Master System) ainsi qu'aux jeux PC. Un catalogue riche et varié pour votre Dreamcast préférée vous y attend, évidemment. Vous trouverez des aides, intelligemment classées par ordre alphabétique ou par genre. Gamefaqs est un site de fans, et ses soluces ne sont pas réalisées par des professionnels. N'en déduisez pas qu'elles sont bâclées, loin de là. Elles sont en général très complètes, et même s'il arrive que certaines se limitent aux solutions de quelques niveaux, sans les bonus, et on y trouve presque toujours ce que l'on cherche. Le site accueille également, pour chaque jeu, des tests écrits par des amateurs qui désirent faire connaître leur avis. De plus, un grand nombre de codes permettant de débloquent des niveaux ou des bonus cachés y sont dévoilés. Et au cas où vous resteriez coincé et que vous ne trouveriez aucune aide pour résoudre votre problème, n'hésitez pas à poser vos questions dans le forum de discussion, les réponses ne devraient pas se faire attendre. Le seul hic de ce site est qu'il est américain, et que la connaissance de l'anglais est fortement conseillée...

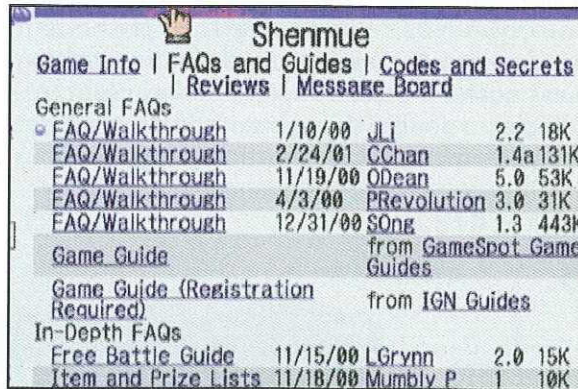
L'adresse : <http://www.gamefaqs.com>



Les jeux sont classés de deux manières : par ordre alphabétique ou par genre.

| | | | | | |
|-------------|---------------------------------|------|-------|---------|--------|
| Features | Nadesico the Mission | FAQs | --- | --- | Boards |
| Contests | Namco Museum | --- | Codes | --- | Boards |
| Contribute | Nanatsu no Sekki | FAQs | --- | Reviews | Boards |
| Requests | Hikari Senritsu no Bishou | FAQs | --- | Reviews | Boards |
| Boards | Napple Tale: Arisia in Daydream | FAQs | Codes | --- | Boards |
| Help | Nasubi no Heva | --- | --- | --- | Boards |
| Search | NBA Hoopz | --- | Codes | --- | Boards |
| Go | NBA Showtime | FAQs | Codes | Reviews | Boards |
| Join-Op | NBA2K | FAQs | Codes | Reviews | Boards |
| Arcade | NBA2K1 | FAQs | Codes | Reviews | Boards |
| Console | NBA2K2 | --- | --- | --- | Boards |
| Dreamcast | NCAA Football 2K2 | --- | --- | --- | Boards |
| Genesis | Neo Golden | --- | --- | --- | Boards |
| NES | | | | | |
| Nintendo 64 | | | | | |
| PlayStation | | | | | |

De la liste des jeux, vous accédez aux FAQ, codes, tests, forum.



Pour Shenmue, on trouve une flopée de FAQ et aides de jeu.

De la pâte à modeler à la pelle

Les studios Aardman, ça vous dit quelque chose ? *Wallace & Gromit* et *Chicken Run*, peut-être ? Eh bien, sachez que ce ne sont pas les seules œuvres de ce studio anglais. Pour en savoir plus, allez donc faire un tour sur le site officiel (écrit dans la langue de Shakespeare, forcément), qui montre toute leur évolution dans le domaine de l'animation, depuis leur création en 1972. D'un clic, vous accédez aux fiches des trente-quatre courts-métrages. Vous apprendrez aussi qu'ils ont réalisé un spot, tout en pâte à modeler (leur matière de prédilection), pour les Spice Girls ! De plus, des liens vous redirigeront vers des sites dédiés à leurs principaux films. Je ne saurais trop vous conseiller celui de Wallace et Gromit, le plus fourni, qui offre une présentation de chaque personnage, des informations sur les trois films mettant en scène les deux compères, et des images à gogo.

L'adresse : <http://www.aardman.com>



Une fiche pour chaque film.



Dans le site Wallace & Gromit, des illustrations inédites.



Une prés

"Le cin

Comme des critiq
ses dossi
En plus o
chaque o
sur le tou
des précis
sente un
dont les r
menter ab
crés des d
De même,
sonnalités
parcouran
croustillan
L'adresse :

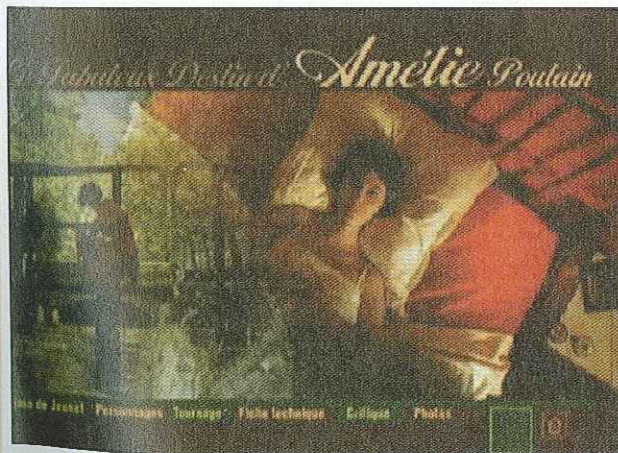




Une présentation claire et précise.

"Le cinézone de vos nuits blanches"

Comme tous les sites dédiés au septième art, celui-ci propose des critiques sur les films nouvellement sortis. Il se distingue par ses dossiers très bien faits et par une mise en page travaillée. En plus des habituelles fiches sur les acteurs et les réalisateurs, chaque dossier propose des galeries d'images, des anecdotes sur le tournage, un glossaire, et même, quand le sujet s'y prête, des précisions mythologiques... La rubrique "Événements" présente un agenda international, avec des détails sur les festivals dont les moins connus. Et ce n'est pas tout. On pourra se documenter abondamment sur des célébrités auxquelles sont consacrés des dossiers complets, avec photos et anecdotes à l'appui. De même, la rubrique "Entretiens" vous fera connaître des personnalités du monde du cinéma, à travers des interviews. En parcourant la base de données, vous dénicheriez des anecdotes croustillantes (casting, problèmes encourus lors du tournage...). L'adresse : <http://www.ecrannoir.fr>



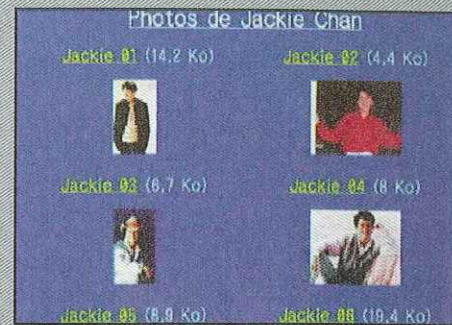
Les dossiers sont nombreux et soignés.



Acteurs et réalisateurs, grands et moins grands.

Jackie Chan dans tous ses états

Si vous voulez connaître Jackie Chan sous toutes ses facettes, c'est sur ce site qu'il faut aller. Vous apprendrez tout sur son état civil, ses pseudonymes (que l'on découvre nombreux), sa situation familiale... La partie filmographique contient les résumés de la plupart des films et des critiques, dont certaines signées par Christophe Gans (réalisateur de *Crying Freeman* et du *Pacte des loups*). Mais la popularité de Jackie ne s'arrête pas là, ce site propose également 350 photos de l'acteur, sa discographie (eh oui, il chante aussi), les jeux vidéo inspirés de son nom, et les influences qu'il exerça sur d'autres domaines : comics, manga, figurine, timbres et basket ! Le webmaster a donné libre cours à sa passion, allant jusqu'à narrer les scènes qui ont été coupées lors de l'exportation des films aux US et en Europe. Il a aussi recollé toutes les coupures de presse concernant sa vedette fétiche. Un coup de chapeau à la rubrique "Blessures", qui fait un récapitulatif de toutes ses foulures, fractures et brûlures. Bref, vous saurez tout ! L'adresse : <http://perso.wanadoo.fr/lemondedejackiechan>



Une galerie d'images qui va des photos de film aux photos promotionnelles.



Eh oui, des timbres-poste Jackie Chan, ça existe.



Des screenshot de jeux vidéo inspirés de ce talentueux acteur-cascadeur-chanteur.

Internet

Une DVD-thèque peu onéreuse

Le DVD est devenu le support à la mode, et même si on en trouve dans les grands magasins à des prix attractifs, il faut savoir qu'on peut toujours trouver moins cher ailleurs, surtout sur le Net ! Voilà donc une adresse bien utile. Les données sont mises à jour quotidiennement : films nouvellement édités, recensement des ventes à prix réduit sur les sites francophones. Bref, si vous n'avez pas le temps de vous lancer dans une comparaison des prix, "DVD pa\$ Cher" s'en charge pour vous : DVD à prix coûtant, déstockés, en vente flash, remise de 100 francs pour 300 francs d'achat... vous trouverez votre bonheur. Un clic sur un film à prix réduit vous redirigera automatiquement vers le site de vente concerné. Outre le guide d'achat, vous pourrez consulter le classement des meilleures ventes, la liste de pré-commandes, ou le guide général des DVD, qui va d'une série de dossiers techniques à la liste des versions belges (souvent identiques aux françaises mais moins chères). Le petit "plus" de ce site est de proposer des sélections "top image", "top son", "top sérigraphie"... pour signaler les éditions particulièrement soignées.



L'adresse : <http://www.dvdpascher.net>

LA SELECTION DVDPASCHER

| | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
| Mission Impossible 2 | Le Pacificateur | Sur la route d'El Dorado | Gladiator |
| MusicBox 129F | MusicBox 99F | MusicBox 129F | MusicBox 169F |

[Cdiscount](#) [Pere-Noel](#) [MusicBox](#) [DVDzone](#) [Digital](#)

Une sélection de DVD à de bons prix.

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| Hair (preview) | The Commitments (preview) |
| 169F chez MusicBox (Hors Port) | 155F chez MusicBox (Hors Port) |
| Romeo doit Mourir (11/05) | Dinosaure (14/05) |
| 149F chez Pere-Noel.Fr (VB) | 179F chez Pere-Noel.Fr |

Comparaison de prix entre plusieurs sites.

TOP SERIGRAPHIE

Le meilleur de vos DVD en image !

Braveheart



BEST OF DVD

De quoi donner envie de s'acheter quelques DVD.

Voyage dans l'espace


Dans le numéro précédent, on avait testé Starlancer. Eh bien, sachez qu'il bénéficie d'un site officiel américain. Vous retrouverez les mots clés qui ont fait de ce jeu un univers à part entière. Mais surtout, vous y trouverez des fiches sur les officiers que vous croisez ou que vous défendez lors des missions. Elles sont complètes : carrière militaire, entraînement suivi, photo d'identité... vos supérieurs vous sembleront plus réels, plus familiers. De plus, une rubrique entièrement consacrée aux vaisseaux montre des dessins préparatoires, des photos de chaque partie qui compose le vaisseau-mère (poste de pilotage, cabines, salle des machines...), et, bien sûr, des vues extérieures des croiseurs que vous piloterez.

L'adresse : <http://www.microsoft.com/games/da/starlancer>

CAPTAIN ROBERT FOSTER / 57 / male / UK / ANS
Reliant
Military history
 Graduated top of his class at the Academy. Extensive military experience as both a pilot and Commander. Served in both the Luna conflict and the Europa uprising. Highly decorated with a long and distinguished career.
Training
 Qualified on all known Alliance fighters and Carrier Class ships.
Background
 Captain of the ANS Reliant, a veteran who came out of retirement after both of his sons were killed in action during the outbreak of

FOSTER, R.

Name: CPT ROBERT FOSTER
 Age: 57
 Nationality: UK
 Ship: ANS Reliant



Des fiches détaillées de chaque personnage.

Des vaisseaux au design travaillé.



Un avis su

Manga

Voilà un s...
 le catalog...
 d'animés...
 ront à vo...
 vidéo a ég...
 informe d...
 les sites o...
 chaque m...
 pays du S...
 un live du...
 çaises. Un...
 L'adresse :

BD franc

Voici un si...
 bien pratic...
 choisissant...
 (aventure, h...
 tern). Pour...
 liste des alb...
 la présentat...
 sur les auteu...
 lement le s...
 tion de cha...
 scannée, ré...
 l'album. Au...
 sont réunies...
 des sagas, c...
 Winch, font...
 L'adresse : h

Zoom sur...

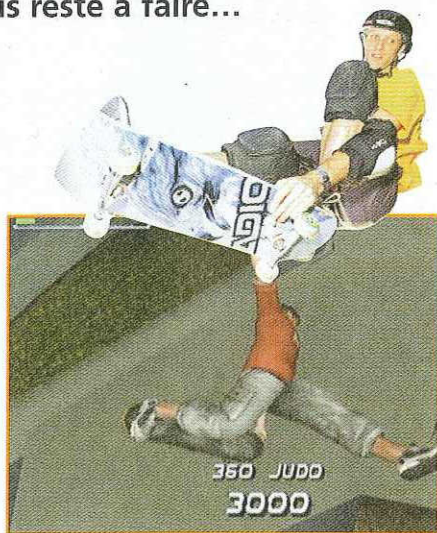
LA LOGITHÈQUE IDÉALE

Quels sont les meilleurs jeux de la Dreamcast ? Les hits qu'il faut absolument connaître pour ne pas mourir idiot ? Pour répondre à ces questions, nous vous avons concocté le top de la rédaction. Si vous voyez sur cette liste un jeu auquel vous ne vous êtes jamais essayé, et que vous aimez le genre, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Genre : skate

Une simulation très complète, bourrée de tricks et de figures, avec une maniabilité excellente. En plus, les graphismes sont au rendez-vous. Bref, ce jeu s'est imposé comme la référence dans son genre.



VIRTUA TENNIS

Genre : tennis

Derrière une prise en main très simple, se cache un jeu extrêmement précis et complexe si on veut le maîtriser à 100 %. Plus qu'une simulation de tennis, c'est le jeu de sport ultime, et les parties à plusieurs prennent une dimension rarement atteinte dans ce domaine.



SOULCALIBUR

Genre : baston

Le meilleur jeu de baston de l'histoire des jeux vidéo. Vous n'en trouverez pas un de plus abouti, même parmi les derniers hits d'arcade. Le must absolu dans son genre. Le premier jeu à avoir fait prendre conscience que la Dreamcast, c'est la meilleure console.

SKIES OF ARCADIA

Genre : RPG

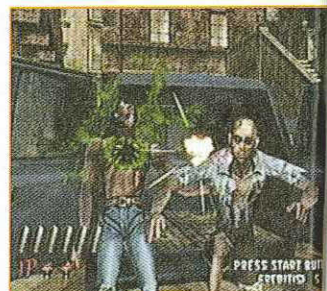
Un système de combat original, des graphismes bien léchés, et une durée de vie d'au moins soixante heures... C'est de loin le RPG le plus complet. Avec notre belle soluce, même les néophytes en viendront à bout !



HOUSE OF THE DEAD 2

Genre : shoot

Un des jeux les plus fun qui soit. Avec le gun, on se croirait vraiment en salle d'arcade. En plus, avec les multiples chemins pour finir le jeu, il

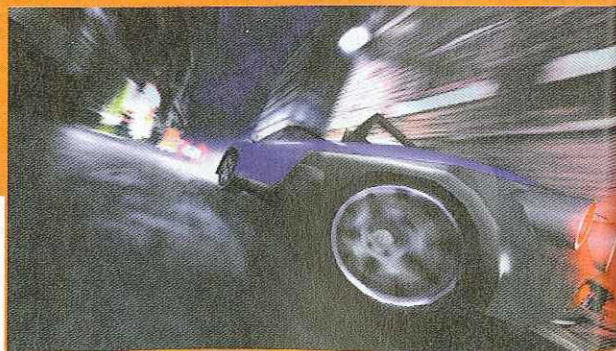


échappe à la tare du genre : une durée de vie trop faible.

METROPOLITAN STREET RACER

Genre : course

Sur Dreamcast, on trouve un nombre de jeux de course de qualité assez incroyable, et il n'a pas été facile de trancher. Disons que MSR s'impose comme le jeu de type "GT" le plus abouti.



RESIDENT EVIL

Genre : su

SAMBA

Genre: mu

Les jeux à souvent fu Amigo ga Les marac ment un p en font ur famille. M reusement en quantif



GRANDIA 2

Genre : RPG

Tout simplement le plus beau RPG jamais vu sur consoles. En plus il possède un vrai scénario, qui sort un peu des sentiers battus. Une aventure épique qui vous fera voir du pays. Et comme, il n'est pas trop compliqué, il sera idéal pour s'initier au genre.



SHENMUE

Genre : aventure

Plus qu'un jeu, c'est une révolution ! Grâce à son ambiance incroyable, dès les premières heures, on est carrément englouti dans le jeu. Impossible



d'en décrocher avant de le terminer. Ce jeu n'est pas descriptible avec de simples mots. Il faut y jouer pour le croire !



READY 2 RUMBLE ROUND 2

GENRE : boxe

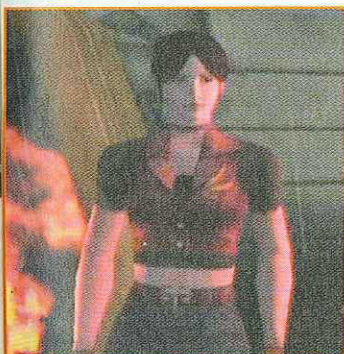
Ready 2 Rumble a mis une bonne grosse claque à tous les jeux de boxe. En jouant enfin la carte de l'humour, il remporte haut à la main le titre de jeu le plus fun de sa catégorie. Et comme sa réalisation technique n'est pas en reste...



RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

Genre : survival horror

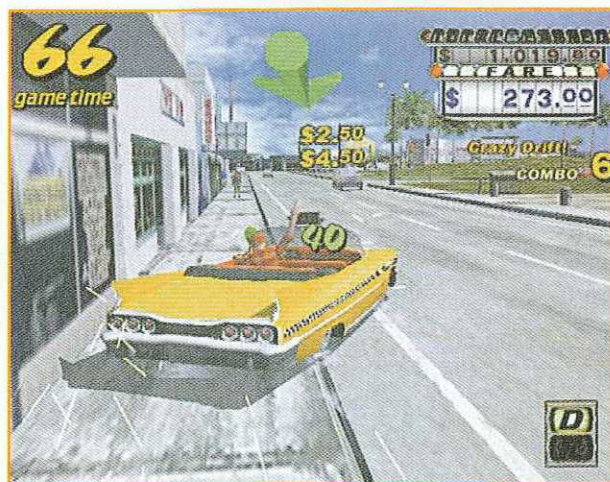
Ce Code Veronica est sans aucun doute le meilleur volet des Resident Evil ! Ce jeu vous fera sursauter, si vous y jouez seul tard le soir. Un vrai film d'horreur, sauf, que c'est vous qui êtes le héros, pad en main !



CRAZY TAXI

Genre : arcade

Crazy Taxi c'est le jeu d'arcade par excellence ! On en prend plein les yeux et c'est incroyablement fun. Il est impossible de ne pas aimer ce titre, tellement il est jouable. Le genre de jeu qu'on rature n'importe quand, juste pour se faire une petite partie.



SAMBA DE AMIGO

Genre: musique

Les jeux à accessoires sont souvent fun, mais Samba de Amigo gagne le pompon ! Les maracas apportent vraiment un plus indéniable et en font un hit pour toute la famille. Même si, malheureusement, ce titre est sorti en quantité très limitée...



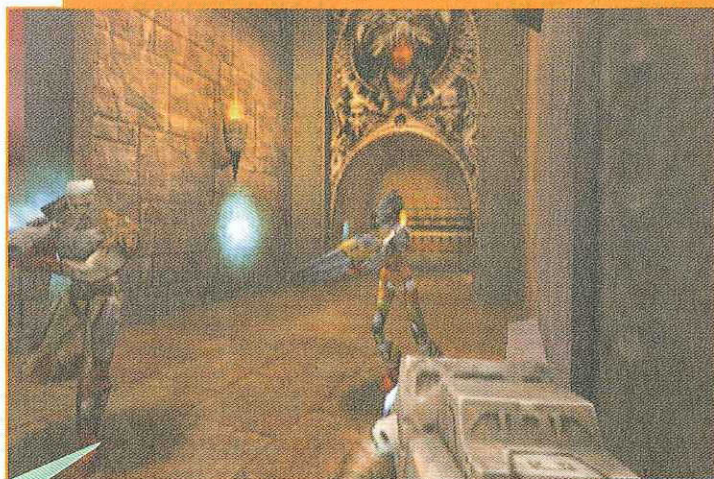
Zoom sur LA LOGITHÈQUE IDÉALE



PHANTASY STAR ONLINE

Genre : action-RPG

Phantasy Star Online, c'est le premier pas de la Dreamcast vers les MMORPG... les "Mass Online RPG", et c'est un pas de géant. Prévoyez un clavier, et vous allez entrer dans un autre monde. Vous pourrez y jouer avec d'autres fans de tous les pays. Une aventure à ne pas manquer.



QUAKE III

Genre : Doom-like

Rien que pour la prouesse technique, ce jeu mérite de figurer sur cette liste.

Et ce qui ne gâte rien, il est fun et jouable online... Même si vous risquez de récolter une note de téléphone bien épicée, rien ne peut égaler Quake III.

SEGA EXTREME SPORTS

Genre : sport



Quelle claque, la première fois qu'on a vu ce jeu ! D'habitude, dans les simulations de sport multi-épreuves, il y en a toujours la moitié qui sont nulles. Là, c'est incroyable, on a l'impression d'avoir sous les yeux un jeu de surf, un de deltaplane, un de BMX... et tout ça sur un seul GD-Rom.



F-355

Genre : course

L'AM2 a encore frappé, et comme d'habitude, lorsqu'ils s'occupent d'un jeu, c'est un hit. F-355 n'est pas forcément le plus facile d'accès, car c'est avant tout une simulation. Mais quoi qu'il en soit, c'est un grand jeu.



CAPCOM VS SNK

Genre : baston

Lorsqu'il s'agit de baston, les plus anciens pratiquants ne jurent que par la 2D. Alors, la réunion des deux plus grands noms de la baston dans un seul jeu, seule la Dreamcast pouvait réaliser un tel miracle !



SPACE CHANNEL 5

Genre : musique

Les jeux musicaux sont en vogue depuis quelques années. Là encore, la Dreamcast dispose d'un hit atomique. À la fois beau, bien rythmé, et plaisant à jouer. N'en jetez plus, la coupe est pleine !



SONIC ADVENTURE

Genre : plates-formes

Sonic, c'est la mascotte de Sega, et même si cet épisode est l'un des premiers jeux Dreamcast, il n'en reste pas moins un classique qui doit figurer en bonne place dans votre logithèque.

CHU CHU ROCKET!

Genre: réflexion

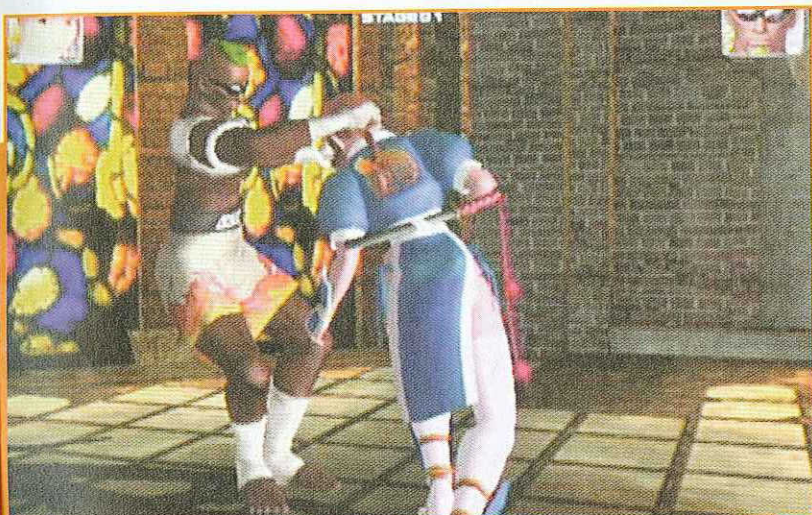
Bon normalement, tout le monde devrait avoir son Chu Chu Rocket!, avec sa Dreamcast. Il n'empêche que ce petit jeu de réflexion, qui ne paye pas de mine, mérite largement sa place dans ce top, grâce à son mode on-line.



JET SET RADIO

Genre : spécial

Difficile de classer Jet Set Radio dans un genre, tellement ce titre est à part. Un jeu d'un autre monde, avec un style graphique complètement décalé, et qui a charmé toute la rédaction.



DEAD OR ALIVE 2

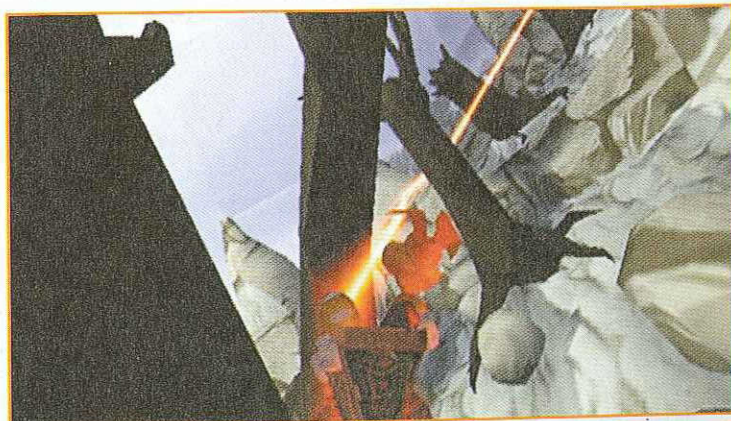
Genre : baston

Sans être aussi impressionnant que SoulCalibur, DoA 2 est l'un des jeux de baston les plus funs et les plus simples de prise en main qu'il nous ait été donné d'avoir entre les pattes.

RAYMAN 2

Genre : plates-formes

Ce Rayman a vraiment une bonne bouille. La qualité graphique est tout bonnement ahurissante. Maniable juste comme il faut, avec ce qu'il faut d'humour. Une réussite sur toute la ligne.



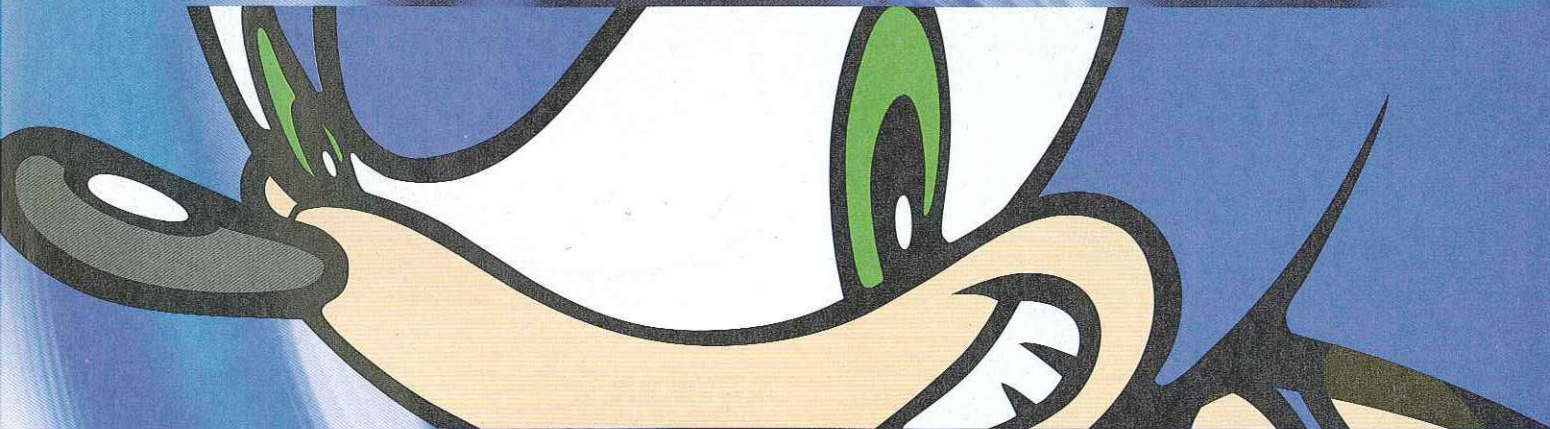
MR DRILLER

Genre : réflexion

Les jeux de ce genre sont nombreux, et il y a beaucoup de clones... Néanmoins, Mr Driller a réussi à renouveler le genre. Et ce qui est sûr, c'est qu'une fois qu'on l'allume, il est difficile de s'arrêter tant le jeu est prenant.

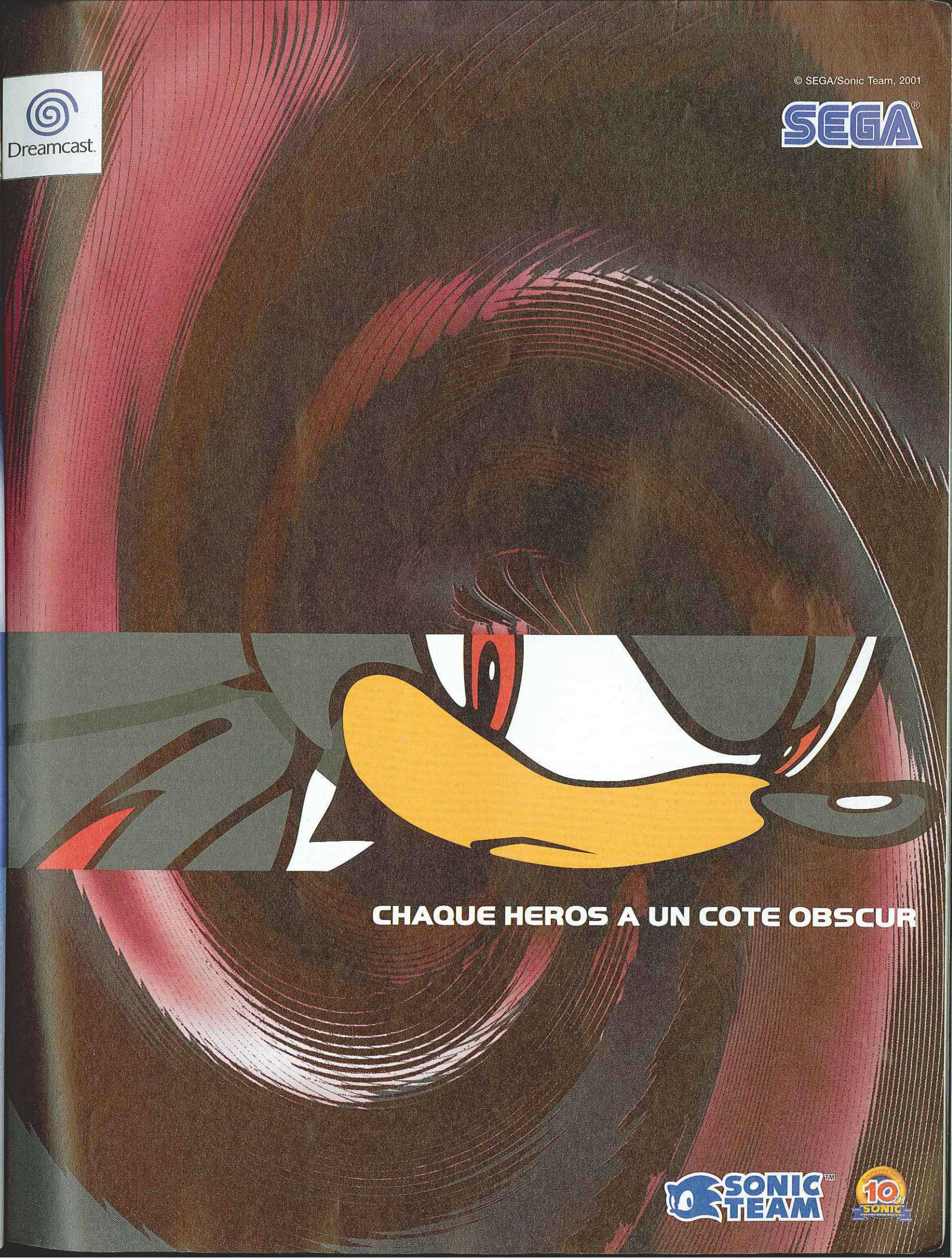


**VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS,
ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?**





© SEGA/Sonic Team, 2001



CHAQUE HEROS A UN COTE OBSCUR



Zoom sur...

l'E3

Le staff Sega.
Dont Yu Suzuki lui-même.

Le salon de l'E3 est sans nul doute le plus important de tous les salons de jeux vidéo du monde. La grand-messe, quoi. C'est traditionnellement l'occasion d'annonces et de surprises. Et il y en a eu ! Impossible de ne pas les partager avec vous.



Un salon gigantesque, qui mélange sans discrimination tout ce qui se rapporte aux jeux : consoles, PC, et même téléphones portables ou PDA ! Bon, je commence par les mauvaises nouvelles : hors du stand Sega, il fallait vraiment chercher pour trouver un jeu DC fait par un éditeur tiers. J'ai bien vu un jeu de bowling sans grand intérêt, mais qui n'arrivera jamais en Europe... Et puis, une sorte de Tony Hawk en trottinette, sur le stand de Crave, qui, lui, devrait réussir à atterrir en France. Mais le principal de l'actualité était concentré sur le stand Sega.

Il était clair que la plupart des éditeurs tiers avaient abandonné la Dreamcast. Quelques éditeurs européens ont encore des jeux à sortir, mais ils se contentent de finir des projets en cours, ils n'en commencent pas de nouveaux. Passé Noël, il ne faudra compter que sur Sega pour approvisionner la Dreamcast en jeux. Cela dit, il n'y a pas non plus de gros soucis de

pénurie totale de jeux. L'important n'étant pas le nombre de jeux disponibles par mois, mais le nombre de jeux qui valent le coup. Sega, on le sait, a la capacité de sortir des titres incroyables, que ce soit en termes de quantité ou de qualité. La preuve en est, l'impressionnante liste de titres prévus.

Des inédits en version jouable

Dans ce gigantesque zoom sur l'E3, vous allez découvrir pas loin d'une douzaine de titres, dont la moitié complètement inédits. Avant le show, je n'avais jamais entendu parler de Propeller Arena ou d'Alien Front Online... Bref, je n'ai aucun regret d'avoir fait le déplacement. La plupart de ces jeux utilisent les capacités on-line de la console. Un jeu comme Bomberman Online sera, à n'en pas douter, un très grand hit. D'autant qu'en Europe, on n'est pas oublié, et toutes les options on-line seront disponibles ! Côté

sports, Sega a décidé de compléter sa gamme, et on attend tous avec impatience le successeur de Virtua Tennis. On vous présente aussi les jeux de foot américain et de baseball, même si on se doute qu'ils n'arriveront pas en France ; en revanche, pour le tennis et le basket, aucun souci. Voilà, tout de même, un paquet de bonnes nouvelles.

Quant au stand lui-même, il était assez fermé, une sorte de grand cercle, avec des écrans de télé sur l'extérieur devant lesquels il y avait foule. Mais pour pénétrer dans le Saint des Saints, il fallait montrer patte blanche ! Là, les jeux étaient présentés dans une ambiance plus feutrée. Et en version jouable dans quasiment tous les cas ! Ce qui veut dire que non seulement plein de jeux vont arriver, mais qu'en plus, ils sont presque finis. Décidément, quelle bande de cachottiers, chez Sega ! Bon, allez, il ne vous reste plus qu'à tourner la page pour en prendre plein les yeux.

Lors de la soirée Sega, une mascotte bien entourée.

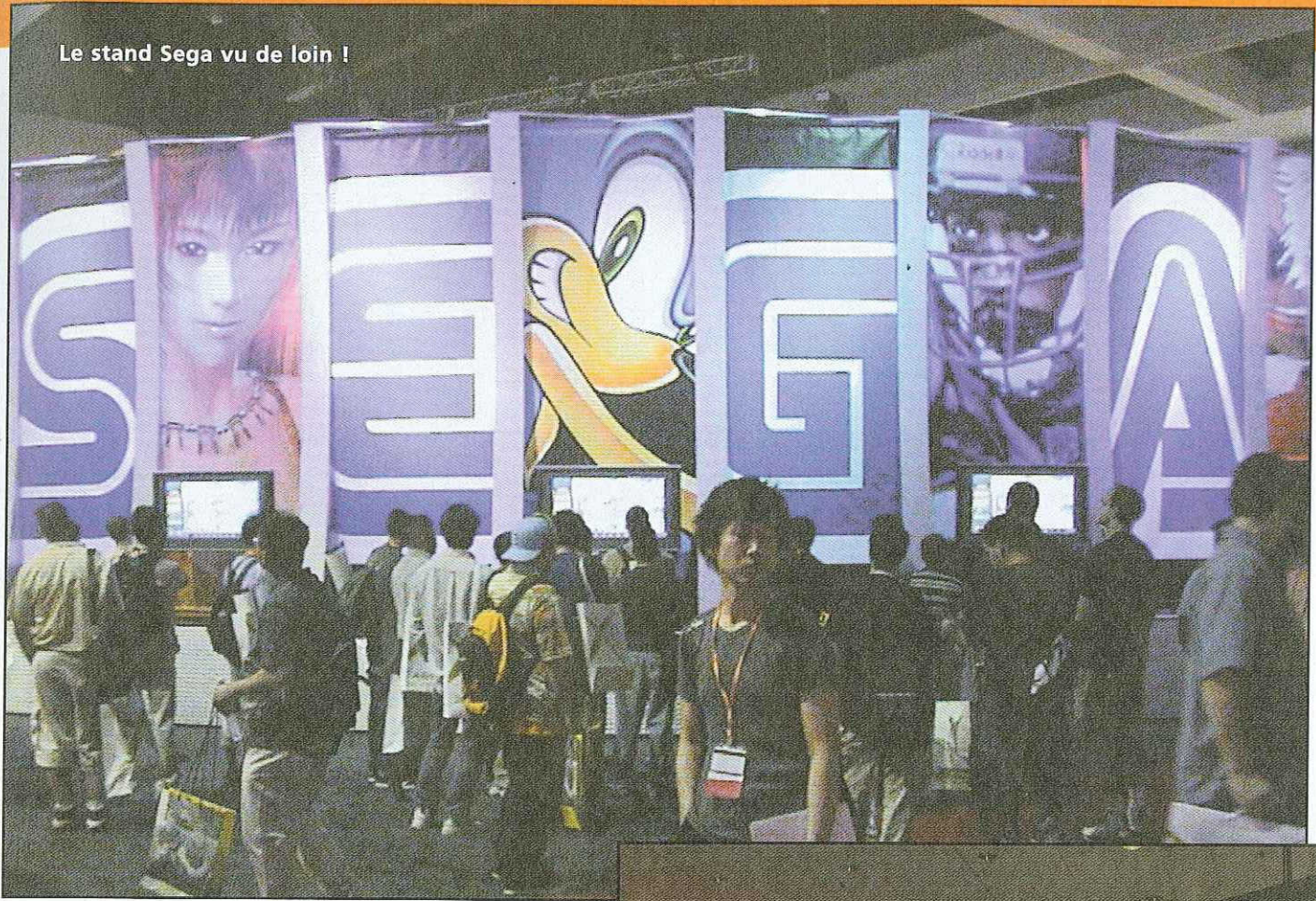


Tout ce monde autour du stand, en train d'admirer les vidéos de jeux.



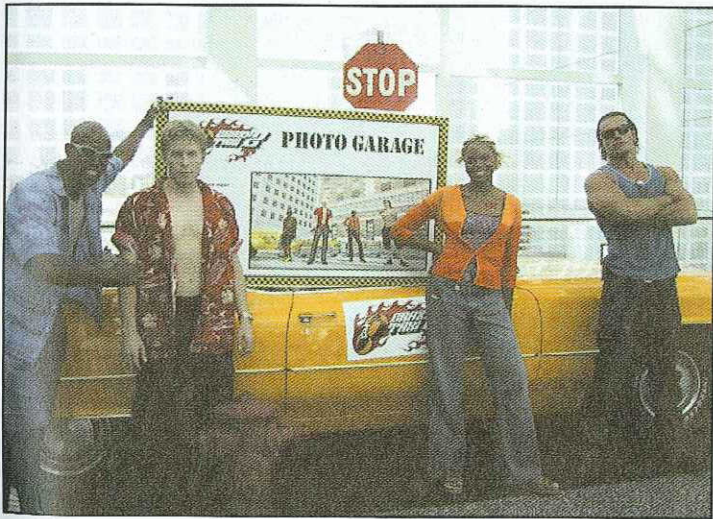
Une petite

Le stand Sega vu de loin !



bléter sa
patience
On vous
méricain
ute qu'ils
evanche,
un souci.
t de bon-

ait assez
y, avec des
evant les-
pénétrer
t montrer
aient prés-
feutrée.
ment tous
on seule-
mais qu'en
cidement,
ez Sega !
qu'à tour-
n les yeux.



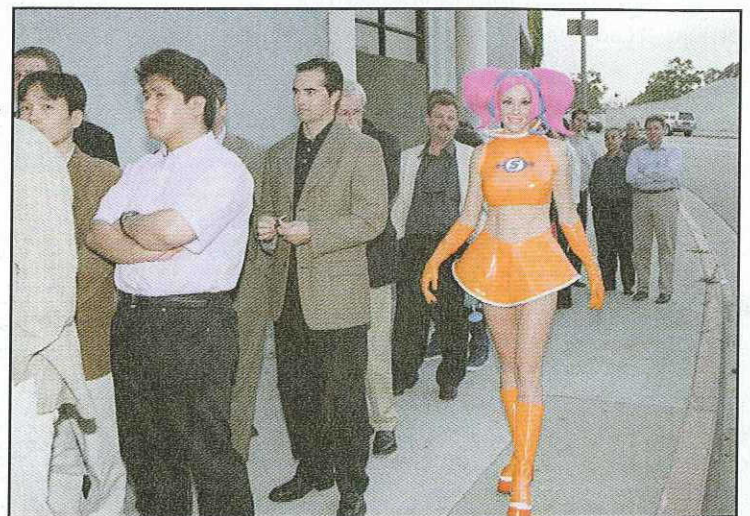
Une petite animation Crazy Taxi 2 dans les couloirs du salon.



Présentation de
Crazy Taxi 2
à la presse.



Ice T, lors de la soirée Sega.



J'aime bien Space Channel 5...

Zoom sur l'E3...

HEAVY METAL GEOMATRIX

Capcom nous concocte un nouveau jeu de combat basé sur l'univers d'une bande dessinée célèbre et pour le moins destroy, j'ai nommé Heavy Metal. Si vous aimez l'action, vous serez servi !

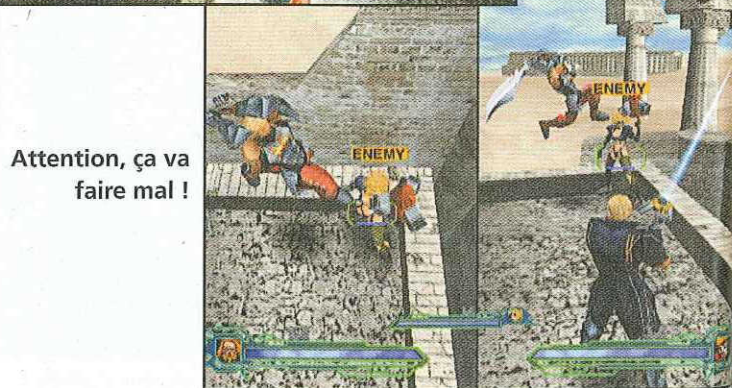
Heavy Metal Geomatrix est un jeu d'action pur et dur. Mais pas n'importe quelle action, puisque vous incarnerez (comme dans Spawn) des personnages issus d'un comics particulièrement apprécié des fans du genre. Il se joue seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément). Douze guerriers ou guerrières, répartis en trois équipes, seront sélectionnables. Les fans reconnaîtront le coup de patte du célèbre dessinateur Simon Bisley, à qui l'on doit entre autres les excellents dessins de plusieurs albums de Lobo et de Slaine. Vous combattrez vos adversaires (la vue est de dos) en utilisant des armes de corps à corps ou de longue portée – tout dépendra du modèle dont est équipé le personnage. Les affrontements se feront à coup de bazookas, d'épées, de lance-flammes ou encore de lance-roquettes. L'objectif final étant d'éradiquer toutes formes de vie adverse. En clair, il faudra faire la peau à vos adversaires. Heavy Metal GeoMatrix sera réalisé entièrement en 3D, avec des combats en temps réel sur fond de musiques hard-rock. Celles-ci seront d'ailleurs issues de groupes aussi célèbres que Megadeath ou encore Iron Maiden, ce qui promet une ambiance des plus déjantées. L'histoire vous place à la fin du XXIII^e siècle, au beau milieu d'une guerre sanglante et dans un monde dévasté. Dans cet univers impitoyable, seuls les plus forts survivront. Ils recourront à des Nanobots (des robots microscopiques) pour créer des super gladiateurs surarmés. Les versions que nous avons découvertes à l'E3 et au TGS s'annonçaient d'ores et déjà splendides, et les scènes d'action en mettaient plein la vue. Notez que ce jeu est tiré d'une borne d'arcade et que la version DC n'a vraiment rien à lui envier.



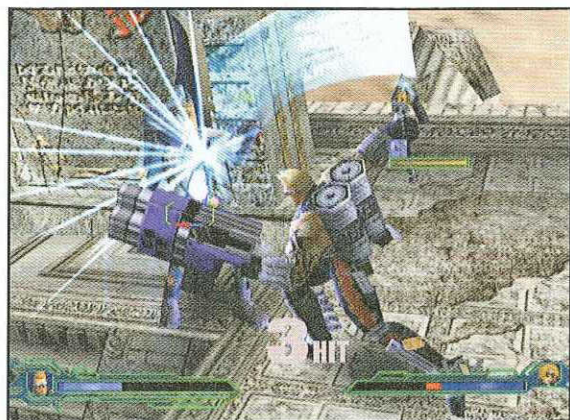
Pour survivre, il faudra savoir slalomer entre les tirs.



Le design des combattants, créé par Simon Bisley, s'annonce très impressionnant.



Attention, ça va faire mal !



L'action sera au rendez-vous.

Lance-roquettes contre épée, le combat s'annonce meurtrier.

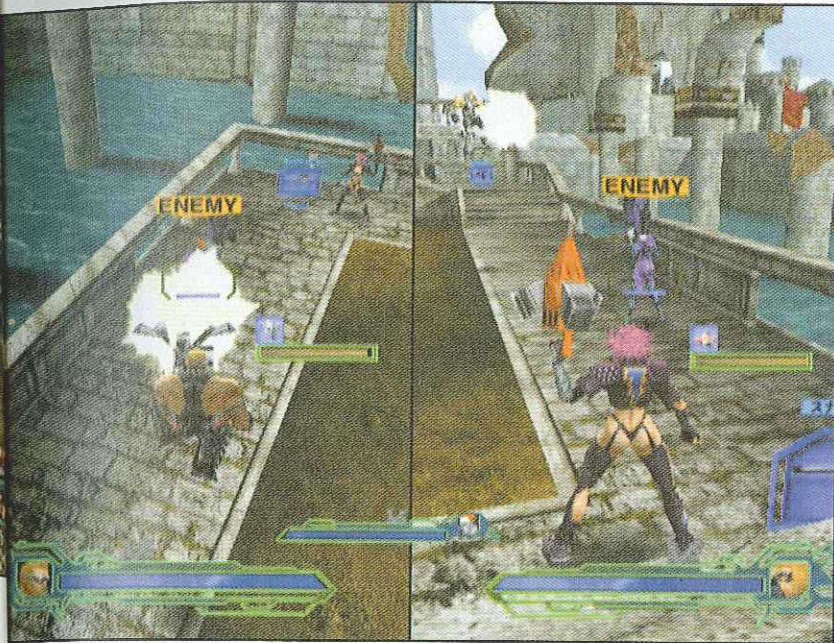


Genre
Action

Éditeur
Capcom

Disponibilité
N.C.

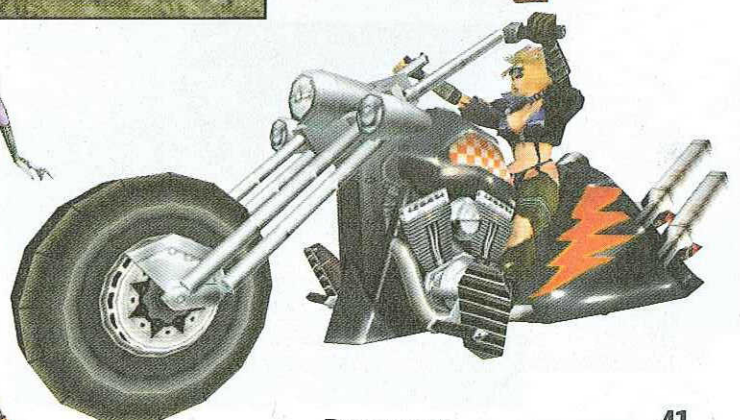
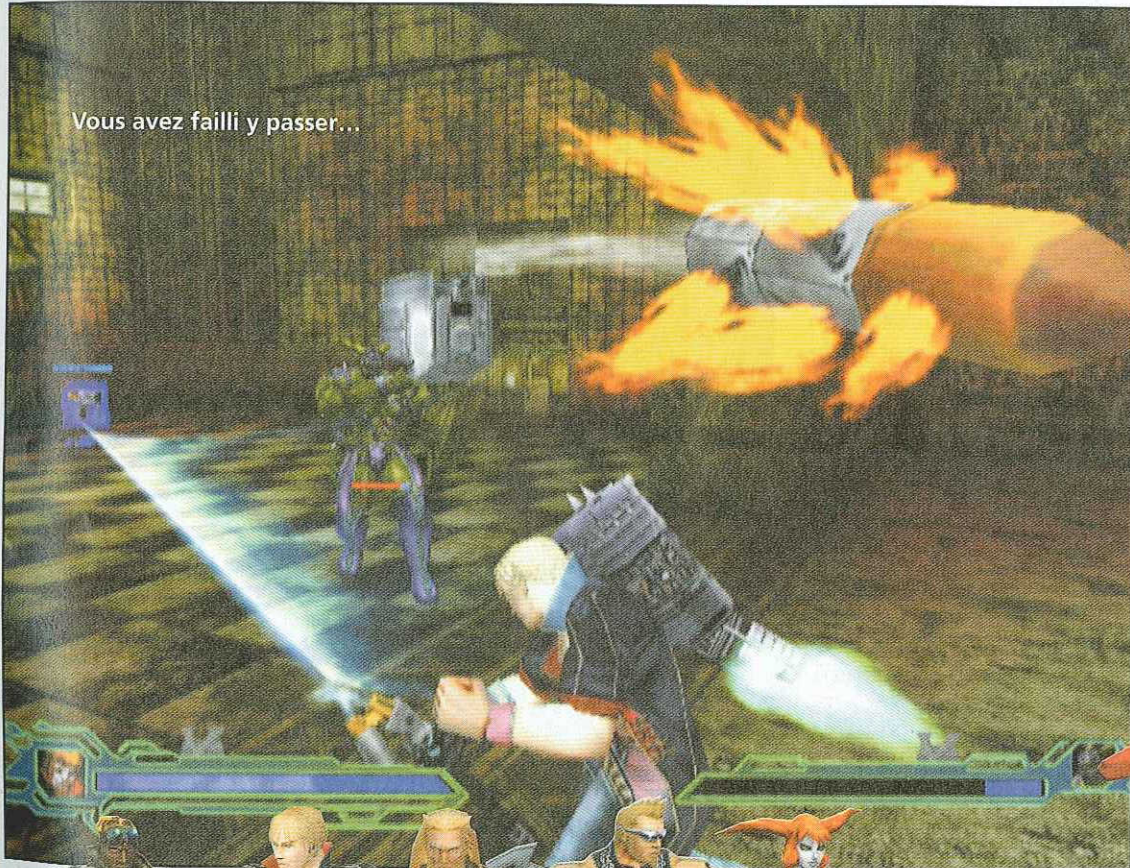
Vous pourrez jouer en mode coopératif.



La réalisation graphique est
des plus prometteuses.

design des
battants, créé
Simon Bisley,
annonce très
impressionnant.

Vous avez failli y passer...



Zoom sur l'E3...

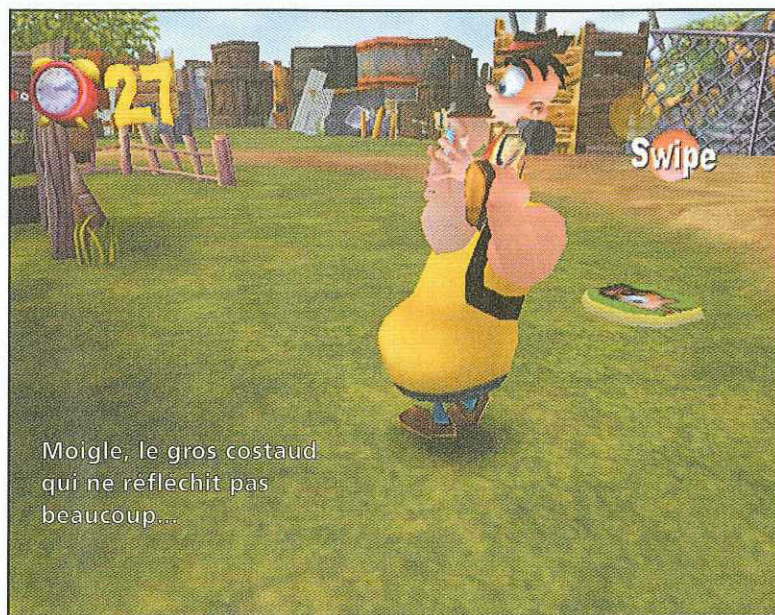
FLOIGAN BROTHERS



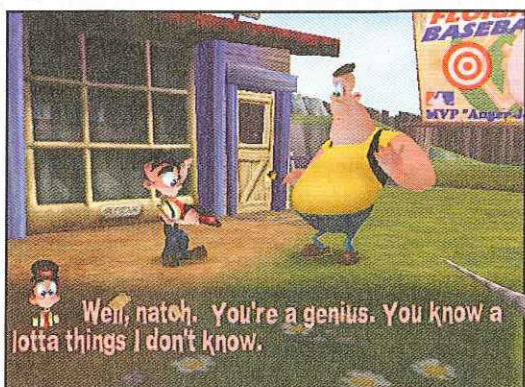
Hoigle et Moigle doivent toujours s'entraider pour progresser dans le jeu.

Visual Concept, le créateur du merveilleux NBA 2K1, nous prépare un jeu original dans un univers des plus cartoon. Les frères Floigan devraient surprendre plus d'un joueur par leurs drôleries et un système de jeu des plus alléchant.

Réflexion et humour seront clairement mis en avant dans ce qui s'annonce comme l'un des jeux les plus rafraîchissants de la Dreamcast. Vous manipulerez deux anti-héros dans des aventures pour le moins comiques. Petit mais astucieux, Hoigle ne cesse de donner des ordres à son frère Moigle, un balourd faible d'esprit. Face à différentes sortes d'épreuves, vous devrez analyser la situation et résoudre l'énigme posée en fonction des capacités des deux personnages et des éléments du décor mis à votre disposition. Le ressort de l'histoire, c'est que le baron Malodorous et sa bande de chats mercenaires veulent absolument prendre possession de votre décharge. Pour vous, bien sûr, pas question de les laisser faire. Alors, ils vous mènent la vie dure... Pour sauver votre propriété, vous vous devrez réunir les morceaux du projet secret de Hoigle, éparpillés dans la décharge. Vous dirigerez principalement le plus fûté des deux héros. En plus de donner des ordres, il éduque son grand frère, pour qu'il apprenne à exécuter certaines actions. Entièrement en 3D, avec des dialogues parlés et sous-titrés, FB propose déjà une réalisation attirante, grâce à des animations vraiment amusantes et à une ambiance qui n'est pas sans rappeler celle de Tex Avery. Vous trouverez treize niveaux, des mini-jeux, ainsi que des options internet permettant d'échanger Moigle et d'ajouter des nouveaux éléments au jeu (il semblerait que ce soit des nouvelles quêtes). Premier épisode d'une série annoncée, Floigan Brothers se présente comme l'un des jeux les plus funs et divertissants à venir dans les prochains mois. On a hâte de voir tout ça !



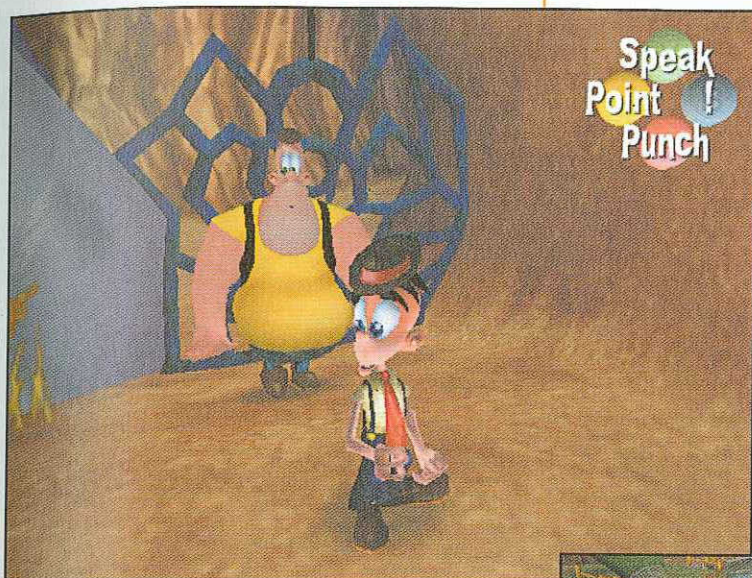
Moigle, le gros costaud qui ne réfléchit pas beaucoup....



L'ambiance est "red neck" à souhait.



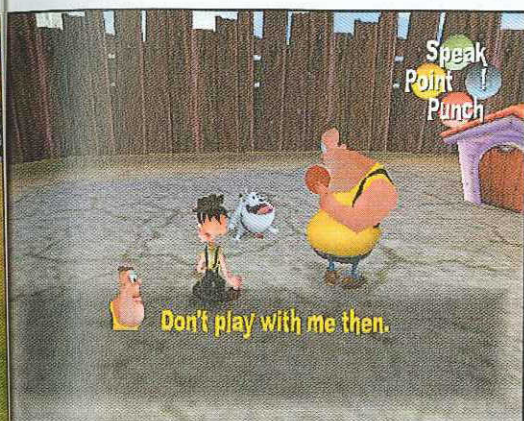
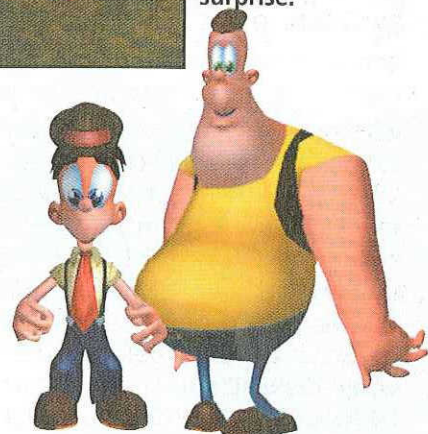
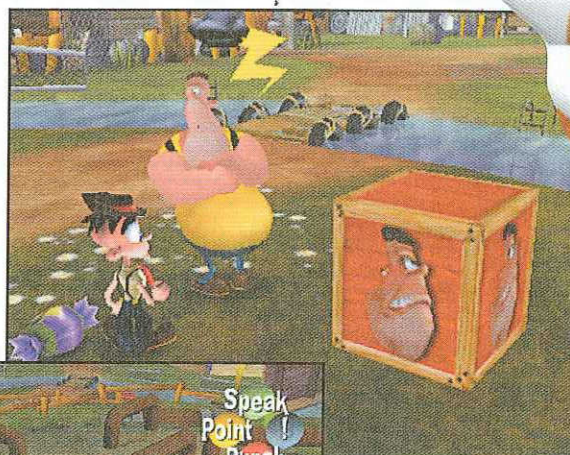
Hoigle, c'est le cerveau de la bande.



On sélectionne les actions à effectuer avec le pad.



Cette caisse renferme sûrement une surprise.



Vous utiliserez les animaux de la décharge pour vous en sortir.

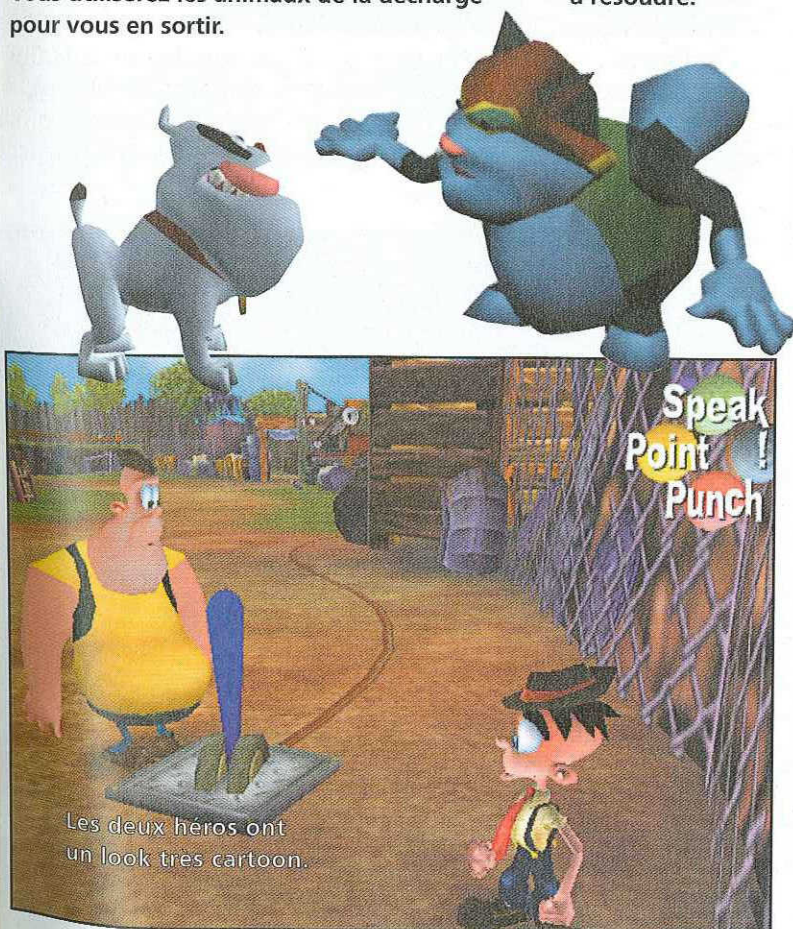
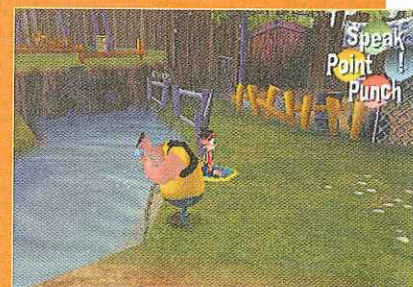


Il y aura des plein d'énigmes à résoudre.

DE LA RÉFLEXION ET DE L'INTERACTION

L'interface du jeu sera de type "context sensitive", c'est-à-dire que lorsque le joueur s'approchera de certains objets, un panneau de commandes (en haut à droite de l'écran) lui indiquera les actions possibles. Selon la situation, elles seront très différentes. Quand Hoigle utilisera son frère pour certaines actions, cela pourra modifier son humeur (apeuré, triste, joyeux, etc.). Par exemple, pour traverser une rivière asséchée (avec une passerelle au fond), Hoigle devra faire pleurer son frère jusqu'à ce que ses larmes fassent monter le niveau de l'eau ! Ou encore, il devra apprendre à Moigle à se servir d'une lampe-torche car ce dernier a peur du noir (Hoigle, quant à lui, a peur des araignées...). Bref, des scènes vraisemblablement très amusantes, des graphismes à mourir de rire... vivement la version finale !

Moigle pleure de toutes ses forces



OUTTRIGGER

AM2 peaufine son dernier jeu jusqu'aux moindres petits détails... Si vous aimez l'action, en vue subjective ou extérieure, et le jeu en réseau avec plein de partenaires, connus ou inconnus, vous ne pourrez pas rester de marbre devant un tel événement.

Après Quake 3 et Unreal Tournament, la Dreamcast va se doter du plus impressionnant des Domm-like à la première personne réalisés à ce jour. On peut vous dire que dès à présent, il met déjà une bonne claque, aussi bien visuellement qu'en ce qui concerne l'ambiance ! Un mode solo mission sera de la partie, mais le principal intérêt d'Outtrigger résidera dans le mode multijoueur, à quatre, sur la même console ou bien sur internet.

Côté l'histoire, le joueur dirige un des quatre justiciers qui luttent contre le terrorisme dans une institution privée, l'Interforce. Il a la lourde tâche d'assurer la paix à travers le monde... Outtrigger peut se jouer en vue subjective ou extérieure, à la manette ou au clavier et à la souris. Un effort a été fait pour que tous les joueurs y trouvent leur compte (16 types de configuration des boutons !), ce qui est vraiment sympa. Avec sa réalisation déjà très convaincante (pour ne pas dire époustouflante), Outtrigger s'annonce comme un must. Il devrait surprendre plus d'un joueur par ses qualités techniques, son action particulièrement soutenue, et des armes originales.

De la finesse dans un monde de brutes ?

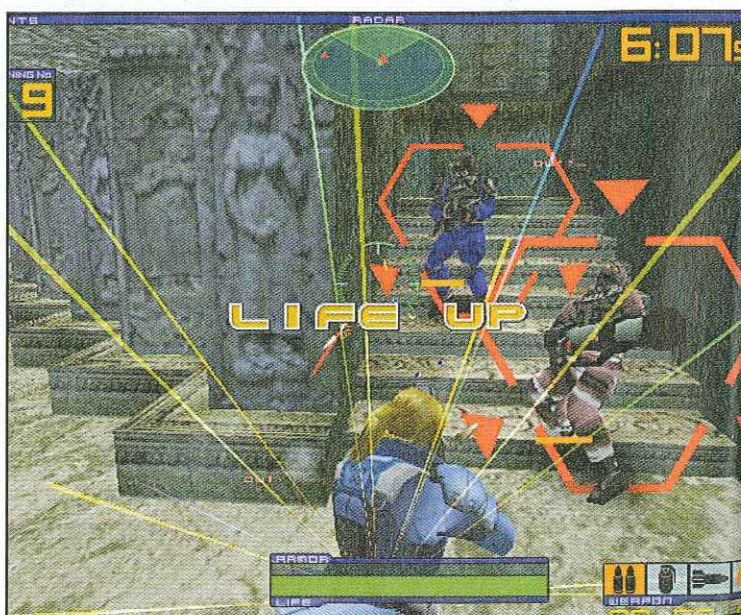
Issue d'une borne d'arcade, la version Dreamcast s'enrichit de décors et secrets. Une mission comprendra une quarantaine de niveaux. Avant d'en commencer une, il faudra choisir son héros en fonction de ses capacités et sélectionner le niveau de difficulté (parmi les trois disponibles). Une fois lancé dans la partie, on apprécie l'environnement, qui offre des reliefs variés et des abris divers (bâtiments, collines...). Le rythme des combats s'avère déjà extrêmement rapide, et les explosions vous cernent de toute part.



Les armes ne manquent pas d'originalités. L'une d'entre elles permettra, par exemple, de faire des ricochets sur les murs grâce à un viseur laser. Une assistance au système de visée a aussi été prévue (que l'on pourra sans doute déconnecter). Et, chose rare, vous aurez le don de voir vos ennemis à travers les murs...

Les objectifs à remplir en mode mission ne sont pas vraiment connus. Pour l'instant, nous savons seulement que pour compléter un des niveaux, le joueur doit récupérer un nombre de pièces précis (un adversaire abattu laisse apparaître une pièce).

Avec Outtrigger, qui fait partie d'une catégorie peu représentée au Japon, AM2 (qui a, à son actif, Shenmue, F-355 Challenge...) va prouver qu'il n'y a pas que les Américains qui maîtrisent ce genre de jeu. Au-delà de l'étonnement qu'il ne manquera pas de susciter chez les Japonais, ce titre pourrait s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast.



Le ciblage des adversaires est automatique.

Genre
Doom-like

Nombre de joueurs
Sega/AM2

Disponibilité
Fin 2001



Et pourquoi pas quelques ricochets sur les murs !

JEU EN RÉSEAU

Sur internet, les parties seront probablement encore plus sympas qu'à quatre en écran splitté. En effet, les joueurs que l'on affronte en réseau sont souvent très expérimentés ; et puis, on peut s'inscrire au tableau des scores pour être un jour sacré grand champion... Outrigger proposera de recruter des membres, de créer des équipes, de personnaliser son héros... L'esprit d'équipe sera de rigueur, mais vous pourrez aussi jouer en solitaire, seul contre tous. Cette dernière option ravira tous ceux qui cherchent à se mesurer à des partenaires de bon niveau. Les parties multijoueur seront, à coup sûr, très mouvementées !

Trois adversaires sont prêts à vous canarder. Sortez, si vous osez !



Ces missiles ne me disent rien qui vaille...



Le mode quatre joueurs semble aussi réussi que le mode solo.

Ce décor se reflète dans la glace.



Une architecture remarquable de réalisme.

Zoom sur l'E3...

OUTTRIGGER



DES DÉCORS ADMIRABLES

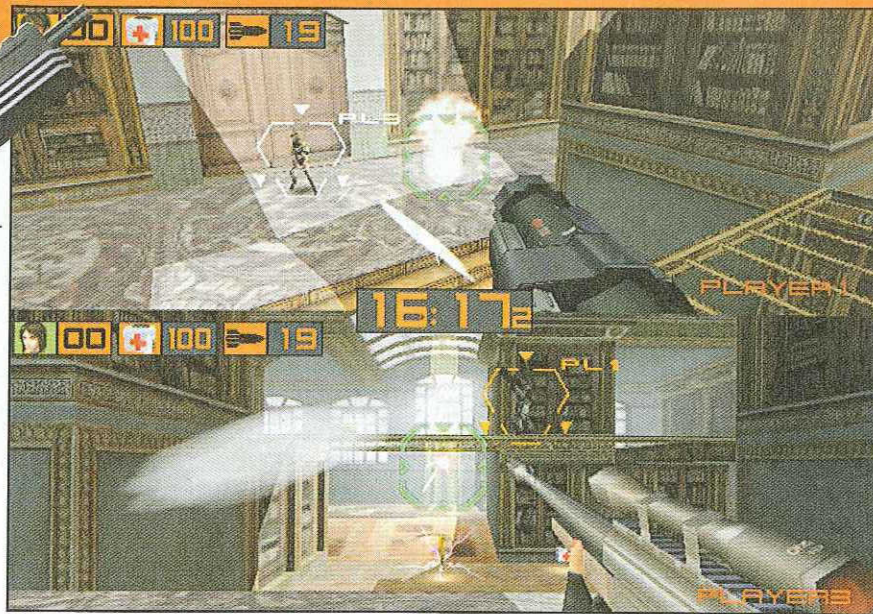
Une usine, un musée, un observatoire, un colisée, une gare, un château, un sanctuaire égyptien... Avec une quarantaine d'environnements pour le moins variés et tous plus impressionnants les uns que les autres, vous êtes certain de trouver une aire de jeu à votre convenance. De plus, les courses-poursuites à travers ces niveaux promettent des scènes mémorables, au cours desquelles vous pourrez slalomer entre des colonnes, monter à l'étage supérieur pour sauter sur un adversaire par surprise et le tuer en plein vol. Effet garanti ! Rester à découvert peut s'avérer fatal, et les joueurs les plus novices auront intérêt à rester à l'abri pendant qu'ils cherchent la bonne tactique d'assaut, s'ils ne veulent pas finir en poussière cosmique.



En restant à découvert, vous prenez beaucoup de risques.



Il ne sert à rien de courir ! Mes roquettes sont à tête chercheuse



La bibliothèque l'air bien sympa, avec de nombreux passages entre de grandes armoires.



C'est le genre d'arme qu'il vaut mieux tenir à deux mains !



Un radar en haut de l'écran vous indique la position des autres personnages.

tué un
en saut !



Il vous reste dix ennemis à tuer pour passer le niveau.

e chercheuse

ARSENAL MILITAIRE

Pratique, ce fusil, pour viser à distance !

Les armes sont toutes très différentes, on en trouve donc pour tous les goûts. Les fans de fusils à lunettes de visée se feront une joie de sniper un adversaire à son insu. Si vous aimez les jets de grenades, vous serez servi, de même pour tous ceux qui affectionnent le lance-missile, bazooka ou autres lance-flammes. Des accessoires viendront ajouter encore plus de fun. Les armes pourront être améliorées : troussees de soin, lunettes de vision de nuit ou même, mieux, des lunettes qui permettent de capter la chaleur des corps à travers les murs...



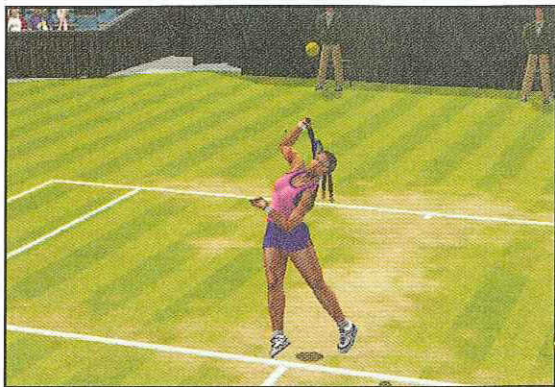
Zoom sur l'E3...

Genre : Tennis
Editeur : Sega
Disponibilité : Fin 2001

SEGA SPORTS TENNIS 2K2

Voici la suite de l'excellent Virtua Tennis, qui change de nom, pour s'intégrer dans la gamme des jeux Sega Sports. Malheureusement, le jeu n'était pas en version jouable, mais présenté seulement par une assez courte vidéo. Inutile de vous dire que c'est un des jeux les plus attendus !

Vous pouvez désormais choisir d'incarner n'importe lequel des seize joueurs de tennis disponibles. Il y a des tas de noms connus, aussi bien des tennismen que des tennismen. Je vous laisse juger : les deux sœurs Williams (Venus et Serena), Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Jelena Dokic, Arantxa Sanchez-Vicario, Alexandra Stevenson, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Hass et Thomas Enqvist. Vous pourrez faire des parties en simple ou double, avec des équipes mixtes, et jouer jusqu'à quatre simultanément ! Les modes de jeu ont été retravaillés, arcade, exhibition et circuit compris. Vous pouvez créer un joueur et l'entraîner pour le faire progresser ; puis, il faudra participer à des tournois, et battre les meilleurs joueurs, avant de briguer le titre de numéro un mondial. Ce qui ne sera ni facile ni rapide ! Une fois de plus, vous allez en prendre plein les yeux, avec des angles de replay d'un réalisme prodigieux. De même, les graphismes du jeu, qui pourtant étaient déjà au top, ont été encore améliorés. Notamment, les différentes surfaces des courts de tennis, qui sont remarquablement soignées. Les motion capture des coups ont, elles aussi, subi des perfectionnements. Les plongeurs pour sauver une balle sont toujours au rendez-vous ! Bref, pour ceux qui pensaient qu'il était impossible de faire mieux que Virtua Tennis, ça va être un choc. Ce Tennis 2K2 est bien plus qu'une simple suite ! Armez-vous de patience, j'en vois qui sont déjà en train de ronger leur pad !



Les sœurs Williams sont les marraines du jeu.

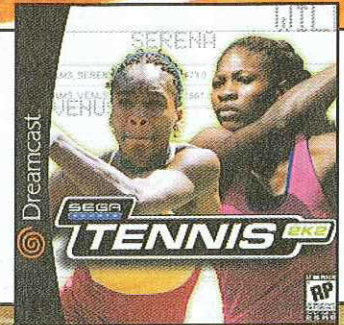
J'ai hâte de pouvoir me faire une partie à quatre !



Va-t-elle pouvoir la sauver ?



Les icônes ont subi un petit lifting.



La terre battue, comme si vous la fouliez.



Zoom sur l'E3...

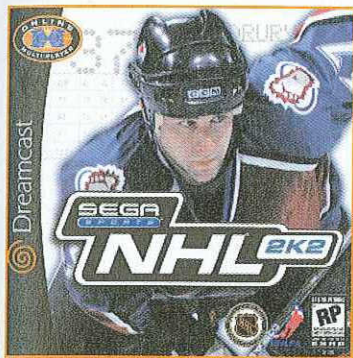
SEGA SPORTS NHL 2K2

Genre : Sport
Editeur : Sega
Disponibilité : N.C.

La nouvelle saison de jeux de sport Sega s'annonce comme un très bon cru. Si vous aimez le hockey sur glace, sachez que cette version 2002 promet d'être splendide.

Parmi les nouveautés les plus importantes qu'il intégrera, NHL 2K2 promet un moteur graphique amélioré, une intelligence artificielle des joueurs revue à la hausse, un nouveau mode de jeu, et une

option on-line. Cette dernière permettra à huit joueurs de s'affronter sur internet. La version 2002 comportera, comme il se doit, des mises à jour des statistiques des équipes et des joueurs basées sur la saison 2001-2002. Les stratégies de jeu seront plus complexes, avec des systèmes d'attaque et de défense élaborés. Les animations des joueurs devraient être détaillées et rapides. En clair, NHL 2K2 promet plus de réalisme. Un excellent jeu de hockey en perspective.



L'œil bleu rivé sur le palet...

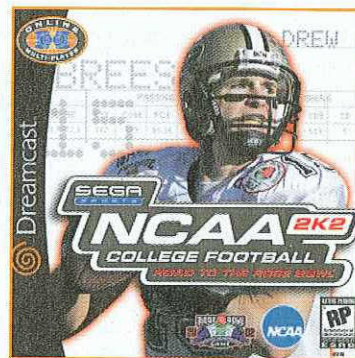
NCAA COLLEGE FOOTBALL 2K2

Genre : Sport
Editeur : Sega
Disponibilité : N.C.

Ce nouveau jeu de football américain vous propose deux jeux en un avec d'un côté les matchs et de l'autre la gestion des joueurs. Celui-ci devrait faire le plaisir des amateurs du genre.

NCAA College Football 2K2 est un jeu basé sur des ligues d'étudiants. Le joueur participera à de vraies compétitions tels que l'Heishman Trophy, les Bowl (l'équivalent de notre Coupe de France) et le National Championship, en se frottant à des adversaires sur le terrain, mais deviendra aussi entraîneur (dans le mode dynasty). Vous pourrez alors recruter des joueurs, les former, faire des transferts, etc. Il y aura aussi des options, des statistiques, et le jeu sera largement paramétrable. Les formations et les techniques lors des matchs promettent des parties ultraréalistes.

Notez aussi qu'une option permettra à huit joueurs de s'affronter sur le Web. Si le jeu n'a pas encore été dévoilé, il faut tout de même parier que Sega saura, une fois de plus, nous surprendre.



Touchez pas à mon ballon !

WORLD SERIES BASEBALL 2K2

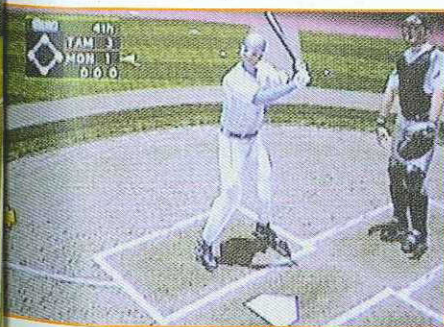
Genre : Sport
Editeur : Sega
Disponibilité : N.C.

Les jeux de baseball ne sont pas légion chez nous, mais leur importance ne fait que grandir. Après un premier épisode plutôt moyen, Sega retente sa chance en apportant des modifications à son bébé.

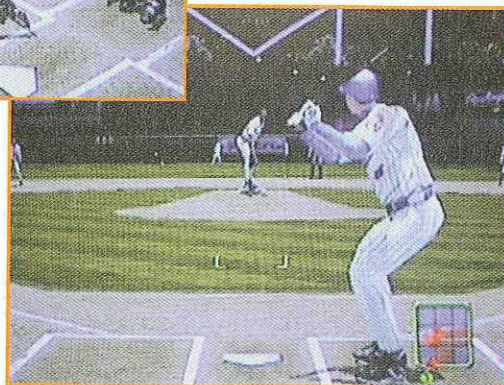
World Series Baseball 2K2 proposera cinq modes de jeu : exhibition, season, playoffs, home run derby et on-line. Huit joueurs pourront jouer simultanément sur le Net et même "chater". Le contrôle des joueurs sur le terrain sera amélioré : vous serez libre de sélectionner le joueur le plus près de la balle (après un envoi), et, de manière générale, d'effectuer des actions précises dans la zone de jeu.

La maniabilité devrait donc être plus intéressante. Visuellement, WSB 2K2 promet une animation fluide et des détails supplémentaires caractéristiques des superstars du baseball : lunettes, gants, manière de tenir la batte, etc. Vous retrouverez aussi les équipes et les stades issus de la dernière saison. World Series Baseball sera donc encore plus passionnant que la version 2K1.

Les mouvements sont encore plus fluides qu'avant.



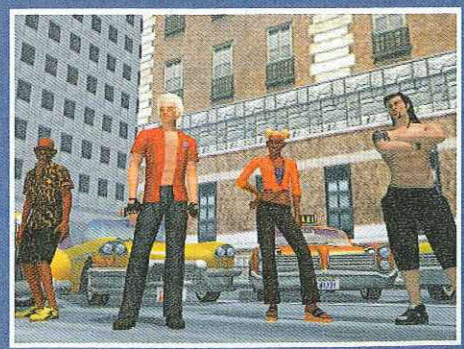
Il faut bien viser et avoir de bons réflexes.





Chasse à

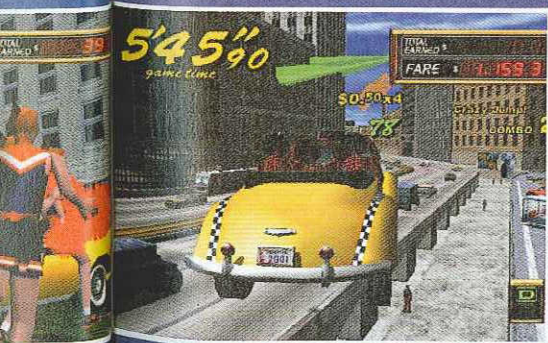
Sega, Dreamcast et Crazy Taxi 2 sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION



SEGA®



e à courses!



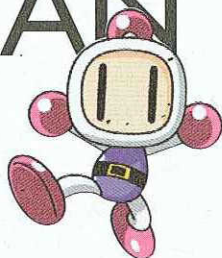
C'est le moment idéal pour disjoncter ! Avec Crazy Taxi 2, reprenez le volant des taxis jaunes mythiques. Incarnez les 4 nouveaux chauffeurs déjantés et semez la panique dans les rues de New York. Prenez à bord jusqu'à 4 passagers, et réalisez des "Crazy Hop" pour gagner encore plus d'argent. Méritez vos pourboires ou plus, si affinité...



Dreamcast™

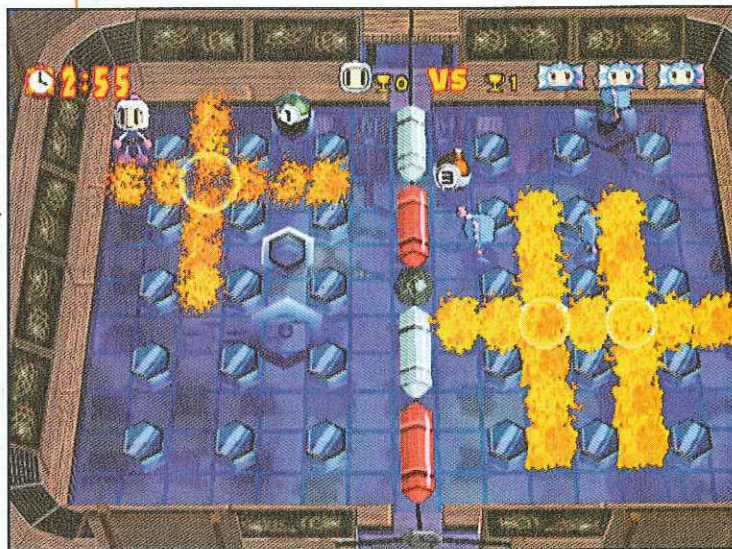
Zoom sur l'E3...

BOMBERMAN ONLINE



Annoncé depuis déjà quelque temps, Bomberman Online laisse présager un des plus joyeux come-back que le monde vidéoludique puisse imaginer. Nous y avons joué, et croyez-nous, il va faire boum ! dans vos consoles...

Depuis les versions Saturn, Bomberman, qui a fait ses premiers pas sur une Nec-TurboGrafx/Duo, a connu un tel succès qu'il a fait des petits, sous forme de série télé. Au vu de l'impressionnante version que nous venons d'essayer, nous prédisons que Bomberman Online, en revenant sur une console Sega, va encore s'auréoler de gloire – ce qui nous fait rudement plaisir ! Comme son nom l'indique, le mode on-line est là (depuis le temps qu'on l'attendait !!!), et la réalisation graphique exploite déjà fort bien les capacités de la Dreamcast. Le principe de jeu reste le même : dans des arènes, entourées de murs dont seulement certains sont indestructibles, les joueurs s'éliminent mutuellement en posant des bombes au moment et à l'endroit le plus opportun. Les items seront également de la fête et vous permettront, une fois ramassés, de poser plusieurs bombes (au lieu d'une seule), de vous déplacer plus vite (grâce à une paire de patins), de soulever et de jeter une bombe (grâce à une paire de gants), de provoquer des explosions à plus longues flammes. Jusqu'ici, rien que du classique, mais on sait que de nouveaux items feront leur apparition. Une chose est sûre, Bomberman Online possède déjà de bonnes nouveautés, que nous nous empressons de vous décrire. Le mode on-line sera jouable jusqu'à dix simultanément. Réputé pour ses vertus bienfaitrices et les excès de joie qu'il procure, le plus convivial des modes de Bomberman



Bomberman propose une dizaine de niveaux originaux.

revient avec une option de connexion au web qui ravira les amateurs de la série et peut-être même d'autres.

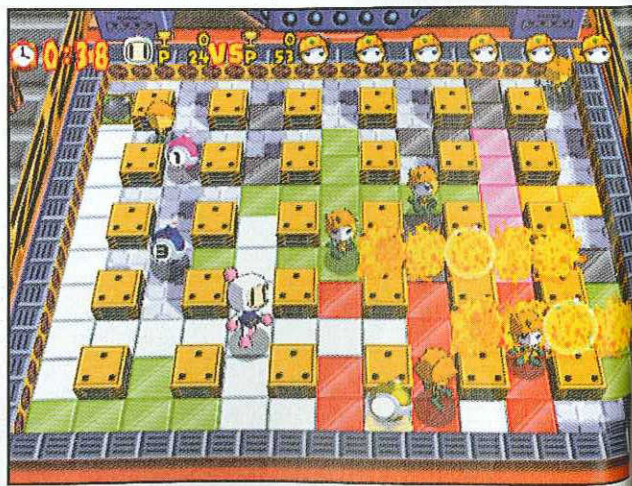
Super surprise-partie !

Avec des participants de tous les horizons et de toutes nationalités, imaginez les parties de folie, en équipe ou seul contre tous ! Bomberman Online comportera une option pour éditer le profil de son personnage. Il vous sera aussi possible de collectionner des items durant des combats en ligne, afin de les échanger avec d'autres joueurs. Les personnages auront une apparence très cartoon (à l'instar de Jet Set Radio), obtenue par la technique du cell-shading. Si les décors et les personnages sont en 3D, le principe de jeu reste, quant à lui, dans l'esprit "stratégie 2D" des précédentes versions. Les habitués s'y retrouveront très facilement ; les autres apprendront en quelques secondes. Quatre nouveaux modes de jeu seront de la partie : hyper bomber, submarine attack, panel attack et battle royal. Le mode solo ne sera pas en reste, avec cinq nouveaux mondes à traverser. Au final, il devrait s'agir d'un excellent Bomberman, certes classique (on ne change pas une formule qui a fait ses preuves), mais digne de la génération des 128 bits. Un Bomberman qui risque fort, une nouvelle fois, de faire chauffer les pads...

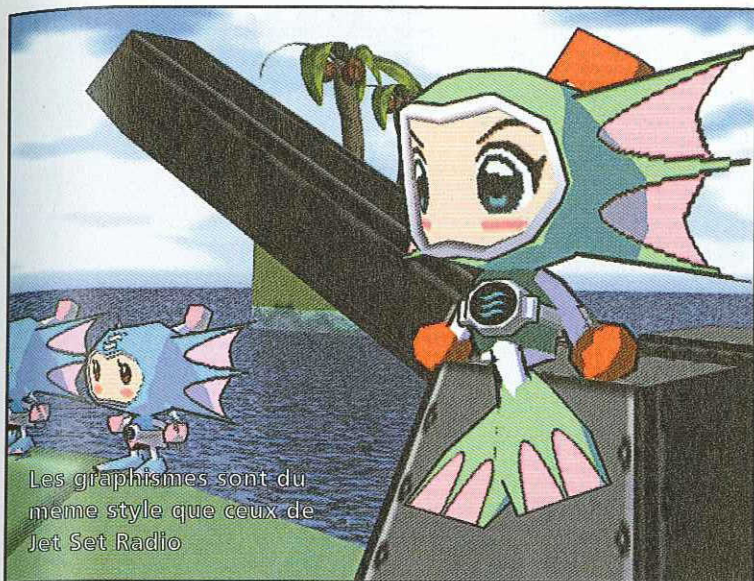


Vous pourrez même jouer sur Internet avec 9 autres joueurs.

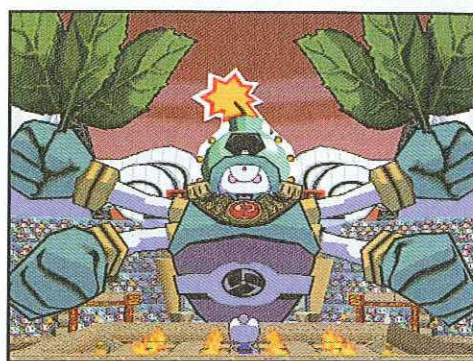
Il reste encore tant d'ennemis à éliminer...



En mode vous êtes contre d'adversa

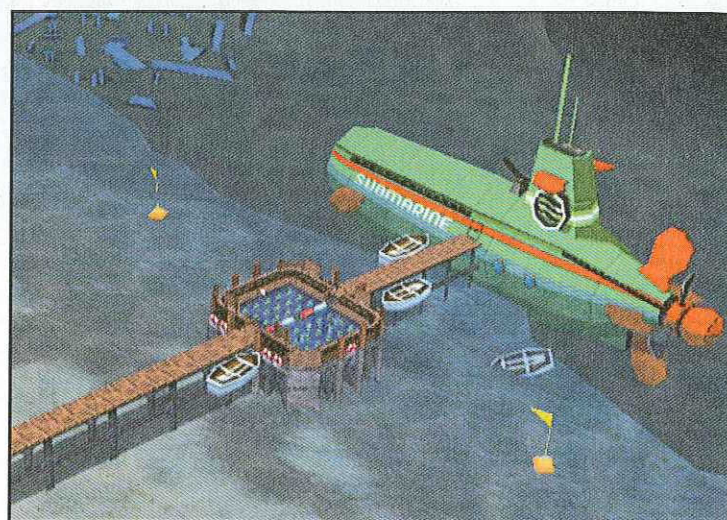


Les graphismes sont du même style que ceux de Jet Set Radio



Notez le design de ce boss.

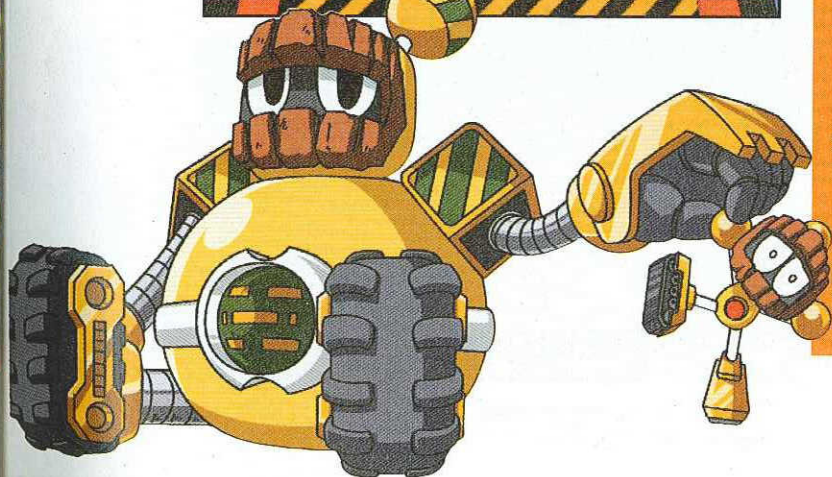
En passant ce niveau, vous pourrez pénétrer dans le sous-marin.



Les effets spéciaux ont l'air plutôt sympas.

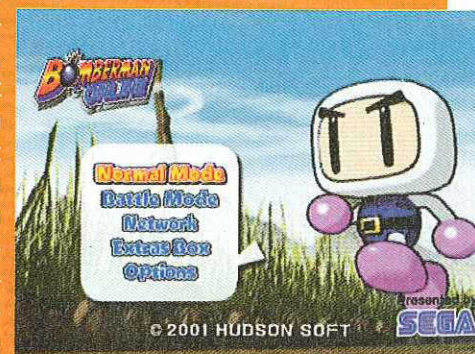


En mode solo, vous êtes seul contre plein d'adversaires.



MODES SOLO ET MULTIJOUEUR

Le jeu en réseau permettra à 10 joueurs (rien que ça !) de s'affronter simultanément. Pendant les matchs, les joueurs pourront échanger des items via internet. Acquis au cours de l'aventure ou d'un échange entre joueurs, ils amélioreront les performances des personnages. Côté personnalisation, nous savons seulement que le profil des personnages pourra être édité, sans plus de détails (il est à supposer qu'au moins la couleur et le nom seront modifiables). En plus du mode on-line, on trouvera aussi un mode multi-joueur hors connexion — pour tous ceux qui veulent jouer ensemble dans la même pièce.



Au menu principal, des plus classiques, on peut reconnaître le héros de la série.

Zoom sur l'E3...

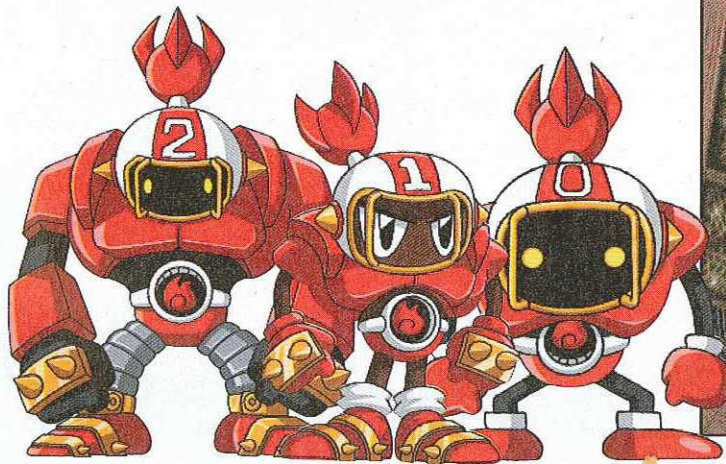
BOMBERMAN ONLINE



Il faut toujours attraper des items pour augmenter ses chances de gagner.

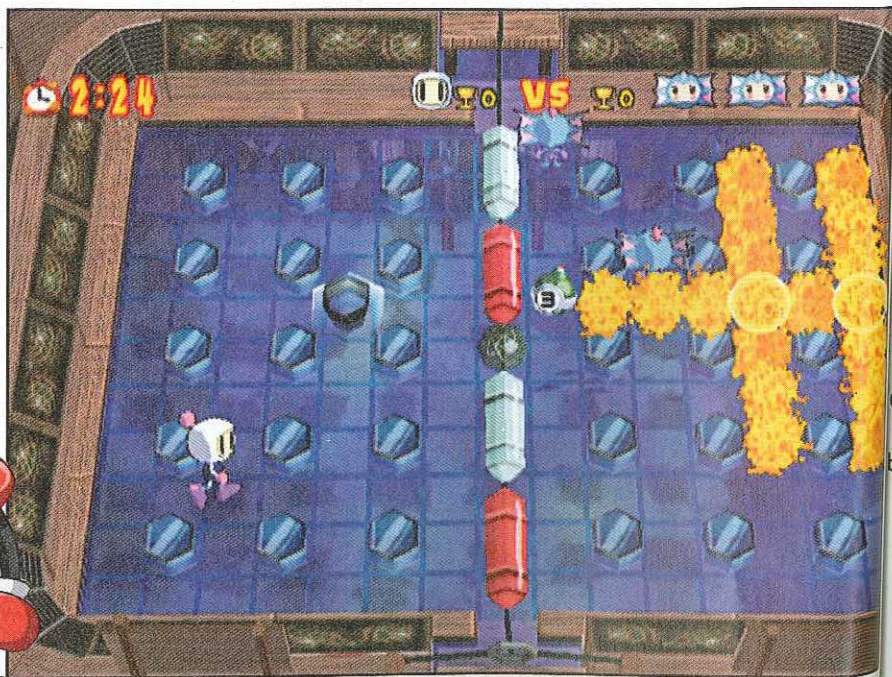


Tiens, des footballeurs américains !



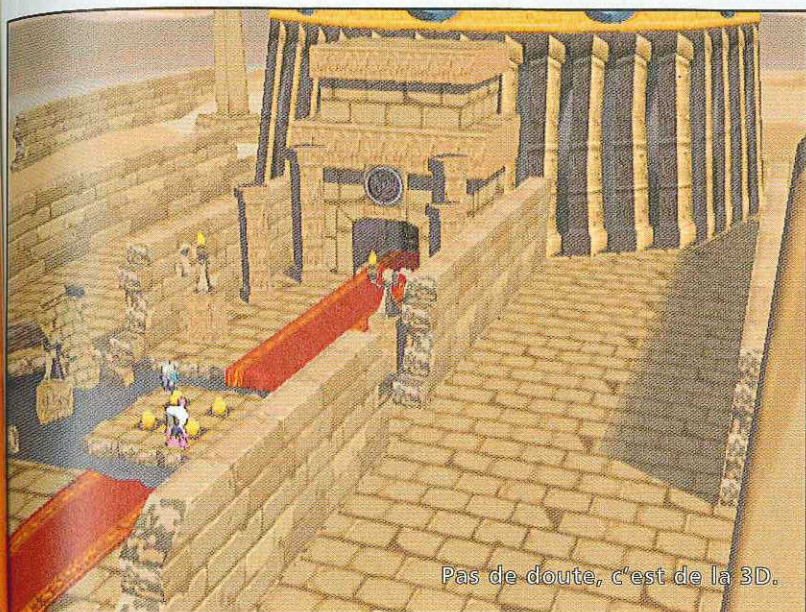
DE LA 3D OU DE LA 2D ?

La réalisation graphique reste dans l'esprit de la série, avec des améliorations à mettre au crédit des capacités de la Dreamcast. On remarque que les combats se déroulent toujours sur le même principe que les précédents épisodes, c'est-à-dire dans un décor vu du dessus. On pourrait croire que c'est de la 2D (car cela reste à peu près identique aux anciennes versions), mais tout est bel et bien en 3D. On peut donc dire que Bomberman utilise des plans de vue fixe en 2D (avec des zooms ?) dans un univers en 3D. Nous ne savons pas grand-chose des pièges et des subtilités auxquels vous serez confronté dans les nouveaux mondes en fonction des décors et des ennemis. Soyez-en sûr, il y aura plus d'une bonne surprise !



Ce niveau se déroule sous la mer avec des ennemis aquatiques aux oreilles palmées.

On dirait le premier boss du jeu



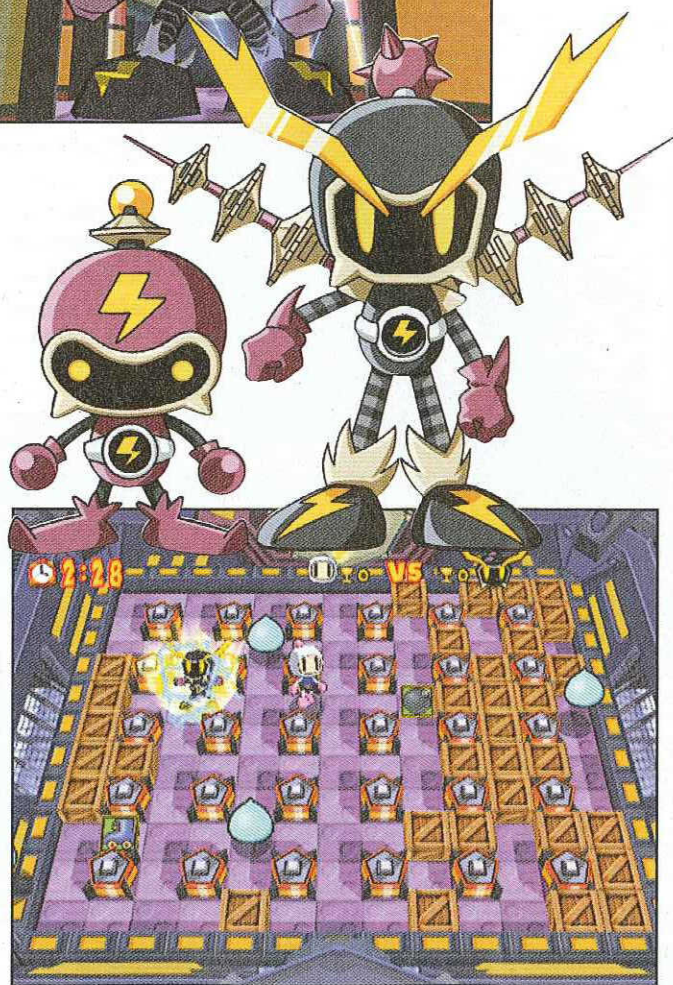
Pas de doute, c'est de la 3D.



Un compte à rebours indique combien de secondes il reste avant l'explosion.



Que nous réserve ce Dark-Bomberman au faciès peu sympathique ?



On dirait le premier boss du jeu

ÇA VA PÉTER !

On peut coincer un ennemi (entre deux murs, avec des bombes...) ou se faire exploser son perso par d'autres joueurs. Dans tous les cas, on s'amuse ! Tout l'intérêt du jeu repose sur les techniques de posage de bombes, d'autant plus subtiles, bien évidemment, dans les parties à plusieurs. Il faut généralement effectuer cette opération au bon moment et au bon endroit. Mais un joueur mal intentionné peut toujours s'amuser à faire le kamikaze en déposant des bombes un peu partout. Toutes les techniques ou presque sont possibles. Une explosion dégage alors une flamme (à éviter !) qui se propage plus ou moins loin selon la puissance de la bombe. Les techniques sont multiples, toutes plus amusantes les unes que les autres.



Il fait chaud tout d'un coup. Attention aux flammes !

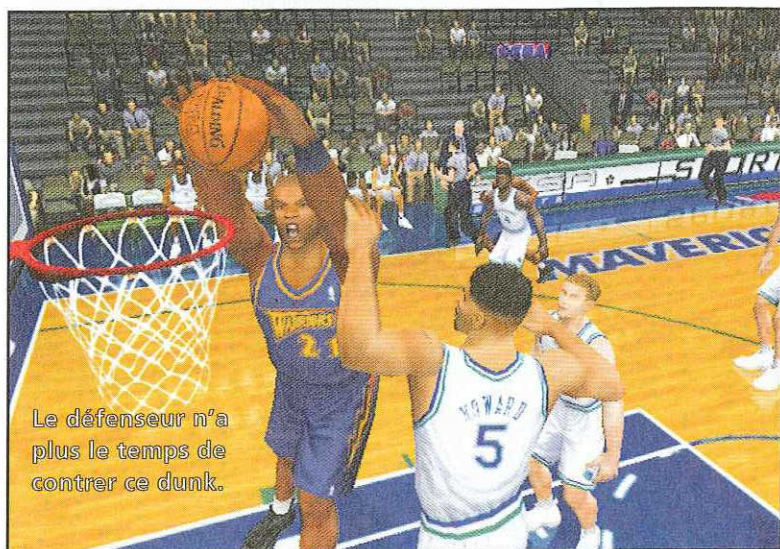
Zoom sur l'E3...

Genre : Basket
Editeur : Sega
Disponibilité : Début 2002

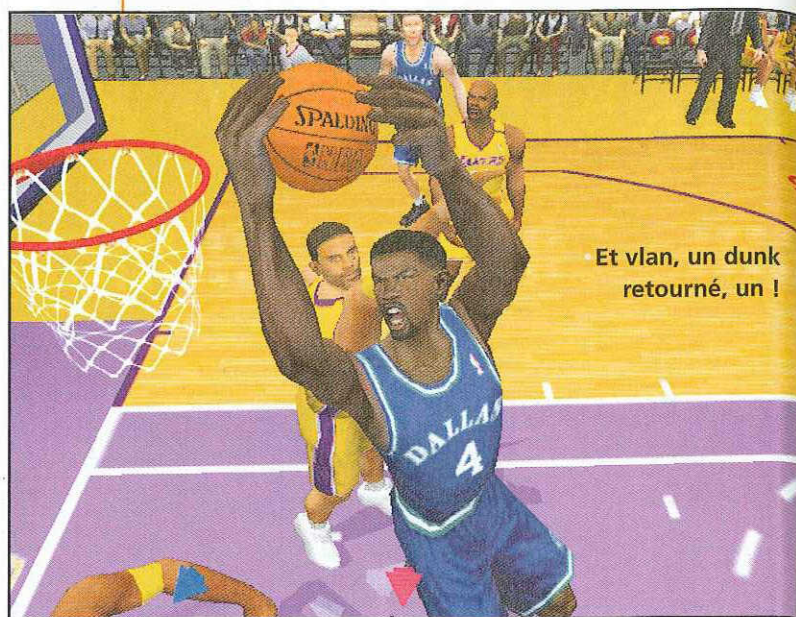
SEGA SPORTS NBA 2K2

Les Américains ne s'en cachent pas, ils sont très friands des jeux de sport. D'autant plus s'il s'agit d'un sport national comme le basket. Les amateurs français auront, eux aussi, le plaisir de sauter sur le nouvel opus made in NBA... au rebond, bien sûr.

Un solide gameplay renforcera le réalisme de ce jeu. En effet, on pourra reproduire toutes les actions qui font frémir le public : entrer dans la raquette en dribblant, faire trois petits pas pour esquiver les défenseurs et terminer par un dunk retourné bien placé, ou alors faire un petit shoot calculé qui fera monter votre score de trois points. Gérés par l'ordinateur, vos équipiers et adversaires auront, dans cette version, pris du poil de la bête : ils seront beaucoup plus présents, voire pressants, spécialement pour contrer les passes et au rebond. Ainsi, la balle sera perdue ou récupérée plus rapidement, et le jeu s'en trouvera accéléré. Par ailleurs, NBA 2K2 comportera de nouvelles règles et de nouvelles stratégies d'attaque et de défense. Le goût du jour étant à l'environnement urbain, il proposera des terrains de rue (comme le parc Mosswood d'Oakland). Reprenant la licence des stades, des équipes et des maillots de la saison 2001-2002, ce jeu offrira aussi des parties on-line améliorées. Vous aurez l'opportunité de faire admirer vos exploits à vos amis, puisque le jeu conserve le nombre de vos victoires et défaites sur le Net.



Le défenseur n'a plus le temps de contrer ce dunk.



Et vlan, un dunk retourné, un !

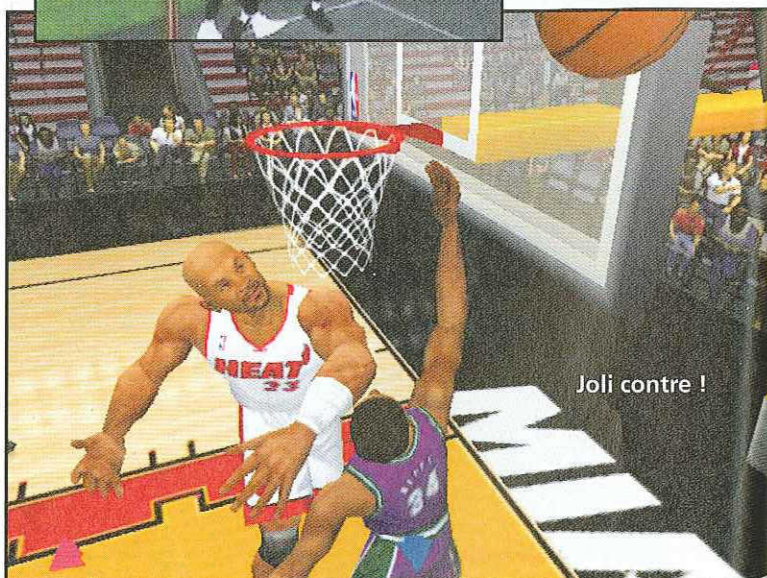


Une vue de dessous pour mieux admirer les exploits.

Les terrains de rue, autres lieux de prouesses.



Un petit deux contre deux, histoire de se mettre en jambes.



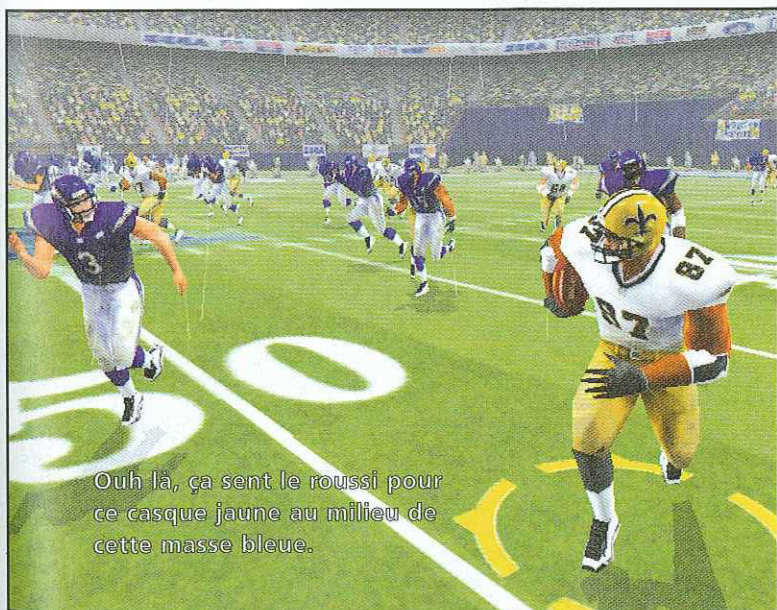
Joli contre !

Genre : Football américain
Editeur : Sega
Disponibilité : N.C.

SEGA SPORTS NFL 2K2

On le sait bien, le jeu de foot à l'américaine, c'est pas exactement notre tasse de thé. Mais ça fait tellement plaisir à ces Yankees de se déguiser en bonhomme Michelin pour se courir après, alors pourquoi s'en priveraient-ils ?

Même si on n'y connaît rien, il n'est jamais trop tard pour apprendre les règles de ce sport plutôt méconnu alors qu'il est très complet (il associe l'agilité, la force et la stratégie). D'autant que ce nouvel opus a été particulièrement soigné. La modélisation des personnages et l'animation sont de pures réussites. Les nombreux détails permettront aux amateurs de reconnaître les joueurs emblématiques de ce sport en un coup d'œil, ainsi que les stades et les uniformes des équipes de cette saison 2001. Les actions sont plus riches et rendent le jeu plus réaliste : l'engagement est plus rapide, les runningback (attaquants placés en arrière) font preuve d'une habileté qui frise l'acrobatie pour envoyer la balle le plus loin possible, les plaquages des défenseurs sont plus agressifs... Bref, techniquement, les joueurs ont gagné en maturité, et le système de gestion des quaterback (capitaines de l'attaque) a également été redéfini pour une meilleure cohérence lors des passes et des réceptions. À cela s'ajoute un mode on-line, dans lequel huit joueurs pourront se lancer à corps perdu dans des matchs dont les résultats seront sauvegardés et consultables sur le net.

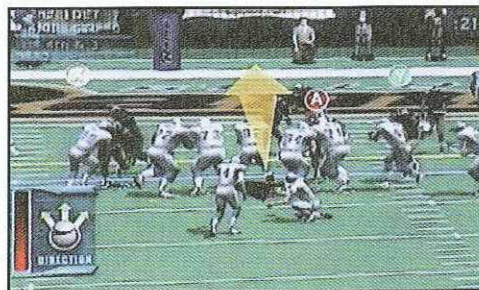
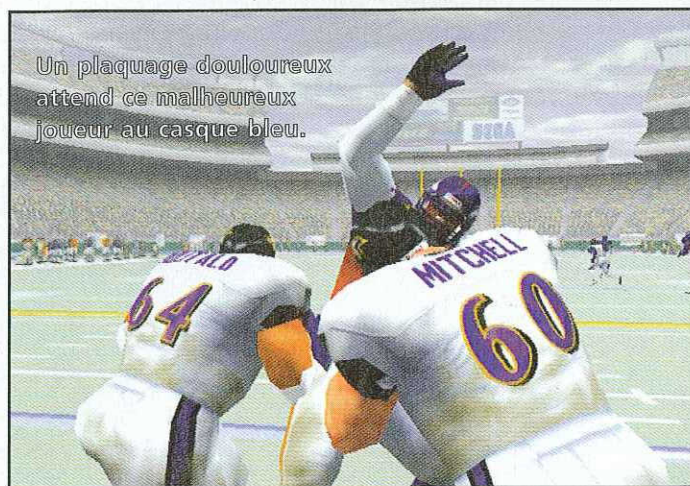
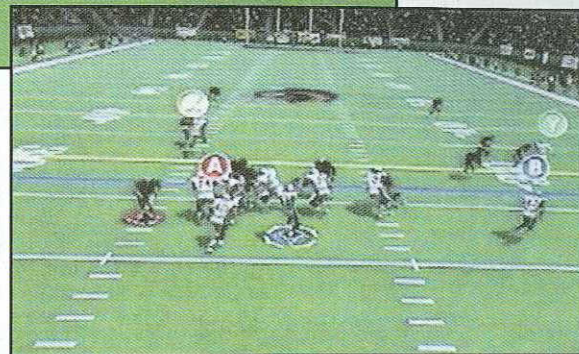


Ouh là, ça sent le roussi pour ce casque jaune au milieu de cette masse bleue.



Cours, mon gars, le champ est libre.

Vous pouvez passer la balle à plusieurs joueurs, à vous de choisir.



Il faut absolument botter cette balle dans la bonne direction.

Zoom sur l'E3...

SEGA BASS FISHING 2

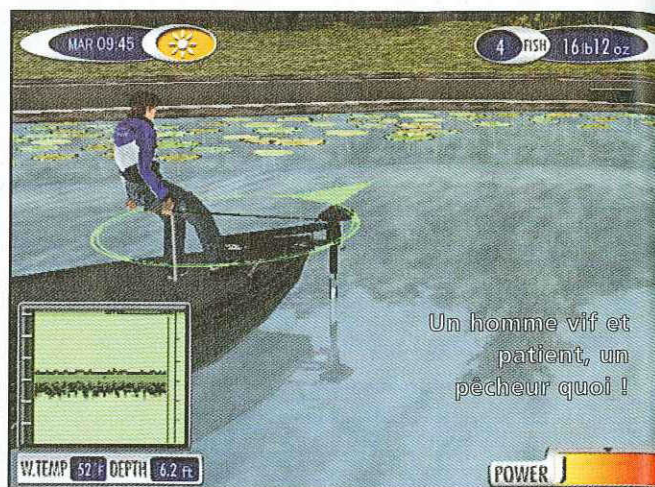
Vous qui, cet été, n'aurez pas les pieds dans l'eau, Sega ne vous a pas oubliés. Fidèles au fameux dicton "si tu ne vas pas au poisson globuleux, celui-ci viendra à toi", des bancs de poissons affamés débarquent dans notre télé.

Le pad en forme de canne à pêche commençait à prendre gravement la poussière. Mais désormais ses jours ne sont plus en danger, le second opus de Bass Fishing lui fera prendre de l'exercice, dans un monde (ou plutôt dans un plan d'eau) ultra-réaliste, reproduisant à la perfection l'écosystème. Les amoureux de la nature seront donc ravis, tout comme les amateurs de pêche. Ici, les poissons sont plus intelligents, et même si on dispose de plus de cent hameçons (qu'il faudra gagner au fur et à mesure) et que l'on peut se rendre sur n'importe quel lac, la tâche reste délicate et il faut agir avec doigté. Surtout que les saisons, l'heure, la température de l'eau, la température atmosphérique et le vent influenceront sur vos prises. La nouveauté la plus frappante est le mode deux joueurs : l'écran est coupé en deux, et il faut être le premier à atteindre le poids limite. De plus, en battant les pêcheurs gérés par l'ordinateur, vous obtiendrez des conseils et de nouveaux hameçons. Chaque personnage ayant des capacités différentes, il faudra ajuster au mieux son style de jeu. D'autres hameçons sont à gagner lors des tournois, ou à trouver au fond de l'eau.



Voilà une bien grande bouche pour un si petit hameçon.

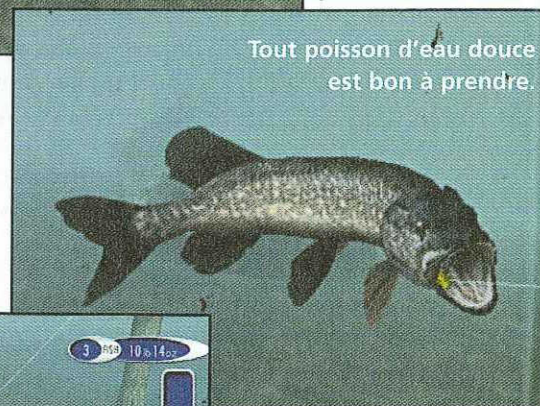
Genre :
Pêche
Editeur :
Sega
Disponibilité :
N.C.



Un homme vif et patient, un pêcheur quoi !



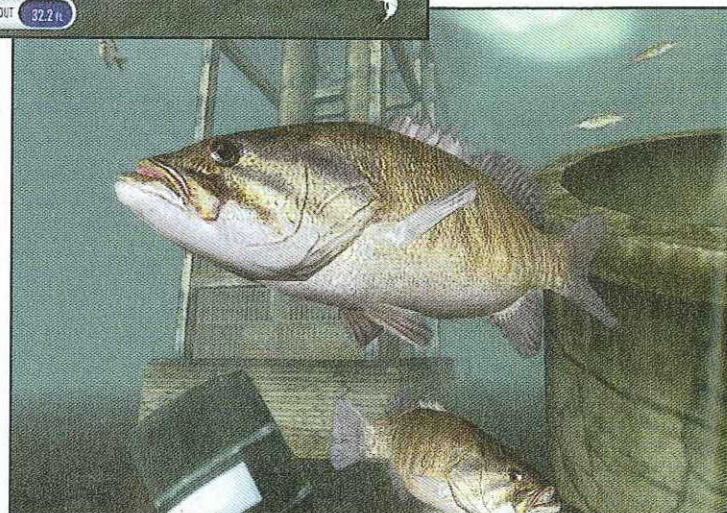
Petit, petit ! Viens mordre à l'hameçon !



Admirez ces écailles.



C'est tellement beau qu'on en mangerait.



O
B

Avec O
tout un
De qu
vous tr

Dans cette
gagner le
allez affr
votre dis
Hoodoo,
ves, toute
les quatre
longue h
et d'éclair
comme il
terre, des
ment que
poursuite
attaque a
d'invocati
Il est égal
tournois i



Sur un phac

OOGA BOOGA

Genre : Action/stratégie
 Editeur : Sega
 Disponibilité : 2002

Avec Ooga Booga, c'est de l'exotisme, de l'action et surtout une bonne dose d'humour qui sont au rendez-vous. De quoi vous rappeler l'époque où votre grand-mère vous traitait de sauvageon(ne) !

Dans cette aventure multijoueur, vous interprétez le sorcier Kahuma. Pour gagner les bonnes grâces de la divinité volcanique Ooga Booga, vous allez affronter les sorciers des autres tribus. Quatre clans sont mis à votre disposition et à celle de vos amis : Twitchy, Hottie, Fattie, et Hoodoo, ayant chacun ses forces et ses faiblesses. Une série d'épreuves, toutes aussi loufoques les unes que les autres, mettront aux prises les quatre indigènes aux pouvoirs surnaturels, dans des combats de longue haleine, qu'ils agrémenteront de boules de feu, de tornades et d'éclairs, de pièges et de terrains minés. L'arme la plus efficace est, comme il se doit, la danse tiki : elle provoque des tremblements de terre, des pluies de rochers et bien d'autres cataclysmes. Il sera également question d'enfourcher un phacochère pour engager une course-poursuite, ou de s'élever dans les airs à dos d'oiseau pour lancer une attaque aérienne. Dans ce dédale d'épreuves, sachez qu'une multitude d'invocations, de masques, de personnages et d'îles sont à débloquent. Il est également possible de jouer on-line, ce qui ouvre la porte aux tournois interplanétaires et au classement internet.



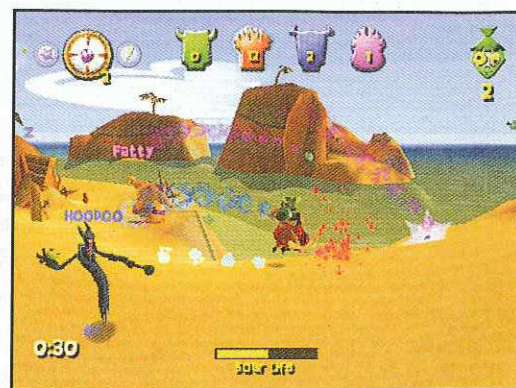
Tout feu, tout flamme.



Tornade et éclair, les éléments se déchènent.



Le sorcier Hoodoo contre la magicienne vaudou Hottie.



Avec tous les sorts lancés, le jeu devient sauvage.



Sur un phacochère, la balade est endiablée.

Zoom sur l'E3...

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

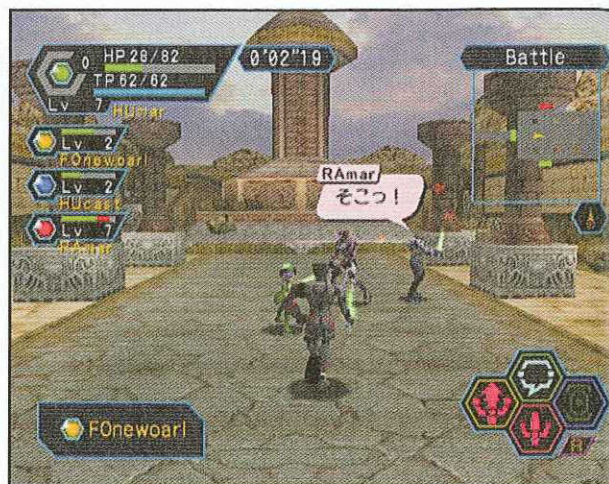
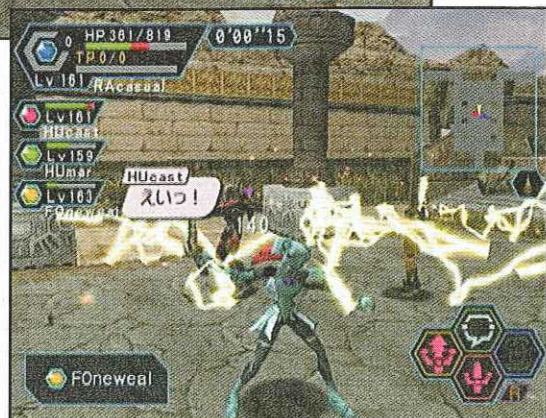
Premier jeu de rôle on-line, PSO avait introduit un grand bouleversement dans le monde des jeux sur console. Japonais, Américains, Français... peuvent, depuis, participer ensemble à une aventure extraordinaire. Et pour qu'ils découvrent de nouveaux horizons et vivent de nouvelles aventures, Sega prépare la suite.

Il pointait le bout de son nez au Game Jam, il a remis ça de plus belle à l'E3. PSO Version 2 reprend les bases établies dans la première version, en y ajoutant des éléments qui le rendent encore plus attrayant. En effet, les programmeurs ont avoué, lors de la première sortie, n'avoir pas eu le temps d'inclure toutes les merveilles qu'ils avaient prévues. Ça y est, c'est chose faite. Les joueurs vont pouvoir découvrir ce qu'est un jeu de rôle on-line dans toute la splendeur. Au programme : un nouveau système de communication, de nouveaux monstres, de nouvelles aventures, de nouveaux objets, mais surtout, de nouveaux modes de jeu! Aux joueurs du monde



Une fois qu'on a tué un adversaire, on peut lui piquer des sous.

Avec les magies de groupe, on est sûr de toucher tout le monde... Et de se faire plein d'ennemis!



Pendant les duels, le temps est limité. Une fois que le compteur en haut a atteint zéro, c'est fini.

entier qui se retrouvent on-line, il fallait donner un moyen de communication universel. La première version avait déjà fait une bonne partie du chemin dans ce sens. Celle-ci apporte un changement de taille. En effet, les joueurs pourront discuter à l'aide d'icônes. Facilement sélectionnables, chacune d'entre elle représente un mot ou une action ; leur combinaison permet de formuler de véritables phrases. Et comme, en plus, elles sont très jolies...

Quant aux niveaux, il y en aura au moins un supplémentaire, qui se déroulera dans des ruines ; les anciens subiront quelques changements, avec l'apparition de nouveaux monstres, encore plus dangereux. Et naturellement, pour les combattre, vous trouverez de nouveaux objets, aussi puissants qu'étranges...

Loyauté oblige

Pas moins de quatre nouveaux modes de jeu feront leur apparition. On trouvera d'abord le très attendu mode combat. On pourra y jouer à deux, trois ou quatre joueurs simultanément, en solo ou par équipe, dans des affrontements à un contre un ou à deux contre deux. Les participants devront, bien sûr, être consentants (pas de Pkilling, pratique qui consiste à tuer n'importe qui dans les jeux on-line). Inutile de



Avant de commencer le mode challenge, on choisit le niveau que l'on va parcourir.



Dans les challenges, l'esprit d'équipe est indispensable.

préciser que les niveaux des personnages et leur équipement compteront pour beaucoup dans ces duels, et que la course aux points d'expérience trouvera une nouvelle raison d'être.

Plus question de s'ennuyer

Ceux qui connaissent déjà PSO version 1 savent que le maximum pour un personnage est le niveau 100. Alors, comment faire pour que les joueurs qui ont atteint la limite puissent continuer à améliorer leurs héros? Rien de plus simple, grâce au mode ultimate, qui permet d'atteindre le niveau 200 ! Accessible seulement aux personnages de niveau 100 ou plus, il vous permet de revisiter le monde de PSO, mais, cette fois, en y affrontant des ennemis autrement plus puissants. Vient ensuite le mode challenge, qui propose une alternative aux quêtes (présentes en nombre limité). Il met au défi plusieurs joueurs de finir un niveau le premier.

Le dernier mode est un petit clin d'œil aux joueurs. En effet, il s'agit d'une sorte de football, le Lobby Ball. Là, plus question de combats, de niveaux ou d'équipement : il faut taper dans un ballon et marquer des points. Permettant à 12 joueurs au maximum de s'amuser et de discuter, il vous offrira de vous détendre en deux quêtes.



Cet énorme dragon est le boss d'un niveau encore très mystérieux.

TU VEUX T'BATTRE?

Même si c'est toujours sympa de taper sur des gros monstres, aucune IA ne peut rivaliser avec de véritables joueurs. C'est pour cela que le mode battle a été créé : pour offrir aux joueurs un nouveau challenge, et pour leur permettre de mesurer leur force. Il est évident que le niveau des personnages et que leur équipement auront une importance capitale dans ce genre de bataille, mais il faudra aussi compter avec les techniques élaborées par chaque joueur. Certains seront offensifs, d'autres défensifs... Et c'est sans compter le mode par équipe, où il faudra jouer en parfait accord avec son allié, sinon la sanction sera sans appel.

La bataille fait rage. À quatre dans l'arène, le spectacle promet!



En équipe de deux contre deux, il faut jouer en harmonie avec son allié.



Parmi les nouveaux monstres, ces plantes qui crachent un pollen toxique.

Zoom sur l'E3...

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

T'AS LE LOOK, COCOTTE

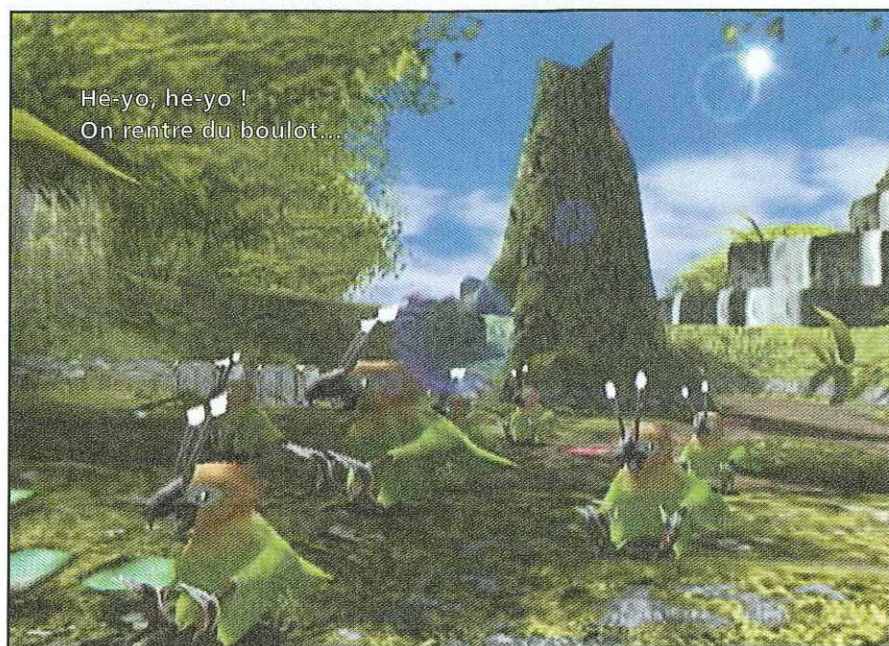
Bien que la création de personnages dans PSO soit assez complète, on regrettait parfois de ne pas pouvoir changer le look de son personnage. Avec PSO Version 2, rien de plus facile. On peut à tout moment aller dans le dressing-room (salon d'habillage), et changer l'allure de son personnage du tout au tout. Nouvelle coiffure, nouveaux vêtements... De plus, il y a fort à parier que ces vêtements pourront être trouvés et échangés dans le jeu, et que l'on verra un nouveau style de troc apparaître on-line : "Je t'échange mon super fusil contre ton pantalon, OK ?"



Votre coupe et vos vêtements ne vous plaisaient plus...



... et voilà le résultat. C'est pas plus joli comme ça ?

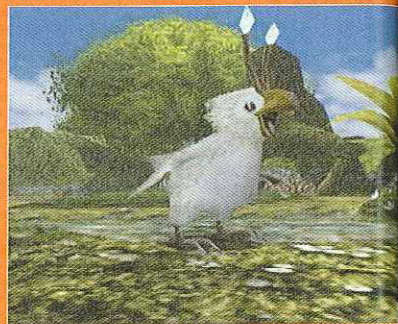


DE NOUVEAUX ENNEMIS

Avec l'apparition de nouveaux niveaux, il était certain que de nouveaux monstres allaient surgir. Seront-ils vraiment plus forts que les anciens? Seul le test du jeu nous le dira. Quoi qu'il en soit, ils sont toujours aussi beaux. Des nuées d'oiseaux à la mante religieuse version hardcore, en passant par le gros-monstre-balaise-qu'il-vaut-mieux-ne-pas-croiser-sinon-ça-va-chauffer, il y en aura pour tous les goûts.



Les insectes ont la fâcheuse habitude d'être énormes, et surtout extrêmement agressifs.



Un ennemi que l'on a plus envie de caresser que de frapper!



On découvrira aussi de nouveaux "mags" très spéciaux, qui évolueront en consoles de la marque Sega. Plutôt sympa.



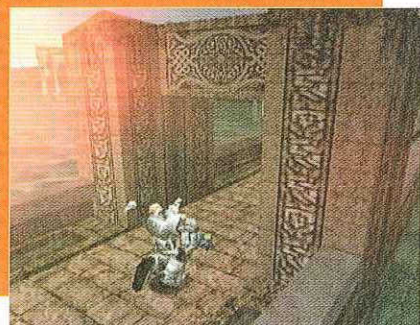
DE MYSTÉRIEUSES RUINES

On en sait peu sur ce nouveau niveau, les seuls éléments que nous puissions vous présenter sont ces quelques photos. À quoi ressembleront les ennemis qui peuplent ce niveau ? Son boss ? Ses énigmes ? Une chose est sûre, connaissant le talent de nos amis de la Sonic Team, il sera à la hauteur de vos attentes. En tout cas, ses graphismes sont superbes, avec des effets de lumières encore jamais vus sur DC.

Au bout de ce pont, de nouvelles batailles vous attendent.



Quel magnifique coucher de soleil ! Et avec les ruines comme décor, le résultat est superbe.



DO YOU SPEAK PSO?

Le nouveau système de dialogues semble très bien réalisé. Le joueur choisit une phrase parmi celles qui sont disponibles, par exemple "Bonjour" ou "On va se faire du monstre", et le jeu affiche en guise de texte des icônes qui correspondent au sens de la phrase. Leur compréhension est intuitive, donc universelle. On peut prévoir qu'avec ce nouveau système de discussion, les joueurs de différents pays auront encore plus de plaisir à jouer ensemble, et que de vrais liens se créeront.



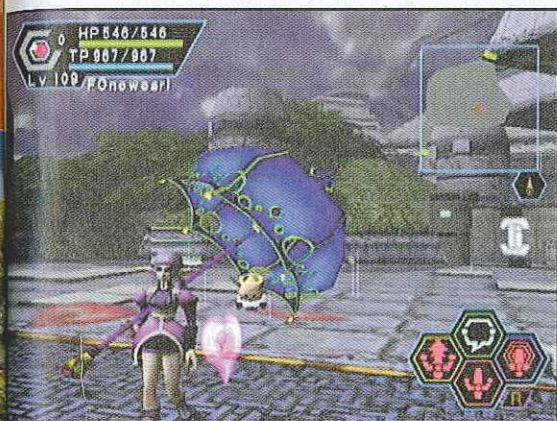
Facile à déchiffrer : "Salut ! Je suis content de te voir."



— On se fait un duel ?
— Attendons les autres joueurs.

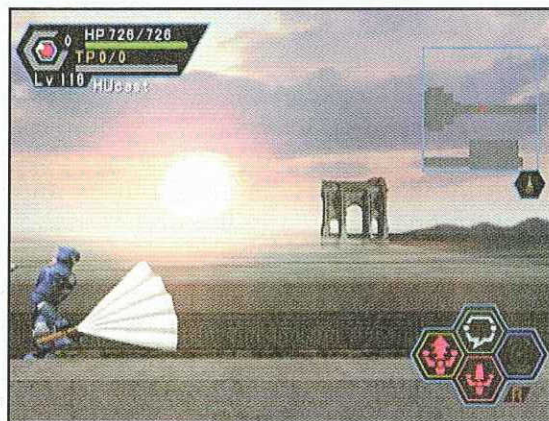


Parmi les nouvelles armes rares du jeu, on découvre ce magnifique bâton orné d'une tête de lapin !

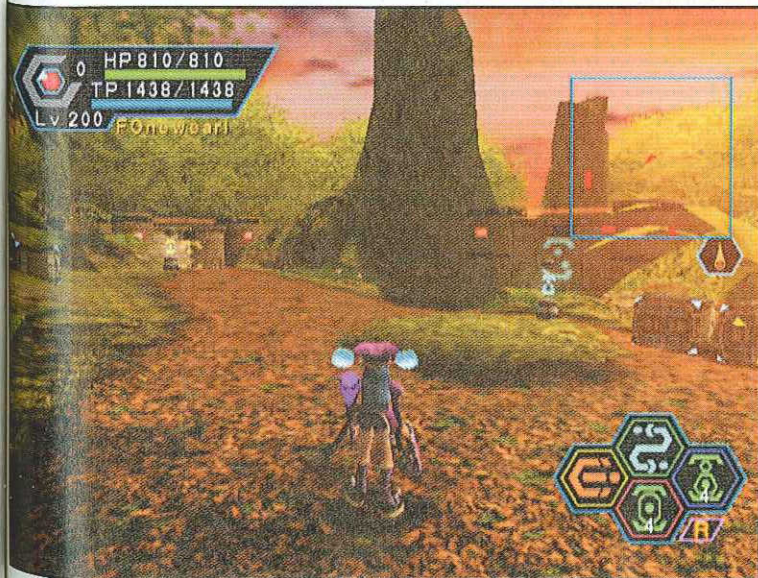


Quand il pleut, il suffit de sortir son parapluie !

L'éventail confère toujours un petit air nippon.



Le jour et la nuit se succéderont en temps réel. Superbe...



Zoom sur l'E3...

ALIEN FRONT ONLINE

Comme si ça ne leur suffisait pas, d'envahir notre belle planète bleue ! Voilà maintenant qu'ils s'infiltrant sur la Toile ! Non mais, on ne va pas en rester là, c'est moi qui vous le dis !

Diantre, les aliens arrivent ! Et qu'ont-ils donc en tête, cette fois-ci ? Anéantir l'espèce humaine, bien sûr ! C'est à se demander ce qui nous vaut un tel acharnement. En tout cas, nos militaires ne mollissent pas et s'en vont illico détruire les vils envahisseurs... Le scénario, résumé comme ça, peut paraître mince. Ah, mais si je vous disais que vous pouvez aussi incarner un être venu d'ailleurs, ça mettrait tout de suite du piment, non ? Eh oui, il va falloir choisir : allez-vous commander un tank, et tout faire pour enrayer l'invasion extraterrestre, en vous alliant à d'autres humains ? Ou bien allez-vous endosser la peau d'un Triclops, et piloter des bio-machines futuristes pour éliminer toute trace d'humanité ? Dans les deux cas, il est peu probable que le premier message soit "Helloooo"...

Wanna fight with me ?

Le vrai intérêt du jeu, c'est la possibilité de jouer jusqu'à huit – quatre humains et quatre Triclops –, soit en se connectant avec sa Dreamcast, soit, plus fort, en jouant sur une borne d'arcade (pas en France, pour l'heure). Avec ses alliés, on pourra (comme dans Quake 3) échafauder une stratégie. Mais attention, n'allez pas croire que ça s'arrête là ; pour communiquer, point ne sera besoin de taper frénétiquement sur un clavier. Vous parlerez dans le micro qui s'insère dans le pad (déjà employé dans Seaman), et



Dans peu de temps, cet alien va entrer en contact avec ce missile.

donnez vos directives à voix haute et intelligible après avoir appuyé sur le bouton Parler. Ce procédé, le "realtime chat system", permettra à vos alliés de vous comprendre parfaitement, tandis que vos ennemis n'entendront qu'un marmonnement incompréhensible. Les plus fourbes d'entre nous en profiteront sûrement pour railler leurs adversaires. Mais il ne faut pas être timide : les voix, censées sortir des haut-parleurs des véhicules, sont en partie couvertes par les musiques de fond et les bruitages. Hurlez donc vos ordres sans modération.

Piloter en un tour de main

Que se soit dans un tank ou dans un vaisseau futuriste, une bonne partie du challenge (et du fun) consistera à s'habituer à la prise en main. Eh oui, à la guerre, il n'y a pas de place pour les incapables. Autant dire tout de suite qu'aucun bouton n'est épargné et qu'ils servent tous à quelque chose : avancer, reculer, changer de vue, zoomer, se déplacer latéralement, tirer avec les armes normales, utiliser les attaques spéciales... Le pilotage de tous les tanks est à peu près le même ; celui des vaisseaux aliens diffère d'une machine à l'autre. Mais pas de panique, rien n'est insurmontable. Avec de la concentration et de la dextérité, le jeu finit par être assez intuitif pour promettre de vraies parties de plaisir.

Tourisme pour aliens

Chaque niveau a pour cadre un lieu différent. Le premier combat prend place à Tokyo, avec son intense trafic ferroviaire et ses néons qui détachent dans la nuit. Ensuite, c'est au tour de Washington DC, avec ses larges avenues et ses principaux monuments. Ici, les aliens ont déjà attaqué, et la ville est recouverte par une espèce de mélasse violette organique (vandales, comme si notre planète n'était pas assez polluée !). Puis, on arrive dans un endroit en ruine près d'une plage. On se retrouve vite entouré d'ennemis, avec très peu de cachettes à disposition. Partout, vous pourrez détruire des bâtiments (même la Maison-Blanche), et trouver de-ci de-là des passages secrets.



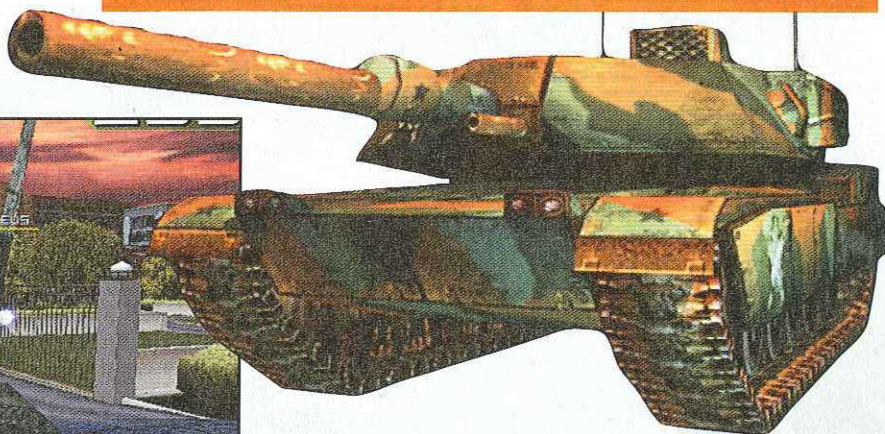
LES TANKS

Les humains disposent de plusieurs types de tanks : le M1A1 Abrams, le Merkava et le M-109. Ils diffèrent au niveau de leur apparence, et, surtout, de leurs capacités : vitesse, force de frappe, résistance... certains étant mieux adaptés que d'autres aux différents niveaux. En tuant vos ennemis, vous trouverez de nombreux power-up qui augmenteront l'efficacité de vos armes, et vous récupérerez ainsi des roquettes, des missiles téléguidés, des grenades, des armes nucléaires...



Un tank a parfois des déplacements chaotiques.

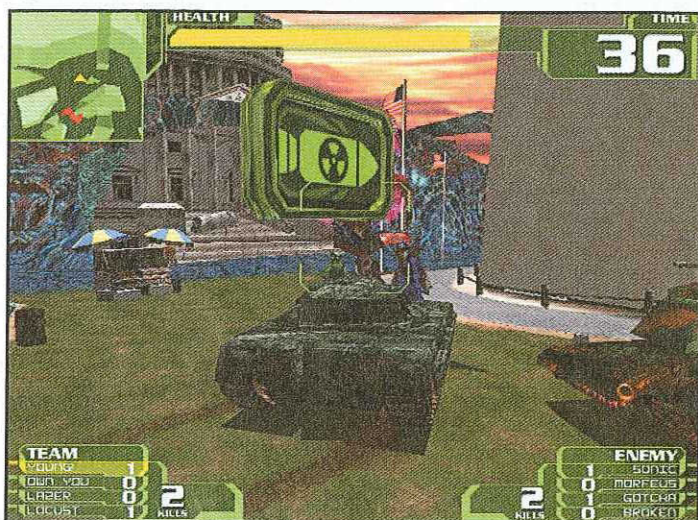
Planquez-vous, une riposte des aliens !



Zoom sur l'E3...

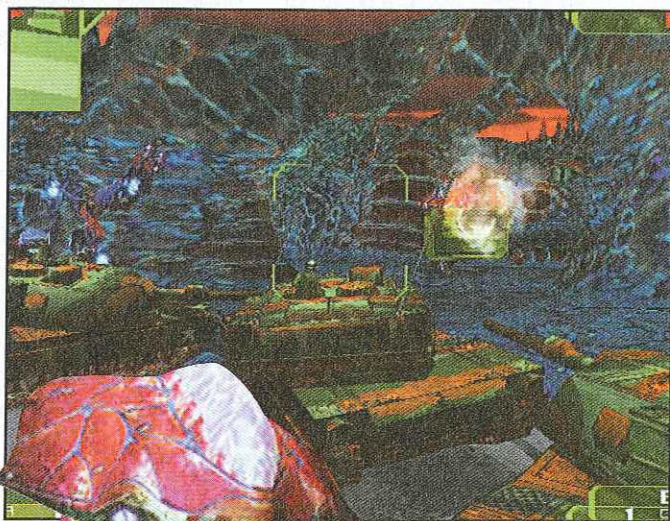
ALIEN FRONT ONLINE

Une boîte à pharmacie se trouve à droite.

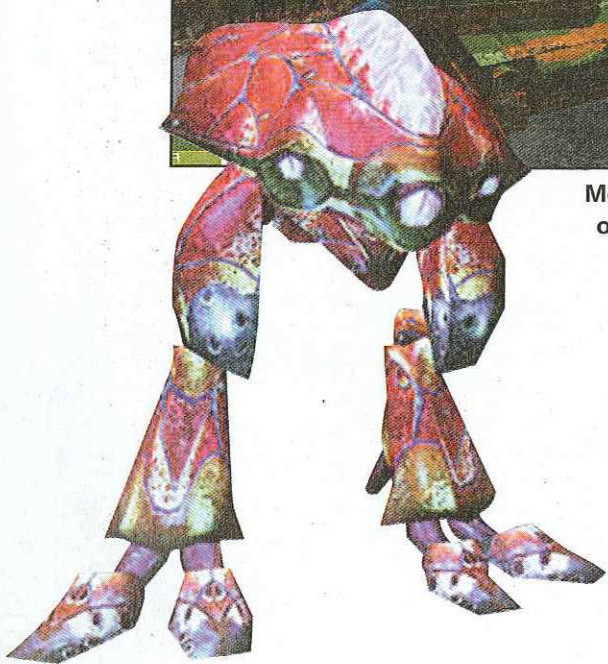


Là, un bonus, juste au-dessus de vos têtes !

On l'a locké, il ne reste plus qu'à tirer.



Même dans des tanks, on n'a pas trop envie de s'approcher de cette mélasse.



LES VAISSEAUX ALIENS

Ils sont beaucoup plus variés. On en trouve trois types principaux : sur deux jambes, sur quatre jambes et les hovercrafts antigravitationnels. Une telle disparité de formes correspond, logiquement, à de grandes différences de capacités : le premier est le plus rapide, le deuxième peut emprunter des chemins plus accidentés et le dernier est capable de voler. Leur arsenal peut s'améliorer et s'étoffer, jusqu'aux missiles, balles gravitationnelles et autres armes à base d'énergie.

Il est parfois difficile de reconnaître les différents modèles.





No comment.



À votre gauche, la statue de Lincoln...

Un attroupement d'aliens. Pas prudents, les militaires au milieu !



Visitons maintenant une ruelle commerçante japonaise plutôt déserte.



De belles explosions en perspective.



Était-il écrit "hautement inflammable" ?



LA VERSION ARCADE

La borne d'arcade réunit toute une multitude d'accessoires, ce qui est une bonne raison de s'y arrêter, même s'il est fort probable qu'elle ne pénètre jamais nos frontières... D'abord, le confort : on peut régler son siège. Puis, les instruments de pilotage : la cabine est équipée de pédales pour les déplacements d'avant en arrière, d'un volant, et de nombreux boutons fixés sur le volant pour les autres déplacements et pour les différentes attaques.



Zoom sur l'E3...

PROPELLER ARENA

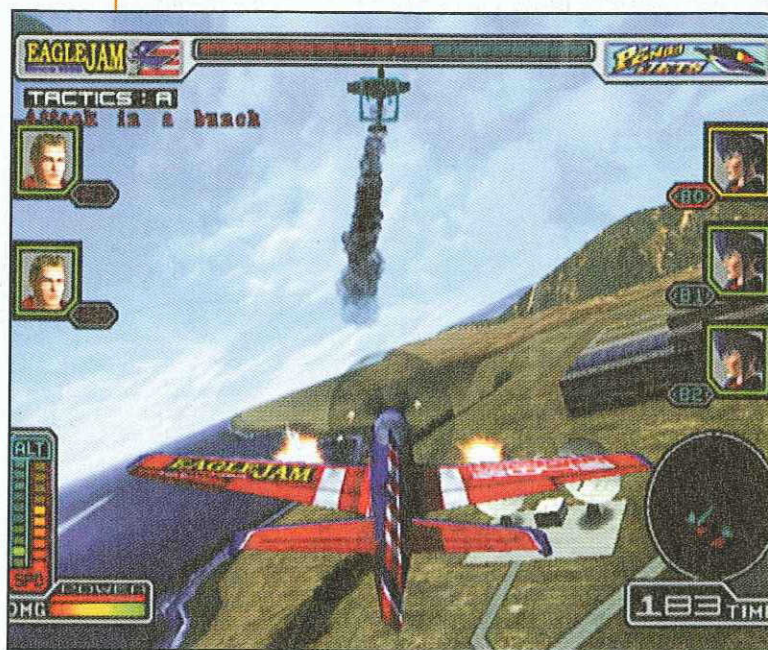
Yu Suzuki vient de présenter le dernier-né des studios Sega. Orienté on-line, Propeller Arena vous invite à piloter des vieux coucous au cours de combats fratricides, tout en discutant de vive voix avec les autres concurrents sur le Net. Un excellent jeu en perspective !

Une des surprises du salon mondial de Los Angeles fut sans aucun doute Propeller Arena, un jeu de combat aérien qui s'annonce particulièrement fun, à bien des niveaux. En voyant le jeu tourner, on se rend compte que l'animation est déjà fluide et que les graphismes sont plutôt sympas, avec différents types d'environnements (ville, mer, montagne, aéroport, etc.). Sa grande originalité est que pendant les parties internet, les six joueurs peuvent discuter de vive voix entre eux. Le micro Dreamcast permettra aux pilotes en plein combat aérien de bavarder, de prévenir d'autres joueurs lorsqu'un ennemi surgit ou sème la zizanie, de congratuler (ou, sait-on jamais, d'injurier) un autre pilote... Tout est permis, ce qui promet des situations inattendues !



L'animation est d'ores et déjà fluide. Ça bouge très bien, sans aucun ralentissement !

La réalisation promet d'être détaillée au niveau des décors.



L'histoire se passe en 2045, au cours d'un championnat de vieux coucous. Lors des combats, l'interface de vol présente des jauges de dommages subis et de puissance et une barre d'altimètre, ainsi qu'une jauge spéciale (en haut de l'écran) permettant de savoir laquelle des deux équipes a l'avantage. Des mini-jeux d'entraînement sont également proposés, pour apprendre les techniques de vol et ainsi devenir un pro du zinc.

Dynamique et ultra-fluide

Il s'agit bel et bien d'un jeu d'arcade, et non d'une simulation alambiquée, comme celles que certains joueurs connaissent sur PC ! Yu Suzuki n'a, de toute évidence, pas voulu réitérer un niveau de prise en main trop réaliste, comme ce fut le cas de l'excellent F355 Challenge. Ici, on s'amuse à faire des figures en quelques secondes, comme dans un vrai jeu d'arcade... Propeller Arena propose une huitaine d'environnements et huit personnages. Chacun d'entre eux a ses propres caractéristiques : avions, mouvements spéciaux, manœuvres aériennes, etc. Propeller Arena devrait remporter un grand succès. Tant d'originalité et d'amusement dans un jeu d'apparence plutôt classique va en surprendre plus d'un, surtout grâce à l'option de dialogues en direct lors des scènes d'action. Préparez-vous à de la haute voltige !



Avec une explosion pareille, l'ennemi ne devrait pas faire long feu.

Les avio

EAGLEJAM

TACTICS A

Attack in a bunch

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

ALT

SPD

DMG

Et un de m

Les avions laissent des traînées derrière chaque extrémité des ailes.

PARLER ET PILOTER SUR LE WEB !

Non seulement vous pourrez jouer on-line, mais de plus, vous pourrez dialoguer en direct avec tous les autres joueurs de la partie. Jusqu'à six personnes peuvent donc jouer ensemble et converser en temps réel. Il semblerait qu'une option, prévue pour les joueurs n'ayant pas de micro Dreamcast, permette de sélectionner un appel à l'aide en cas de difficulté au cours d'un combat, en appuyant sur un bouton. Il sera également possible à deux joueurs de s'affronter en écran partagé. Les parties en réseau risquent d'être vraiment très chaudes !

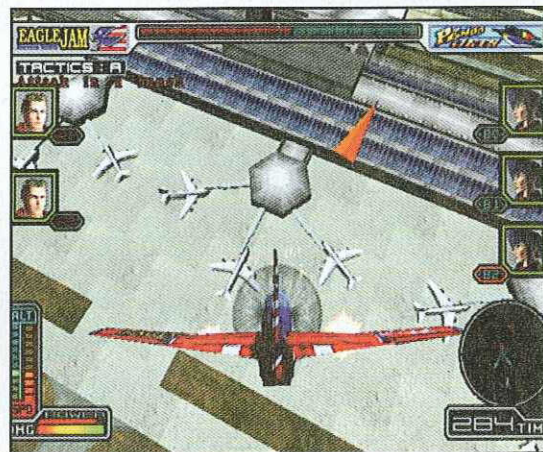
Le mode de jeu en réseau semble être gigantesquement bon.



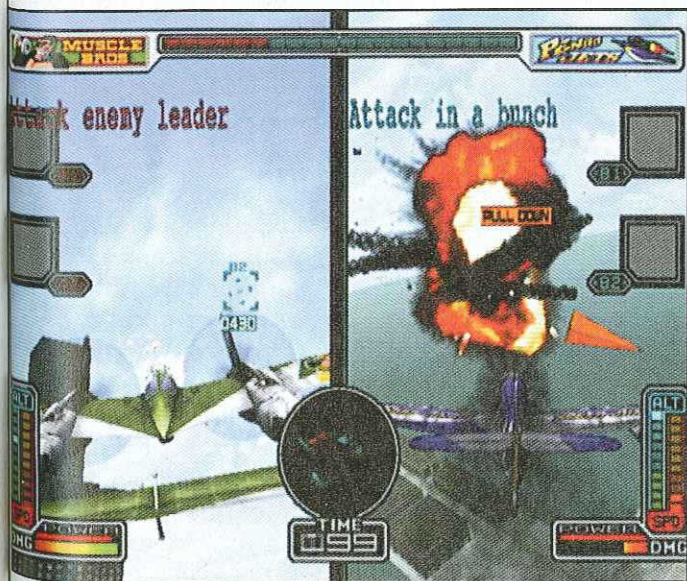
D'après la fumée qui se dégage, ces deux avions sont en mauvaise posture. Qui va gagner ?



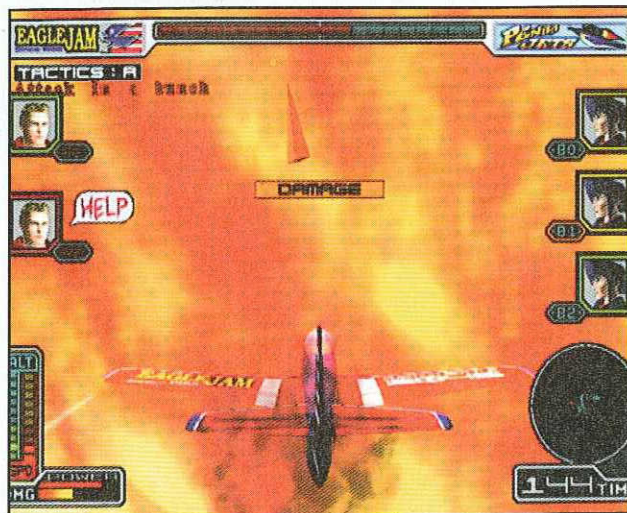
Vous pourrez vous faufiler entre les immeubles.



Un raid aérien au-dessus d'un aéroport. On s'y croirait !



Et un de moins !



Un coéquipier vous appelle au secours. Dépêchez-vous !

Test

Genre
Action/stratégie

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
6/10

C'est jouable mais lent. Il vaut mieux aimer le côté tactique et stratégique car la prise en main est relativement complexe.

Graphisme
5/10

Les environnements sont réalistes et les personnages plutôt réussis, mais l'animation comporte des ralentissements et des saccades.

Son
6/10

L'ambiance sonore est réussie mais plutôt austère : des détonations, des dialogues par radio...

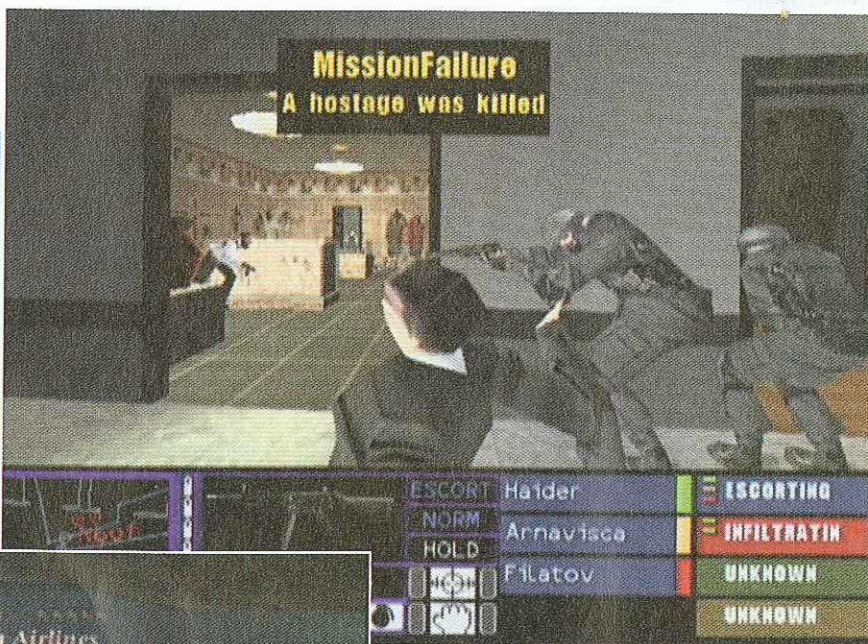
Durée de vie
7/10

Les missions ne sont pas faciles. En mode multijoueur, Rogue Spear peut vous tenir en haleine de longues semaines.

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

Fans de Tom Clancy et de guérilla virtuelle, armez vos guns. Voici Rogue Spear ou les nouvelles missions de Rainbow Six. Ses développeurs ont joué, avant tout, la carte du réalisme... **Luk**

Alors que vos soldats montaient la garde devant l'entrée d'une salle de musée, un otage s'est fait abattre.



Placé sur une petite colline, un sniper se prépare à viser un terroriste à la porte d'un 747.



Il vous est possible de répartir vos équipes à chaque entrée du bâtiment.



Rogue Spear peut se jouer en vue subjective ou à la troisième personne.

Rogue Spear vous propose de prendre le commandement de l'équipe secrète Rainbow, une troupe de forces spéciales qui lutte contre les actions terroristes à travers le monde. L'univers du jeu, basé sur les romans du célèbre Tom Clancy, est toujours aussi convaincant : des scénarios, des modèles d'armes et des situations de combat réels !

Avant chaque départ au combat, le joueur passe par des menus de briefing et de préparation technique. Cette phase, qui recule le moment de commencer réellement le jeu, peut sembler rébarbative ; faites taire votre impatience, car une fois que l'on s'y est attelé, ces aspects tactiques s'avèrent passionnants. La préparation passée, vous pourrez enfin débiter la mission.

Vivre pour sauver le monde...

Quels que soient vos objectifs (désamorcer une bombe, sauver des otages, placer un mouchard dans un téléphone, dissimuler une caméra, éliminer les terroristes, etc.), vous devrez user de sang froid, de précision et de rigueur pour ne pas faire échouer la mission. À la moindre erreur, au moindre écart, les terroristes n'hésitent pas à vous canarder sans aucun état d'âme. Et comme dans la réalité, il suffit d'une ou deux balles bien placées

Rogue Spear est loin d'être la meilleure réalisation technique pour la Dreamcast, mais s'avère très réaliste et peut vite devenir captivant.



Un seul soldat pour déposer un mouchard et une caméra dans cette villa.



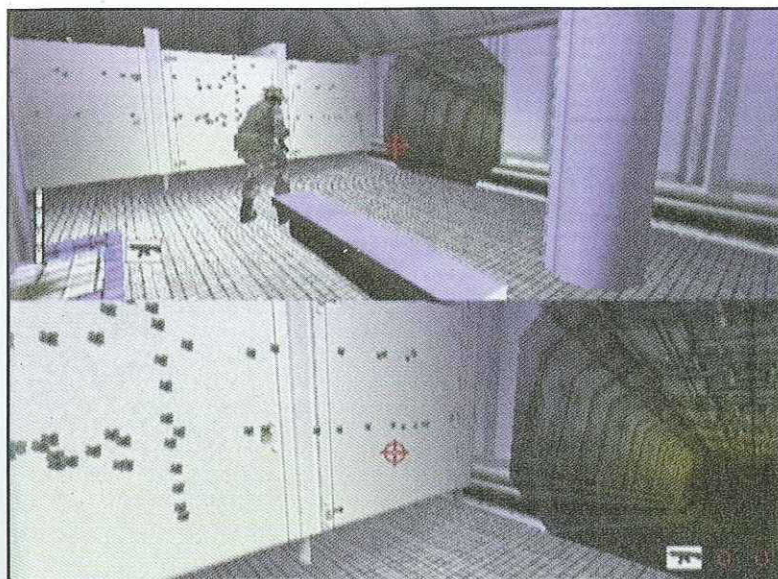
Vos groupes de combattants ont des codes de couleur.

pour gagner un aller simple pour le royaume des morts. Malheureusement, le jeu, entièrement en 3D, n'exploite pas au mieux la Dreamcast. On constate des ralentissements et des saccades de l'animation.

Les paysages et lieux parcourus sont cependant variés, et, dans l'ensemble, assez bien réalisés : un pétrolier en pleine nuit, une base dans le désert, un musée, une ville en ruine au Kosovo, etc. Un soin particulier a été apporté aux soldats (mouvements, visages...), mais la réalisation graphique reste tout de même inégale. Une chose est sûre, Rogue Spear n'est pas du tout au même niveau d'excellence que des titres comme Soul Calibur, Jet Set Radio ou

Quake 3). S'il est recommandé d'y jouer au clavier et à la souris, pour simplifier l'accès aux nombreuses commandes, sachez qu'à la manette, c'est jouable, mais assez lent à manier. Dans un cas comme dans l'autre, il faut un certain temps avant d'assimiler la vingtaine d'options tactiques qu'offre le jeu.

Au final, avec seize nouvelles missions, de nouvelles armes, des menus améliorés, un mode multijoueur, Rogue Spear succède comme il se doit au premier Rainbow Six. Je ne le conseille, néanmoins, qu'aux accros de simulations et autres jeux de commandos, car il n'est pas très fun, et les problèmes d'animation n'arrangent rien.



Vous pouvez jouer de deux jusqu'à quatre en écran splitté.

PRÉPARATION ET ÉQUIPEMENT

Avant chaque mission, le joueur navigue dans une série de menus afin de préparer sa troupe à la mission. Un rapide exposé de la situation vous indique les objectifs à remplir. Ensuite, vous choisissez vos soldats (hommes ou femmes) selon les compétences (sniper, démolition, électronique, etc.) les plus adaptées à la situation, et vous les équipez. Vous disposez d'uniformes de trois niveaux de protection (léger, moyen et élevé), de deux types d'armes (des fusils, de sniper ou à pompe, et des pistolets, avec silencieux si besoin est), et de différents objets (munitions, grenades, lunettes de vue, etc.). La dernière phase de préparation consiste à placer, point par point, les chemins stratégiques où les soldats devront passer dans le niveau. Notez que le niveau de réalisme est très élevé, avec des modèles d'armes issus de la réalité, et que la création de plans stratégiques sur une carte en 3D est digne des meilleurs

scénarios d'infiltration ou d'espionnage. L'ambiance "commando" est vraiment le point fort de Rogue Spear.



Habilitez et équipez vos soldats.



Choisissez les parcours des équipes en plaçant des points sur la carte.

Légèrement déroutante au début, car cela fait tout drôle de jouer en 2D, mais c'est extrêmement simple.

Graphisme
7/10

Le graphisme en 2D est simple mais sympa. Les niveaux sont variés en termes d'architecture.

Son
8/10

Les bruitages sont excellents, avec des voix très amusantes.

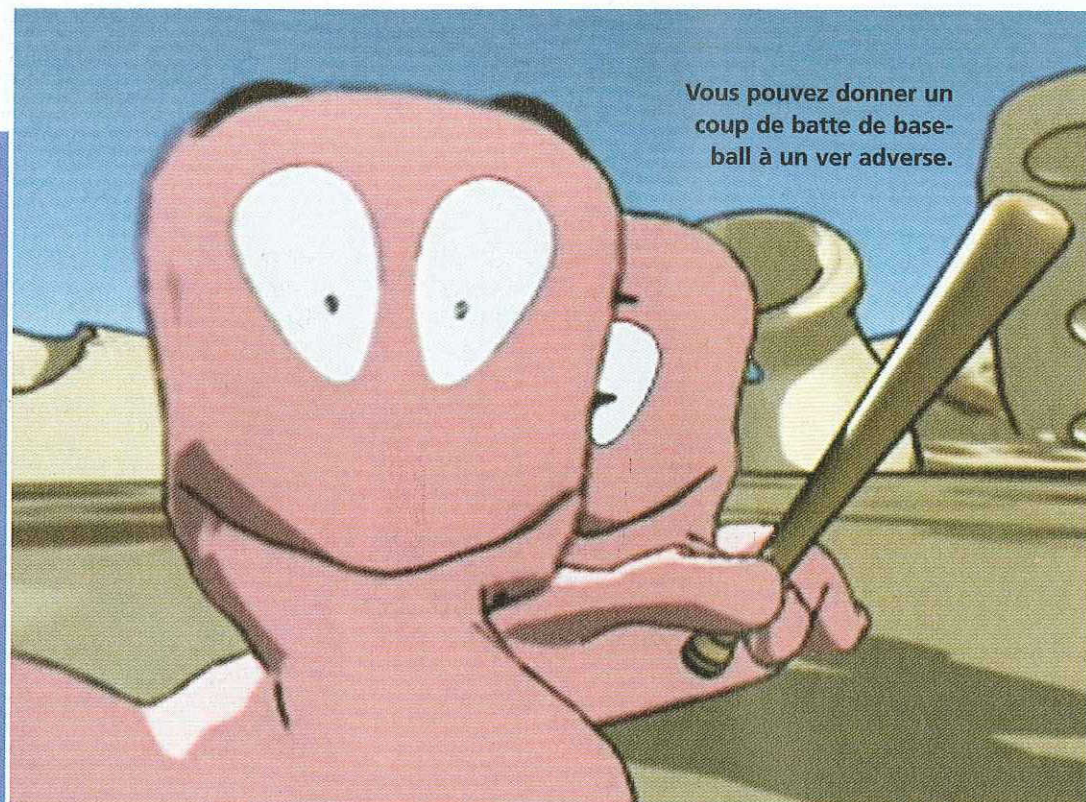
Durée de vie
9/10

Assez long à finir en solo ; à plusieurs, il n'y a aucune limite.

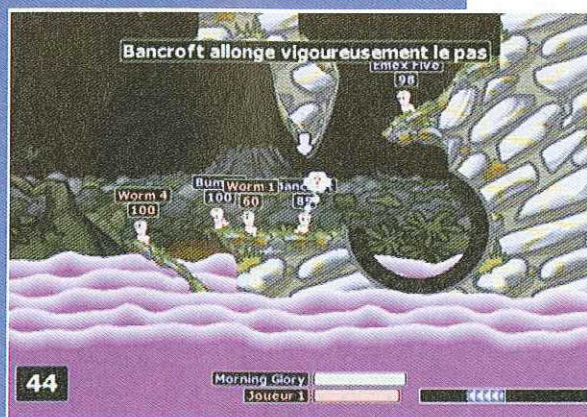
WORMS WORLD PARTY

Les lombrics armés jusqu'aux dents et totalement déjantés reviennent dans une nouvelle version spécialement conçue autour du jeu on-line. Que ce soit en solo ou en mode multijoueur, c'est l'éclate totale !

Luk



En dessous de tous les décors, il y a de l'eau. Les vers ne sachant pas nager, mieux vaut éviter de plonger.



Les explosions provoquent des mini-cratères.

Qui ne connaît pas les vers de terre guerriers et loufoques de la Team 17 ? Ce groupe de développeurs était particulièrement connu pour des jeux de la vieille époque (entre autres sur l'Amiga), tels que Alien Breed ou Projet X. Il l'est désormais pour la célèbre série inaugurée en 1995, celle des Worms.

Cette nouvelle version reste dans la lignée de Worms 2, avec un graphisme en 2D (amélioré), mais elle comporte beaucoup plus de modes de jeu, et surtout, un mode multijoueur permettant de jouer jusqu'à quatre sur le Net (ou hors connexion). Disposer de cette option sur Dreamcast est, en soi, un plaisir. WWP ne se contente pas de la proposer, il axe l'intérêt du jeu sur les parties multijoueur. Pour notre plus grande joie.

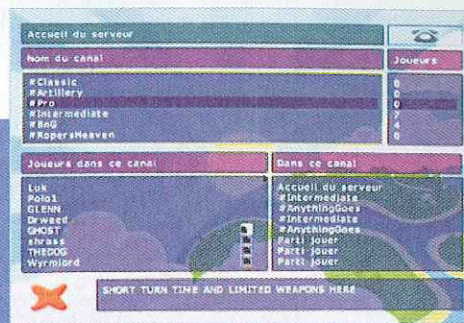
Des combats délirants !

Rappelons le principe de jeu. Deux groupes de vers s'affrontent au tour par tour jusqu'à l'extermination de l'un des deux camps. Au départ, les vers sont placés aléatoirement dans les niveaux (toujours en 2D), et se meuvent en rampant ou en effectuant des petits sauts. Tous les décors, assez tortueux en ce qui concerne l'architecture, sont entièrement destructibles. Si les vers tombent trop bas, ils se noient toujours...

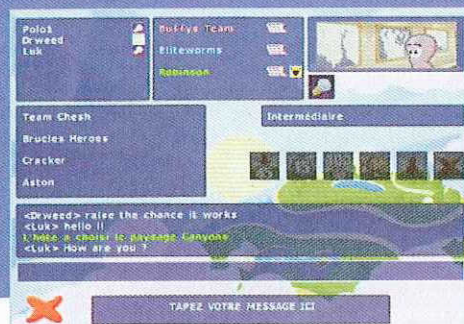
Worms World Party est un vrai jeu de réflexion et de stratégie. On pourrait presque le comparer à un jeu de Lemmings mais avec des vers de terre super-guerriers...

JOUER ON-LINE

La particularité de Worms World Party est de proposer une option internet pour jouer et discuter avec le monde entier. Une fois connecté, vous naviguez au moyen d'une interface relativement simple, en dialoguant (en "chattant") avec les différentes personnes également connectées aux serveurs de la Dream Arena. Le principe est plutôt simple, vous pouvez créer une partie (en choisissant la carte du jeu et quelques options), ou pénétrer dans une partie déjà créée par un autre joueur. Ensuite, on joint ses efforts à ceux de ses partenaires pour anéantir les clans rivaux. Votre score peut ensuite s'enregistrer dans un tableau.



On peut voir les catégories de canal (pro, intermédiaire, classique, etc.), ainsi que les noms des joueurs connectés.



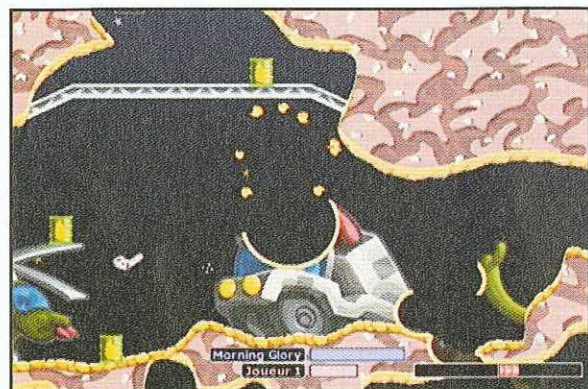
Un joueur peut créer une partie (options, décors, etc.) et attendre que des adversaires viennent le défier.

La particularité de ces petits invertébrés se situe dans leur armement, constitué d'environ 55 armes et différents objets (échelles, grappin, chalumeau, etc.), tous plus délirants les uns que les autres : un coup de poing du dragon (à la Street Fighter), une boule de feu (à

la Dragon Ball), un bazooka, une vache folle, une banane explosive, une batte de baseball, un mouton explosif... Vous pouvez même expédier à l'assaut un kamikaze. Le ver-misseau suicidaire produira une explosion dans le décor... Bref, on s'amuse toujours

autant ! WWP propose, qui plus est, des nouveautés souvent originales : des décors inédits, des tonnes de nouveaux modes, des entraînements (plutôt pratiques pour se faire la main), des mini-jeux pour le VM, etc. Il n'y a aucun doute concernant la durée de vie. Déjà relativement longue dans les précédents volets, là, il faut bien avouer qu'elle n'a presque plus de limite...

mations et des types de comportement pour les vers encore plus amusants. Les bruitages collent bien à l'ambiance, avec des voix aiguës qui poussent des cris : "À vos ordres !", "Prends ça !", "Raté !", "Meurs !"... La réflexion, le plaisir du jeu et l'intérêt sont au rendez-vous. Worms World Party est un jeu de réflexion de grande valeur, vraiment fun, qui ravira avant tout les joueurs qui veulent s'amuser en groupe. Si vous aimez Bomberman et autres Micro-Machine, vous ne devriez pas passer à côté de Worms World Party, sauf si la 2D vous rebute. Mais il serait vraiment dommage de vous priver d'un tel plaisir pour si peu...



Après l'explosion, le ver s'est vu projeter à plus de dix mètres.

Petit graphisme mais grand plaisir

La réalisation choquera sans doute certains joueurs, car de nos jours, la 2D n'a pas forcément la cote, mais la Team 17 a fait des efforts en rajoutant des effets spéciaux, des ani-



En utilisant un grappin, vous jouerez à Batman le long d'un câble.



Le mouton fou vient d'enfiler sa cape rouge et vole dans tous les sens. Une arme redoutable.

Test

WORMS WORLD PARTY

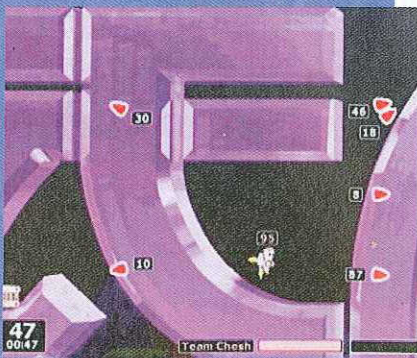
Creuser des tunnels, c'est mon destin.

MODES DE JEU

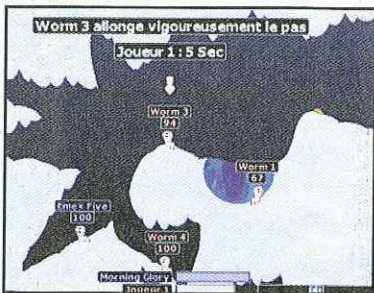
Quelle profusion ! On en trouve à la pelle : partie rapide contre l'ordinateur, entraînement, missions, scénarios (objectif précis), internet, match à mort, création de parties multijoueur... En combinant entre eux règles, cartes de jeu, modes et niveaux, vous créez des centaines de missions. Les modes tournoi ressemblent à ceux d'Unreal

Tournoi (dans l'idée mais pas dans le graphisme...) : assaut, tous contre un... Pour en voir le bout, il faut se lever de bon matin.

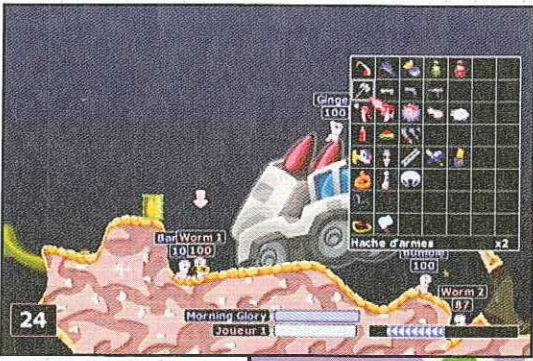
Une des missions issues du mode scénario. Le décor : un logo géant de la Team 17.



Le chalumeau peut servir de plusieurs manières : pour creuser ou pour repousser (et blesser) un ennemi.

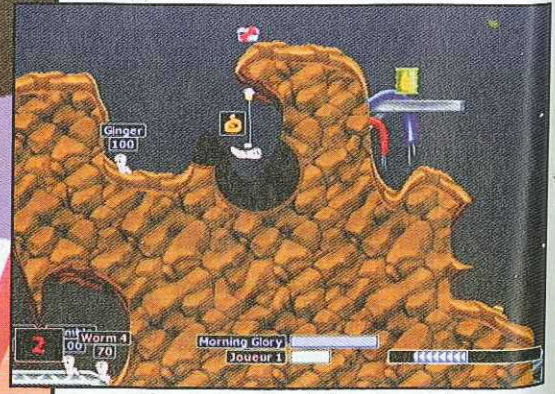
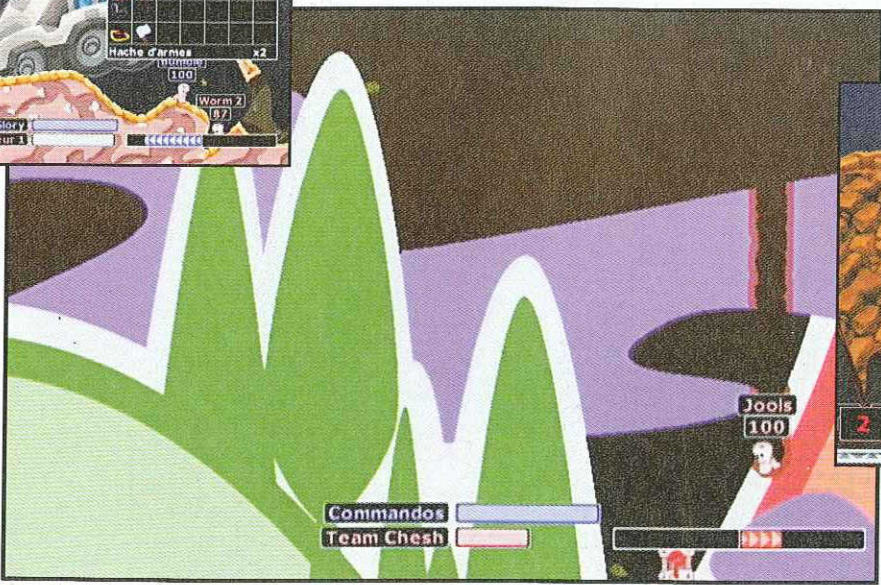


Des environnements on ne peut plus variés.



Voici le menu de sélection d'actions.

Il arrive que certains décors soient quelque peu sommaires...



La corde-ninja, pour grimper plus haut.

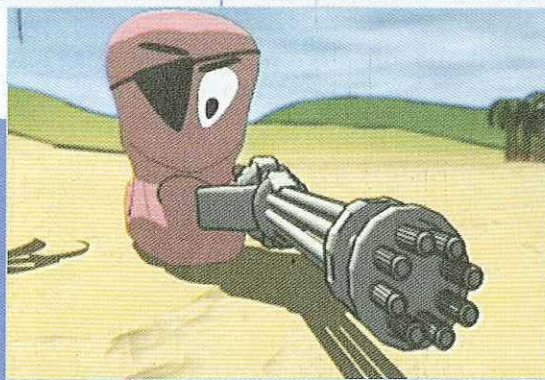
JUSTE POUR LES YEUX ET L'ESPRIT

Lorsqu'on attend patiemment à l'écran de titre (quelques secondes), de multiples scènes cinématiques à mourir de rire apparaissent aléatoirement. On y aperçoit toujours plusieurs vers dans des situations cocasses, farfelues, voire carrément dingues. Par exemple, dans l'une des séquences, deux vers s'affrontent dans une guerre psychologique, à savoir lequel des deux possède la plus grosse... arme ! Tour à tour, chacun des deux sort une arme de plus en plus imposante : uzi, bazooka, rotative, tank, lance-missiles, triple lance-missiles, pistolet

intergalactique, etc. Finalement, cette séquence se termine par un écrabouillement surprise du marteau géant, par le plus malin des deux vers. Comme quoi, ce n'est pas forcément celui qui a la plus grosse arme qui est le plus fort.

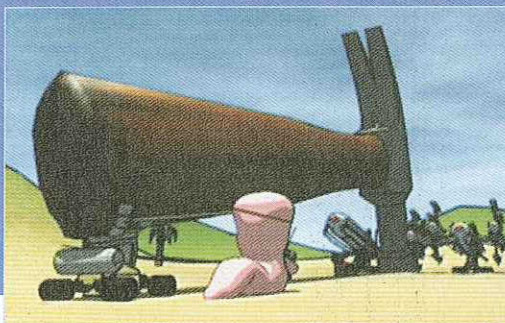
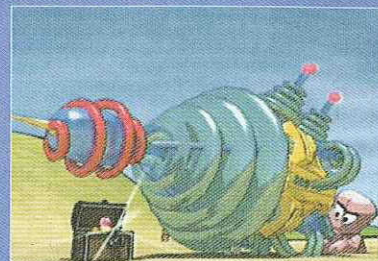


Le ver de droite braque son uzi pour impressionner l'autre ver.



Le ver de gauche réplique en sortant une mitrailleuse rotative.

Ça n'en finit plus, chacun des deux sortant à tour de rôle une arme plus imposante que la précédente.



Écrabouillera bien qui écrabouillera le dernier.

PARCOURS DU COMBATTANT

Le mode entraînement comprend 20 missions d'échauffement pour tester les éléments essentiels du jeu. Les exercices sont consacrés aux armes (fusil à pompe, bazooka, grenade, mortier, etc.), aux déplacements, aux tirs, aux sauts ou encore à la corde ninja. Avant de se lancer directement dans les nombreux modes solo et d'affronter des joueurs sur l'internet, il est préférable de passer par le parcours du combattant. Après l'échauffement, vous deviendrez vite un ver guerrier surentraîné !

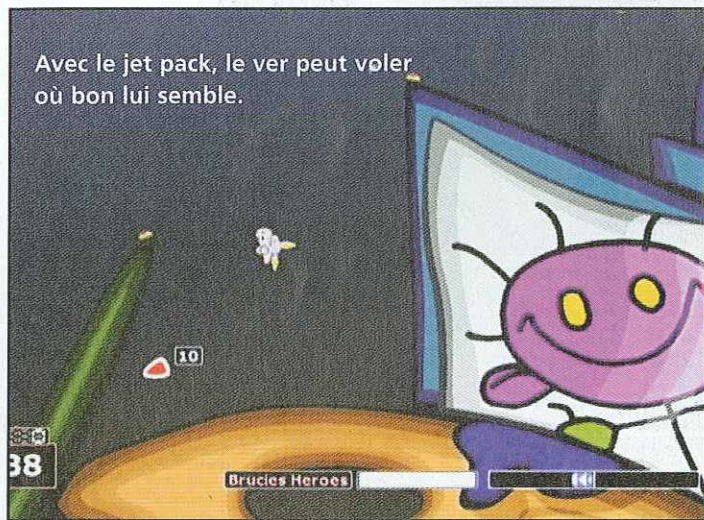


Vous devez apprendre à viser en dosant la puissance de votre tir et en inclinant plus ou moins le viseur.



La grenade à fragmentation touche plusieurs adversaires en même temps.

Avec le jet pack, le ver peut voler où bon lui semble.



Certains décors sont vraiment sympas.

Test

Genre
Réflexion

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
7/10

Toujours aussi simple. Elle ne nécessite que les touches directionnelles et deux boutons d'action.

Graphisme
1/10

Des cubes partout. La seule animation sont des hexagones en fond. Un peu léger pour de la DC.

Son
2/10

Pire que tout. A couper absolument.

Durée de vie
4/10

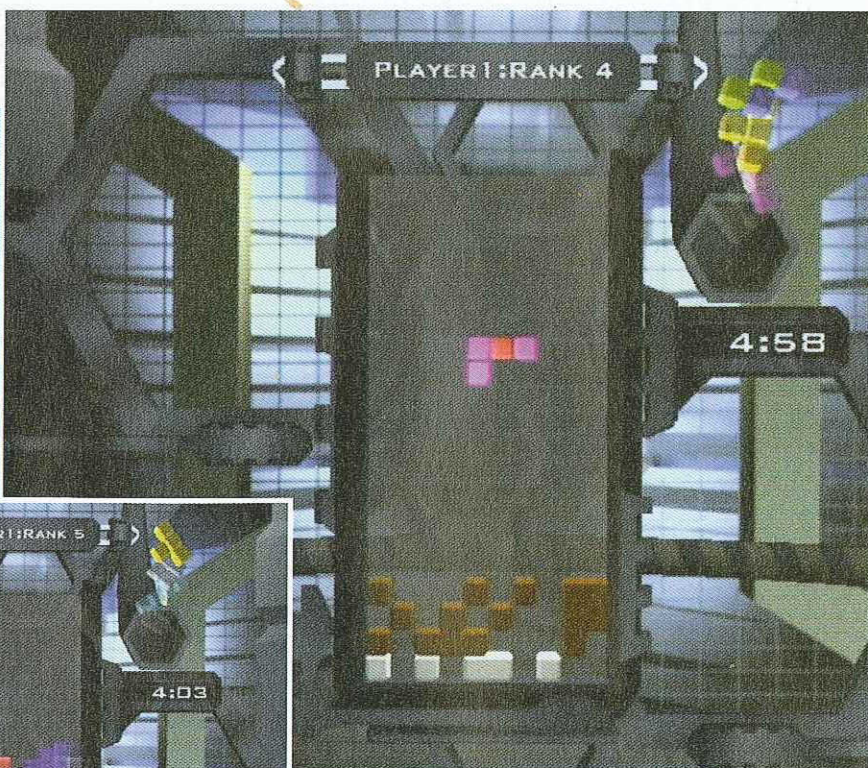
Le mode deux joueurs est sympa, c'est le reste qui limite le jeu.

THE NEXT TETRIS

À une époque, ces petits cubes avaient fait le bonheur d'une console portable dont nous tairons le nom. Voilà maintenant qu'ils envahissent notre 128 bits adorée. Va-t-on rêver géométrie la nuit à force de passer son temps à les empiler ?

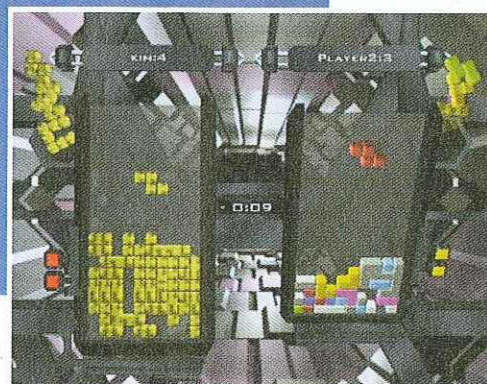
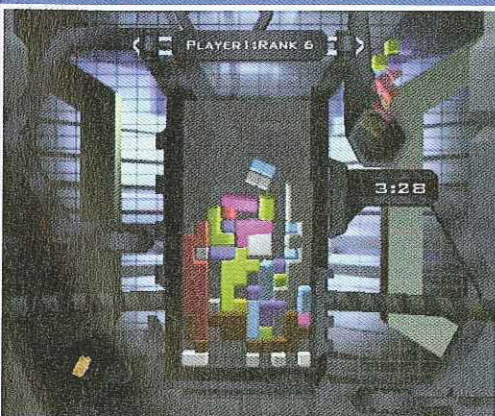
Kim

Un schéma proposé en début de partie.



Allez, on fait un brin de ménage.

Quand vous essayez de forcer une pièce, le jeu se tord de douleur.



Quand votre adversaire fait un Tetris, vos blocs deviennent tout dorés.

Voici le genre de jeu où il est plus facile de jouer que d'expliquer les règles. Dans le mode classic, le principe de base reste le même qu'avant : il faut emboîter des briques de diverses formes géométriques pour qu'elles forment des lignes et qu'elles puissent ainsi disparaître. Quand on réussit à faire disparaître quatre lignes en même temps, on fait un Tetris. Par contre, dans le mode next, qui est le cœur du jeu, les règles sont tout à fait différentes. Bien que les formes géométriques soient conservées, il vous faudra cette fois-ci faire disparaître des blocs blancs qui seront pré-disposés. Le but du jeu n'est pas évident, car il vous demandera de répéter cette opération trois fois de suite en cinq minutes. C'est d'autant plus difficile que les blocs blancs sont protégés par des briques marron. Et bien sûr, au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux, le jeu s'accélère.

Un flot d'innovations débordant

En plus de ce nouvel objectif, les méthodes ont, elles aussi, évolué. Certes, c'est toujours en faisant des lignes que vous réussirez à éclaircir votre jeu. Mais désormais les blocs, en

tombent de la hauteur des blocs blancs, les briques marron, les briques marron, pas et leur manière ils ne commencent sique. sible de comble. On peut de cas des blocs qui au dre les

T'as cime Au fin considéré classiquement

Tant de changements tuent le jeu. A trop faire, on finit par oublier ce qui a fait le succès de Tetris. Il n'avait vraiment pas mérité ça.



La partie bleue n'a pas d'endroit où s'accrocher et continue inexorablement son chemin.



Quand mon adversaire fait des combos, ça me retourne !

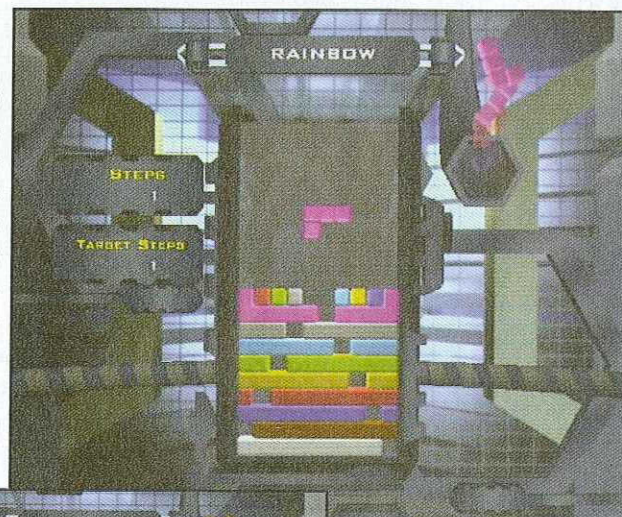
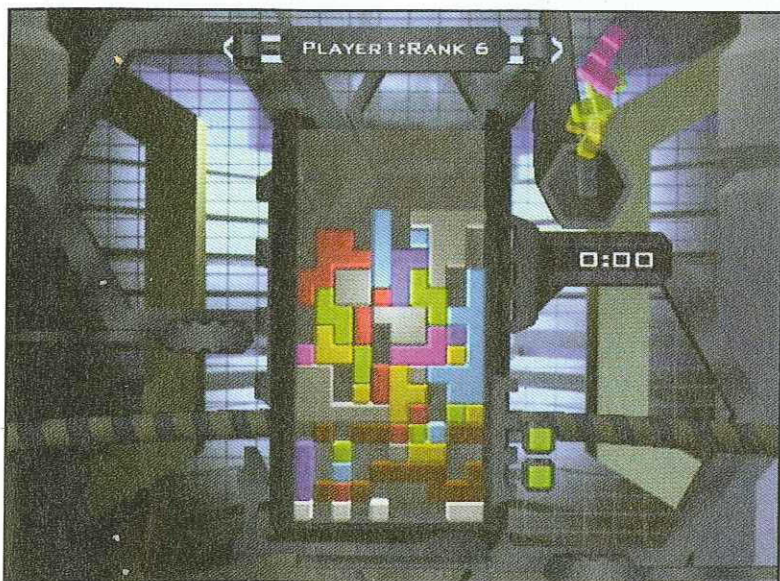
tombant, se soudent avec ceux de la même couleur. La plupart des blocs sont unicolores. Pour les bicolores, il arrivera qu'une des deux couleurs ne se soude pas et que les blocs continuent leur descente (un peu à la manière de Mr. Driller). En clair, ils ne restent pas dans le vide comme dans un Tetris classique. Par ce procédé, il est possible de faire des combos en comblant les lignes inférieures. On pourra également essayer de caser au dernier moment des blocs dans tous les sens, ce qui aura pour effet de distordre les autres cubes.

trous pour rejoindre les briques blanches qu'on n'a plus l'occasion de faire des Tetris (c'est pas un comble, ça ?). Il vous faudra quelque temps pour vous habituer à cette version, et le mode practice ne vous aide en rien, puisqu'il ne vous laisse même pas le temps de réfléchir. De plus, le jeu reste répétitif et n'exploite aucunement les capacités de la Dreamcast. Même la possibilité de jouer à deux dans le mode next, qui aurait pu relever le niveau, n'améliore, en fait, pas grand-chose. Le système de répartition des points est complètement fantaisiste : j'ai deux parties d'avance et d'un coup, je n'ai plus rien.

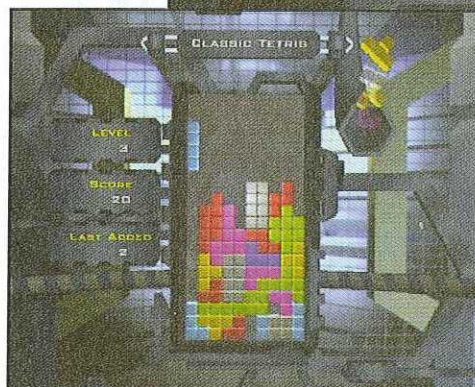
Le comble, c'est la musique, qui vous place dans une ambiance techno assez minable.

T'as pas du ciment ?

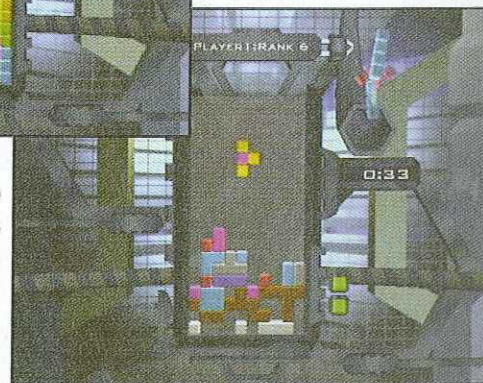
Au final, Next Tetris s'écarte considérablement de la version classique. D'ailleurs, on est tellement occupé à combler les



Le mode practice se présente sous forme de cassette avec un nombre de coups limité.



L'éternel mode classique.



Une pluie de pièces de toutes les couleurs.

Une fois que les pièces sont soudées, on ne voit plus leur forme originelle.

Test

Genre
Virtua Cop

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
7/10

Pas de problèmes avec le pistolet. Rapide et intuitif, du tout bon.

Graphisme
4/10

C'est joli, mais ça date vraiment. Les effets spéciaux sont mauvais.

Son
5/10

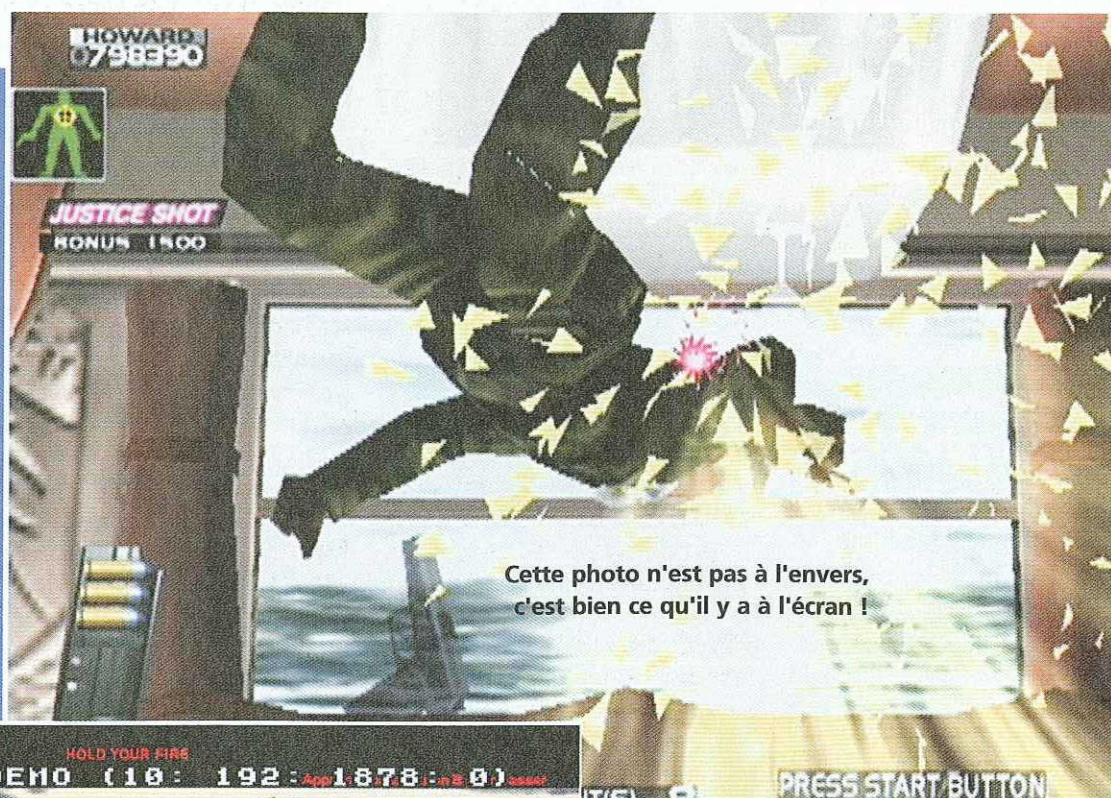
De bonne qualité, mais rien de mémorable. Seuls les bruitages sortent du lot.

Durée de vie
3/10

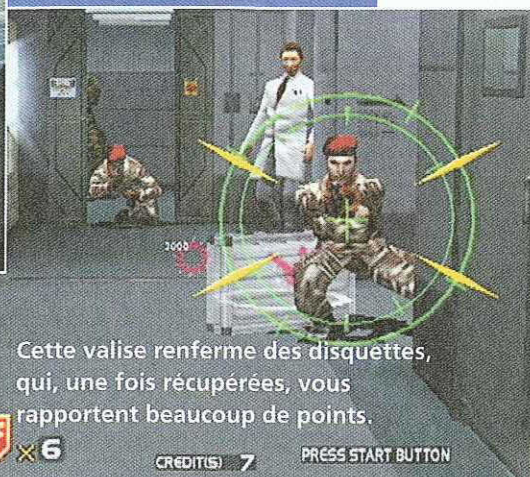
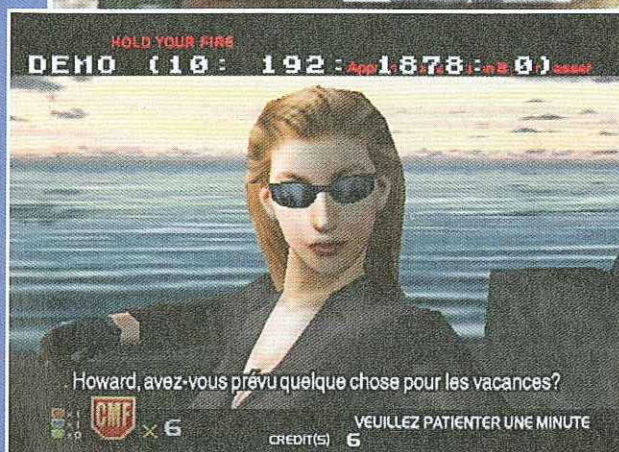
Le jeu est très court (30 mn), seules les parties à deux (avec deux flingues) permettent de vraiment s'amuser.

CONFIDENTIAL MISSION

Possesseurs de pistolets Dreamcast, réjouissez-vous. Confidential Mission vous propose de ressortir cet accessoire si défoulant, avec pour seule mission d'exploser tout ce qui bouge (ou presque...). **Cheub**



Cette photo n'est pas à l'envers, c'est bien ce qu'il y a à l'écran !

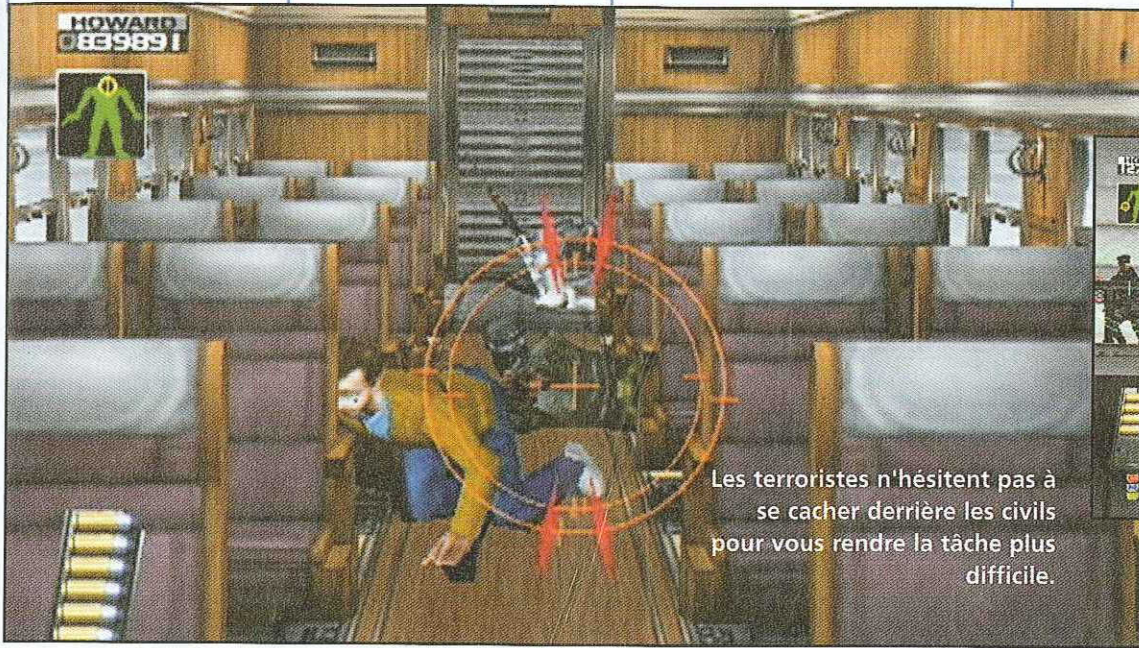


Cette valise renferme des disquettes, qui, une fois récupérées, vous rapportent beaucoup de points.

Derrière ce titre, qui pourrait faire penser à *Mission impossible*, se cache en fait un remake des James Bond. On y dirige un agent secret, membre de la Confidential Mission Force, qui doit sauver le monde. En effet, des terroristes ont pris le contrôle d'un satellite surarmé (le *Golden Eye* ?) et menacent de détruire une partie de la Terre. Votre mission, si vous l'acceptez, est de les neutraliser et de reprendre le contrôle du satellite. Mais avant que vous partiez les affronter, le jeu vous propose un mode training qui aiguîsiera vos réflexes et qui vous permettra de parer à toute situation. Pas moins de six salles d'entraînement vous offrent, chacune, des exercices bien spécifiques : rapidité, précision, sang-froid, organisation...

Une fois que vous aurez bien en main le pistolet, il est grand temps de passer à l'aventure proprement dite. Trois missions vous attendent. La première se déroule dans un musée qui a été investi par les terroristes. Lors de la deuxième mission, vous serez à bord d'un train infesté de militaires. Enfin, la dernière mission vous fait visiter le QG des terroristes, où vous devrez reprendre le contrôle du satellite. Mais Confidential Mission n'est pas un simple jeu de tir.

Un jeu très fun si vous avez un ou deux pistolets. Sinon, c'est 3/10.



Les terroristes n'hésitent pas à se cacher derrière les civils pour vous rendre la tâche plus difficile.



À droite ou à gauche? Si vous hésitez une seconde, c'est une rafale ennemie qui aura raison de vous.



Dans cette séquence, il faut détruire les canons mitrailleurs alors que l'on descend à toute vitesse dans un tuyau.



Les ennemis surgissent de n'importe où, il faut être extrêmement rapide pour les toucher avant qu'ils ne tirent.

D'abord, il existe une certaine interactivité avec le décor (même si elle est réduite). On peut exploser certaines vitres, briser des éléments du décor, ce qui ajoute un peu de réalisme et permet à ceux qui veulent être classés premier de gagner quelques points supplémentaires. Ensuite, on rencontre régulièrement des scènes s'apparentant à des petits jeux, qui, si on les réussit, augmentent le score et font gagner du temps en permettant des raccourcis.

Pitié pour les innocents

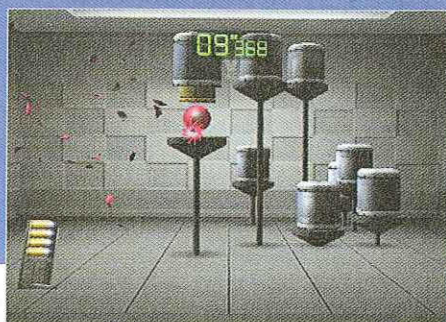
À part ces petites nouveautés, le jeu est un grand classique du genre. Il faut tirer

sur tous les méchants avant qu'ils ne se mettent à faire feu, et éviter d'envoyer une balle perdue sur un innocent, sinon la sanction est sans appel : on perd un point de vie. Certains ennemis laissent tomber, une fois vaincus, des bonus qui peuvent vous faire gagner de la vie, vous donner un gilet pare-balles, ou changer votre arme en fusil mitrailleur. En terminant chaque stage, un mythique boss de fin de niveau vous attend, pour vous proposer un combat sans merci. On peut, bien sûr, choisir le niveau de difficulté du jeu (de très facile à très difficile), et le finir à fond vous débloquera quelques bonus.

ENTRAÎNEMENT

Rien de tel qu'un petit échauffement avant de passer aux choses sérieuses. Parfait pour ceux qui ont oublié comment fonctionnait le pistolet, idéal pour ceux qui veulent acérer leurs réflexes, les entraînements de Confidential Mission vous permettront d'être aussi habile que Lucky Luke.

Il faut tirer rapidement pour soulever les boîtes et détruire les balles.



Pour réussir cet entraînement, il faut toucher les cibles à travers les anneaux.

Test

CONFIDENTIAL MISSION



Vous l'aurez deviné, les gros viseurs autour des ennemis indiquent ceux qui vont tirer sur vous.

À UN C'EST BIEN, À DEUX...

Ceux qui possèdent deux pistolets vont accéder à un des côtés les plus sympas du jeu : le mode deux joueurs. La coopération est de rigueur, et il n'est pas rare

de se faire sauver la mise par son coéquipier. Par contre, pour balancer la difficulté du jeu, le nombre d'ennemis présents dans ce mode est plus important.



Seul, vous n'aurez que deux ennemis, derrière ce comptoir...



...Alors qu'à deux, ce sont quatre lascars qui vous attaquent !

BOSS

À la fin de chaque stage, un gigantesque combat contre un boss vous attend. Les boss ne sont pas seulement super résistants, mais ils useront de toutes les ruses possibles pour vous mettre à mal. Tir groupé de roquettes, jeu de cache-cache dans le décor, recours à des alliés pour vous mettre en déroute...

À la fin du deuxième niveau, vous affronterez un tank et un hélicoptère. Au menu? Pluie de roquettes...



Ces statues cachent des mitrailleuses et autre lance-roquettes, et sont activées par le boss du premier niveau.

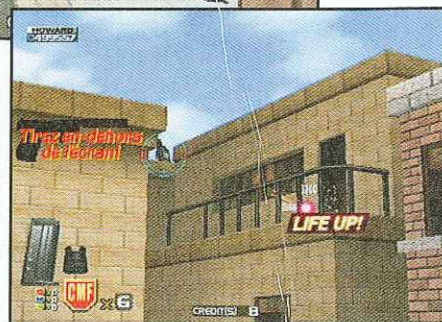


De temps à autre, des bonus apparaissent, comme ce fusil d'assaut.



Ce gilet pare-balles vous sera utile, il ne faut pas hésiter à le ramasser.

Le chargeur est vide, un message s'affiche vous invitant à tirer hors de l'écran pour recharger votre arme.



PETITS JEUX

Ils ne sont pas si nombreux que ça, mais ils rythment agréablement les niveaux. Car même si la première fois qu'on joue ils sont déroutants, quand on connaît le jeu par cœur, ils permettent de se détendre quelques instants. Certains d'entre eux vous permettent de prendre un raccourci, d'autres vous évitent d'affronter une nouvelle salve.



Les mots "Justice Shot" en haut à gauche indiquent que vous avez tiré dans le bras droit de l'ennemi pour le désarmer sans le tuer.



Quel look ! Nœud pap, costard... James Bond n'a qu'à bien se tenir.



Dans le premier mini-jeu, vous devrez colmater ces trous pour éviter d'être asphyxié.



Il faut dégommer la poignée rouge dans le temps imparti. C'est chaud!

UN DÉCOR INTERACTIF

Y a-t-il plus grand plaisir que de tirer sur une vitre et de la voir exploser en mille morceaux ? Ou de s'amuser à exploser les vases et autres éléments du décor qui ornent les différents lieux du jeu ? Peu d'objets sont interactifs, mais il y en a quand même quelques-uns. C'est l'apanage des meilleurs joueurs que de connaître leur liste par cœur et de s'amuser à les détruire entre deux salves ennemies.



Ces quatre squelettes vont bientôt perdre la tête.



Et on les retrouve dans le couloir !



Où est l'ennemi ? Cette grosse femme en tailleur, ou ce militaire pointant son arme sur vous ?



Ces motos-neige sont rapides, et sont donc plutôt difficiles à éliminer.

STUPID INVADERS

Après de nombreux épisodes TV, les zinzins de l'espace ont enfin construit un vaisseau capable de les arracher à cette maudite planète grouillante d'humains (pouah !). Alors, paré pour le décollage ? **Kim**

Simple, on clique sur l'endroit où l'on veut aller. Il arrive que l'on voie mal la pièce où l'on se trouve, d'où les allers-retours involontaires.

Graphisme
8/10

Très réussi. Mieux encore que dans la série télé, les personnages sont irrésistibles, dans les parties jouables aussi bien que dans les cinématiques.

Son
6/10

Sympa. On entend même la Marseillaise en musique d'ascenseur... De nombreux postes de radio et chaînes hi-fi permettent de changer d'ambiance.

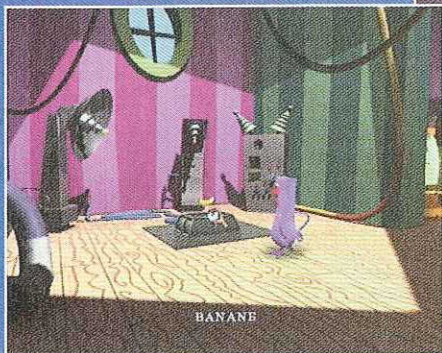
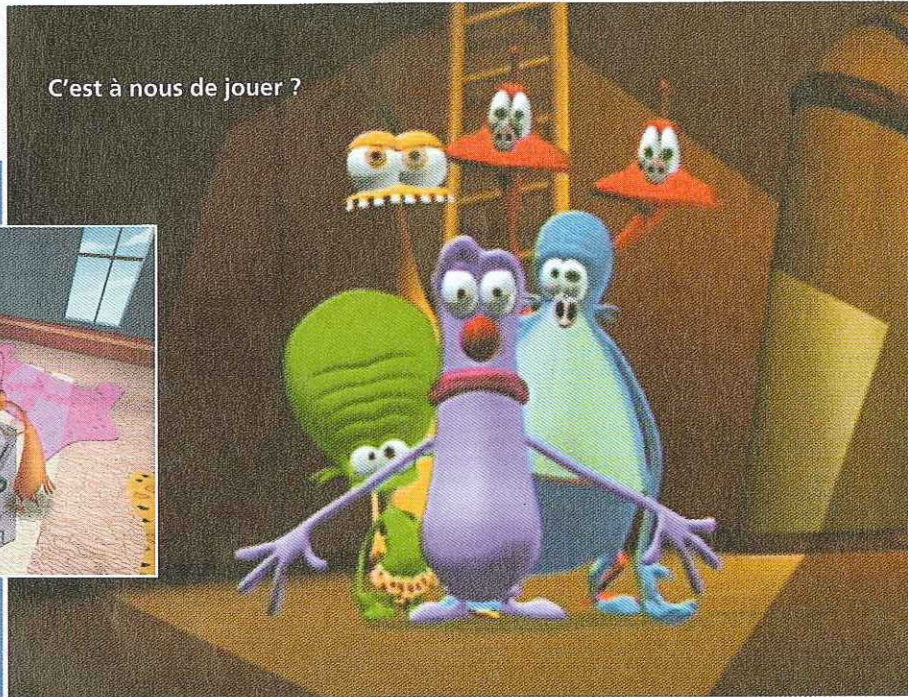
Durée de vie
5/10

Si l'on résout assez vite les énigmes, on finit le jeu en une journée. Encore faut-il résoudre les énigmes...

C'est à nous de jouer ?



Que se passe-t-il si j'allume cette mèche avec mon briquet ?



La main tenant un œil indique que vous pouvez examiner cette banane en lévitation.



Etno se rendant dans son laboratoire. Qu'est ce que vous croyez ?

La première adaptation de Stupid Invaders s'est faite sur PC. Maintenant, c'est son exacte réplique qui arrive sur Dreamcast. Rien d'étonnant alors si on peut y jouer avec la souris. Le principe du jeu est le "point and click", c'est-à-dire que l'on montre du doigt la direction qu'on veut prendre ou l'objet qui nous intéresse. La main indique alors les actions à faire : examiner, prendre, faire fonctionner, parler... Mais le choix des actions se fait automatiquement, ce n'est donc pas un système très actif. C'est un principe utilisé couramment sur PC.

Le travail sur les graphismes est excellent, et les performances techniques ne souffrent aucune critique : nombreuses cinématiques superbement animées (qui tiennent sur 2 GD-Roms), beaucoup d'effets spéciaux (reflet sur la glace, explosion...), temps de chargement rapides...

Elle est où, la clé ?

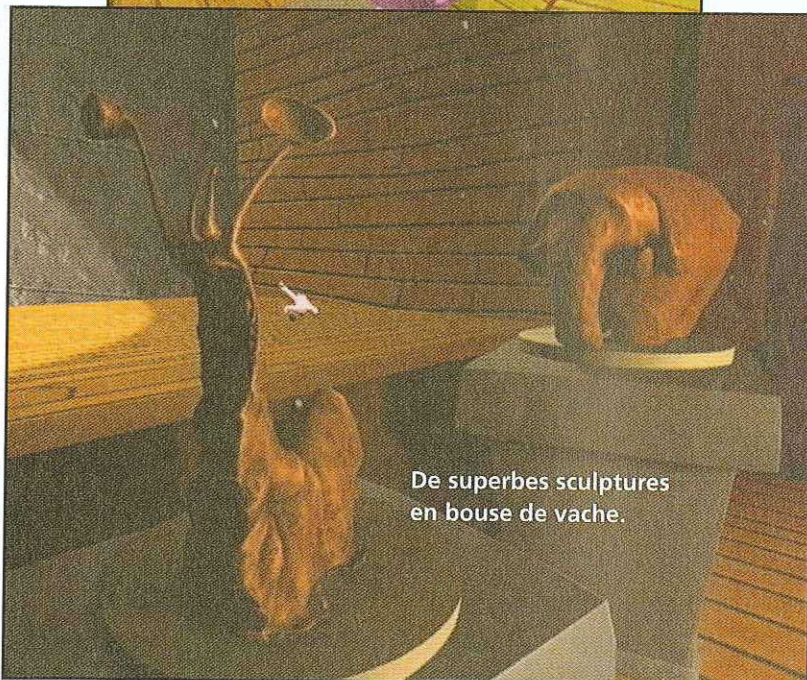
Vous incarnez tour à tour l'un des cinq héros. Désireux de retourner sur votre planète natale, il vous faudra échapper aux affreux projets d'un collectionneur d'aliens. Chaque personnage que vous dirigerez aura de nombreuses énigmes à résoudre : décongeler ses amis, échapper à des obsédés sexuels... Des objets suscepi-

bles de v
dans di
tous les
N'en rat
tourner
heures !
tant mo
vraimen
l'emplac
ment p
arrivé de
d'un inte
noir... U
nez à tro
savoir c
employe
ple, et il
l'objet ra
taire po
endroit.
possible
pour pou
multipli
"Ces boy
les tels qu
cher un

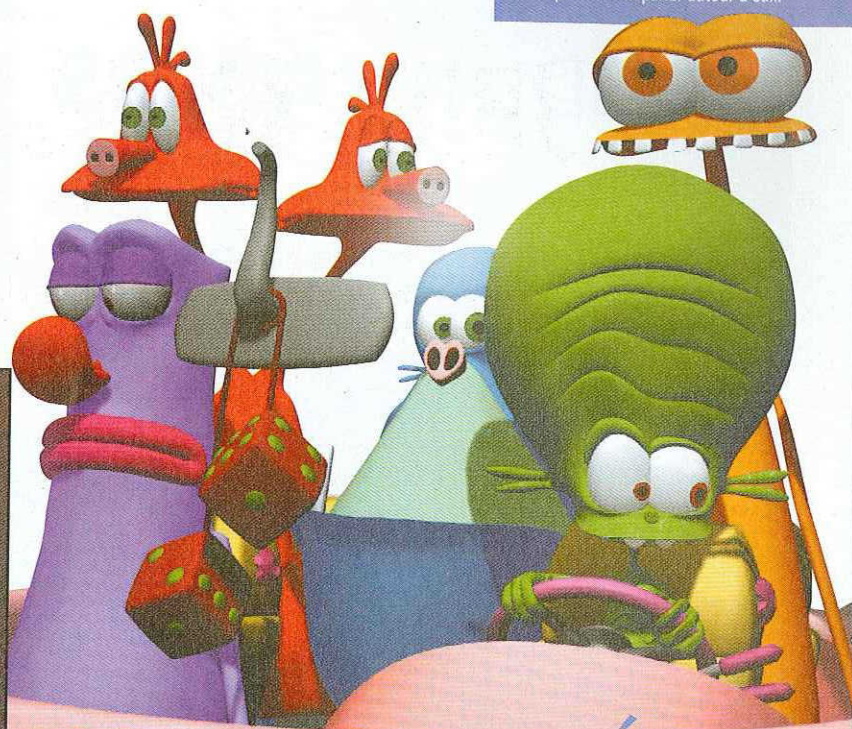
Un jeu vraiment fun, bourré d'humour souvent scato, parfois noir. Dans l'ensemble, c'est une réussite, et ceux qui y goûteront ne pourront s'empêcher d'en parler autour d'eux.



Attention chien rose méchant et même très méchant.

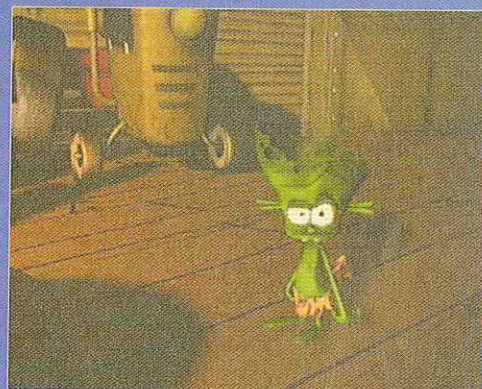


De superbes sculptures en bouse de vache.



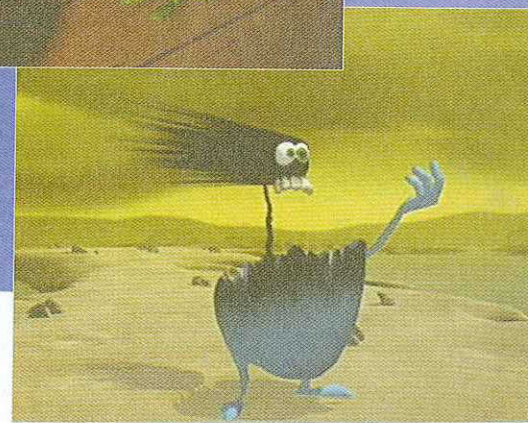
MORTS EN SÉRIE

Vous serez amené à fouiller de fond en comble des pièces ou à utiliser au hasard certains de vos objets. Et inévitablement, vous commettrez des erreurs, dont la plupart entraînent une mort tragique et violente. Dévoré par un chien, noyé dans un sous-marin, abandonné dans le garde-manger d'un cuisinot japonais, transformé en glaçon, éjecté par un ascenseur... Bref, voilà mille et une façon de venir à bout d'un extraterrestre !



Il a vraiment du plomb dans la tête.

Ça a fait boum, je crois.



bles de vous aider sont éparpillés dans différents lieux et il faut tous les récupérer pour avancer. N'en rater qu'un seul équivaut à tourner en rond pendant des heures ! Leur recherche est d'autant moins évidente qu'il faut vraiment mettre la main sur l'emplacement précis d'un élément pour l'activer. Il m'est arrivé de rester bloquée à cause d'un interrupteur caché dans le noir... Une fois que vous parvenez à trouver les objets, il faut savoir où et comment les employer. Souvent, ce sera simple, et il suffira de reprendre l'objet rangé dans votre inventaire pour le placer au bon endroit. Mais il est également possible d'associer deux objets pour pouvoir s'en servir, ce qui multiplie les sujets de réflexion : "Ces boyaux d'alien sont-ils utiles tels quels ou faut-il leur chercher un petit complément ?"

Les solutions, plus que tarabiscotées, sont vraiment hilarantes : on veut vous tuer ? Alors piègez votre poursuivant dans un énorme... piège à souris (logique !).

Ha-ha ! Hi-hi !

Ce petit jeu fort sympathique reprend fidèlement l'humour scato de la série télé. Plus que dans les dialogues, c'est surtout dans le déroulement du jeu que l'on assiste à des scènes qui n'ont rien à envier aux pires épisodes de South Park. Il vous faudra, par exemple, trouver du chili pour soulager une vache constipée, faire fondre avec du produit WC le Père Noël coincé dans la cheminée depuis huit mois, empoisonner un cuisinier japonais avec du poisson fugu, ou menacer des meubles avec une hache... Tout y est sujet à provoquer des fous rires convulsifs.

Test

STUPID INVADERS



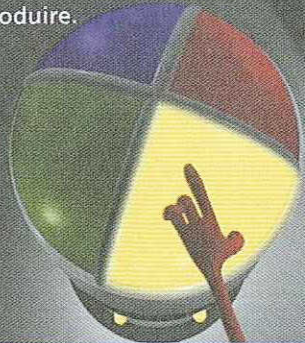
Choisissez la bonne réponse pour que l'ordinateur reste conciliant.



CASSE-TÂTE

En plus des multiples énigmes à résoudre, il vous faudra également réussir des casse-têtes. Certains sont simples (répéter la séquence montrée auparavant), d'autres, plus complexes : arriver au bout d'un labyrinthe, trouver l'ordre d'utilisation des téléporteurs pour quitter la pièce. Des fois, on se cogne vraiment la tête contre les murs.

Une succession de couleurs à reproduire.



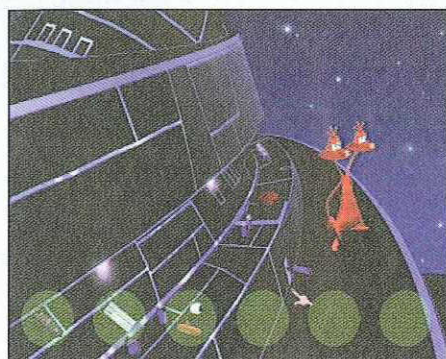
Un labyrinthe ? Qu'est-ce qui vous fait penser ça ?



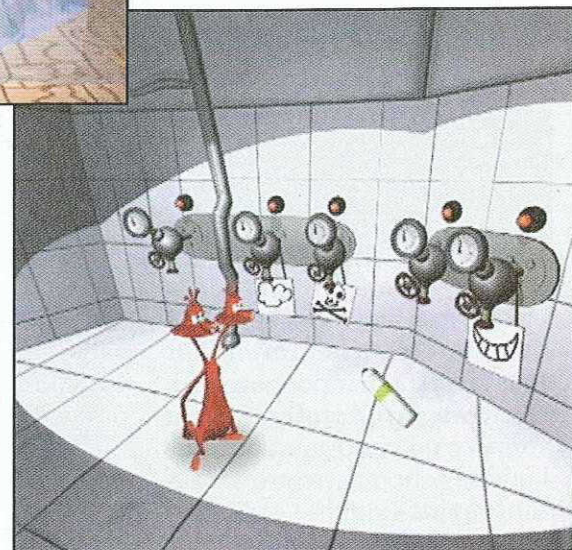
L'atmosphère est glaciale, réchauffons-la un peu.

Hum, le décorateur a vraiment du goût.

Avec quoi va-t-on remplir cette bombonne ?



Dans les bulles vertes, on voit l'inventaire de Stereo.



Moi, j'suis le patron, j'fume le cigare !

28

Cours d'anatomie.
Au programme,
dissection d'aliens.



DES ZÉROS ZINZINS

Nos cinq aliens sont vraiment atypiques. On a d'abord Bud, l'idiot de la bande qui parle souvent pour ne rien dire. Etno, l'intellectuel qui a construit le vaisseau. Gorgious, le râleur qui bouffe de tout. Candy, qui ne rêve que d'une chose : changer de sexe. Et Stereo, l'alien à deux têtes. Ils se balancent tant de vannes qu'on se demande comment ils ont fait pour se supporter pendant de si nombreuses années.



Bud se soulage un instant.

Berk ! Je ne mangerai jamais plus mexicain !

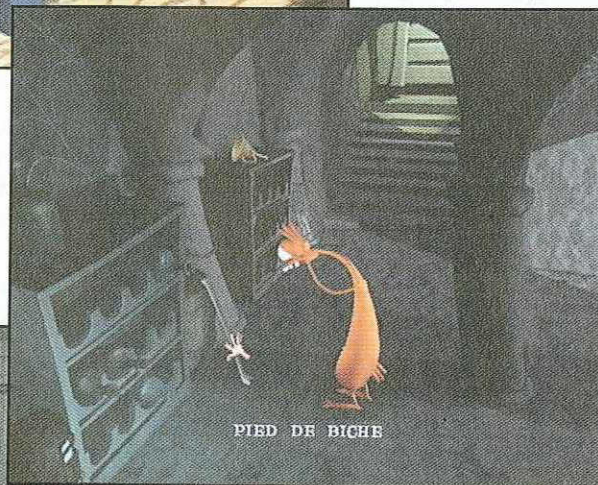


En quoi Etno s'est-il transformé ?



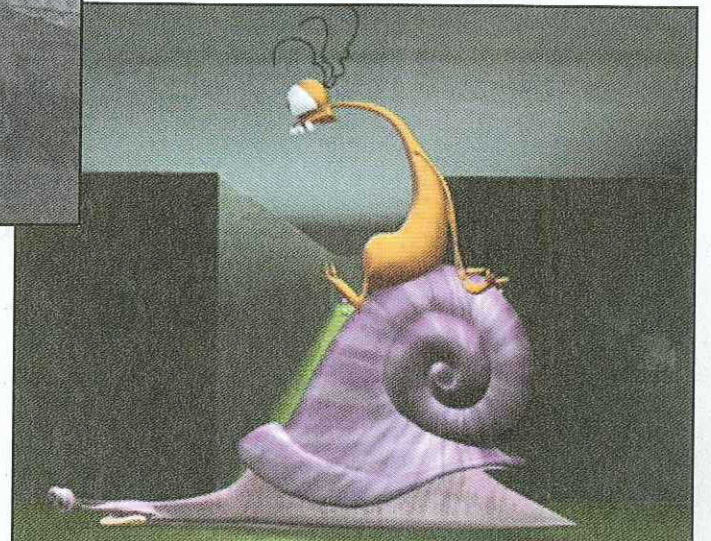
Candy ou gobe-mouches ?

Un pied-de-biche, qu'est ce que je peux en faire ?



PIED DE BICHE

Exposition d'objets d'art.



En avant Titine !

Test

Genre
Action

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
6/10

Certains boutons ont plusieurs fonctions, et les caméras sont parfois mal placées. On retrouve même un stage où les directions sont inversées. Mais une fois dans l'action, rien ne nous arrête.

Graphisme
9/10

Tout est superbe. Design des personnages, décors époustouflants, adorables Chaos... On en reste sans voix.

Son
7/10

Des musiques énergiques qui donnent encore plus de punch au jeu.

Durée de vie
9/10

Une fois le mode story fini, vous accédez à de nouvelles missions (récupérer 100 anneaux, temps limité...).

SONIC ADVENTURE 2

Enfin, l'un des jeux les plus attendus se révèle à nous. Et une fois encore, la Sonic Team nous gratifie d'un hit incontournable qui prouve que la DC en a dans le ventre.
Kim

Vous ne le saviez pas, mais le Dr. Eggman est très mère poule avec ses Chaos.



Shadow a récupéré des chaussures spéciales.



Dans sa Batmobile, Rouge se croit dans Crazy Taxi.



C'est Halloween, Knuckles va chercher des bonbons.

Si Shadow déraile, c'est la fin.



Au total, on retrouve six personnages jouables : Sonic, Tails, Knuckles, Shadow, Dr. Eggman et Rouge. Ils se classent en deux catégories très manichéennes : les gentils (Hero) et les méchants (Dark). Nous en connaissons déjà la plupart, seuls deux protagonistes nous sont moins familiers : Shadow, le hérisson noir, et Rouge, une jolie chauve-souris. On croise aussi Amy, mais on ne l'incarne jamais, elle ne fait que nous suivre. De ce fait, on abandonne le schéma "quatre gentils contre un méchant" pour celui, plus équitable, du "trois contre trois". Plus précisément, on peut opposer Sonic à Shadow, tous deux adeptes de la course à pied ; ou alors Tails au Dr. Eggman, tous deux utilisent des machines ; ou bien encore, les deux chasseurs de trésor, Knuckles et Rouge.

À cent à l'heure

Ce jeu est un concentré d'action qui en met plein les yeux. Deux scénarios sont proposés, l'un suit les péripéties des Hero, l'autre celles des Dark. L'un n'allant pas sans l'autre, ce n'est qu'avec les deux que l'on comprend la trame générale : pourquoi Sonic est accusé de vol et est poursuivi par la police, dans quel but les Dark essayent de récupérer toutes les Emerald, qui est Shadow... Chaque scénario se décompose en plu-

Un jeu qui tient toutes ses promesses.
On en a rêvé, Sonic l'a fait.

C'est vraiment collant, un fantôme !



Un passage bien bourrin où l'on tire sur tout ce qui bouge.



sieurs niveaux, ce qui permet de mettre en scène les capacités de chacun dans des décors plus que variés. Ainsi, les épreuves se succèdent et ne se ressemblent pas (trop) : trouver des Emerald (parfois en temps limité) ou des clés, poursuivre la voiture du président, rejoindre un personnage... Bien sûr, certains niveaux consistent à battre un boss. Au fur et à mesure que l'on avance, on trouve de nouveaux accessoires qui aideront nos amis à progresser (chaussures pour rebondir plus haut, bazooka...), et qui débloquent aussi des passages cachés dans les premiers niveaux.

Petite leçon d'élevage

Dans chaque niveau (sauf ceux des boss), on peut trouver la clé du monde des Chaos qui,

une fois le stage fini, nous conduit aux portes de ce monde. On peut alors élever des Chaos qui sont au nombre de deux au début. À force de caresses et de cajoleries, ils éprouveront une profonde affection pour vous, se symbolisant par l'apparition d'un cœur au-dessus de leur tête. À vous alors de les nourrir avec des fruits et de renforcer leurs compétences en leur donnant des tubes d'énergie acquis lors du stage. Plus ils sont forts, plus ils auront de chance de remporter des courses. On peut également les combiner avec des animaux. Ils acquerront alors des pattes de pingouin, des queues de léopard, des ailes de perroquet... Et comme ils peuvent s'accoupler, bientôt, de nouveaux petits Chaos verront le jour.



Non, non... la photo n'est pas à l'envers, c'est le jeu qui est comme ça.

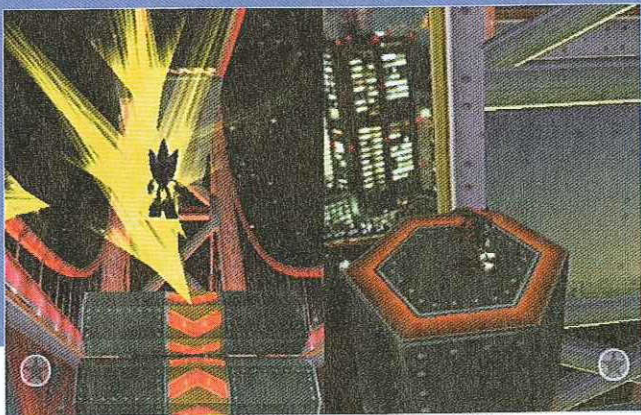
PS : Voici un message que la Sonic Team et Yuji Naka (le producteur du jeu) nous ont chargés de vous transmettre : "Chers lecteurs du Dreamcast Magazine, merci pour le soutien que vous avez apporté à Sonic depuis 10 ans !"

Test



MODE VERSUS

Comme nous l'avons vu, tous nos personnages s'opposent logiquement deux par deux. Cela donne lieu à des parties à deux joueurs très prometteuses. Combat de robots entre le Dr. Eggman et Tails, chasse au trésor avec Rouge et Knuckles, et course-poursuite de folie entre Sonic et Shadow. Le tout, agrémenté d'effets spéciaux fort réussis, est surprenant !



BOX SUPER LIMITÉ

Pour fêter ce double événement (le second volet des aventures de Sonic sur DC, et ses 10 ans), un coffret collector du jeu sera vendu pendant deux jours seulement (les 23 et 24 juin). Intitulé Sonic Adventure 2 Birthday Pack, cette merveille contiendra, en plus du jeu, un disque doré commémoratif regroupant les BGM du jeu, une médaille dorée à l'effigie de notre héros et un livre retraçant son histoire.



À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

Lors des affrontements entre Tails et le Dr Eggman, l'écran n'est pas divisé en deux comme pour les autres jeux multi-joueur. Pour gagner, il faut shooter son ennemi jusqu'à ce que sa barre d'énergie tombe à zéro. Là encore, on peut récupérer des anneaux et accéder à des coups spéciaux. Mais cette fois-ci, ils sont tous associés à des tirs (multi-missiles, coups au laser...). Certains sont très puissants et permettent de battre son adversaire en un seul coup. Il faut aussi jouer avec le décor, par exemple en amenant l'adversaire à tomber hors des limites de l'arène, ce qui l'anéantira !



Cet ordinateur vous donne de précieux indices.

Attention à ne pas glisser ! La chute serait fatale...





Rouge et son amie la tortue.



Lumière tamisée pour ce duel.



En plus de ses gants en acier, Knuckles possède de superbes chaussures.

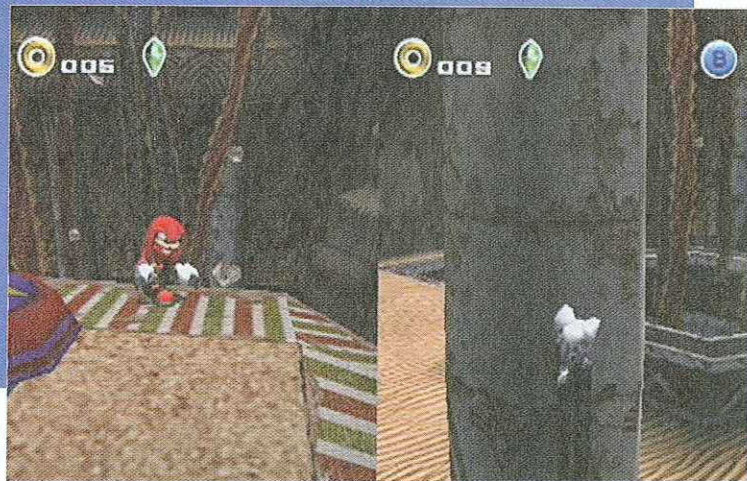
PREMIER ARRIVÉ

Sonic et Shadow se confronteront dans une course de vitesse. Les circuits que l'on traverse sont exactement identiques au mode aventure, même si le nombre d'ennemis a diminué. Pour prendre l'avantage, on peut, bien sûr, utiliser des coups spéciaux. Il suffira d'appuyer sur le bouton B quand il apparaîtra à l'écran pour augmenter sa vitesse, arrêter le temps, téléporter son ennemi au début de la course...



À LA PÊCHE À L'EMERALD

Knuckles et Rouge s'affrontent dans une chasse au trésor, dont le but est de récupérer des morceaux de Master Emerald. Le principe est le même que pour les modes solo, et là aussi, les coups spéciaux entrent en jeu : assommer ou électrocuter son ennemi à distance, lui envoyer une vague noire qui va l'embrouiller pendant quelque temps...



Test



N'effleurez pas ces grosses boules hérissées de pointes, vous perdriez tous vos anneaux !

Plus rapide qu'un avion de chasse, c'est Sonic !



On trouve toujours les portails qui servent de checkpoint dans un niveau.



10 ans, ça se fête !

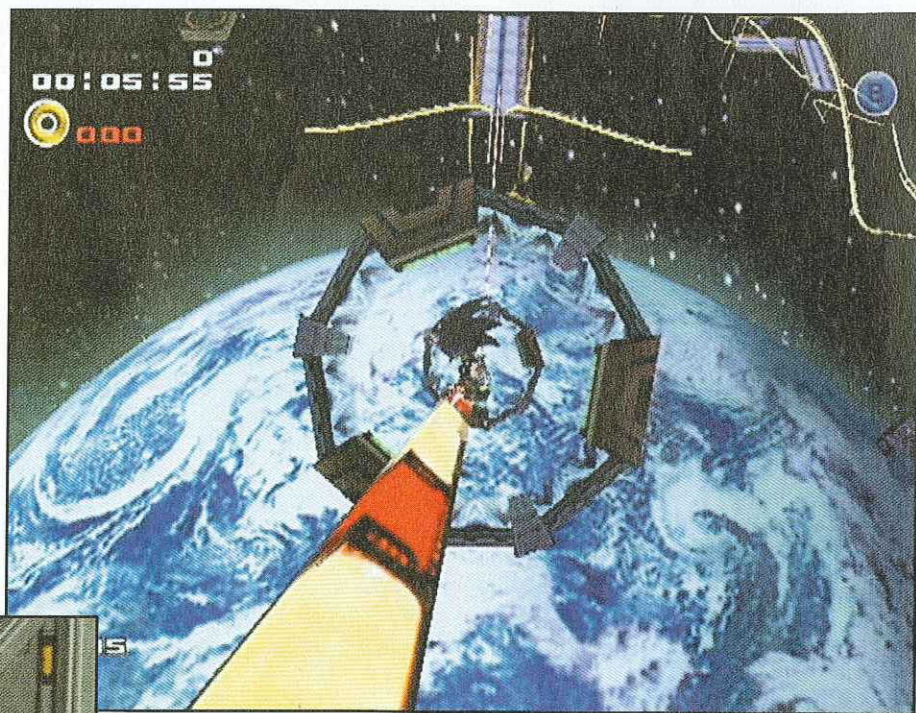
Pour ceux qui l'auraient déjà oublié, rappelons que Sonic Adventure 2 est un cadeau de Sega aux joueurs pour commémorer les dix ans du hérisson bleu. C'est donc l'occasion pour nous de revenir sur un petit historique de cette série qui nous aidera à comprendre pourquoi il est devenu la mascotte de la firme.



- 1991 : • Sonic the Hedgehog sur Megadrive, Master System et GameGear
- 1992 : • Sonic the Hedgehog 2 sur Megadrive, Master System et Game Gear
- 1993 : • Sega Sonic. Une adaptation sur arcade enfin mise à jour
 - Sonic CD sur Sega CD
 - Sonic Chaos sur Game Gear
 - Sonic Spinball sur Megadrive et Game Gear
 - Sonic Drift sur Game Gear (au Japon seulement)
- 1994 : • Sonic the Hedgehog 3 sur Megadrive
 - Sonic & Knuckles sur Megadrive
 - Sonic Triple Trouble sur Game Gear
- 1995 : • Sonic Drift 2 sur Game Gear
 - Knuckles Chaotix sur Sega 32X
 - Sonic Labyrinth sur Game Gear
- 1996 : • Sonic the Fighters. Second jeu de la série sur arcade.
 - Sonic 3D Blast sur Megadrive et Saturn
- 1997 : • Sonic Jam sur Saturn. Compilation des Sonic the Hedgehog 1, 2, 3 & Knuckles avec ajout de bonus.
 - Sonic R sur Saturn
- 1999 : • Sonic Adventure sur Dreamcast
 - Sonic Pocket Adventure sur Neo Geo Pocket
- 2000 : • Sonic Shuffle sur Dreamcast
- 2001 : • Sonic Adventure 2



Shadow se sert des lianes pour faire du saut à l'élastique.



Le moindre écart de trajectoire, et c'est la chute dans le vide.



Charmante, la petite nouvelle !



Les graphismes sont, comme d'habitude, hyper colorés.



Une descente enfiévrée !

CRAZY TAXI 2

Oubliez la conduite pépère. À New York, il y a du stress dans l'air. Avec Crazy Taxi 2, vous devrez plus que jamais prouver que vous êtes le conducteur le plus dingue qui ait jamais existé.

Cheub

Très bonne, seules les super accélérations sont un peu difficiles à exécuter.

Graphisme
8/10

Ça bouge super bien, les graphismes sont très fins... Rien à envier à une borne d'arcade!

Son
8/10

Les musiques sont plus qu'entraînantes, et les bruitages excellents. Encore une fois, une valeur sûre.

Durée de vie
4/10

C'est le seul point noir du jeu. Il est très court à finir, et on ne le ressort que si on a envie de s'éclater quelques minutes...

Pourquoi aller sur la route quand on peut rouler sur les trottoirs ?



Avec son guidon de chopper <<VERIF>>, ce tricycle a vraiment du style.

C'est dans la zone verte qu'il faut déposer les clients.



Dure vie que celle d'un chauffeur de taxi à Manhattan. Embouteillages monstres, trottoirs remplis de piétons... et ces clients qui sont toujours pressés ! Heureusement, nos quatre héros ne sont pas nés de la dernière pluie, et ils nous feront profiter de leur savoir. À commencer par Slash, ce jeune homme de 25 ans qui cache sous son look décontracté des manières de conduire de forcené du looping. L'armoire à glace Iceman arbore des tatoos qui en disent long sur le personnage. Il n'aime pas, ah ça non, lever le pied du plancher, et pas question, pour lui, de recevoir des critiques ou des conseils sur sa conduite, surtout de la part des passagers. Quant à Cinnamon, la charmante Black aux cheveux blonds, elle est très serviable. C'est même pour cette raison qu'elle est devenue une crazy driver : elle voulait secourir les clients désireux de se rendre à leur destination le plus vite possible. Enfin, Hot-D : ce n'est pas parce qu'il a 78 ans qu'il se laisserait marcher sur les pieds. Ancien cascadeur, il adore l'argent et les sensations fortes. Ce job était fait pour lui.

Raccourcis planants

Crazy Taxi 2 est dans la lignée du premier volet. Comprenez par là que les deux jeux semblent très proches ; mais il y a

tout de beaux jours de sur les sant de jamais que vo d'essen fois en Et ce n appuya dans les cules pe toute tr formen

Bakchie

Le princ jours tro sible. Po bras en au-dess d'eux pe Dès lors indique destinat rants de quelque Parmi les d'affaire rellemen baties (d

Un jeu techniquement parfait, qui ravira les fans du premier volet. Seul défaut, sa durée de vie un peu trop courte...



Ne vous inquiétez pas, madame, ça passe!

Si le taxi est trop poussif au goût des clients, ils sautent, quelle que soit la vitesse... ou l'altitude.



Un clown, ça fait des galipettes. Surtout pour vous éviter.



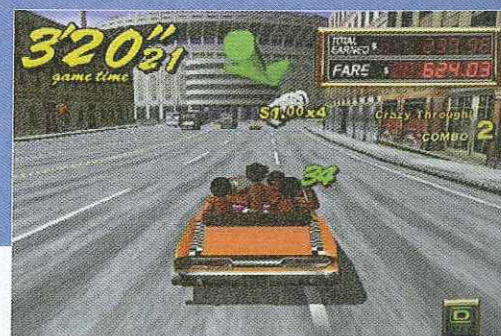
PLUS ON EST DE FOUS

Un des gros changements par rapport au premier opus est que l'on peut maintenant prendre en charge des groupes de clients, allant de 2 à 4. Évidemment, chacun des membres de ces groupes veut se rendre à un endroit différent... Il faut donc ruser et dégoter le meilleur itinéraire pour les déposer tous à temps. L'avantage de prendre un groupe est que vous gagnerez beaucoup plus d'argent. Ils apprécient les exploits. À chacune de vos acrobaties, ils vous donnent un pourboire. S'ils sont quatre, leurs largesses seront multipliées par quatre !

Restez cool, ils n'en veulent pas à votre caisse, ce sont des clients !



Quatre dollars pour le prix d'un, ça chiffre vite !



tout de même une grosse différence : les graphismes, qui ont beaucoup embelli dans la seconde version. On se déplace toujours dans des rues cernées d'immeubles, on s'amuse à rouler sur les trottoirs pour voir les pauvres piétons s'enfuir en poussant des cris, et on se viande contre les poteaux et les murs sans jamais casser son bolide. Car ce ne sont pas des taxis normaux que vous avez entre les mains. Indestructibles, jamais en panne d'essence... De plus, ils sont tous équipés d'un turbo qui, une fois enclenché, vous permettra de foncer à plus de 100 à l'heure. Et ce n'est pas tout : tel Kit dans K-2000, vous pourrez, en appuyant sur un simple bouton (Y en l'occurrence), vous élever dans les airs. Ce qui permet non seulement de doubler les véhicules poussifs, mais surtout d'atteindre des endroits vierges de toute trace de pneu, comme les toits des maisons qui se transforment, l'espace d'un instant, en agréable raccourci !

Bakchich en vue

Le principe du jeu n'a pas changé d'un pouce. Vous devez toujours trouver un client et l'amener à destination le plus vite possible. Pour repérer les clients, rien de plus simple. Ils agitent les bras en vous voyant, et surtout, ils ont un gros dollar bien vert au-dessus de leur tête. Il vous suffit alors de vous arrêter près d'eux pour qu'ils grimpent automatiquement dans votre taxi. Dès lors, une grosse flèche apparaît au-dessus du véhicule. Elle indique le chemin "normal" à suivre pour amener le client à destination. Ce qui permet aux crazy drivers néophytes et ignorants de la topographie de la ville d'arriver tout de même à faire quelques courses.

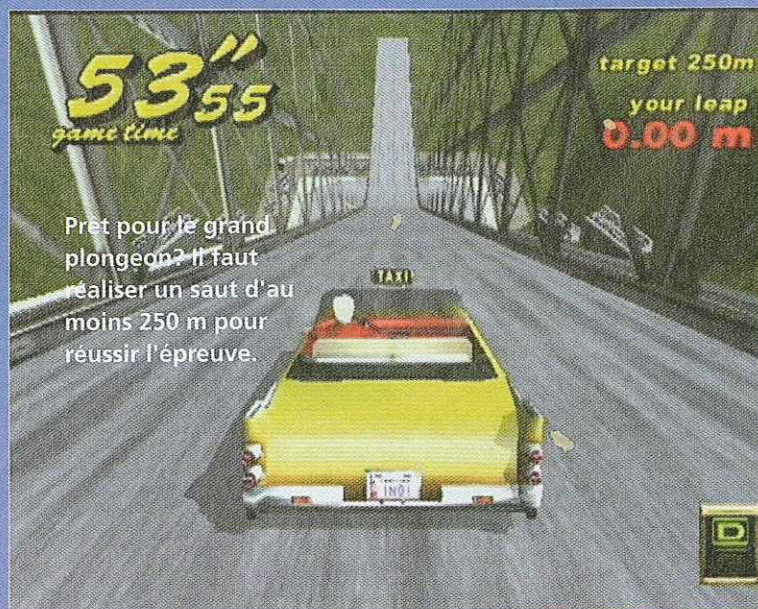
Parmi les clients, on trouve de tout. De la jeune femme à l'homme d'affaires, du groupe de clowns aux pom-pom girls... Et naturellement, ils sont fanas de vitesse et récompenseront vos acrobaties (dérapages, slaloms entre les voitures) par des pourboires.

Test

CRAZY TAXI 2

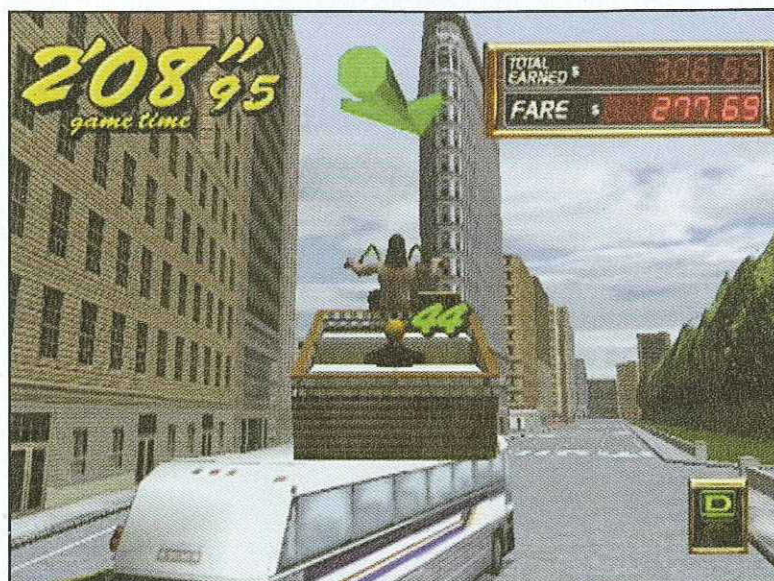
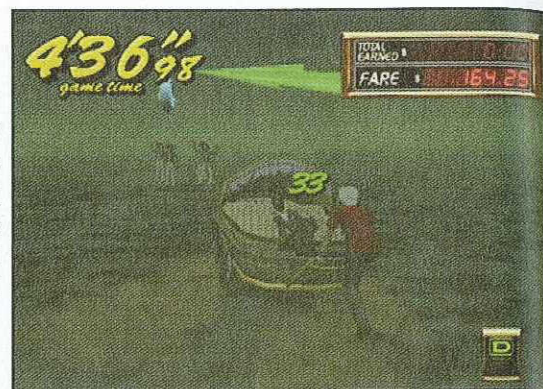
CRAZY PYRAMID

Crazy Taxi 1 proposait une série de petites épreuves, nommées à l'époque crazy box, qui vous permettaient de débloquer un secret (un vélo). Eh bien, Crazy Taxi 2 reprend le même genre d'épreuves, rebaptisées pour l'occasion crazy pyramid, qui sont aussi délirantes que difficiles, et qui débloquent plein de secrets ! On trouve, entre autres, des épreuves sportives (saut en longueur, triple saut, golf...), d'adresse (exploser tous les ballons, sauter de plate-forme en plate-forme...), ou enfin des défis (conduire 26 clients à destination en moins de 6 minutes...). La crazy pyramid vous donnera du fil à retordre un bon bout de temps.



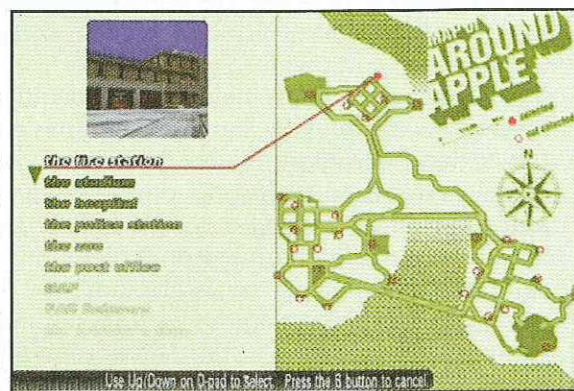
Prêt pour le grand plongeon? Il faut réaliser un saut d'au moins 250 m pour réussir l'épreuve.

Les clients sont partout. Dans des culs-de-sac, au milieu de l'autoroute, sur les toits, et, pourquoi pas, sous l'eau !



Les sauts permettent d'éviter tous les obstacles, même ces gigantesques bus.

Le plan de la ville (que l'on débloquent avec la crazy pyramid) indique les raccourcis.



Cette épreuve ressemble étrangement au 110 m haies. Le secret de la réussite réside dans le timing.



DES RACCOURCIS DE FOLIE !

Quand on est chauffeur de taxi, il est toujours utile de connaître les petites astuces qui vous permettront d'arriver à destination encore plus vite. Quoi de plus normal donc, pour éviter de faire un détour, que de sauter sur les toits des immeubles ? Ou encore d'entrer dans une station de métro et de rouler le long des rails pour éviter les bouchons... Dans Crazy Taxi 2, on peut faire ce qu'on veut, alors pourquoi s'en priver !



as de crazy driver qui ne récite par cœur la liste des raccourcis par les toits.



Mais si, je connais ce couloir de métro comme ma poche.



Lorsqu'on prend un client, un petit dessin représentant le lieu où il veut se rendre ainsi que la distance restant à parcourir s'affichent.



À chaque petit accrochage, on a droit à une myriade d'étincelles. Heureusement, le taxi est en titane.

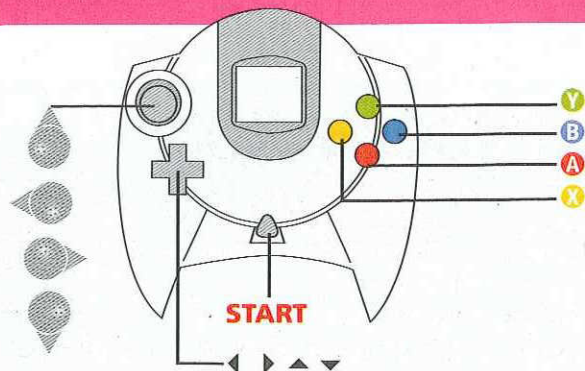
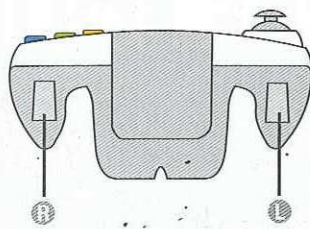


Pas le temps de faire dans le détail. Si quelque chose bloque le chemin, il suffit de le défoncer pour avancer!



Lorsqu'on prend quatre clients, les pourboires sont multipliés par quatre ! Par ici la monnaie...

Tips



24H LE MANS

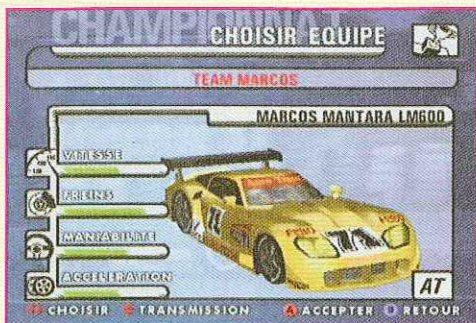
Débloquer les circuits

Commencez un championnat et entrez **Gooz** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez accès à tous les circuits.



Débloquer de nouvelles voitures

Commencez un championnat, et entrez **Monsta** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez accès à de nouvelles voitures.



Débloquer tous les championnats

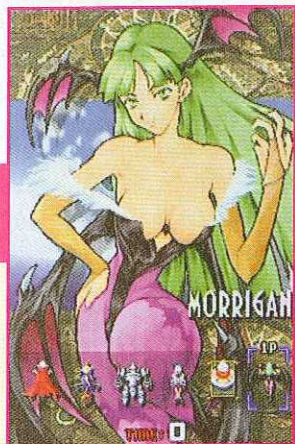
Commencez un championnat, et entrez **Carnage** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez alors accès à tous les championnats.



GUNBIRD 2

Avoir Morrigan

Pour jouer avec Morrigan, allez sur le point d'interrogation à la sélection des personnages et pressez **▲**.



Avoir Aine

Pour jouer avec Aine, allez sur le point d'interrogation à la sélection des personnages et pressez **▼**.



F355 CHALLENGE

Débloquer les courses cachées

Allez dans le menu des options, et appuyez sur **X+Y**. Gardez ces touches enfoncées, et sélectionnez l'option Password qui apparaît. Vous n'avez plus qu'à entrer les mots de passe suivants pour débloquer des courses :

CinqueValvole : Débloque la course Fiorano
LiebeFrauMilch : Débloque la course Nürburgring
Stars&Stripes : Débloque la course Laguna-Seca

KualaLumpur : Débloque la course Sepang
DaysofThunder : Débloque la course d'Atlanta



RAINBOW SIX

Avoir des pinces

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{B}$ pour que vos personnages aient des pinces à la place des bras. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Mort immédiate

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{B}$ pour être tué en un coup. Exécutez à



nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Éviter les alarmes

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{B}$ pour éviter que la mission ne s'arrête lorsque vous déclenchez des alarmes. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.



Équipe invincible

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{A}$ pour que vos coéquipiers deviennent invincibles. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.



Personnage invincible

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{A}$ pour que votre personnage devienne invincible. Exécutez à nouveau ce code



pour revenir à l'état normal.

Respirer fortement

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{A}$ pour que vos personnage respirent très



fortement. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Mega têtes

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{X}$ pour que vos personnages aient des têtes gigantesques. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.



Grosses têtes

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{X}$ pour que vos personnages aient des grosses têtes. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.



Personnages fins

Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{Y}$ pour que vos personnages deviennent très minces. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.



Pas de cerveaux

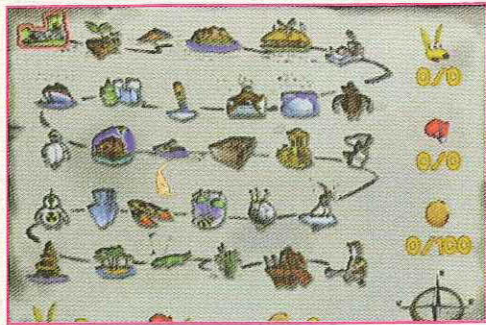
Pendant le jeu, appuyez sur $\text{L} + \text{V} + \text{Y}$ pour que vos personnages deviennent débiles.



Tips

KAO THE KANGAROO

Débloquer tous les niveaux



Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▲, ▼, ▶, ◀, ▲, **X**

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Vies infinies :

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▼, ◀, **V**, ◀, **V***2

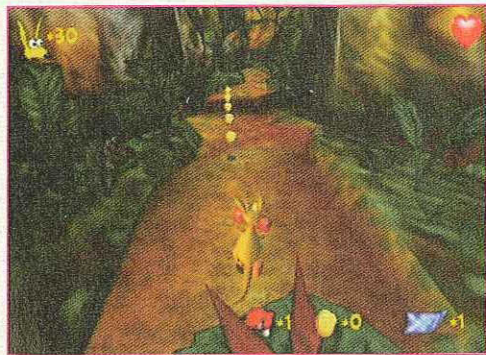
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Vie supplémentaire

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▼, **B**, ▲, ◀, **A**

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.



Energie infinie

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé **B** + **L**, et entrez le

code suivant :

▼, **V***2, **B**, ▲, ◀, ▶



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants infinis

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▼, ▶, ▲, ▶, ◀, **V**

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants supplémentaires



Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▼, ▶, ◀, ▼, **A**

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Checkpoint infinis

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▲, ▶, ▼, ▶, ◀, **B**

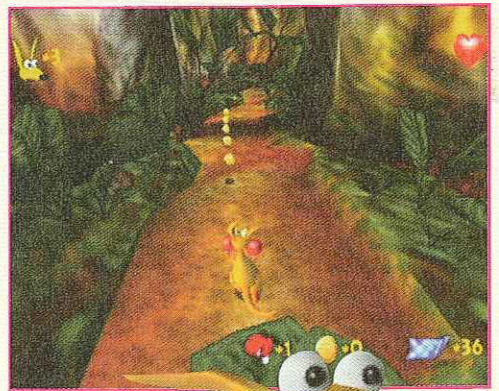
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Checkpoint supplémentaires :

Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés **B** + **L**, et entrez le code suivant :

▲, ▶, ▼, ◀, **A**

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.



SNO CROSS CHAMPIONSHIP

Calgary en été

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

Y, A, B*2, A, Y.



Relâchez **Ⓢ**, et un zoom sur le drapeau en arrière-plan vous indiquera que le code a bien été entré. Sélectionnez le circuit de Calgary pour courir sur l'herbe.

Kiruna spécial

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

▷, ▲, ◀, B, Y, X



Relâchez **Ⓢ**, et un zoom sur le drapeau en arrière-plan vous indiquera que le code a bien été entré. Sélectionnez le circuit de Kiruna pour avoir une surprise.

Conduire un quad

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

▲, ▷, ▼, ▲, ▷, ▼

Relâchez **Ⓢ**, et un zoom sur le drapeau en arrière plan vous indiquera que le code a bien été entré. Entrez dans une course pour vous retrouver à dos de quad.



Conduire un kart

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

▷*2, ◀*2, ▷*2

Relâchez **Ⓢ**, et un zoom sur le drapeau vous indiquera que le code a bien été entré. Entrez dans une course pour être à bord d'une quad.



Voir la démo

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼

Cela lancera la démo du jeu.



Tout débloquent

A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé **Ⓢ**, et entrez le code suivant :

▲, Y, ▲, Y, ▲, Y

Relâchez **Ⓢ**, et un zoom sur le drapeau en arrière plan vous indiquera que le code a bien été entré. Vous débloquentez ainsi toutes les équipes, tous les véhicules et tous les circuits.



READY TO RUMBLE ROUND 2

Débloquer tous les caractères et tous les costumes secrets

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

◀ *2, ▶, Ⓛ, ◀, ▶ *2, Ⓛ *2, Ⓛ



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Boxeur mince

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

▶ *2, ▲, ▼, ▶, Ⓛ, Ⓛ



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Boxeur gros



A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

▶ *2, ▲, ▼, ▶, Ⓛ *2, Ⓛ

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Boxeur mort-vivant

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

◀, ▲, ▶, ▼, Ⓛ *2, Ⓛ



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants géants

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

◀, ▶, ▲, ▼, Ⓛ, Ⓛ



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combats rapides

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

▶ *2, ▲, ▼, ▶, Ⓛ *4, Ⓛ

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combats super rapides

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

◀ *2, ▼, ▲, ▶ *2, Ⓛ *19, Ⓛ

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combat final

A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

Ⓛ, ▼, ▶, ▲, ◀, Ⓛ *6, Ⓛ, Ⓛ *2, Ⓛ



Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Pour avoir le mot Rumble en jaune

Pendant un combat faites pause, et entrez le code suivant :

Ⓛ, Ⓛ, ▼, ▲ *2, ◀, Ⓛ *3, Ⓛ



Si le code ne marche pas, attendez que l'adversaire gagne une lettre du mot Rumble avant de l'entrer.

Pour avoir le mot Rumble en rouge

Pendant un combat faites pause, et entrez le code suivant :

Ⓛ *2, Ⓛ, ▼, ▲ *2, ◀, Ⓛ *4, Ⓛ

Si le code ne marche pas, attendez que



l'adversaire gagne une lettre du mot Rumble avant de l'entrer.

Pour avoir le mot Rumble en blanc
Pendant un combat faites pause, et entrez le codes suivant :

Ⓢ, Ⓡ*2, Ⓢ, Ⓡ, Ⓢ, Ⓡ*4, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ



Si le code ne marche pas, attendez que l'adversaire gagne une lettre du mot Rumble avant de l'entrer.

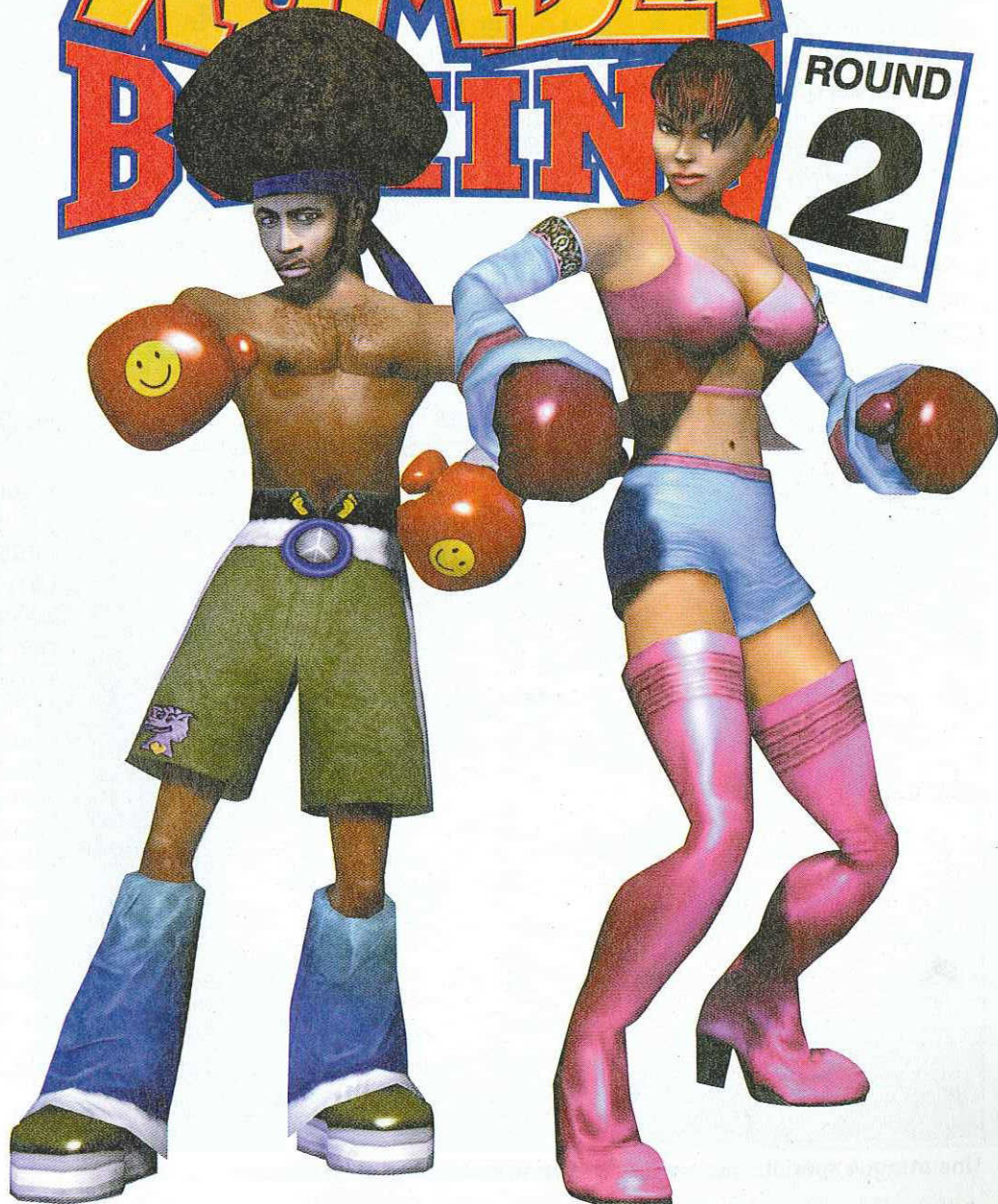
Pour gagner les combats en un coup

Lorsque le mot Rumble est en blanc, faites d'abord Ⓢ+Ⓢ pour activer le mode Rumble, puis faites Ⓢ+Ⓢ plusieurs fois. Cela déclenchera un super coup, qui s'il touche votre adversaire, l'enverra hors du ring.



READY RUMBLE 2

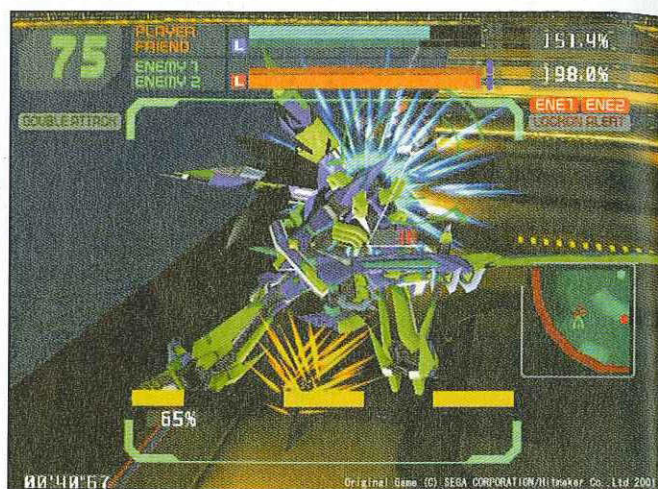
ROUND 2



Arcade

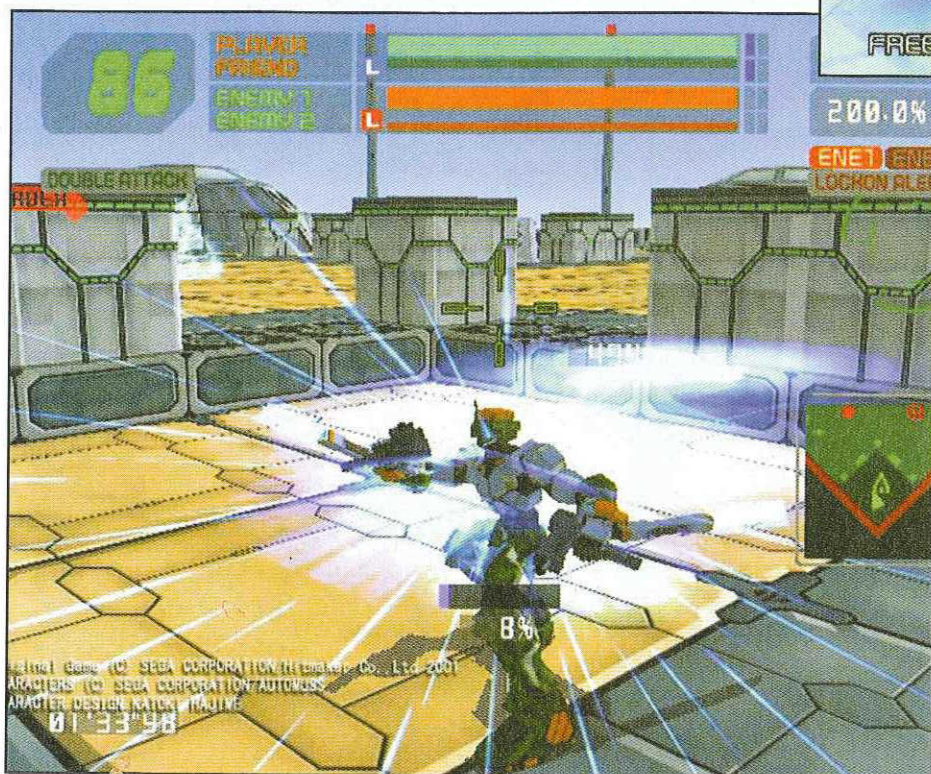
VIRTUAL ON FORCE

Quand un robot rencontre un autre robot.



Virtual On Force fait partie des meilleurs jeux d'arcade dans le genre action/robot. La quatrième version, qui marque un tournant décisif dans la série, arrive en phase de finalisation !

Rappelons que VOF vous propose d'incroyables combats de robots à l'intérieur d'arènes recouvertes d'obstacles. À l'aide de deux joystick et de quelques boutons, le joueur effectue aisément toutes sortes de mouvements et glissades, tout en combinant sauts et salves de tirs, pour terrasser un adversaire humain ou virtuel. Jusqu'ici, les combats ne se déroulaient qu'à un contre un (ou seul contre la machine). Dorénavant – et c'est la grande nouveauté – il sera possible de jouer en équipe. Le système de jeu sera basé sur la coopération de deux joueurs qui en affronteront deux autres. Au début de chaque partie, il vous faudra sélectionner le décor et choisir le leader de chaque groupe. L'élimination du leader adverse apporte la victoire. Si aucun des deux leaders n'est vaincu à la fin d'une partie (en un temps



Une attaque spéciale, pour se sortir d'un mauvais pas.

D'éblouissantes explosions en perspective !

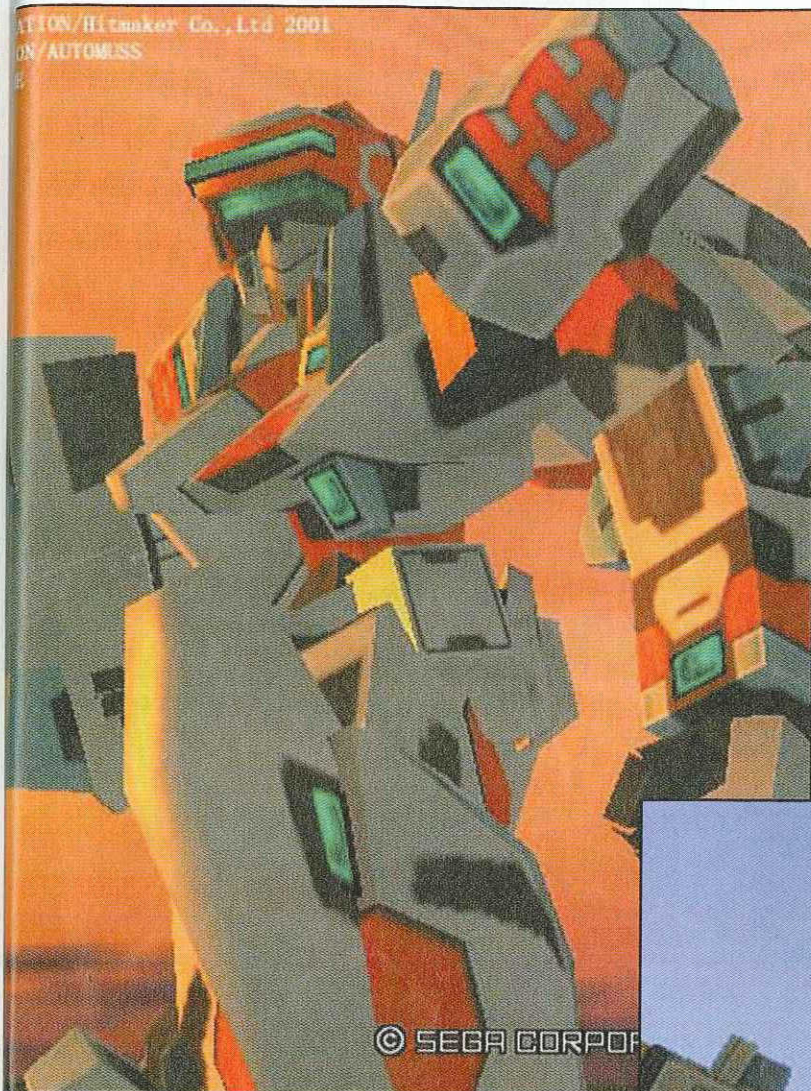
limité), c'est alors l'équipe qui a remporté le plus de points qui gagne. Notez qu'une option spéciale (le Rescue Dash) permet au coéquipier de voler au secours d'un leader en mauvaise posture, en lui faisant aimablement cadeau d'une partie de sa vie. Par ailleurs, vous pourrez cibler l'un de vos deux ennemis et le suivre à la trace sur un radar situé en bas de l'écran. Il y aura également de nouveaux robots, des décors inédits et une nouvelle arme, la Jamming Wave.

À en voir les premières images, cette nouvelle version s'annonce plus belle que jamais, avec un nombre de polygones prodigieux et des effets spéciaux très impressionnants. D'après les rumeurs, Virtual On Force devrait arriver dans nos contrées d'ici la fin de l'année, d'abord en arcade, puis, si tout se passe bien, courant 2002, sur la Dreamcast.

Editeur
Hitmaker

Machine
N.C.

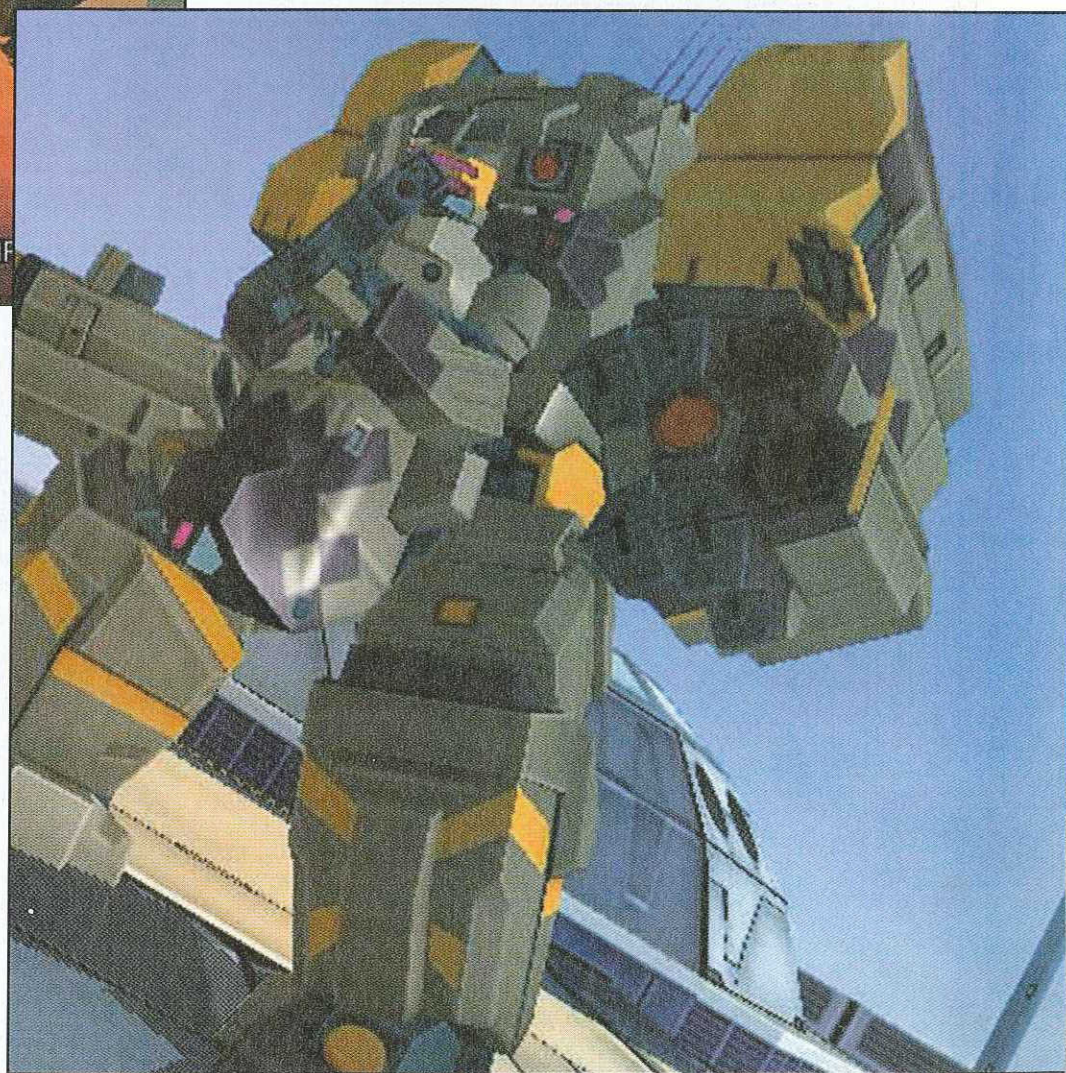
Disponibilité
N.C.



Le design des robots est vraiment fabuleux.



Un automate avec des couettes et une jupe, ça ne court pas les rues !



Probablement lent, assurément très puissant...



A en juger par la couleur de l'armure, il doit s'agir d'un robot femelle...

Arcade

SHAKKA TO TAMBOURINE

Les développeurs de la Sonic Team reviennent à l'assaut en nous concoctant un jeu de musique toujours aussi fun. Après Samba de Amigo et ses maracas, voici Shakka to Tambourine et ses tambourins. Le principe de jeu reste cependant exactement le même. Sur un rythme endiablé, le joueur doit agiter un accessoire en fonction d'indications précises et rapides qui s'affichent à l'écran. Sans se mélanger les pinceaux... Ce style de jeu a déjà fait ses preuves, et il faut parier qu'avec ce successeur, les parties à deux joueurs seront toujours aussi délirantes. Quant aux musiques, elles seront sans aucun doute reprises de groupes ou de chanteurs célèbres. Macarena ? Ricky Martin ? Une chose est sûre : elles seront très entraînantes.



Les décors sont toujours aussi mignons et colorés.



Avant une partie, on vous explique comment jouer.

Shakka to Tambourine promet d'être encore plus sympa que Samba de Amigo

EDITEUR : Sonic Team
MACHINE : N.C.
DISPONIBILITÉ : N.C.



Pour jouer, il suffit de suivre le rythme, et de secouer le tambourin - en respectant les instructions !



Lorsqu'on joue correctement et en rythme sur la musique, le personnage sourit !





**ASTORLAB
ELECTRONICS
BAZAR SHOP
S.P.R.L.**

**Rue Josaphat - 99
1030 Bruxelles**



> HOTLINE:

- **0032/22.41.69.80 tel**
- **0032/22.41.50.93 tel & fax**
- **www.bleemfrance.com**
- **e-mail: sale@bleemfrance.com**



99 FF TTC

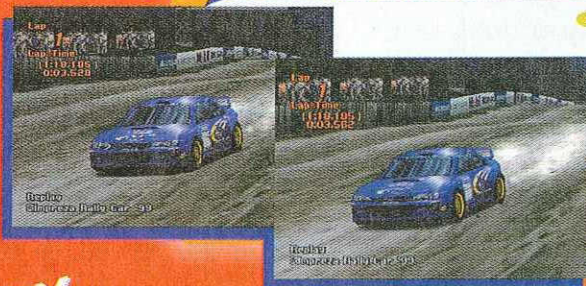


**Jouez à GRAN TURISMO 2™
sur votre Dreamcast™ comme jamais**

**vous ne l'avez vu !!!!!
640 X 480 , Haute résolution,
lissage des polygones et des pixels,
anti-aliasing, amélioration graphique
rehaussée par 4 fois en 24 bits,
même la PS2 ne fait pas mieux !!!
Après MSR™, Daytona™ ou Sega GT™,
augmentez votre collection de jeu
en profitant du meilleur jeux
de course enfin disponible
sur Dreamcast™ pour seulement 99
FF**

**grâce au bleem gt2* !
N'hésitez plus, choisissez bleem !
et votre console ne manquera jamais
de jeux !!
Votez et choisissez votre prochain
titre PSX sur DC sur www.bleemfrance.com**

- **Supporte toutes les régions de DC**
- **fonctionne avec toutes les versions de GT2 (jap, us, pal & copie de sauvegarde) sur toutes les dreamcast™.**
- **Supporte tous les accessoires et volants Dreamcast.**
- **Sauve et charge les sauvegardes sur Dreamcast VMU.**
- **Supporte les Téléviseurs Pal en mode 50 ou 60 hz**
- **Supporte le VGA BOX**
- **Supporte le mode vibreur**
- **Compatible bleempod pour utiliser les accessoires Playstation sur Dreamcast™ et memory card DC.**



PSX

BLEEM!

Satisfait ou remboursé **disponible dans les meilleures boutiques** **livraison dans les 7 jours**

****bleem gt2 ne fonctionne pas avec les Dreamcast fabriquées après novembre 2000
*GT2 se vend séparément de bleem gt2
Toute les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectif.**

Nom :-----
 Adresse :-----

 Ville :-----Pays :-----
 Code postale :-----
 Tel :-----
 E-mail :-----
 Bleemgt2 à 99 ff ----- pièces
 Achat par :
 - Par contre remboursement + 28 ff
 - Par chèque
 - Par Carte de crédit
 Date de validation :
 Numero de carte :
 Nom du propriétaire :

Gran Turismo 3, découvrez le test en avant-première !

100%
consoles

100%
consoles

MEGA DOSSIER XBOX
plus de 55 jeux dévoilés !

Les premières images
des jeux Sega sur Xbox.

Dead or Alive 3 sur Xbox !

BANJO-TOOIE
LA SOLUCE COMPLÈTE

Game Boy Advance

Le 22 juin
en France !

Shenmue 2

La Dreamcast n'est pas morte !

Sega fait
son show
à Tokyo :
le Game Jam !

N°6 JUIN / JUILLET 2001 - 35 F - Belgique : 240 FB - Suisse : 9,5 FS - Luxembourg : 240 FL - Maroc : 30 MAD

**DISPONIBLE ACTUELLEMENT
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX**

bigben
interactive

distributeur officiel
des accessoires Mad Catz.



COMPATIBLE
DREAMCAST™

PISTOLET

"DREAM BLASTER*"

+ le JEU CONFIDENTIAL MISSION™



Dreamcast est une marque déposée par SEGA
Confidential mission est distribué par SEGA



*Le blaster gun n' est pas compatible en mode "recharge automatique"
et en mode "recharge + tir automatique".

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

bigben
interactive