

JANVIER/FEVRIER 2002 • France métropolitaine : 35 F/5,34 €

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA

reviews

NBA 2K2
PSO Ver.2

VIRTUA
TENNIS 2

à Dreamcast
monte au filet !

SOLUCES
SHENMUE 2
HEAD HUNTER



L 9201 - 5 - 35,00 F - 5,34 € - RD


-Belgique : 250 FB/6,20 €
-Luxembourg : 245 FL/6,07 €
-Nouvelle Calédonie, Polynésie : 750 CFP

Courrier des lecteurs

Vous avez la chance de tenir entre vos pattes le dernier numéro du DC Mag... de l'année 2001 ! Un grand merci à vous tous qui nous avez écrit pour nous soutenir, cela nous a fait très plaisir ! L'année 2001 se termine en beauté, l'année 2002 est incertaine... On ne sait pas trop où on va, mais qui vivra verra ! Allez, passons à vos questions !



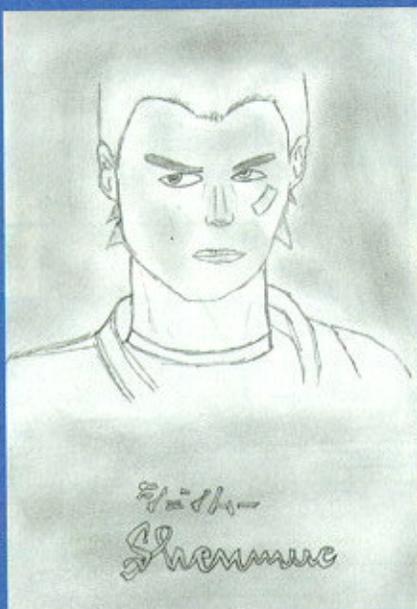
Alexandre habite Lyon, il a seize ans. Quand j'avais son âge, je jouais à la Megadrive et à la Nec, c'était l'époque des seize bits... mais je m'égare ! Il a quelques questions, et nous envoie, en plus, un beau dessin de Shenmue en noir et blanc !

– La sortie de Half Life est-elle prévue, ou tout espoir est-il perdu ?
Tout espoir est perdu.

– Shenmue 3 sortira-t-il sur Dreamcast ?
Bonne question. Sachant que les petits gars de chez AM2 font une conversion de Shenmue 2 sur Xbox, et qu'ils l'améliorent, cela devrait leur prendre un peu de temps. En fait, cela dépendra du nombre de Dreamcast encore utilisées quand ils commenceront le développement. Sachant que Shenmue 2 a été annulé aux USA... je ne m'attendrais pas à une bonne surprise.

– Un nouvel épisode de Sonic est-il prévu ? Si oui, sur quelle console ?
Pour l'instant, aucun nouvel épisode de Sonic n'est en cours de réalisation. Il y a des adaptations de versions de Sonic déjà existantes (comme le Sonic 2 sur NGC).

– Et enfin, pour quand Virtua Fighter 4 est-il prévu ?
Sachant que la démo fournie dans Shenmue 2 (en version japonaise uniquement) était une vidéo de l'arcade, et que Sega n'a jamais officiellement annoncé que le jeu sortirait sur DC, on peut se demander s'il sortira jamais... Pour ma part, j'avais gardé espoir que d'ici Noël, Sega Japon fasse une annonce surprise en dévoilant quelques jeux pour la DC... Ça aurait été bien dans la tradition de Sega – mais les autres grands éditeurs le font aussi – de développer une bonne bombe en secret et de ne la révéler que juste avant Noël. Si d'ici le 25 décembre, aucune annonce de ce genre n'est faite, à mon avis, on peut oublier VF4 sur DC... Bref, si on ne vous en parle pas dans le prochain DC Mag, ça voudra dire qu'il ne sortira jamais !



Rudy Wade envoie une belle lettre, qui porte témoignage de son expérience personnelle et de son avis sur quelques jeux.

– Salut à toute l'équipe, et surtout à toi, Panda. Je voudrais passer un message. Tout le monde dans mon entourage me disait que la Dream était belle et qu'elle était bien, mais qu'il n'y avait plus de soft pour jouer. Jusqu'au jour du 9 novembre 2001, où là, avec stupéfaction, je leur fis découvrir Head Hunter (je venais de l'acheter) et là, la claque ! Ils sont tous restés bouche bée, ébahis par la qualité du jeu. Eux qui disaient que notre chère console ne pouvait plus survivre, face à une PS2 en pleine expansion vidéoludique, ils sont restés pantois d'admiration. La preuve, un de mes amis s'est acheté une Dream avec Head Hunter et ne dort plus la nuit (il possède déjà une PS2). Continuons donc à garder nos consoles de maître Sega, car l'avenir nous réserve des surprises. Quant à mon avis sur le Metal Gear de la Dream (via Bleem), je l'ai terminé et je peux dire que c'est de loin le meilleur soft sur ce support, avec Shenmue 2. Allez, salut à tous, et tchao Panda.



Nicolas a onze ans, et vient à peine de découvrir le DC Mag. Allez, tous en coeur : bienvenue, Nicolas ! Et un petit dessin, un.

– Hé, Panda, tu n'aurais pas quelques codes pour Daytona USA, Fighting Force 2, Sega Rally 2 ?
Pour tout ce qui est tips, on a le superbe, magnifique, Dreamcast hors-série numéro 2, en kiosque actuellement, avec tous les tips qu'on a pu trouver, sur tous les jeux qu'on a. Bref, 22 pages de tips en tous genre. (Je le fais bien, le coup de pub, non ?)



Courrier des lecteurs



4 Anonyme. Un lecteur, qui a dû abuser de certaines substances quand il a écrit sa lettre, a même oublié de mettre son nom. Après avoir passé la lettre dans un décodeur pour réussir à la lire, je vous livre son contenu.

– Salut tout le monde, je voudrais savoir pourquoi vous n'essayez pas de parler des jeux Sega sur les autres consoles. Sinon, cela serait sympa de faire un tableau avec les sorties française, américaine et japonaise.

On ne parle pas des jeux Sega sur les autres consoles, car... on est le Dreamcast Magazine. En fait, je

m'étais posé la question, et je l'ai posée à tous les lecteurs, dans l'enquête qui est parue il y a quelques numéros. Vos réponses ont été parfaitement partagées : moitié/moitié. Donc, le plus logique, me suis-je dit, tant qu'on a assez d'actu pour remplir le magazine, sans avoir à parler des jeux Sega sur les autres consoles, eh bien, continuons comme ça. En plus, dans les lettres d'un nombre important de lecteurs, il y a comme des relents de haine envers Sony... Bref, si on est encore là dans quelques mois, et que l'actualité DC se fait un peu faiblir, on sera obligé de parler des jeux Sega sur les autres consoles.



6 Une lettre adressée au "Dreamcast le Survivor Officiel", je me suis dit que cela devait être un client sérieux. Jonathan a quelques questions à poser, les voici.

– Est-ce que des jeux continueront à sortir après la mi-2002 en France sur DC ? Je trouve votre magazine et votre rubrique actualités est encore bien, pour une console soi-disant morte.

Merci. Oui, il y aura des jeux DC qui

sortiront après la mi-2002. C'est à peu près une certitude. Maintenant, de là à dire quel jeu et surtout combien... impossible. Les plannings que nous avons sont plutôt vagues, pour ce qui concerne les arrivées postérieures à février. Il est plus probable qu'on arrive à un ou deux jeux par mois, plutôt qu'à quatre ou cinq. De même, il est plus probable que ce soit des jeux sympas sans plus, plutôt que des véritables hits. Mais là, je vous donne mon estimation personnelle, qui n'engage que moi.



7 Henry nous envoie un dessin et une question quelque peu ésotérique...

– Saurais-tu s'il y a des RPG de prévus, à part PSO 2 ? Sakura Wars 4 et Sakura Wars Online sont prévus (au Japon en tout cas) sur DC. Sinon, je n'ai pas d'autre titre en tête.

– Est-ce que Special OPS Omega Squad et MOUT 2025 sortiront bientôt ?

Pour le premier, je ne sais pas ; quant au second, je ne vois pas de quel jeu tu parles, arg !



5 Anthony nous envoie une petite planche, qu'on publie, et une petite question !

– À votre avis, retrouvera-t-on les héros du premier volet, comme Vyse et Aiha, dans Skies of Arcadia 2 ? Je n'en ai pas la moindre idée ! On n'a aucune info sur ce jeu.



– Capcom VS SNK 2 sortira-t-il en Europe ? Et enfin, pourriez-vous indiquer dans les news si les jeux ont une chance de débarquer en Europe ?

Ah là là, Capcom VS SNK 2 a peu de chances d'arriver en Europe, mais il ne faut jamais dire jamais. J'aime mieux ne pas me lancer dans les devinettes sur la probabilité qu'un jeu débarque, quand on ne sait pas, on ne sait pas ! Notre boulot, c'est justement de vous donner des infos vérifiées et officielles.



8 Alban nous fait quelques critiques sur les anciens GD du DC Mag... oui, je sais, le dernier n'était pas très original, c'était une sorte de compile... enfin passons, il n'y en a plus, de toute façon.

– Quelle est l'adresse du site internet des développeurs de Head Hunter ?

Tu vas rire, leur adresse, c'est <http://www.amuze.com>. Le problème, c'est que leur site est en flash, donc... il te faudra probablement un PC.



9 Damien nous envoie deux dessins, j'ai choisi le plus joli pour le publier !

– Je vous envoie un petit mot, pour vous dire que votre mag est super. C'est super cool d'avoir accepté de publier une rubrique "manga". Mais, par contre, la rubrique "tests" est de plus en plus légère, ce n'est pas très grave car les jeux testés sont toujours aussi bons. Merci et bonne continuation.



Ben, ouaip, on est à l'écoute de nos lecteurs. Je sais que tous les mags le disent, mais bon, nous, on le prouve ! Pour la rubrique "tests", nous sommes responsables mais pas coupables. Nous testons les jeux qui sortent. S'il y en a beaucoup, comme ce mois-ci... il y a beaucoup de pages dans la rubrique !



10 Alexandre nous envoie un petit mot de soutien, avec un dessin. Je publie les deux !

– Je n'ai pas grand chose à vous dire, si ce n'est que j'espère que le Dreamcast Magazine existera encore longtemps. Je vous souhaite une bonne continuation.

PS : Mon jeu préféré est Guilty Gear X.



11 Kyalin (c'est marrant comme nom, ce doit être un pseudo, non ?), nous souhaite un joyeux Noël. Passons aux questions de ce gentil lecteur.

– Puis-je avoir des nouvelles de Black&White ? A priori, le jeu ne sortira jamais sur Dreamcast.

– Je voudrais acheter un jeu de baston : Soul Calibur est-il mieux que DoA 2 ?

Alors là, Soul Calibur est le meilleur jeu de baston, toute console confondue, de par sa réalisation technique. Maintenant, au niveau de la profondeur de jeu, certains Capcom ou SNK lui sont supérieurs. Enfin, dans les deux cas, ce sont de très bons jeux. Je dirais que DoA 2 est plus simple d'accès et plus fun, mais Soul Calibur est plus beau, plus profond. Si tu es un novice en jeu de baston, DoA 2 te conviendra mieux. Sinon, prends Soul Calibur.

– Segagaga sortira-t-il en France ? Et PSO 2 ?

Segaga était un jeu humoristique qui n'est jamais sorti ailleurs qu'au Japon. Quant à PSO Ver. 2 (PSO 2 n'existe pas, c'est PSO ver. 2, qui est une version améliorée et pas une suite), il est toujours prévu et sortira en France autour de février ou mars.

– Pourriez-vous me faire une liste des meilleurs RPG (cinq minimum) ?

Si je ne parle que des jeux sortis en France, ça ne va pas être facile d'en trouver cinq. Bon, les deux RPG les plus évidents sont Grandia 2 et Skies of Arcadia. Ajoute les deux Shenmue (qui ne sont pas vraiment des RPG). Moi qui adore les O.A.V (et donc le jeu qui reprend le même monde), j'ajouterais Lodoss War, même si ce n'est pas très objectif, car le jeu est moyen. Mention spéciale pour Sakura Wars 3, disponible uniquement en version japonaise qui est une bombe, et suffisamment accessible, même si l'on ne comprend rien au japonais (attention, la première heure de jeu, c'est beaucoup de parolottes, mais après, le jeu commence réellement !).

– Et aussi, je crois qu'il serait intéressant de faire un sondage pour savoir combien de filles et de garçons jouent à notre console chérie (arrgh ! ce sera malheureusement inquiétant de constater la différence, snif !).

Tu as raison, il n'y a pas beaucoup de filles qui jouent aux jeux vidéo, et encore moins qui sont vraiment passionnées. On sait que 20 % des acheteurs de PSone sont des filles, contre moins de 5 % pour les PS2, ce qui veut dire qu'il y a un pourcentage respectable de filles qui jouent, mais que peu sont vraiment accros. Ainsi, pour information, il y a moins de 5 % d'entre vous, chers lecteurs, qui êtes des lectrices. Aux USA, comme dans les autres pays d'Europe, on tourne autour des mêmes proportions : il n'y a qu'au Japon que le nombre de filles qui jouent soit honorable (20 à 30%). Donc, les gars, la conclusion s'impose : il faut que vous soyez sympas avec les nanas qui aiment les jeux vidéo ! Pas de réaction macho à deux balles du genre "passe-moi le pad, de toute façon tu sais pas jouer", "reste sur tes jeux de plates-formes" etc., etc. Peut-être qu'alors, il y en aura plus !



Kindan est un peu à la masse, mais bon, on ne lui en tient pas rigueur, c'est un nouveau venu dans le monde de la DC ! Au contraire, plutôt que de me moquer, je réponds à ses questions !

- Depuis quand et pourquoi la Dreamcast est-elle privée des jeux Fifa et de la série des Formula One ?

- Depuis toujours ! Electronic Arts et Sega ne s'entendent pas bien (c'est un euphémisme...). E.A. a refusé de faire des jeux sur DC, depuis le début. Ce qui a obligé Sega à développer sa gamme de jeux de sports, pour proposer des jeux dont E.A. avait le monopole jusqu'alors. E.A. doit s'en mordre les doigts, car le retour de bâton va être violent. Avec Sega qui développe sur toutes les consoles, E.A. est attaqué sur tous les fronts.

- Pourquoi ne mettez-vous pas quelques pages tips dans votre magazine ?

Vu le peu de jeux qui sortent tous les mois, c'est un peu galère. On préfère attendre un peu, et en mettre un paquet de temps en temps. Du reste, notre magnifique hors-série numéro 2 est bourré de tips (décidément, je me transforme en VRP !).

- Aura-t-on une chance de voir des jeux comme "La Coupe du Monde 2002" sur DC ?

Il faut reconnaître qu'en matière de jeux de foot, la DC n'est pas au top. 90 Minutes est une belle daube, comme vous vous en apercevrez en lisant le test dans ce numéro. Quant à savoir si un jeu de foot sortira pour la Coupe du Monde... franchement, pas la moindre idée. C'est possible, les Japonais sont aussi fous de foot que nous...



Steph critique le DC Mag. Ouais, il ne se gêne pas du tout ! Alors, même si ça ne fait pas plaisir, comme on accepte les critiques, je publie (en grognant un peu, tout de même) !



- Je lis assez souvent les magazines de jeux vidéo et j'ai acheté le vôtre, dont je suis un peu déçu. Je trouve que dans celui daté de septembre-octobre, vous parlez un peu trop des shoot-them-up. Par rapport aux autres mags, vous ne mettez même pas les nouveaux accessoires pour la DC. Sinon, vos démos sont bien, à part quelques-unes qui ne sont pas très récentes. C'étaient les quelques défauts que j'ai pu constater et je vous ai fait ce charmant dessin de Sonic pour vous consoler. Je ne suis pas du tout d'accord avec toi ! Bon, pour les accessoires, on l'a fait dans le numéro suivant, en les regroupant tous... Quant aux shoot, eh bien, quand ce sont de bons jeux, ils méritent qu'on en parle ! De toute façon, on parle de tous les jeux DC...



Emmanuel envoie une longue lettre, témoignage d'un fidèle de la première heure de la Dreamcast. Un parcours classique, mais cela fait toujours du bien, de savoir qu'on est pas seul.

- Je me suis acheté une DC il y a un an et demi déjà. C'était la première console nouvelle génération que j'aie achetée, et je n'ai pas été déçu. Après l'échec de la Saturn, Sega a frappé un grand coup. Je n'ai jamais vu une console avec autant de bons jeux : Virtua Tennis, Soul Calibur, Virtua Striker, la série des 2K et les jeux de baston de Capcom. Malheureusement, Sega a abandonné la console pour ne plus être qu'éditeur. Je ne comprends pas pourquoi ils n'ont pas attendu la fin de la Dreamcast.

Ils n'ont pas attendu la fin de la DC, car sinon, ils seraient tout simplement morts (tel SNK). Les problèmes financiers de Sega, ce n'est pas de la blague. Sega, sans son président et fondateur, qui est décédé il y a quelques mois, et qui a renfloué de sa poche une partie des dettes, serait peut-être en faillite aujourd'hui (Cf. les anciens numéros). C'est très simple, Sega n'a pas eu le choix, entre la mort de la société et devenir éditeur tiers.

- Vous allez me dire que je suis optimiste, mais après la claque des jeux en 3D, je me demande s'il est possible de faire mieux en matière de graphismes. Ce n'est pas la PS2, pourtant plus puissante théoriquement, qui est là pour le prouver. Globalement, le marché des jeux vidéo se résume à Nintendo et Sony, c'est dommage ! Je voudrais savoir si des jeux seront exclusifs à la DC, comme VT2 et Shenmue et la série des 2K... Au fait, merci à Sega Europe d'avoir supprimé les GD, quelle bonne idée, pour moi, c'était le meilleur moyen d'essayer, car dans les boutiques, ce n'est pas possible.

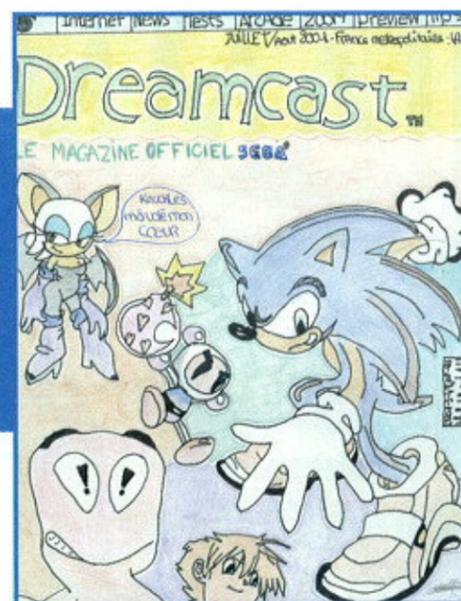
Bon, tu oublies Microsoft, avec sa Xbox ! Qui bénéficie d'un paquet de jeux Sega. Pour ce qui est des exclusivités, faut pas trop rêver. Sega vend ses licences ou développe lui-même ses jeux sur d'autres consoles (18 Wheeler et Crazy Taxi PS2 n'ont pas été faits par Sega). Sega a besoin de sous, et les licences sont à vendre. Plus le jeu est bon, plus il y a de chances de le voir débarquer sur une autre console (VF4 sur PS2, Sonic 2 sur NGC, Shenmue 2 sur Xbox).

- Dans votre mag, pourriez-vous parler des jeux japonais jamais sortis en France comme KOF 99, Mark of the Wolves, Guilty Gear X ? Il paraît qu'ils sont excellents !

En fait, on le fait déjà, mais de façon déguisée... En tant que magazine officiel, il nous est interdit de tester des jeux import ; en revanche, on ne se gêne pas pour en parler, de façon parfois très approfondie, dans les news. Soyons clairs, le jeu de pachinko n'a aucune chance de jamais débarquer en France, mais on en a parlé car il est sorti au Japon. Pour Guilty Gear X, il est très vieux, et excellent. En fait, on vous parle de ce qui sort au Japon maintenant. Dans ce numéro, tu retrouveras Mark of the Wolves. On colle à l'actu.



Allez, un petit dessin de Charles, rapide et sans bavure, sur le thème d'une couv. Tiens, cela me rappelle un autre magazine dans lequel j'ai sévi.



Jules-Loïc a envoyé sa missive, tapée à la machine, avec un dessin. Une petite lettre de soutien, ça fait plaisir !

- Salut à toute l'équipe ! Je suis un big fan de votre Super Encyclopédie qui déchire tout. Je ne vous écris pas à la main parce que c'est trop moche. En revanche, je vous envoie un dessin de Shadow, fait avec amour rien que pour vous. Je suis vraiment désolé pour ce qui vous arrive, mais il faut être optimiste et vivre au jour le jour (la partie n'est pas encore perdue). Assez parlé de choses tristes, j'ai quelques petites questions à vous poser : est-ce que dans Shenmue 2 il y aura un Shenmue Passeport ? Non.

- Y'aura-t-il un autre opus de Shenmue ?

Ouais, ça, c'est sûr. De là à dire sur quelle console, je ne ferai aucun pronostic.

- Dites-vous bien que je suis de tout cœur avec vous. Merci !



Vincent, le Basque de son surnom, nous envoie un petit message personnel à faire passer. Alors je transmets, je transmets...

- Je voudrais vous féliciter pour votre mag. Ah oui, j'ai vu que le jeu préféré de Vincent était Soul Calibur 2, quand sortira-t-il sur DC ?

Comme ce cher Vincent le dit lui-même - et il ne ment jamais, donc je me méfierais à ta place -, Soul Calibur 2 n'est pas prévu sur DC.

- Peux-tu dire à Aurélie qui a fait des dessins de Skies of Arcadia que je la félicite, et pourrait-elle m'en envoyer ? Message transmis, si elle nous en envoie, on les gardera pour nous ! et on les publiera !

- Je passe le bonjour à tous mes potes de PSO : Nightwitch, Marcus, Panther 2, Debra, Miss Hulk, Taikun, Arnaud, MIA, Chloe, Macid, Sakura, Valis, Nanou, et mon clan, le clan du poète en force ! Et à tous ceux qui connaissent Vincent le Hunter blanc, avec la coupe en brosse, pas celle de DBZ ! Enfin, un message à Sabine : JE T'AIME. Merci, et vive Sega !

Bon j'ai été tenté de modifier le nom de Sabine, histoire de rigoler, puis je me suis dit que cela serait de mauvais goût ! Tu as de la chance !



Nicolas a une jolie écriture, et pose plusieurs questions, alors, même fatigué, je reste fidèle au poste !

- Salut à toute l'équipe du D.M, c'est franchement pas de chance. Figurez-vous qu'il y a à peine deux secondes, j'avais trouvé une phrase d'intro du tonnerre, que dis-je : LA phrase d'intro, celle que tout le monde souhaiterait sortir... mais voilà, j'ai un petit trou de mémoire. En attendant que cela me revienne, j'ai plusieurs petites questions qui me trottent dans la tête. Existe-t-il un câble permettant de relier la Dreamcast à une imprimante pour PC, qui permette d'imprimer une page web ? Non.

- Dans le dernier numéro, vous parliez d'un clavier à 99 F. Où peut-on se le procurer ? Normalement, dans les grandes surface au rayon DC, ou dans les boutiques Espace 3.

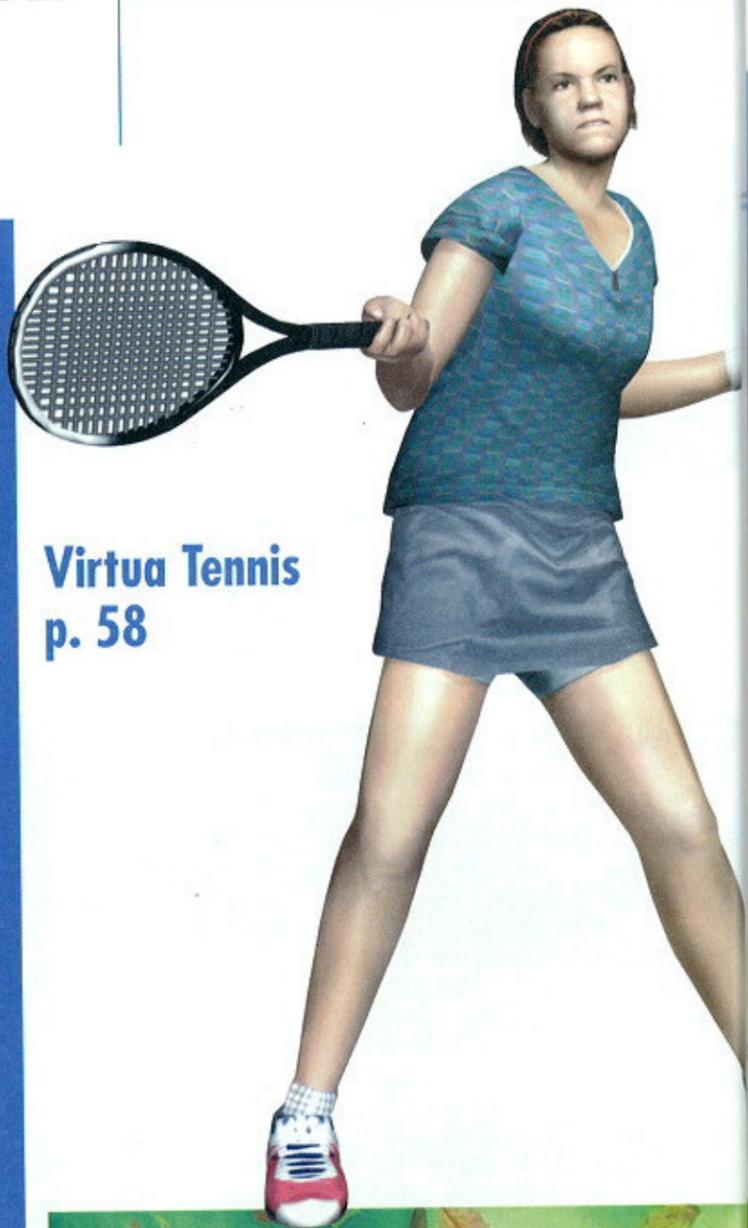
- Est-il vrai que le premier Shenmue lit les CD de la Saturn ? et le numéro 2 ?

Dans la maison de Ryo, il y a une Saturn. Mais non, on ne peut pas y jouer.

ÉDITO

Un numéro de plus, c'est toujours ça de pris ! Le mois dernier, je vous disais qu'on était le dernier Dreamcast Mag officiel d'Europe. Ce mois-ci, je vous annonce qu'on est le dernier au monde ! Je n'ai pas de nouvelles du mag américain ; quant au japonais, on l'a acheté, et c'est désormais un magazine généraliste, qui parle des jeux Sega sur toutes les consoles, et même d'autres éditeurs... Lorsque nous avons repris le Dreamcast Magazine, nous avons imprimé sur la tranche du magazine "l'aventure continue", sorte de clin d'œil au changement d'éditeur. Cette petite phrase anodine est de plus en plus d'actualité. L'avenir de la Dreamcast hors d'Europe est particulièrement sombre. Aux USA, on peut dire qu'elle est déjà morte. Après NHL 2K2 et NBA 2K2, le grand vide. L'annulation de Shenmue 2 aux States a été un coup dur, et la console est bradée. Au Japon et en Europe, sans être radieux, l'horizon est un peu moins maussade : au pays du Soleil-Levant, il continue de sortir un ou deux petits jeux par mois, et en Europe, on est tranquille jusqu'en février-mars. Le temps nous est compté, donc, il faut profiter des bons jeux que nous avons ! C'est pourquoi, dans ce numéro, nous avons fait les soluces complètes de Shenmue 2 et Head Hunter, pour être sûr que vous puissiez en tirer le maximum. Alors, on se retrouve au prochain numéro, j'espère !

Panda



Virtua Tennis
p. 58



Shenmue 2 p. 50

SOMMAIRE

COURRIER :	3	Shenmue 2	50
		90 Mn	56
		Virtua Tennis	58
ACTUALITÉS :			
Internet	10		
Fatal Fury : Mark of the Wolves	12		
SNK	14		
PREVIEWS :			
NBA 2K2	16		
Bomberman Online	20		
PSO ver. 2	26		
TEST :			
REZ	32		
Head Hunter	38		
Floigan Bros	44		
		SOLUCES :	
		Shenmue 2	64
		Head Hunter	80
		ARCADE :	100
		ZOOM :	
		Sega History	104
		Supinfogames	106
		DVD :	108
		MANGA	110

NBA 2K2



REZ



Bomberman Online p. 20



Head Hunter
p. 80

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. PUBLICITE : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50, Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin assisté de Nathalie Ducamp. ADMINISTRATION/VENTES : MSP, BP 42, 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-Pastor. COMPTABILITÉ : Lydia Madère. Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Vincent Galopain, Louis-David Delahaye, 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. GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé chez VALPRINT Spa, Viale Lombardia, 29, 20047 Brugharolo (MI), Italie. Photogravure : CB Graphic. ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution. Remerciements à Sega France.



Internet

J'espère que vous êtes en forme, car pour ce nouveau numéro nous vous proposons quelques sites qui muscleront vos bras, vos neurones et vos zygomatiques. Suivez le guide...

Ha-do-ken !

Les arts martiaux fascinent bon nombre de personnes, mais on se perd souvent dans les dizaines de techniques différentes. Pire, il arrive parfois que l'on veuille pratiquer l'un de ces sports, mais que l'on ne sache pas à qui s'adresser... Eh bien, réjouissez-vous, car le site Webmartial va répondre à toutes vos attentes. Près d'une centaine d'arts martiaux y sont catalogués. Pour chacune de ces techniques de combat, on a droit à un petit texte qui relate ses origines, sa pratique, et bien d'autres infos. De plus, pour chaque discipline, vous pouvez rechercher le club le plus près de chez vous ! Le site propose aussi des interviews, des liens pour acheter de l'équipement d'entraînement ou des DVD, un lexique pour tout comprendre... Bref, que vous soyez un novice ou un pro, ce site vous intéressera au plus haut point ! L'adresse : <http://www.webmartial.com>

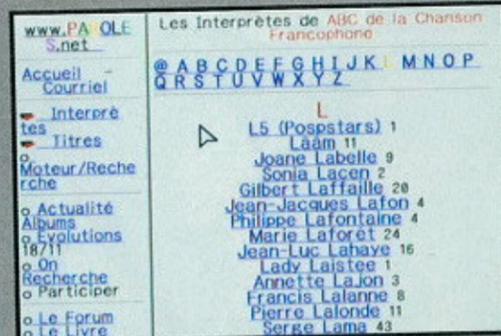


La présentation du site est excellente sur Dreamcast.

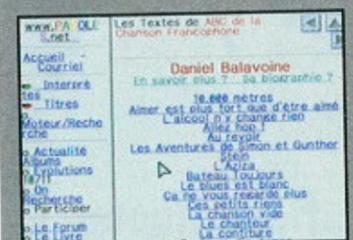
Une chanson douce...

Si vous aimez chanter, vous allez être servi ! Ce site contient plus de 14 000 paroles de chansons, allant des derniers tubes aux chansons paillardes, en passant par les comédies musicales les plus célèbres et des chanteurs du monde entier. Vous cherchez les paroles du dernier hit de L5 (les Popstars), des chants de Noël, ou vous avez la nostalgie de Daniel Balavoine ou de Georges Brassens ? Rien de plus simple. Un système de recherche par titre ou par interprète permet de trouver rapidement la chanson que vous cherchez, et il ne vous reste plus qu'à fredonner les paroles pour faire votre karaoké à la maison.

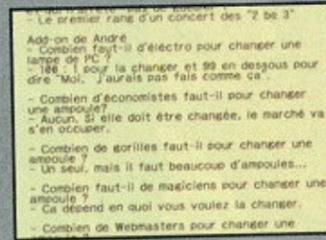
L'adresse : <http://www.paroles.net>



On peut faire des recherches par auteur ou par titre de chanson.



Pour certains auteurs, la liste de paroles de chansons disponibles est impressionnante.



Le coin des blagues, c'est toujours sympa pour se détendre.

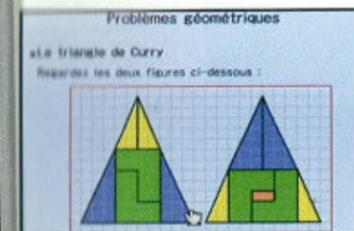
Le trésor de Sylvain

Le site, qui possède une mise en page sobre mais efficace (idéal lorsqu'on surfe avec la Dreamcast) nous a étonnés par sa diversité. Sur la page principale, on est accueilli par un joli drapeau européen, et les différentes parties du site sont représentées par de petits dessins. On trouve d'abord un guide radio qui donne la fréquence de toutes les stations de radio que l'on peut capter, et ce dans toute la France. Ensuite, on a une rubrique intitulée "humour", où l'on peut lire, entre autres, quelques sketches de Desproges, de Coluche ou des Nuls. Puis, vient une page relatant l'histoire et les règles du jeu de tarot. On trouve aussi une page consacrée au groupe Dire Straits, avec les paroles de quelques-unes de leurs chansons. Une page "Euro" vous présentera le drapeau européen en plusieurs formats, vous permettra d'écouter l'hymne européen (malheureusement, le fichier musical est très long à télécharger sur la Dreamcast), et vous montrera les conversions que devront faire les autres pays pour passer à l'euro. Mais voici les deux parties les plus intéressantes du site. D'abord, la page "Langue", qui vous montrera les bizarreries de la langue française. On y apprend que les mots "perce-neige" et "après-midi" peuvent être employés aussi bien au masculin qu'au féminin, ce que sont les palindromes, les hologrammes, les acrostiches, et l'on pourra y trouver des petits noms originaux pour l'élue(e) de son cœur (comme hamadryade ou sigisbée)... Bref, un vrai régal pour ceux qui aiment la langue française. Enfin, nous avons été conquis par la rubrique "énigmes". Plus d'une cinquantaine de casse-tête d'un niveau relativement élevé vous y attendent. Classés par catégorie (géométriques, suites logiques, calculs...), ils plairont à tous ceux qui aiment se prendre la tête. Et si jamais vous n'y arrivez pas, les solutions sont à un click de souris.

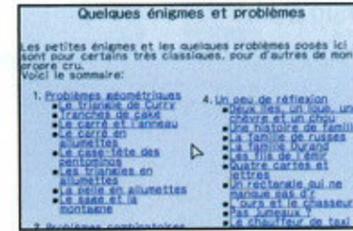
L'adresse : <http://www.bric-a-brac.org/sylvain.html>



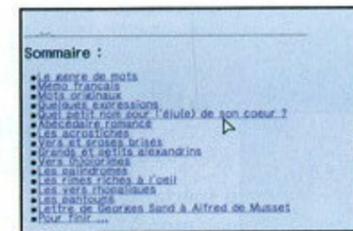
Le menu par dessins interposés est très pratique.



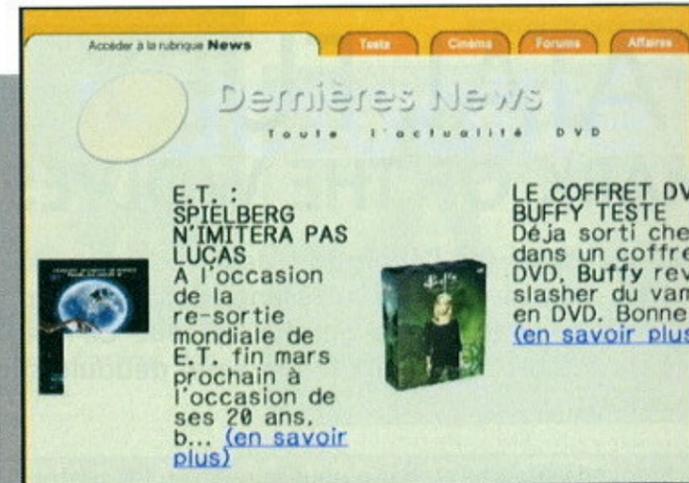
Les énigmes sont très bien présentées, mais elles sont très dures !



La page des énigmes et des problèmes, divisée en six catégories. Vous n'avez pas fini de toutes les lire !



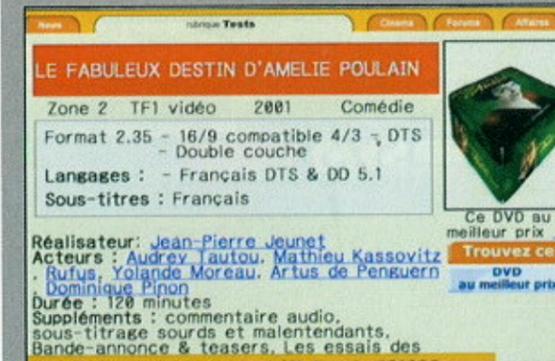
Vous qui aimez la langue française, vous serez surpris et amusé par les informations que ce site propose.



Les news permettent de se tenir au courant des dernières infos dans le monde des DVD.

Tout savoir sur les DVD

Avec le nombre impressionnant de DVD qui sort chaque semaine, il est parfois difficile de faire le tri. Pour éviter d'être déçu, il suffit d'aller faire un petit tour chez dvdrama. Sur ce site, vous trouverez des news qui vous permettront de vous tenir au courant des derniers DVD sortis, des tests où les DVD sont passés au peigne fin, une rubrique cinéma pour savoir ce qui se joue sur grand écran, un forum pour échanger ses idées, et plein d'autres choses. Malheureusement, comme le site propose beaucoup d'images, les chargements sont un petit peu longs. L'adresse : <http://www.dvdrama.net>



Les tests sont très précis, avec un descriptif complet du DVD et de ce qu'il contient.



La page sur Dire Straits. Assez simple, mais si vous aimez, vous serez ravi.



Grâce à ce petit tableau, on voit que les autres Européens ne convertiront pas l'euro plus facilement que nous...

Actualités

FATAL FURY : MARK OF THE WOLVES

Avec le temps (et l'évolution de la technologie), tous les genres de jeux subissent un lifting façon 3D. Voilà-t-y pas que le dernier épisode de Fatal Fury du célèbre SNK (paix à son âme) déboule sur Dreamcast.

Pas besoin de superbe scénario pour faire un jeu de baston. Il suffit d'un banal tournoi international d'arts martiaux, mettant en scène les meilleurs combattants de la planète, pour permettre au joueur de s'user les doigts sur les inoffensifs pads de la console. Fatal Fury : Mark of the Wolves vous propose de diriger l'un des douze combattants disponibles, et d'éliminer tous vos adversaires pour devenir le champion des champions. Parmi les héros, on retrouve un ou deux visages connus (Terry Bogard, par exemple), mais la plupart semble venue de nulle part. Chaque combattant possède son propre style de combat, et l'on a l'impression de se trouver devant un pot-pourri de jeux de baston.

La TOP, c'est top

Techniquement, le jeu est plutôt agréable à jouer. Bien que le pad de la Dreamcast ne soit pas au top pour les jeux de baston, les coups s'enchaînent aisément et les effets spéciaux illuminent l'écran. L'animation des personnages et du décor est extrêmement détaillée, et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement. Une



Une chope en plein vol. Attention, atterrissage immédiat !

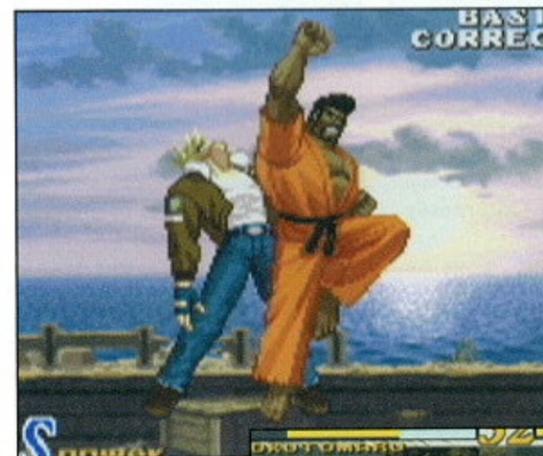


Pour esquiver les boules de feu, la meilleure technique est de sauter.

nouvelle option est comprise, qui pourra changer l'issue de chaque combat. En effet, avant le combat, on choisit où l'on place la TOP. La TOP, c'est une portion de la barre de vie qui est blanche. On peut la placer au début, au milieu ou à la fin de la barre de vie. Lorsque l'énergie de votre combattant entre dans la TOP, il devient plus puissant : dégâts plus importants, nouveaux coups spéciaux...

Esquiver pour mieux attaquer

FFMOW propose aussi des options plus classiques. Par exemple, pendant les combats, on remplit une barre en donnant ou en recevant des coups. Cette barre remplie, on peut déclencher une furie. Il y a aussi la possibilité d'esquiver les coups. Pour cela, il faut aller en arrière lorsque l'adversaire frappe, et si le timing est bon, un message "Just Defended" apparaît à l'écran. En effectuant cette esquive, votre perso regagne un petit peu d'énergie. Maîtrisez cette technique, et vous renverserez le cours d'un match !



Ce combattant est largement inspiré de Ken (Street Fighter). Dragon Punch !

Un coup spécial sympa : mon combattant disparaît, puis tombe sur l'adversaire en donnant un coup d'épée.



Voilà le genre d'effets spéciaux qui se déclenchent lors des furies...



Le pauvre Horutomaru va se prendre un vilain coup de genou.



Heureusement, on peut se mettre en garde pour éviter les furies.



Quand Terry Bogard s'énerve, faut pas rester à côté !

Genre
Baston

Nombre de joueurs
1 à 2

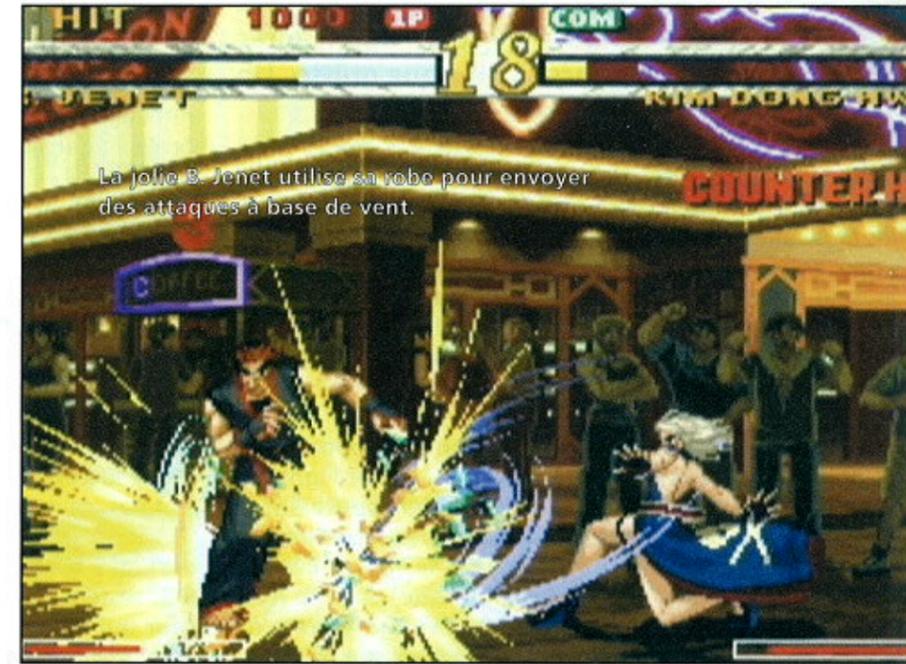
Disponibilité
Maintenant (USA)



Grand écart facial et jet de flammes, rien de tel pour épater les filles.



La meilleure esquive, c'est l'attaque. Et un petit reversal.



La jolie B. Jenet utilise sa robe pour envoyer des attaques à base de vent.



Le pauvre Rock n'a pas compris à qui il avait affaire.

Actualités

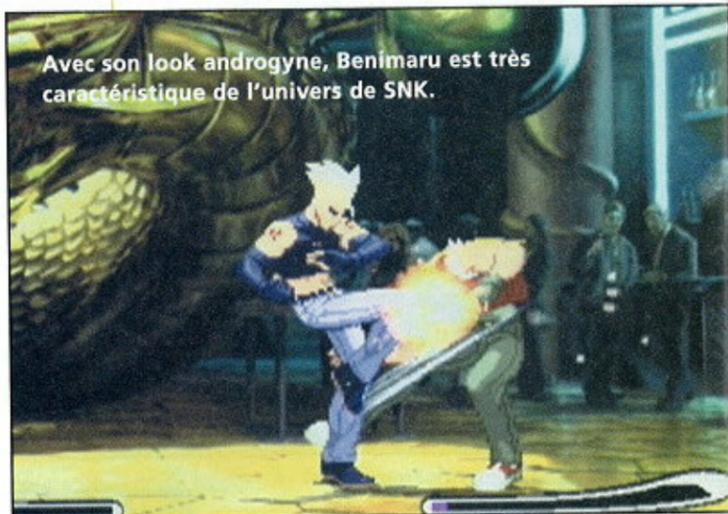
SNK EST MORT

On savait que l'univers des jeux vidéo était impitoyable. Les sociétés qui ont réussi à traverser les deux dernières décennies se comptent sur les doigts d'une main. Personne n'est à l'abri : après plus de vingt ans d'existence, SNK nous quitte. Un dinosaure disparaît...

Fin octobre, la nouvelle est tombée : SNK ferme ses portes. Même si l'annonce n'était une surprise pour personne, la fin de l'un des plus célèbres éditeurs japonais attriste tous les fans de jeux vidéo. SNK a marqué le monde de l'arcade et des consoles tout le long des années 90. La Neo-Geo, considérée pendant presque dix ans comme la meilleure console du marché, restera pour les hardcore-gamers le symbole de l'arcade à domicile.

La 2D, le Metal et la rouille

La firme s'était fait une solide réputation en développant des jeux de combat d'une rare qualité. Les séries Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown et King of Fighters pouvaient se targuer d'être les seules en mesure de concurrencer, voire surpasser les bébés de Capcom. Joe Higashi et les frères Bogard avaient leurs fans-clubs au même titre que Ken et Ryu. Paradoxalement, c'est peut-être ce qui a provoqué la perte de SNK. Attachée à une image de l'arcade assez vieillissante, exclusivement basée sur les shoot-actions (Metal Slug), les simulations 2D et les jeux de combat 2D, la firme a raté le coche de la



Avec son look androgyne, Benimaru est très caractéristique de l'univers de SNK.

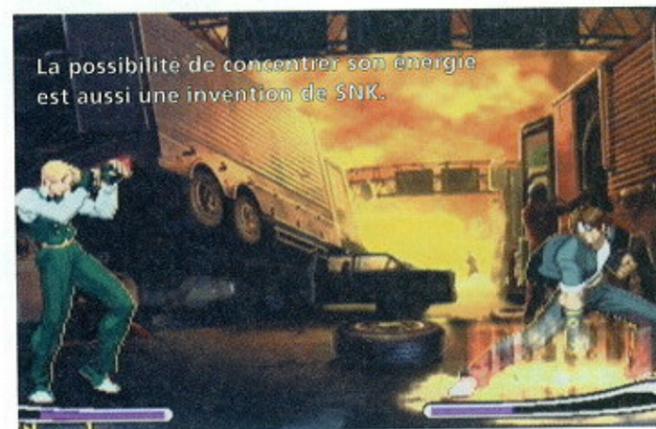
3D. Alors que Capcom, Namco, Konami ou Sega parvenaient à innover tout en restant fidèles à leurs premières amours, SNK s'enlisait dans des suites de bonne qualité mais peu originales.

Victime de la guerre des portables

À la fin des années 90, la firme est au plus mal, sa dernière console ne trouve pas son public, et, à l'inverse de Nintendo, SNK n'a pas de Pokémon pour renflouer les caisses. La société finit par être rachetée en janvier 2000 par Aruze, un fabricant de pachinko (machine à sous japonaise). Six mois plus tard, la Neo-Geo Pocket est retirée des marchés américains et européens pour que la société puisse se concentrer uniquement sur les ventes dans l'archipel. Mais SNK se heurte de plein fouet à Nintendo et aux succès de sa Game Boy. Les ventes de sa portable ne décollent pas, ce qui sonne le glas de la firme.

Derniers feux, dernières furies

SNK restera dans l'histoire des jeux vidéo comme le développeur qui a révolutionné le jeu de combat. C'est à lui que l'on doit l'invention des furies (dans Fatal Fury), largement reprises par ses concurrents. Il a également été le premier à mettre en place le cross-over (mélange de personnages venus de plusieurs jeux) et le combat par équipes. La production de la société s'étant largement ralentie ces dernières années, les possesseurs de Dreamcast n'ont eu droit qu'à quelques titres mineurs (excepté KOF 99), peu représentatifs de son savoir-faire. On nous annonce pourtant l'arrivée de Garou : Mark of the Wolves, un très bon jeu de combat 2D, qui devrait marquer avec brio la dernière apparition de la marque.



La possibilité de concentrer son énergie est aussi une invention de SNK.



Le principe des furies a été repris dans de nombreux jeux.



Art of Fighting, un dinosaure de l'arcade.



Mai a autant d'adeptes que Chun-li ou Cammy.

Samurai Shodown a marqué l'arrivée des armes blanches dans les jeux de baston 2D.

Les furies-combos sont également une innovation de la firme japonaise.



KOF 99, le meilleur jeu de SNK à être sorti sur Dreamcast.

LA NEO-GEO

La Neo-Geo a probablement été la console qui a le plus fait rêver les joueurs au cours de la première moitié des années 90. Surnommée "la Rolls des consoles" ou "l'arcade à la maison", elle représentait le summum de ce qui pouvait être fait en matière de jeu vidéo. Avec ses deux microprocesseurs, le Hitachi 68000, le Z80B et trois coprocesseurs en 32 bits, elle écrasait toutes les consoles de salon de l'époque. D'ailleurs, pour pouvoir frimer devant ses amis, il fallait y mettre le prix. À 3 000 francs la machine et 1 500 francs la cartouche, on comprend qu'elle soit restée pour beaucoup un rêve. Mais enfin, quand on est fan, on ne compte pas !



L'AVENIR DE L'UNIVERS SNK

Que tous les fans de la firme se rassurent, ce n'est pas parce que la société disparaît qu'il faut dire adieu à la "touche SNK" et à ses personnages mythiques. Une large partie des développeurs en charge des jeux de combat est partie chez Capcom depuis l'année dernière. Et l'on a pu apercevoir leur travail sur les excellents Capcom Vs SNK. De plus, tout laisse à penser que des grosses sociétés japonaises (Capcom) ont racheté les droits de certains jeux. Terry Bogard et ses amis sont loin d'être enterrés et devraient rapidement refaire apparition. De toute façon, KOF 2001 est prévu pour janvier prochain !



Capcom Vs SNK marque la rencontre entre les deux géants de la baston.

Previews

NBA 2K2

Les fans de basket et de la NBA en général vont être aux anges. NBA 2K2 sortira en France, d'ici peu. Cette suite va vous en mettre plein les mirettes. Mais la qualité graphique est une chose, qu'en est-il des options et de la maniabilité ?

La première chose qui frappe quand on lance le soft, c'est la diversité des menus d'options et des modes de jeux. C'est un peu comme si Sega avait mis trois jeux en un ! D'abord, la partie du jeu appelée "franchise" : elle vous attribue le rôle d'entraîneur. Vous y choisissez votre cinq majeur, gérez la tactique d'attaque et de défense. Vous avez aussi la possibilité, au cours de la saison, de faire du recrutement, de vendre des joueurs... Bref, un vrai jeu d'entraîneur, comme on avait plutôt l'habitude d'en voir dans le domaine du foot.

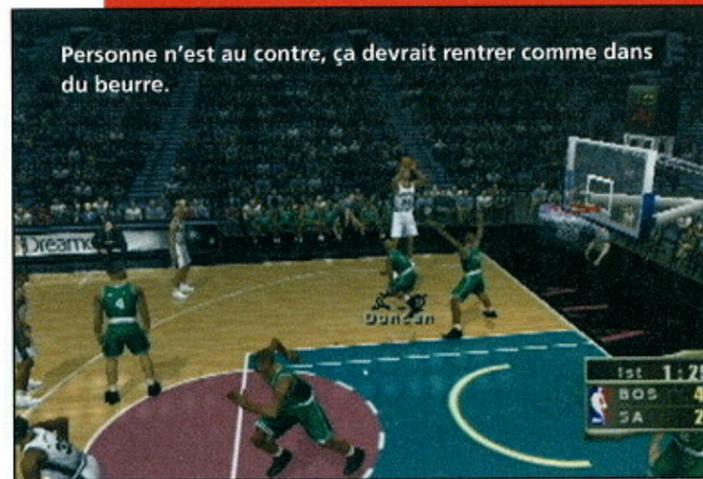
Street ou classique

Ensuite, il y a le mode street, qui, comme son nom l'indique, vous propose des matchs de "street basket" sur des terrains en béton en pleine ville. On peut régler le nombre de joueurs, même si le deux-contre-deux est logiquement la norme de ce



Un tir à trois points qui rentre !

Pour l'engagement, un entre-deux classique.

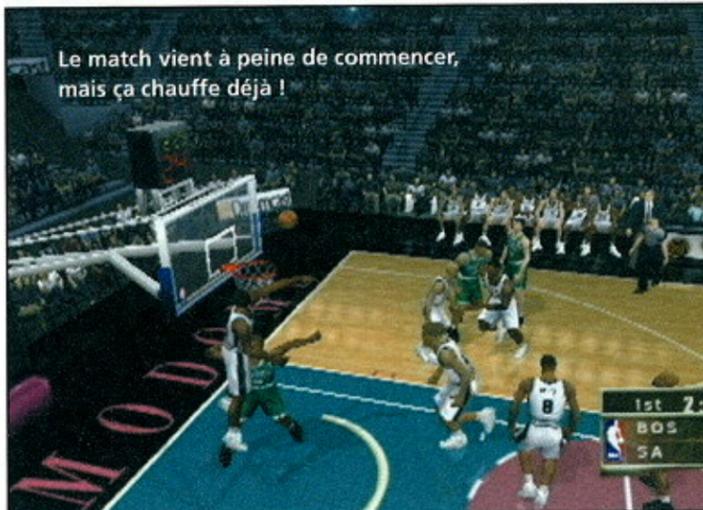


Personne n'est au contre, ça devrait rentrer comme dans du beurre.

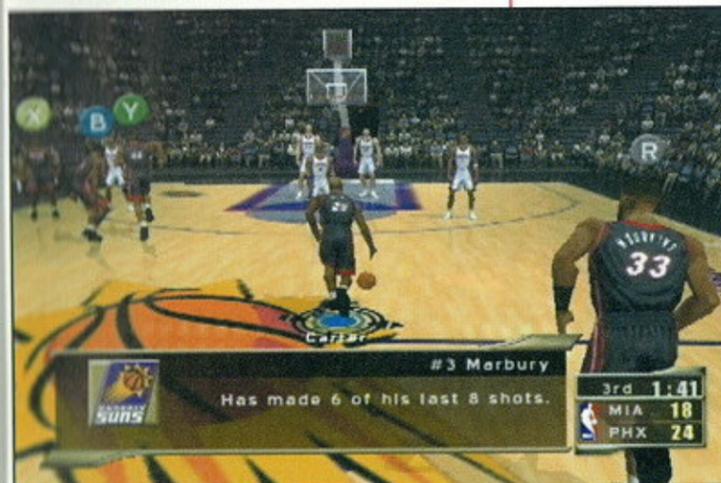
type de matches. Enfin, vous trouverez toujours le mode le plus classique, les matches NBA, si vous voulez faire juste une petite partie rapide ou vous lancer carrément à la conquête du championnat. Restent encore les modes secondaires (mais toujours agréables), comme l'entraînement, qui permet de se familiariser avec les commandes et d'affiner un peu sa technique.

Le roi des jeux de sport

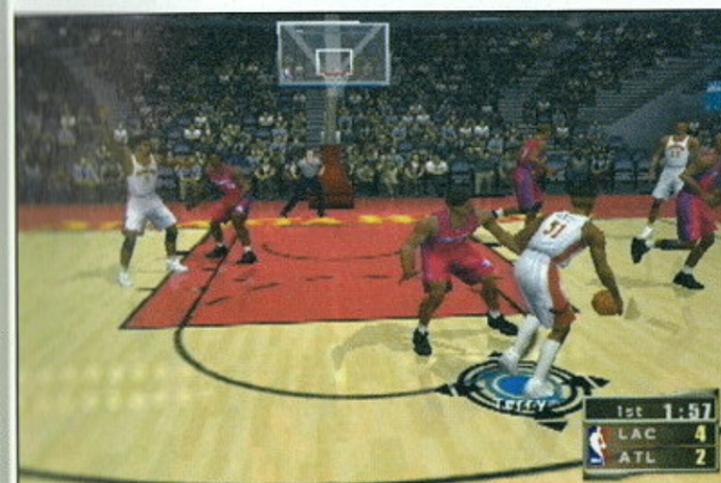
Ce qui impressionne le plus dans NBA 2K2, c'est à quel point le jeu est paramétrable : caméras, mode simulation ou mode arcade, tout est affaire de choix... Sega n'a pas fait les choses à moitié. Il est clair que même si le jeu n'est pour l'instant pas prévu sur d'autres consoles, le but est de s'imposer comme l'éditeur numéro un de tous les jeux de sport. En effet, s'il est vrai que le basket est relativement marginal en France, aux USA, en revanche, c'est un des sports les plus fédérateurs. Pad en main, les sensations sont plutôt bonnes, on arrive assez vite à faire des dunks sympas. On peut faire quelques combinaisons assez compliquées. Le jeu est plutôt réaliste, avec un petit effet à la Matrix (arrêt sur image et rotation) lors des passages importants (comme les rebonds). Les personnages sont sujets à la fatigue, et certaines techniques dévorent leur précieuse "stamina" (énergie), comme lorsqu'ils partent dans une série de dribble. Une option jeu en réseau est prévue. Ne nous emballons pas, je ne sais pas si elle sera présente sur la version française... Bon, il faut attendre la version définitive pour se faire un véritable avis sur le jeu, mais ce que j'ai pu voir laisse présager un excellent jeu.



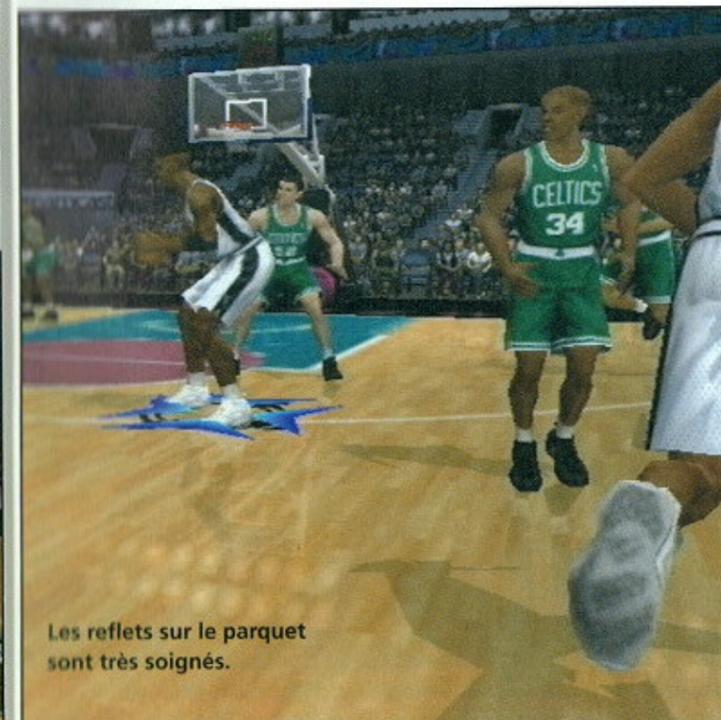
Le match vient à peine de commencer, mais ça chauffe déjà !



Je peux choisir à qui je vais faire la passe.



Je vais tenter de faire un coup farouche pour le passer.

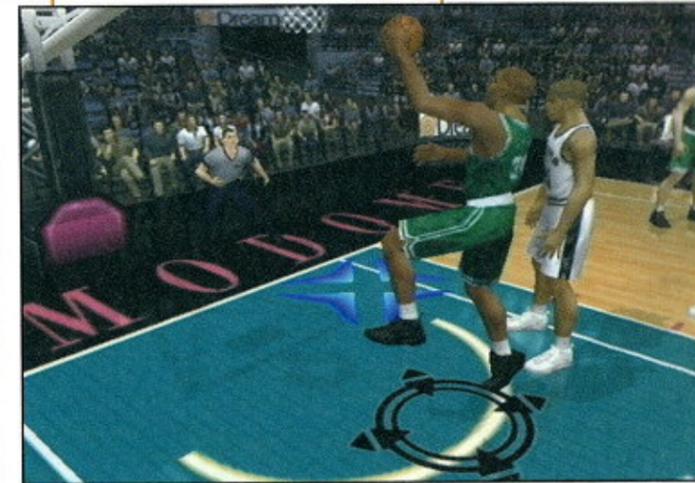


Les reflets sur le parquet sont très soignés.

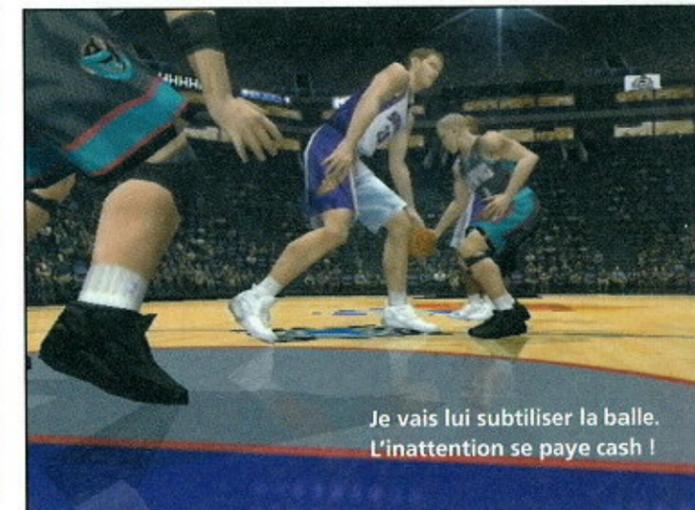
Genre
Action

Editeur
Big Ben

Disponibilité
Début 2002



Mon joueur s'envole pour déposer la balle dans le panier.



Je vais lui subtiliser la balle. L'inattention se paye cash !

STREET

Le street basket est en vogue, et les terrains fleurissent – même en France, du reste. Il faut dire qu'un terrain ne coûte pas très cher et ne prend pas beaucoup de place. Traditionnellement, dans les jeux, l'adaptation est un peu bourrine, avec coude de coudes, etc., mais ici, c'est fair-play, alors pas question d'être violent ! Les décors sont variés, et d'un terrain à l'autre, ils changent vraiment, même s'ils sont un peu dépouillés à mon goût.



Je viens de choper un rebond, mon équipier court à l'attaque.

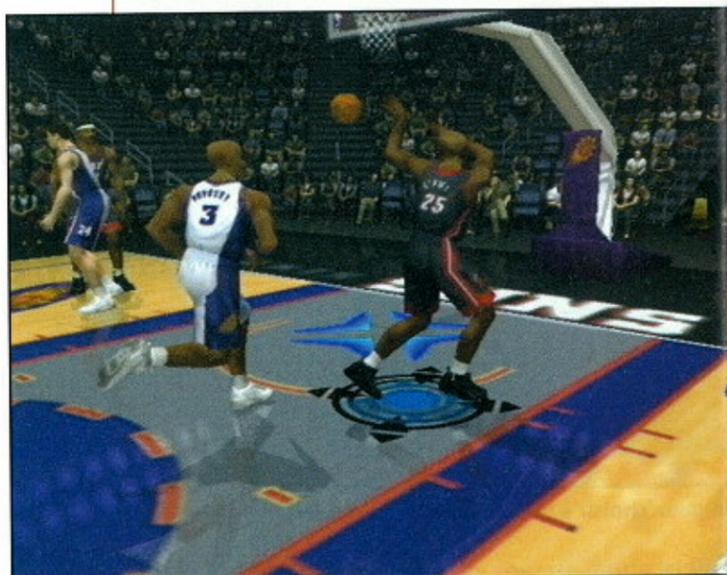
Previews

TRAINING

Comme il y a toujours des combinaisons de boutons à retenir pour faire certains mouvements un peu compliqués, le mode entraînement se révèle utile. À moins d'être un expert, bien sûr, mais si vous vous mélangez le pad souvent, comme ce pauvre Luk, mieux vaut passer une petite demi-heure à travailler votre technique !



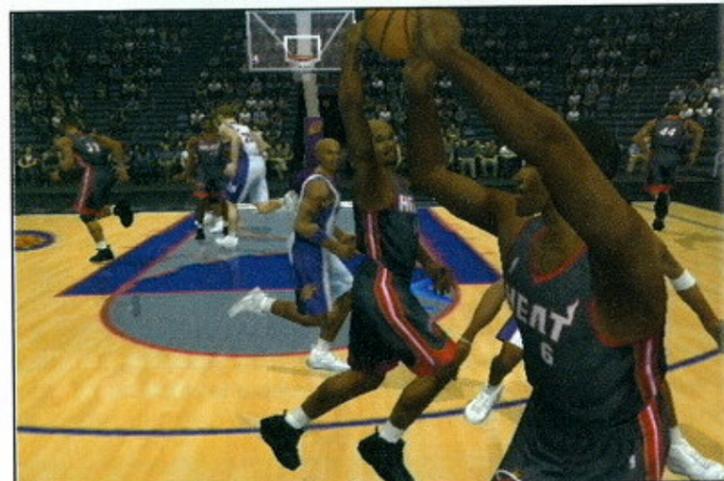
Un Slam Dunk !



Au dernier moment, une passe – alors que le joueur devant le panier, ça, c'est Luk qui se trompe...



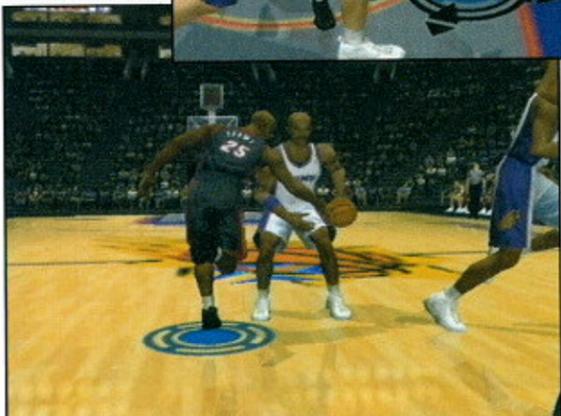
Je vais contrer la balle, ce panier ne rentrera pas !



De la passe courte et rapide, histoire de désorienter la défense.



Qui aura le rebond ?



Je force lui piquer la balle.



Non, je ne ne lui trouve pas l'estomac, c'est juste un effet de perspective.

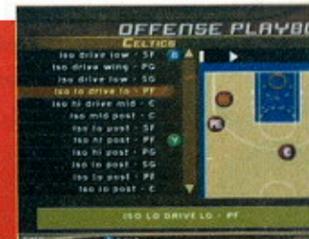
MANAGER

Même si moi, j'ai tendance à vouloir tâter du ballon plutôt que jouer le rôle de l'entraîneur, je suis sûr que certains y trouveront leur compte. C'est bien connu, en France, la tradition veut que l'on boude ce

type d'option, mais quand on les trouve, on ne va tout de même pas se plaindre ! Qui sait, peut-être que vous vous apercevrez que ce style vous plaît, après tout ?

Je choisis mon cinq majeur.

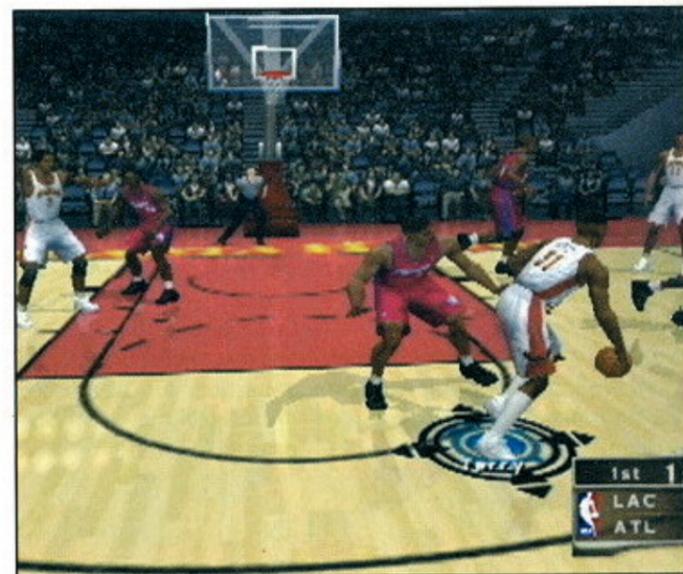
STARTERS				LINEUPS			
Name	Rating	Pts	Yrs	Name	Rating	Pts	Yrs
Laylock, M. #15 PG	76	55	2	Hamilton, B. #32 SG	73	45	1
Wells, B. #15 SG	80	80	2	Wells, C. #24 SF	73	55	2
Murray, L. #10 SF	80	70	3	Manning, D. #4 PF	75	70	4
O'Neal, J. #7 PF	90	170	1	Roark, S. #45 C	71	35	2
Austin, I. #9 C	76	55	3	Hudson, T. #11 PG	67	35	5
Overall: 7.4				Rebound: 3.1			
Offense: 3.7				Speed: 2.5			
Defense: 2.7				TEAM INFO			
Players: 12/15				Points: 780/930			



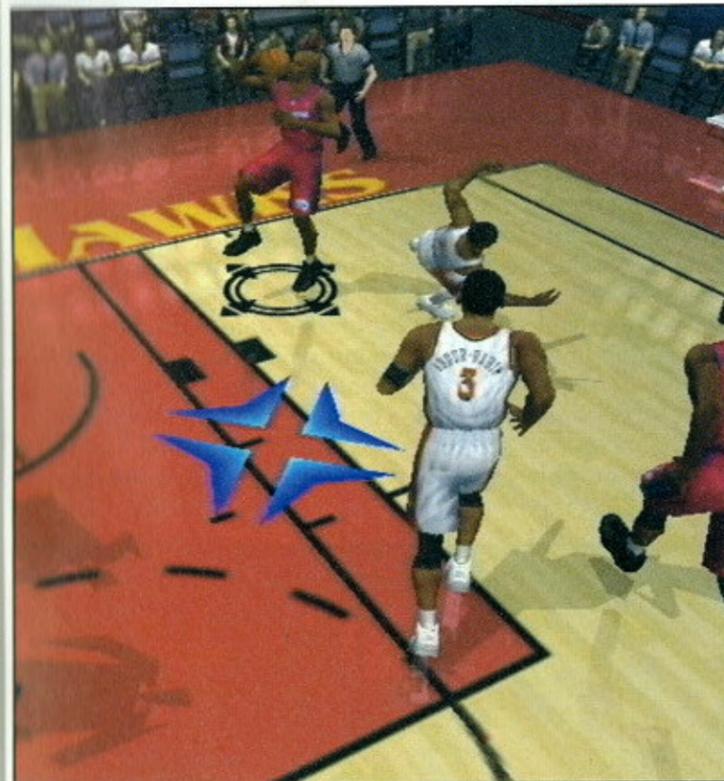
Une position d'attaque classique, mais efficace.



Les replay sont vraiment magnifiques et l'on peut choisir son angle de vue.



Personne n'est démarqué, difficile de faire circuler la balle.



Le défenseur s'écroule, il n'a pas résisté à la charge.

REPLAY

Lors d'un beau point, le jeu lance un replay automatique, qui est sympa, mais beaucoup moins frime que dans d'autres jeux de basket. En revanche, si vous enclenchez vous-même le replay, à n'importe quel moment du jeu, vous entrez dans un autre mode graphique, beaucoup plus impressionnant. Vous choisissez la vitesse du replay suivant votre pression sur les boutons analogiques L et R. On peut bouger la caméra, zoomer, le tout en haute définition, ce qui donne une

qualité d'image incroyable. Cela m'a permis aussi de prendre des photos du jeu qui en jettent !



La défense est bien placée, mais le shoot passera.

BOMBERMAN ONLINE

Vous trouvez que la Dreamcast manque de jeux conviviaux ? Eh bien, rassurez-vous, Bomberman Online devrait combler cette lacune. Seul, à deux, trois, quatre, voire plus, vous allez passer de longues nuits à vous faire exploser à coup de bombes. Le principe est vieux, très basique, peu raffiné, mais terriblement bon.

Bomberman fait partie de ces séries mythiques que seuls les plus vieux d'entre vous ont connues à leurs débuts. La PC Engine, la Super Nintendo ou la Megadrive ont chacune accueilli un ou plusieurs volets des aventures du célèbre poseur de bombes. Quoi de plus naturel, donc, de voir notre ami débarquer sur Dreamcast. Comme toujours, deux modes de jeux sont disponibles : le mode aventure, auquel on joue seul, et le mode multijoueur.

Une multitude de coups vicieux

En solitaire, vous aurez à traverser cinq mondes, divisés chacun en trois stages. À chaque niveau correspond un jeu particulier. Dans le monde des mineurs, par exemple, vous devrez colorier



L'idéal est de déposer les bombes par grappe.

les cases du sol en faisant exploser des bombes. Bien entendu, tous les jeux reposent (grosso modo) sur le même principe : faire péter un maximum de trucs. Dès que vous remportez les trois stages du niveau, un boss apparaît. Et là, autant dire que vous allez vous sentir ridicule, avec vos trois petites bombes ! Comme dans les épisodes précédents, ces monstres s'avèrent particulièrement costauds et vous feront hurler plus d'une fois. Même si ce mode s'annonce sympa, il est sans comparaison avec le multijoueur. Car Bomberman est le jeu convivial par excellence. Tous ceux qui ont déjà joué à l'un des épisodes savent de quoi nous parlons. À plusieurs, on passe des heures à s'envoyer des bombes, se bloquer dans les coins... bref, à faire une multitude de coups vicieux. On peut choisir de jouer chacun pour soi ou en équipe, ce qui est bien pratique quand des débutants se joignent à des pros. Comme dans les versions précédentes, on trouve une quantité impressionnante d'items, cachés un peu partout dans l'arène. De la flamme qui permet d'augmenter le souffle de son arme, au "poing" qui vous donne le pouvoir de jeter des bombes, en passant par les items "bombes" (indispensables !), il y a largement de quoi customiser son héros.

Hors ligne ?

D'un point de vue graphique, cette version est bien supérieure à ce qu'on avait l'habitude de voir. Cette fois, le jeu est entièrement en 3D. Le personnage et les décors sont beaucoup mieux rendus et l'action n'en est que plus claire. La grande interrogation est de savoir si le jeu sera on-line dans notre beau pays. Malheureusement, les dernières infos que nous avons recueillies ne nous permettent pas de répondre à cette question. Mais de toute façon, si le mode on-line est supprimé, il nous restera toujours le mode multijoueur pour s'éclater entre amis. Certes, ce n'est pas aussi bien, mais c'est toujours mieux que rien !



Il a fière allure, le bomberman-ninja.



Une fois les trois hyperbombes récoltées, il faut aller dans la case en feu pour tout faire exploser.



Il y a peu de chances qu'il y ait des survivants...



Il est tout content, Bomberman !

SUBMARINE RULE STAGE

Le monde des hommes-poissons est l'un des plus sympas du jeu. Ici, on combat ses ennemis à distance grâce au courant marin. L'arène, remplie d'eau, est divisée en deux. Chaque combattant doit déposer des bombes dans son propre camp et attendre que le courant

marin les emporte chez son voisin. C'est particulièrement vicieux puisque les bombes arrivent dans votre camp juste une seconde avant d'exploser. En fait, il faut regarder où votre ennemi les place pour anticiper à quel endroit le courant va les déposer chez vous.



Il faut s'arranger pour que vos bombes fassent exploser celles de votre ennemi avant qu'il ne les renvoie dans votre camp.



Ces tourniquets jaunes vous protègent des explosions.



Ça chauffe, chez le voisin !

Previews

LE STAGE DES HYPERBOMBES

Dans ce stage, vous ne pouvez détruire vos ennemis qu'en faisant exploser tout le plateau de jeu. Pour cela, vous devez d'abord récolter trois hyperbombes que vous trouverez dans des caisses, puis, vous rendre au centre de l'arène pour le grand feu d'artifice. Mais attention, si vous êtes touché par une bombe ennemie, vous perdez automatiquement les hyperbombes. Soyez donc très prudent, quand vous

aurez récolté les hyperbombes, car vos ennemis feront tout pour vous empêcher d'atteindre le centre de l'écran.



Les hyperbombes sont les petits items représentant une boule d'énergie.



Quand on vous dit que les sprites sont plus gros qu'avant !



Courez pour ramasser l'item spécial avant que le petit bleu ne vous le vole.



L'endroit est sûr.



Le plateau commence à être chargé de bombes.



Pour battre le génie, il faut détruire sa lampe.



C'est pas passé loin !



Prenez garde de ne pas recevoir ce bomberman-footballleur sur la tête.

UN PEU DE PEINTURE

Le "panel paint stage" est une des nouveautés les plus marquantes de ce Bomberman. Dans ce niveau, il faut colorer un maximum de cases du sol. Dès qu'une bombe explose, toutes les cases touchées par la zone de souffle sont peintes. Ainsi, plus vous faites exploser de bombes, plus

vous colorez de cases. Mais il y a deux problèmes : le premier est que vos cases peuvent être recolorées par un ennemi, ce qui vous oblige à protéger votre territoire tout en essayant de vous étendre. Ensuite, si vous mourez, toutes vos cases disparaissent et il faut tout recommencer...



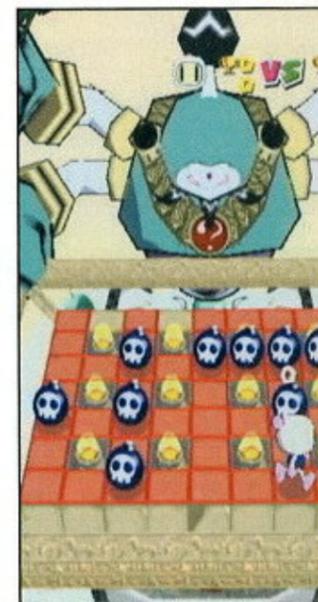
Comme je viens de mourir, toutes mes cases blanches ont disparu.



Dès qu'un Bomberman est tué, il libère tous les items qu'il avait ramassés.



Dans ce stage, les bombes avancent en suivant le sens des flèches.



La situation paraît délicate.



Avant chaque combat, une petite animation vous présente l'arène.



Un Bomberman grillé, un !

COMBAT SUR UN RING



Dans ce stage, la zone d'explosion est visible (les cases rouges).

Ici, la partie se joue au nombre de points. Quand vous parvenez à faire exploser votre adversaire, vous remportez deux points. Si vous êtes tué par une bombe ennemie ou par votre propre bombe, des points négatifs vous sont attribués. La partie dure 1 minute 30. À la fin du temps, c'est celui qui a le plus grand total de points qui l'emporte. Facile, à première vue ! Eh bien non, car l'arène est minuscule et des bombes tombent du ciel sans cesse.

Previews

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN !

Le mode survival est le plus représentatif de ce qu'est Bomberman. Le principe est très simple : vous devez faire exploser les autres sans être touché. Le dernier dans l'arène remporte la victoire. Ici, tous les coups tordus sont permis. Il faut essayer de bloquer l'adversaire entre deux bombes ou contre une caisse. Bien entendu, il vaut mieux ramasser un maximum d'items pour pouvoir faire des pièges bien tordus.



En mode aventure, vous jouerez parfois à un contre sept ; autant dire que ce n'est pas facile...



Ce stage est très vicieux car vos ennemis peuvent vous envoyer des bombes dans les tubes sans que vous vous en aperceviez.

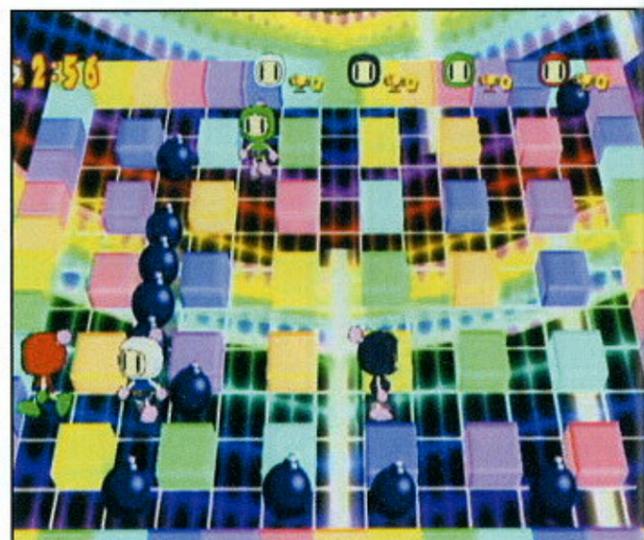


Dans le menu options, vous pouvez voir tous les items spéciaux que vous avez ramassés.

Le vainqueur est porté en triomphe par les autres bombermen.



La partie est très disputée.



Je connais un petit blanc qui va sauter.



Le Bomberman vert a pris un item empoisonné.



Il faut parfois avoir un peu de chance pour s'en sortir.

Il est pas mignon, mon Bomberman, avec son casque de soldat ?



Non, je ne suis pas tout seul, les autres sont planqués dans les tubes.



Les victoires sont représentées par de petites coupes.

TOI AUSSI. FAIS TOI BOMBERMAN

Pour faire un Bomberman, il te faut : un coton-tige, quatre allumettes, un chamalo, une paire de ciseaux, un feutre et un peu de colle. Prends tes allumettes et coupe-les en deux (si tu ne sais pas le faire, demande à ta maman). Garde les moitiés qui ont le bout rouge et jette les autres. Prends ensuite le coton-tige et plante-le dans le chamalo, en laissant dépasser un bout. Ça y est ! Tu as le corps et la tête. Tu n'as plus qu'à coller les morceaux d'allumettes sur

le bout de coton-tige qui dépasse pour faire les bras et les jambes (si tu ne sais pas le faire, demande à ton papa). Avec le feutre, tu peux faire ses yeux et lui faire une bouche comme tu veux. Si tu es une grande feignasse, tu peux toujours aller dans le menu d'options de ton jeu. Tu trouveras plusieurs têtes rigolotes pour faire ton Bomberman. Tu pourras aussi lui choisir des nouvelles jambes et un nouveau corps. C'est plus simple, mais c'est tout de suite moins amusant.

Previews

PHANTASY STAR ONLINE VER. 2

Décidément, ce PSO version 2 nous fait languir... Toujours prévu pour février prochain, il proposera des nouveautés intéressantes. Les connaisseurs de la série (et même les autres !) devraient, sans aucun doute, apprécier cette seconde version.

Quel n'a pas été notre étonnement, en nous lançant dans la première partie, de constater qu'il s'agissait du même jeu que le premier PSO ! Mais n'ayez crainte, cette version 2 comporte bel et bien des nouveautés. On trouve, en plus de ce que l'on connaît déjà, des missions supplémentaires, de nouveaux objets, de nouveaux mags, des nouveaux modes multijoueur (battle, challenge, go-go ball, qui propose du foot à plusieurs), un décor inédit, etc. Précisons-le, PSO ver. 2 ne nécessite pas la première version pour être lancé.



Grosse expérience

De plus, et il s'agit sans doute d'une des nouveautés les plus importantes, Sega propose désormais aux joueurs bloqués au niveau 100 (dans la première version) de monter l'expérience de leur personnage jusqu'à 200. Vous pourrez donc, dès lors que vous aurez atteint un haut niveau d'expérience, affronter des monstres encore plus puissants, participer à de nouvelles quêtes (seul ou à plusieurs on-line), et même, récupérer de nouveaux objets.

D'autre part, Sega a également profité de l'occasion pour améliorer le système de protection lors des parties on-line. Les tricheurs (ou, si vous préférez, les hackers), qui ont pu falsifier certaines données du premier Phantasy Star On-line, ne seront désormais plus conviés dans le jeu.

Faciliter le dialogue

Pour ce qui est du principe de jeu, rien n'a changé. Le joueur crée son personnage en début de partie (ou reprend sa sauvegarde de PSO 1) et choisit un des neuf types de persos, catégorisés par classe : magicienne, humanoïde, chasseur, robot... Ils possèdent chacun leurs caractéristiques – force, technique, résistance... Ensuite, libre à vous de personnaliser votre héros, puis de sélectionner le mode on-line ou off-line, et de partir vers des mondes inconnus, pour remplir des quêtes, combattre des boss gigantesques, jouer et discuter avec de vraies personnes sur internet (via les boîtes de dialogue). Notez, à ce propos, que les modes de communication entre joueurs sur le web seront simplifiés. Pour le reste, PSO ver. 2 se présente tout simplement comme le meilleur et, surtout, le premier jeu d'aventure jouable on-line sur console. Rien que ça ! Le respect s'impose... Soyez encore un peu patients, PSO ver. 2 arrive dans les semaines à venir, c'est-à-dire peu de temps après les fêtes.



Genre
Action/RPG

Editeur
Sega

Disponibilité
Février 2002



Ce boss est en train de vous viser pour lancer ses gros bras sur votre tête. Il vaut mieux courir.



ARMES ET MAGIE

Dans PSO, le joueur peut acheter, vendre et trouver toute sorte d'armes : lance, épée, pistolet, fusil, sabre, laser, etc. Pour que vous puissiez les utiliser, elles doivent

cependant correspondre à la classe de votre personnage. Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas en équiper votre héros, mais juste les vendre ou les échanger. Quant aux magies, certaines classes de personnages y ont accès. Dès lors, votre héros peut lancer des magies offensives ou défensives (soins, feu, électricité, etc.) et en apprend de nouvelles, au fur et à mesure que son expérience augmente.



L'écran de sélection des modes multijoueur.

Lors de certaines quêtes en mode solo, vous êtes assisté par un second perso dirigé par la console.



Previews

CRÉATION ET PERSONNALISATION

En sélectionnant son perso, lors de la toute première partie, le joueur doit se garder de faire un choix qu'il regretterait par la suite... Une fois la classe sélectionnée, il peut modifier l'apparence de son perso de la tête aux pieds : couleur de peau, cheveux, type de visage, proportions du corps (hauteur et largeur), type de vêtements... On peut presque tout faire, et au final, on possède un personnage

unique en son genre ! Notez qu'il y a également une option "auto", qui permet de générer un perso aléatoirement dans chaque classe choisie. Et à la fin de cette section, il en vous reste plus qu'à choisir votre nom, puis à vous lancer dans l'aventure.



La tête à Panda en Jackson Five.



Vous voulez faire une partie de foot ?



Après avoir abattu un boss, c'est toujours le même rituel, on fait sauter plein de caisses et on amasse plein d'objets.



On dirait un nouveau décor. Vivement qu'on y soit !



Des téléporteurs vous font passer d'un niveau à l'autre.

Voici l'écran de sélection des personnages. Faire le bon choix n'est pas si facile que ça.



Le jeu en équipe est toujours aussi fun.



Ce décor a l'air plutôt en ruines...



Pour vaincre certains monstres, il faut avoir gagné beaucoup de niveaux.

LES MONSTRES

Dans PSO, on trouve toutes sortes de monstres, du plus petit au plus balèze, d'origine

animale, électronique organique, ou E.T. On rencontre, par exemple, au début du jeu, une sorte de pingouin jaune, des animaux ressemblant à des pumas, des lions, des robots, ou des êtres dignes des races extraterrestres que la SF et l'héroïc-fantasy ont fait proliférer. Les boss de fin sont particulièrement monstrueux, ils vous donneront, dans bien des cas, du fil retordre. Leur venir à bout demande du temps, et, surtout, beaucoup de patience.



Un des premiers boss du jeu, mi-robot, mi-monstre.

Previews

PHANTASY STAR ONLINE 2

DIALOGUES

PSO, comme tous des jeux on-line, vous permet de faire des parties avec des joueurs du monde entier. Or, depuis la Tour de Babel, il existe, sur Terre, plus d'une langue, et dialoguer peut s'avérer coton. C'est dans ces moments-là qu'on regrette d'avoir dormi en cours d'an-

glais ! Mais PSO ver.2 innove, avec un système d'icônes permettant de dialoguer par petits dessins. Chaque dessin exprime un mot ou une idée, et c'est, en fait, un nouvel alphabet, très simple. Il faut avouer que l'idée est excellente... entre hiéroglyphes et kanjis !



Si Pacman mord mon doigt, j'aurai une ampoule ?

Promenons-nous dans les bois.



Je reste au fond, en couverture...



Level quatre, on est un peu des newbies...



Il est où mon dictionnaire de PSO ?



J'aime les grosses explosions, je suis un psychopathe !



N'y touche pas !



Un dragon qui crache un souffle glacé...

QUEST

Plutôt que de zoner, encore et encore, dans les mêmes donjons, avec, pour unique occupation, casser du monstre et gagner des XP, autant faire des quêtes, et avoir une justification à toute cette violence ! Cela fait chaud au

cœur, de savoir que grâce à vous, le monde tourne un peu plus rond. De plus, votre idéalisme sera agréablement conforté par les multiples occasions de gagner quelque argent, voire, avec un peu de chance, de récupérer des objets rares. Et puis, s'ils ne sont pas adaptés à votre classe, vous pourrez toujours les échanger, c'est ça aussi, la convivialité dans PSO : le troc.

Zut, qui a caché ma version américaine du jeu !?



TEAMPLAY

Comme vous le savez, il y a de multiples classes dans PSO. Certains niveaux du jeu sont plus faciles si vous avez tel ou tel type de personnage. L'idée de base étant, bien sûr, d'avoir, lorsque vous jouez en on-line, un groupe équilibré. PSO est plutôt bien

"balanced", c'est-à-dire qu'il n'y a pas une classe qui domine complètement les autres. C'est normal - mais vous saviez le nombre de jeux PC on-line où on perçoit vite qu'en fait, seule une classe est réellement viable !



Non, je n'irai pas ouvrir la porte, d'abord !



Bon, c'est pas tout ça, les amis, mais on va peut-être aller faire, cette quest, non ?



Il ne veut pas me lâcher...



Ben j'espère que ce mag sera présent sur la version NGC !

Test

Genre
Shoot-them-up

Nombre de joueurs
1

Jouabilité
7/10

Disponibilité
Janvier 2002

Éditeur
Big Ben

Accessoires
VM, Kit de Vibration

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

3/10

REZ

Alors que la Dreamcast a prouvé maintes et maintes fois ses capacités techniques, il est toujours étrange de voir un jeu qui aurait pu être développé sur Saturn. Les programmeurs de chez Sega seraient-ils devenus fous?

Cheub

Elle est simplissime : déplacer le viseur en tirant sur tout ce qui bouge, et lâcher quelques bombes çà et là.

Graphisme
1/10

La 3D vectorielle, c'est rigolo, mais ça ne tient pas le choc face à Shenmue 2...

Son
4/10

Les musiques techno sont agréables, les bruitages sympas, mais ça ne va pas plus loin.

Durée de vie
7/10

Au moins cinq niveaux, des tonnes de modes de jeux... Finir le jeu à 100% prend des dizaines d'heures.

Scénario insolite, graphismes perturbants, musiques techno... Rez est un jeu New Age. Il ne faut pas essayer de comprendre, mais plutôt se laisser porter par le jeu. Et si l'on oublie un instant ses graphismes en fil de fer, on pourrait presque penser que c'est un bon jeu.

Tirez harmonieusement

Le principe est simple, et s'inspire largement de Panzer Dragon. En effet, Rez est un shoot-them-up dans lequel on déplace un viseur pour exploser tout ce qui bouge à l'écran, les mouvements du héros étant prédéfinis. À chaque fois que l'on tire, un "clap" se fait entendre, et à chaque fois qu'on touche un ennemi, une note de musique se fait entendre. Ce qui donne l'impression de jouer de la musique.

Tuez mélodieusement

Le scénario du jeu fait penser au film *Le Cobaye*. Il faut s'introduire dans des réseaux informatiques et détruire leurs systèmes de sécurité. Les niveaux sont divisés en plusieurs stages (une dizaine), à la fin desquels un gigantesque boss vous attend. Dans chacun de ces niveaux, il y a trois objectifs à remplir : tuer tous les ennemis, détruire toutes les sécurités, et ramasser tous les objets. Si l'on



La petite boule est la première évolution du héros, donc si je suis touché, c'est la fin !



Il faut tirer sur les parties de métal avant qu'elles ne s'assemblent, sinon elles bloqueront le chemin.

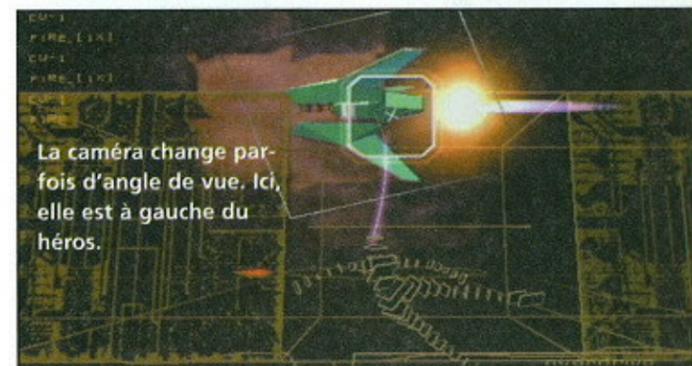


Rez est comme une œuvre d'art contemporain : on ne saurait dire si c'est nul ou si c'est génial. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne plaira pas à tout le monde !

Ces gros monstres voyagent toujours en groupe, et n'hésitent pas à vous bombarder de missiles.



Le mode transe. Ne cherchez pas le héros, il est invisible...



La caméra change parfois d'angle de vue. Ici, elle est à gauche du héros.

réussit ces trois challenges, on débloque des secrets : nouveaux modes de jeu, nouveaux niveaux, nouvelles palettes de couleurs pour les niveaux...

Beyond, au-delà du normal

Rez possède pas mal de modes de jeu. Tout d'abord, le mode voyage, où l'on ne subit aucun dégât. Cela permet de s'entraîner un peu tout en s'amusant,

et c'est accessible à tous les joueurs. Ensuite, le mode normal, où il faut finir le jeu sans mourir pour accéder au niveau suivant, et le mode score, où il faut marquer le plus de points possible. Enfin, on trouve le mode beyond, où s'affichent tous les secrets que vous avez débloqués. Un regret : l'absence de mode deux joueurs. Un jeu à part, pour des joueurs aux goûts singuliers.



Ce qui est bien, avec ce serpent, c'est qu'on peut se faire un max de points en lockant tous ses anneaux.

MÉTAMORPHOSE

Le héros du jeu peut se transformer si l'on récupère certains objets. Ces transformations correspondent, en fait, à ses points de vie. En effet, si l'on se fait tou-

cher, on revient à la transformation précédente, s'il ne reste plus de transformations, on meurt. Pour chacune de ces transformations, le héros possède une forme particulière allant de l'homme-poisson à la boule d'énergie...

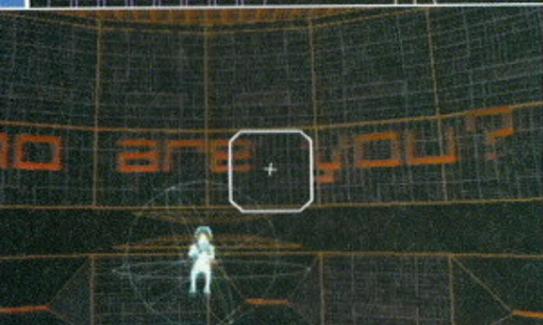


Quatrième transformation : le héros prend la position du lotus et s'entoure d'une sphère.



Heureusement, quelques effets de lumière viennent embellir le jeu.

Dans les secrets, on débloque des couleurs "ambient".



Qui suis-je ? Ben, en fait, j'en sais trop rien...

Lorsqu'on affronte un boss, on peut voir sa barre d'énergie en haut de l'écran.



Test

REZ

LES MONSTRES

Comme j'avais locké trois ennemis, les points gagnés sont multipliés par trois.



Certains ennemis sont composés de plusieurs vaisseaux.

Les monstres sont assez variés. On a affaire à des petits vaisseaux qui meurent en un coup, à des missiles qui vous foncent dessus, à des motos roulant sur des rayons laser, à d'énormes monstres ressemblant à des baleines, ou à des vers géants... Chaque niveau possède son lot de surprises, et il faut rester sur ses gardes à chaque instant.



Les décors sont minimalistes, avec des dessins style parfois mystique.



Il ne faut pas se laisser distraire par les lumières : le point faible de ce boss est au centre.

Ces motos sont difficiles à toucher car leurs trajectoires partent dans tous les sens.



Il ne faut pas avoir peur de ces flammes, elles sont inoffensives.



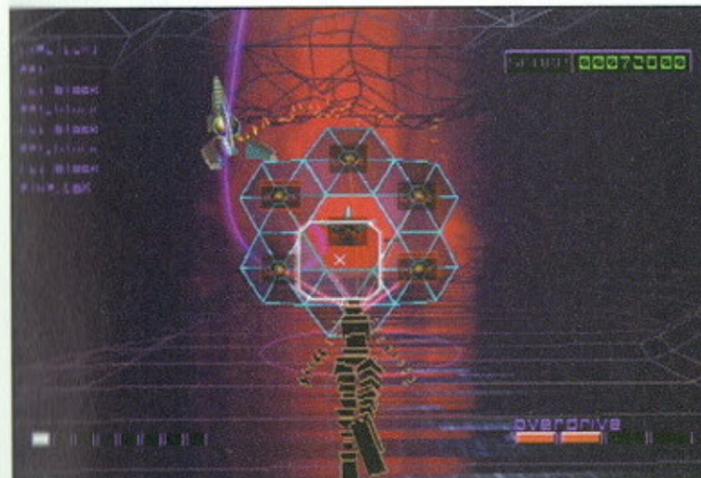
Lorsqu'on change de sous-niveau, un petit effet donne l'impression d'aller super vite.

LES BOSSES

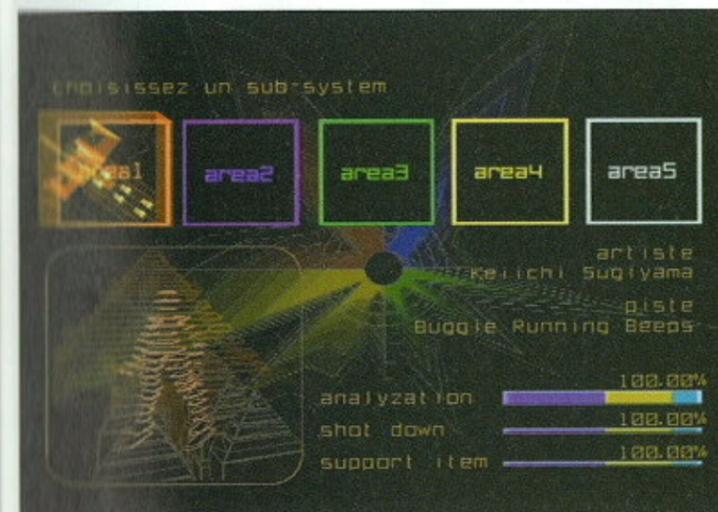


Pour atteindre ce boss, il faut d'abord détruire tous les lasers.

Chaque niveau est garni par un boss d'une taille gigantesque. Les vaincre n'est pas très compliqué, mais cela prendra beaucoup de temps ! En effet, les moments où les boss sont vulnérables sont très courts et il faut passer le reste du temps à contrer leurs attaques en priant pour que vous ne vous fassiez pas se faire toucher.



Ces ennemis sont très énervants : ils construisent un bouclier qui les protège, et qui peut vous toucher.



Le jeu propose cinq niveaux, tous aussi étranges les uns que les autres.



Pour survivre, il faut détruire les blocs jaunes avant que le mur ne vous touche.

LES OBJETS

Durant le jeu, on trouve de drôles d'objets, des "nodes", qui existent en trois couleurs différentes. Les nodes bleus vous donneront un (ou plusieurs) points de vie. Ils s'a-

jouteront à votre total représenté dans la barre de vie en bas à gauche de l'écran, et cette barre est remplie de points. Les nodes rouges vous font perdre des points. Leur décompte se voit dans la barre Overdrive, en bas à droite de l'écran. Enfin, les nodes verts vous donneront un bonus de points si vous jouez en mode score.



La petite boule bleue est une node de vie.



Dans certains passages, il faut faire face à des dizaines de missiles : ne pas hésiter à lâcher une bombe, en cas de problème.

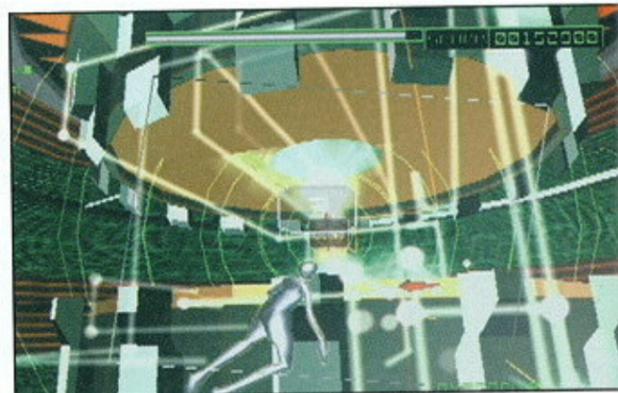
Test

REZ



Détruisez les rayons laser avant qu'ils ne vous touchent.

Le point faible du boss : il faut tirer comme un malade pour lui faire perdre le plus d'énergie possible.



UN, DEUX, TROIS, HUIT

On a la possibilité, dans Rez, de lancer plusieurs tirs à la fois en lockant les ennemis. Pour ce faire, il suffit de garder le bouton de tir enfoncé, et de viser plusieurs ennemis (jusqu'à huit en même temps). Une fois que le mot "Max" apparaît dans le viseur, il faut alors relâcher le bouton, et regarder tout ce beau monde exploser dans une débauche d'effets sonores. L'autre avantage de cette technique, c'est qu'elle permet de marquer

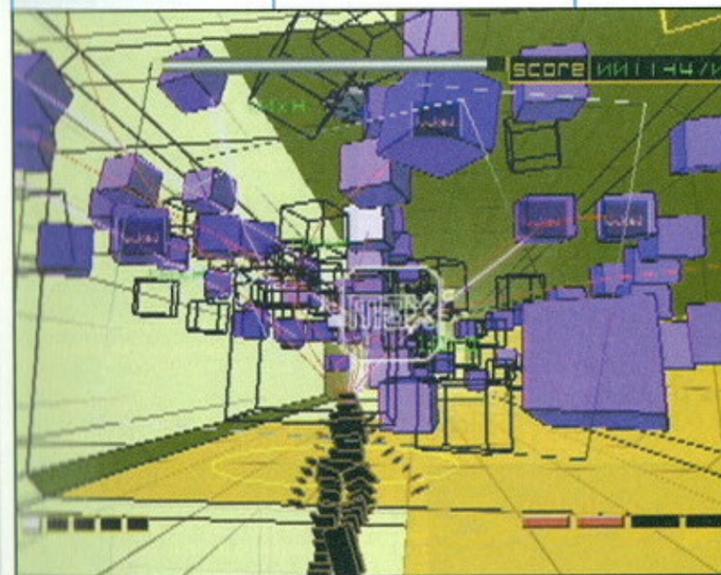
plus de points, ce qui est indispensable pour espérer se classer premier dans le tableau des scores.



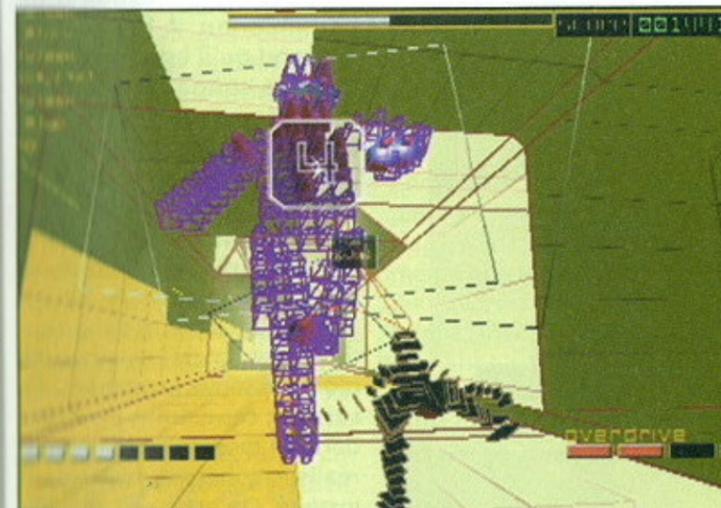
Au centre du viseur s'affiche le nombre d'ennemis lockés.



Pas très méchants, ces vaisseaux, mais très résistants...



Un autre boss. Il est formé de centaines de petits cubes, et il faut tous les détruire pour l'endommager.



Toujours le monstre formé de cubes. Il se transforme régulièrement, et prend même l'apparence d'un géant.



Dans le dernier niveau du jeu (le plus long), on a droit à un petit discours relatant l'évolution de l'homme.



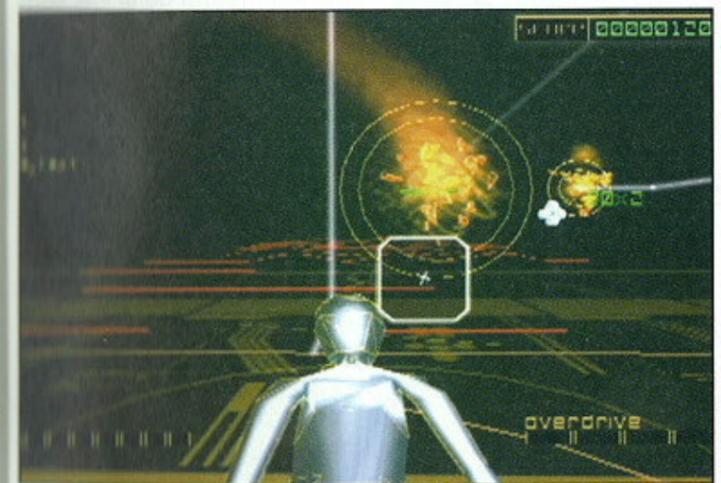
Ici, c'est plutôt morbide, avec des squelettes d'animaux gisant un peu partout.



Les combats contre les boss sont souvent épiques, à l'instar de celui-ci qui envoie des dizaines de vaisseaux à vos trousse.

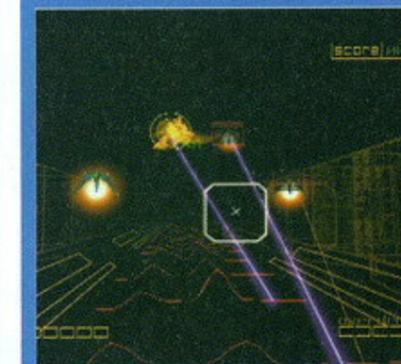


Le petit cube en haut de l'écran est, en fait, une des sécurités qu'il faut détruire.



La caméra rapprochée est l'un des nombreuses options que l'on débloque dans les secrets.

SECRETS



La vue subjective est l'un des secrets que l'on peut débloquer.

En finissant les différents modes de jeu, on débloque un mode de jeu secret, le mode beyond. On a alors accès aux options. On pourra alors choisir la forme que l'on a au début du jeu, le type de caméra (normale, rapprochée, intérieure...), le type de rayon laser que l'on lance. C'est aussi dans le menu secret que l'on accède à de nouveaux modes de jeu, comme le mode combat, zone cachée ou le mode transe.

Sans ces bugs impardonnables, Hunter aurait facilement talonné Shenmue. Mais sa diversité et univers à part en font quand même un bon jeu.

HEAD HUNTER

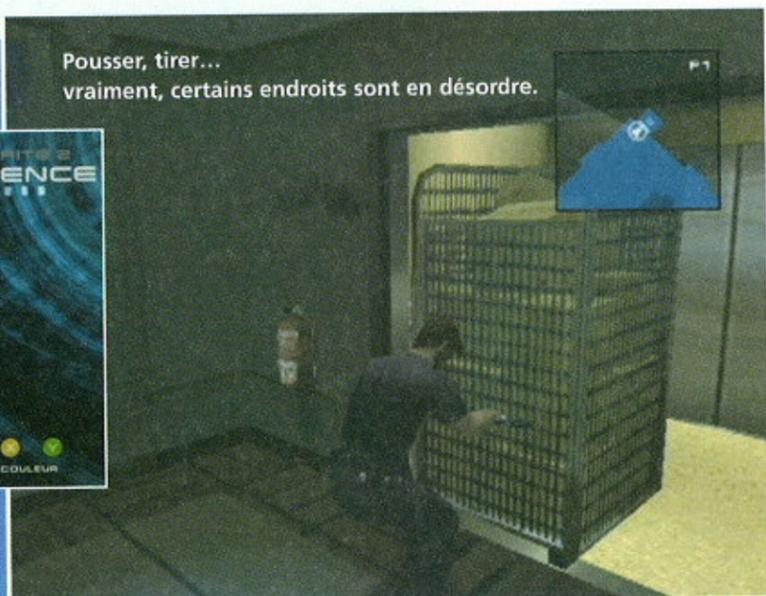
La nouvelle cuvée de jeu DC paraît prometteuse. Mais entre Shenmue II et Virtua Tennis, Head Hunter, qui a tout du grand jeu, va-t-il facilement se démarquer ? Chasseurs de primes en herbe, tous à vos pads !

Kim

Pousser, tirer... vraiment, certains endroits sont en désordre.



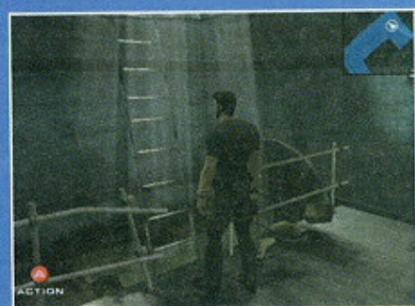
Jeu de mémoire, il faut réécrire la séquence montrée précédemment.



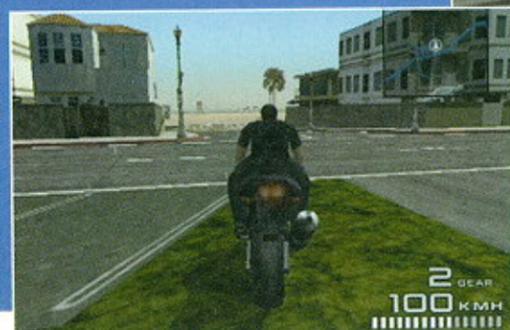
Humm, slatamer entre les tisseurs d'élite ne doit pas être la bonne solution.



La ville de L.A. est plutôt grande et offre des paysages variés.



On ne grimpe pas automatiquement aux échelles, il faut sélectionner le bouton action d'abord.



La moto est un peu délicate, mais une fois domptée, on circule sans grand problème. À terre, le personnage est irréprochable, seuls quelques angles de vue sont légèrement gênants.

Graphisme
8/10

La ville est grande, les décors variés, le temps passe et le ciel s'assombrit. Les personnages sont charismatiques mais courent bizarrement.

Son
9/10

Une bande sonore grandiose, avec des thèmes remarquables. Le doublage aussi est de bonne qualité, même s'il est en anglais.

Durée de vie
6/10

C'est un peu court, même pour 2 GD, d'autant que le jeu n'est pas difficile (munitions à volonté, on sauvegarde quand on veut).

Vous êtes Jack Wade, un chasseur de primes, qui, au début du jeu, s'évade d'un lieu inconnu. À l'hôpital, il apprend qu'il est amnésique. Il fait la connaissance d'Angela Stern, la fille de son ancien patron, qui l'engage pour résoudre le meurtre de son père. Si le début du scénario n'offre rien d'innovant, la suite, très dynamique, se révèle vite captivante. On est harcelé par un autre chasseur de primes, on déjoue des complots, on sauve le monde... Et, surtout, ces actions s'ancrent dans un monde extrêmement réaliste, cohérent, fermement installé. On est en 1919, à Los Angeles. Les organes humains, avidement recherchés pour la chirurgie esthétique et pour la prolongation de la vie, sont devenus une véritable mine d'or. Les donneurs tout désignés sont les criminels, que les chasseurs de primes traquent sans relâche... Un contexte digne d'un long métrage !

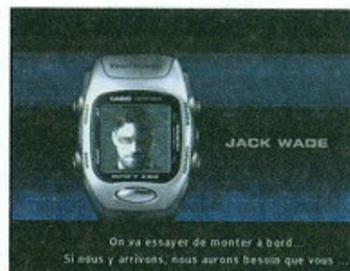
Action, action, action

Avant de partir en mission, Jack devra réapprendre le b.a. ba du métier. Il se rend donc dans le centre d'entraînement LEILA, et une fois son permis en poche, il commence son enquête. Le jeu n'est pas vraiment axé infiltration (on n'es-



Entrez correctement les séquences pour désamorcer la bombe, sinon...

saye pas de se faufiler discrètement), mais plutôt action (on peut briser la nuque d'un ennemi en le surprenant par derrière, on peut se planquer derrière un mur pour se protéger des tirs adverses...). La palette de mouvements est ample (on fait des roulades, on s'accroupit), et bien gérée. La phase d'exploration, dans l'ensemble, assez linéaire, demande toutefois quelques détours, pour rebrancher le courant éteint ou pour ouvrir une porte dérobée. L'aventure, quant à elle, fournit prétexte à des situations extrêmement variées, où il faudra résoudre des énigmes, ne se servir que d'une arme paralysante pour éviter de tuer des personnes, désamorcer plusieurs bombes de suite, créer un explosif, trouver un vaccin... De plus, dans certains passages, on incarne Angela, qui se débrouille aussi très

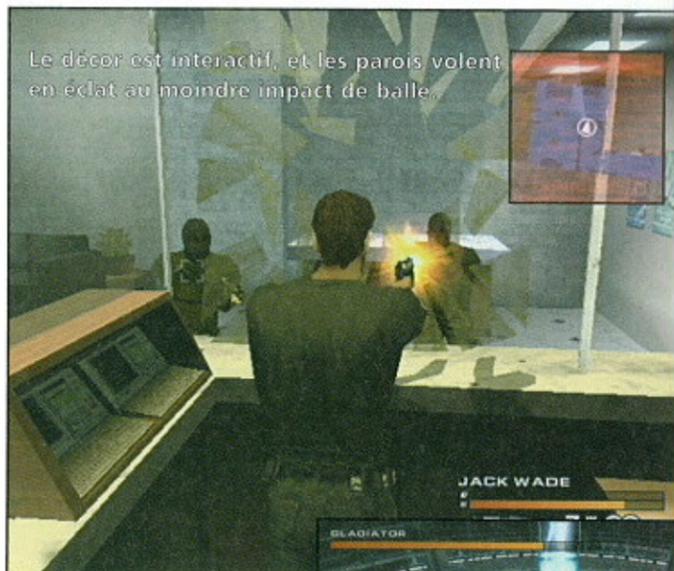


Les personnages communiquent entre eux via leur montre.

bien. Une chose est sûre, on ne tombera pas dans la monotonie.

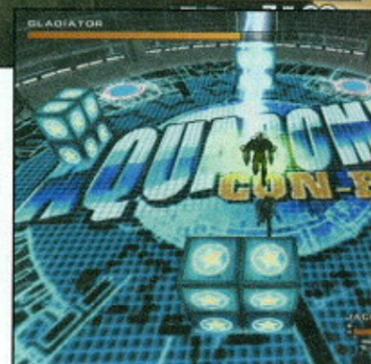
Meilleur jeu DC ?

Inconditionnel de la moto, Jack grimpe sur sa deux-roues pour sillonner la ville. De maniabilité délicate, proche de la simulation, cette grosse cylindrée permet de se faufiler entre les voitures et d'atteindre une vitesse de croisière impressionnante. Cependant, c'est aussi dans ces passages que l'on rencontre des bugs, des ralentissements ou même que le jeu plante. Pourquoi, alors que tout était si bien soigné (superbe animation, jeu prenant...), trouve-t-on un tel laisser-aller ? De même, à certains moments, les dialogues ne sont pas sous-titrés, ou sont mal synchronisés. Certes, le jeu a failli ne pas voir le jour et mérite notre indulgence, il n'empêche que l'on trouve des ratés, et c'est bien dommage.



Le décor est interactif, et les parois volent en éclat au moindre impact de balle.

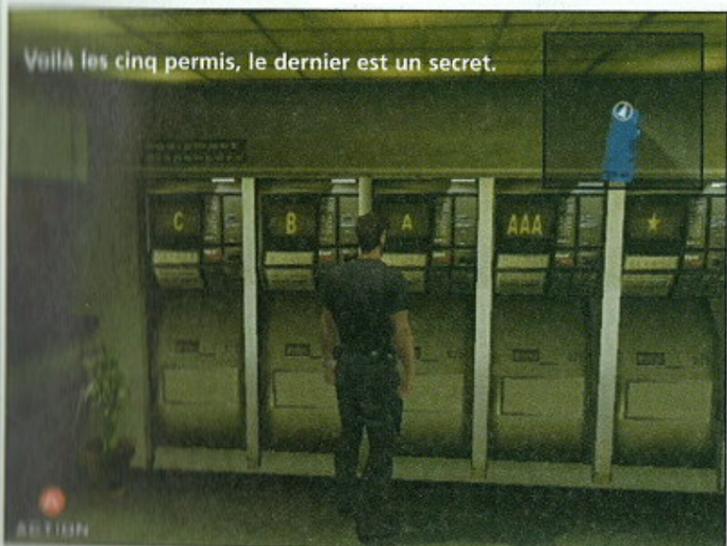
Bienvenue dans l'Aquadome, l'arène du pénitencier, où le perdant fera don de ses organes.



LEILA

Ce centre d'entraînement vous demandera de passer plusieurs épreuves. Il faudra y retourner assez régulièrement tout au long du jeu pour acquérir un permis plus élevé (il en existe cinq en tout). On retrouve trois disciplines principales (conduite, infiltration et tir) et une

quatrième qui se débloque quand les trois autres ont été réussies. Plus le permis est élevé, plus la difficulté pour le passer est grande, mais les épreuves restent les mêmes. Une fois le permis en poche, vous accédez à des armes et des informations supplémentaires.



Furtivement, approchez-vous de l'ennemi, s'il vous repère, c'est perdu.



Il faut passer tous les checkpoints en un temps imparti pour réussir le test.

Test

HEAD HUNTER SUN GLASSES

Que vous incarniez Jack ou Angela, vous pouvez à tout moment mettre des lunettes de soleil. Cela n'apporte rien d'important, si ce n'est un peu plus de caractère au personnage. Angela, tout de noir vêtue, avec ses lunettes, a un air de Trinity (Matrix) pas désagréable. Ce petit détail illustre bien la minutie des développeurs.

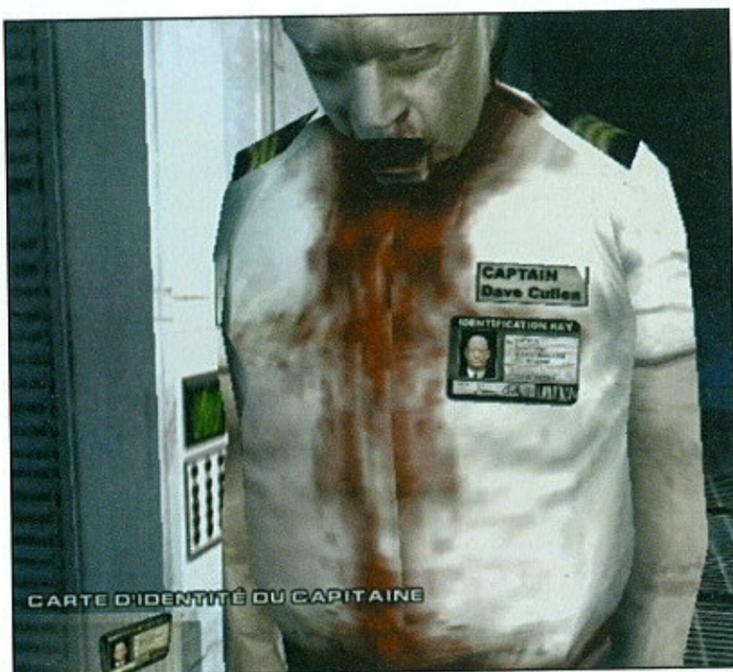


On est dans un monde futuriste.

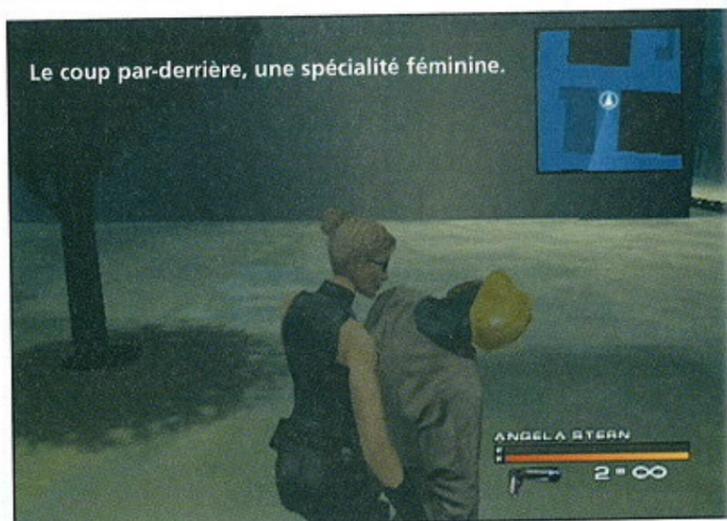


Je suis beau, ténébreux et j'ai un gros flingue.

Ah, j'ai retrouvé le capitaine. Mais j'ai l'impression qu'il ne va pas reprendre ses fonctions tout de suite.



CARTE D'IDENTITÉ DU CAPITAINE



Le coup par-derrière, une spécialité féminine.

ANGELA STERN
2 00



Que se passe-t-il quand je mélange ces trois substances ?



Je sens qu'on va bientôt me repérer.

JACK WADE
15 00

INFO OU INTOX



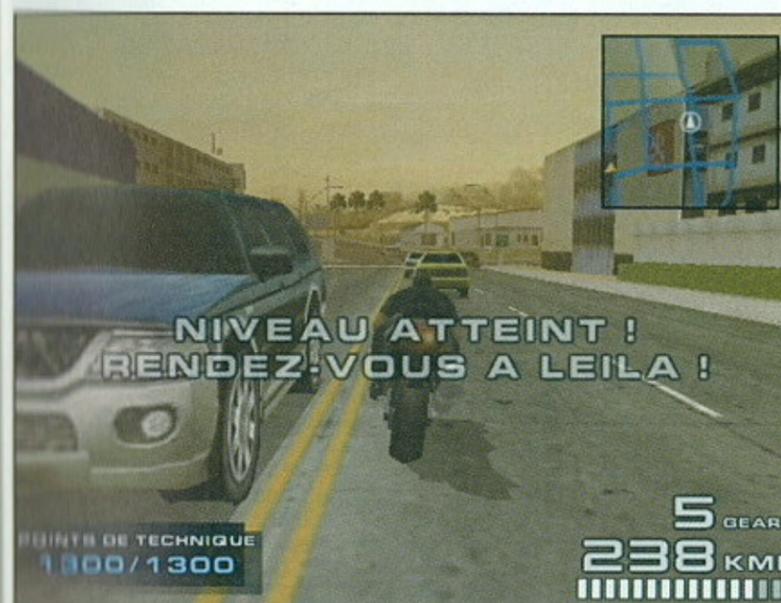
Des présentateurs de chic et de chocs.



Les veinards font une brève croisière avant de commencer une thérapie correctionnelle...

C'est de l'ironie, j'espère !

Le jeu est entrecoupé d'un journal télévisé très caricatural présenté par deux vrais comédiens à l'humour noir et grinçant. Non seulement ce permet de voir les conséquences de ses actions, mais en plus, on réalise à quel point cette société est corrompue, et comment l'information peut être détournée. Vous ne serez jamais cité pour vos bonnes actions ; pire, vous serez accusé à tort. C'est aussi par le JT que vous êtes au courant d'événements annexes (prises d'otage) ou que vous voyez les déclarations de personnages clés du jeu.



NIVEAU ATTEINT !
RENDEZ-VOUS A LEILA !

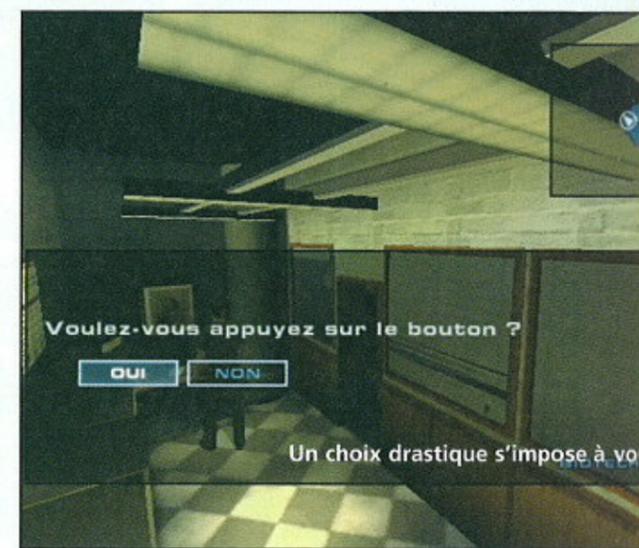
POINTS DE TECHNIQUE
1300 / 1300

5 GEAR
238 KM/H

À moto, on glane des points d'expérience qui permettent de passer le permis LEILA suivant.



On trouve parfois des problèmes de traduction. Démontez de sa moto, ça se dit vraiment ?



Voulez-vous appuyez sur le bouton ?

OUI NON

Un choix drastique s'impose à vous.

CIBLE



Pour sa première infiltration, Angela va faire du bruit.



Quand on tire, on cible automatiquement un ennemi. Il est aussi possible de changer de cible si plusieurs ennemis arrivent. Par extension, on peut viser un élément de décor pour créer une explosion en chaîne : baril, pompes à essence, moto, fût d'huile. Bref, on ne tire pas bêtement sur tout ce qui bouge et il faut faire attention à ce que l'adversaire se trouve proche de ce que l'on veut faire voler en éclats pour qu'il subisse des dégâts.

Cette technique marche aussi contre certains boss.

Test

HEAD HUNTER

BOSS



Gare aux faisceaux, ils sont vraiment traîtres.



Pourquoi les hommes grands, forts et nus s'en prennent-ils toujours aux jeunes filles ?

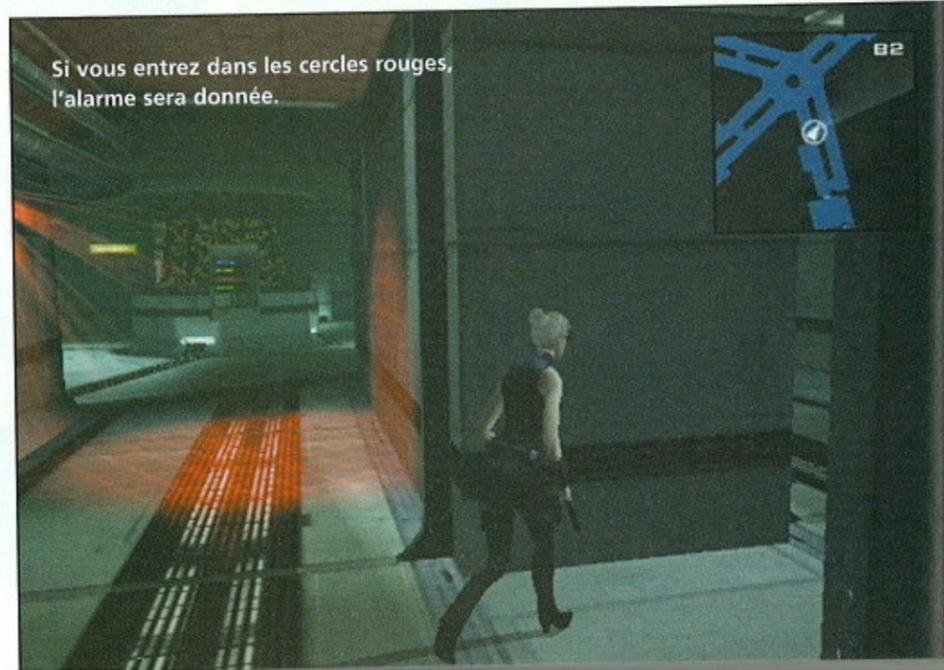
Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, on croise plusieurs boss sur son chemin. Chaque boss ne réclame pas un affrontement frontal et il vous faudra trouver une technique pour les abattre. Certains ont des armes puissantes, d'autres utilisent des araignées empoisonnées ou sont associés à des sbires qui vous tirent dessus. Généralement il n'y a qu'une technique pour les abattre, alors mieux vaut être attentif aux décors environnants.



Pas évident de tirer sur celui-là, il vous aveugle avec des projecteurs



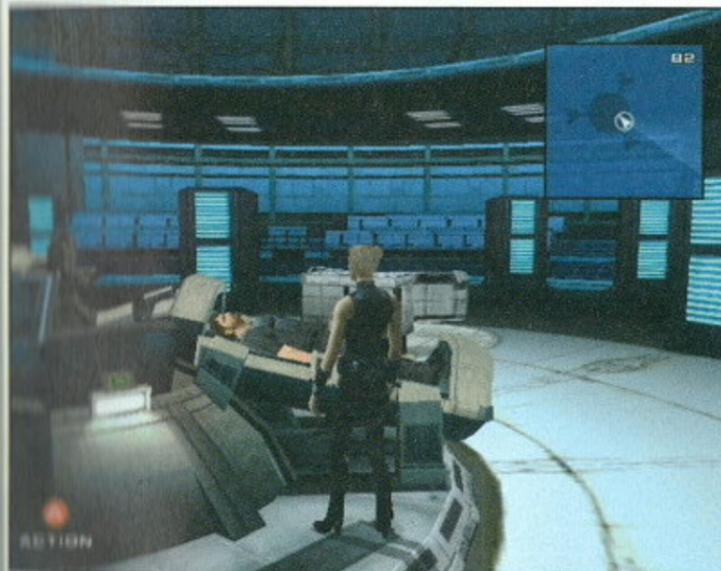
Vraiment coriace, quand il s'énerve, il devient tout rouge et il fait très mal.



Si vous entrez dans les cercles rouges, l'alarme sera donnée.



Tiens, mange une roquette, ça te calmera.



Angela part à la rescousse de Jack qu'elle trouvera en piteux état.



Voilà qui devrait parfaire mon attirail.

MÉLANGE DES GENRES



Vous voilà arrivé, tout le monde descend.

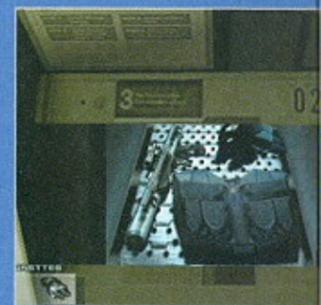
ARMEMENT

À mesure que l'on acquière de nouveaux permis, on a de nouvelles armes : mitraillette, gilet pare-balles, lance-roquettes, pistolet, neurostunner... Pour certaines armes, vous avez les munitions à volonté, pour d'autres, il faut un temps de chargement. Certaines sont à ménager. De plus, on ramasse aussi des grenades et des mines de proximité posées



Tiens, quelqu'un a oublié quelques affaires.

nonchalamment par terre. De quoi partir dans les pires endroits le cœur léger. Quand Angela, sa puissance de feu est moindre et elle vise moins bien.



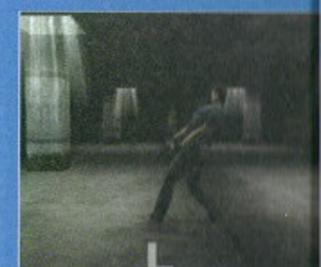
À moi, armes lourdes et protection efficace.

De nombreuses cinématiques, de qualité inétable, parsèment le jeu



Ils pénètrent dans l'unité centrale, transférant des données du réseau entier sur des comptes extraterritoriaux.

Dans Head Hunter, on trouve beaucoup de clins d'œil à d'autres jeux. Par exemple, le lieu où l'on doit se garer est désigné par une zone orangée. Ça ne vous fait pas penser à Crazy Taxi ? Plus évident encore, on trouve carrément une séance de QTE tout droit inspirée de Shenmue. Et les références aux films sont aussi légion courante. Essayez donc de tous les trouver, c'est assez amusant.

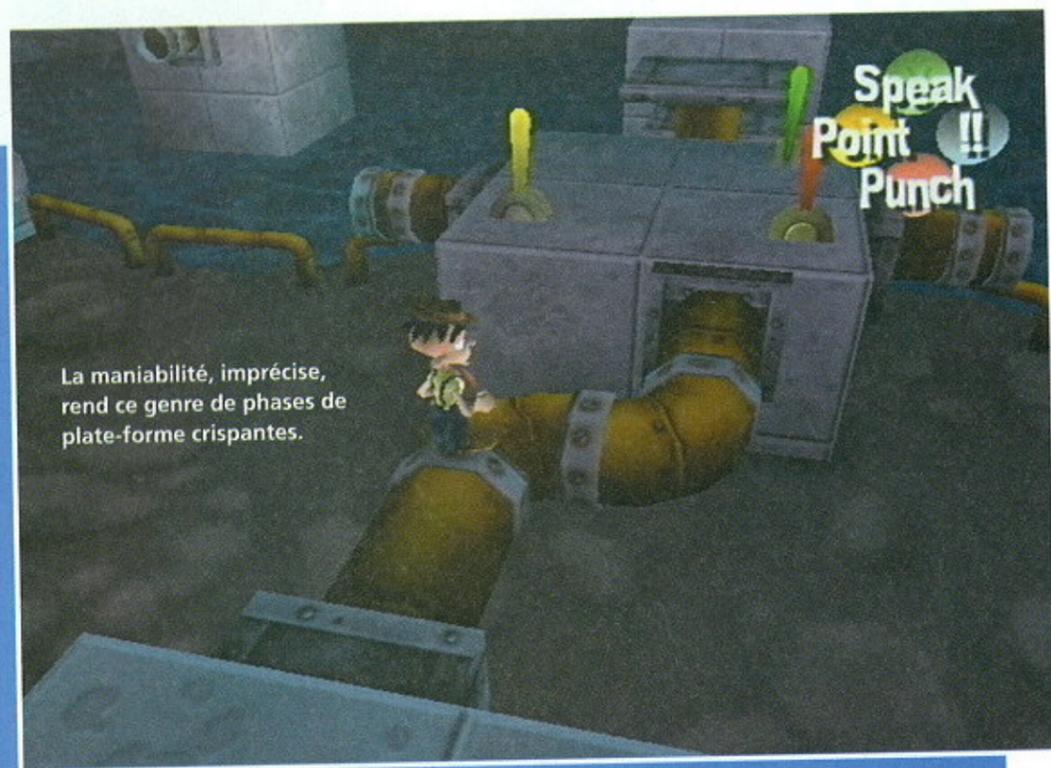


Jack a autant de grâce que le personnage de Hazuki quand il réussit ses combos.

Floigan Bros déçoit. Passées les premières bonnes impressions de l'effet de surprise, on s'aperçoit qu'il est sans profondeur et répétitif.

FLOIGAN BROS

Vous croyez avoir tout vu en matière de jeux vidéo, eh bien, détrompez-vous ! Floigan Bros inaugure un nouveau genre : celui de la simulation de crétin. Fini, les super-héros aux gros pectoraux, place aux gringalets et aux ventripotents. On s'identifie tout de suite plus facilement ! Landov



La maniabilité, imprécise, rend ce genre de phases de plate-forme crispantes.

Le héros est beaucoup trop sensible ; les phases de plates-formes sont à s'arracher les cheveux.

Graphisme
7/10

Les personnages sont mignons et bien modélisés. Les décors auraient mérité d'être un peu plus détaillés.

Son
8/10

Un peu de jazz, de rock et de blues : c'est sympa et ça met dans l'ambiance. Les voix sont excellentes.

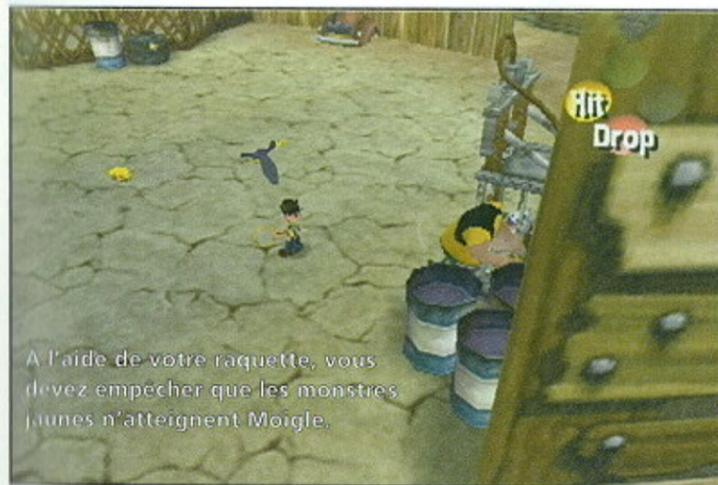
Durée de vie
4/10

À part quelques trucs un peu tordus, le jeu est assez facile. On le finit à peine en trois heures !

Depuis plusieurs mois, on vous parlait de Floigan Bros Episode One, le premier volet de la nouvelle série de Sega. Les différentes informations que nous avions recueillies à son sujet nous permettaient d'espérer le meilleur. Eh bien, force est de constater qu'il n'en est rien. Mais avant d'expliquer ce qui nous fait porter un tel jugement, décrivons un peu le jeu.

Dans ma belle décharge

Les Floigan sont deux frères qui se tout oppose. L'un est petit, vif et intelligent ; l'autre est grand, lent et bête. Ils vivent paisiblement dans leur décharge entre les bidons rouillés, les souris et les corbeaux. Un jour, Moigle (le petit) décide de construire une machine secrète à l'aide des vieux objets éparpillés dans la décharge. Mais de l'idée à la réalisation, il y a un grand pas que le dodu Moigle ne pourra franchir seul. En plus, le méchant Malodorus a décidé de prendre possession de votre décharge et envoie ses sbires pour vous anéantir. Assumant pleinement votre rôle de gentil grand frère, vous allez donner un coup de main à Moigle et repousser les envahisseurs. Compte tenu de votre faible consistance physique, vous devrez demander de l'aide à votre frère qui n'est pas toujours prêt à faire des efforts. Pour par-



À l'aide de votre raquette, vous devez empêcher que les monstres jaunes n'atteignent Moigle.

nir à ses fins, Hoigle peut ramasser et utiliser certains objets, appeler son frère, l'insulter, lui faire des câlins, lui apprendre des choses ou jouer avec lui.

Pleure ou je tape !

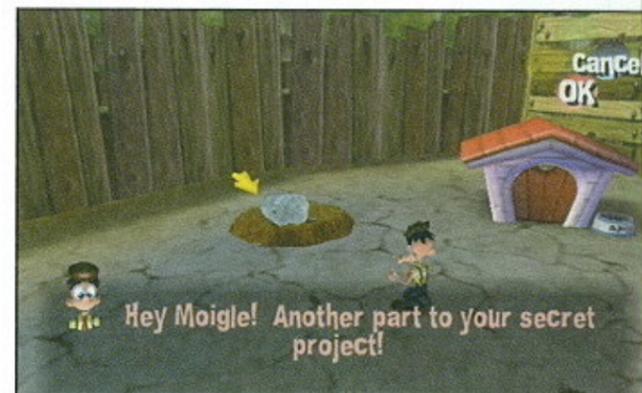
Le jeu se présente comme une succession de petites épreuves plus ou moins tordues qui reposent sur l'interaction entre les deux personnages. Vous devrez, ainsi, convaincre Moigle de vous aider, le protéger des attaques des chats de Malodorus ou encore, le distraire. L'une des actions les plus importantes et les plus sym-

pas est de pouvoir jouer avec les sentiments de Moigle pour déclencher une réaction en chaîne. Vous devrez, par exemple, l'insulter pour qu'il pleure ; ses larmes feront augmenter le niveau d'eau de la rivière, ce qui vous permettra d'emprunter un pont, etc.

Ouille, brother !

Graphiquement, Floigan Bros est plutôt réussi. Le design, très cartoon, colle parfaitement à l'univers loufoque du jeu et n'est pas sans rappeler les vieilles productions de Tex Avery. On regrettera que les décors n'aient pas été plus tra-

Spitz vient de mettre à jour une nouvelle pièce de la machine.



vailés, mais ils restent corrects. À première vue, ce jeu a donc beaucoup de choses pour lui : il est original, bien réalisé, les personnages sont attachants et l'ambiance déjantée. Malheureusement, on se rend vite compte de ses limites. D'abord, il est beaucoup trop court, puisqu'on en vient à bout en à peine trois heures. Ensuite, la maniabilité est exécrable, le personnage est trop

sensible, ce qui rend les phases de plates-formes éternelles. Enfin, et peut-être est-ce le plus ennuyeux, il est très répétitif. Passées les premières (bonnes) impressions, on s'aperçoit qu'il faut toujours faire la même chose, et c'est bien dommage. Floigan Bros laisse un goût amer, on aurait pu avoir un grand jeu et au final, on retrouve avec un produit de basse qualité. Une déception.

LES JEUX

À défaut d'être intelligent, le gros Moigle est très joueur. Donnez-lui une balle et il s'éclatera comme un petit fou pendant des heures. Au début de la partie, vous ne pourrez jouer qu'au "Tag", mais au fil de l'aventure, vous aurez accès à de nouveaux jeux. L'intérêt de faire mumuse avec votre frère est double. D'abord, vous lui ferez plaisir, et c'est très important pour qu'il accepte de vous aider. Ensuite, dès que vous gagnez une partie, vous empêchez un certain nombre de points.



Frappez-lui dans les mains avant qu'il ne les retire.



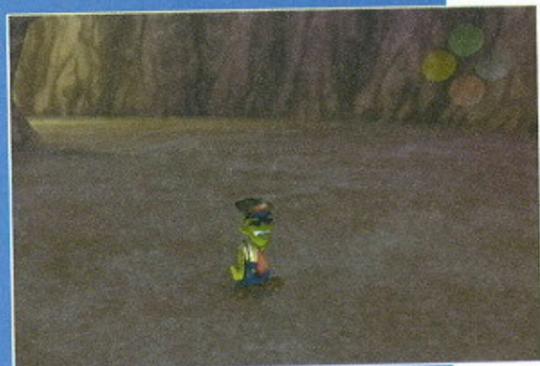
Récupérez la balle, et vous jouerez à vous la lancer.



Fais pas la tête, mon gros!



Le petit chien de Moigle vient d'être mis en cage par les sbires de Malodorus.



Notre cher Hoigle a été piqué par une araignée.

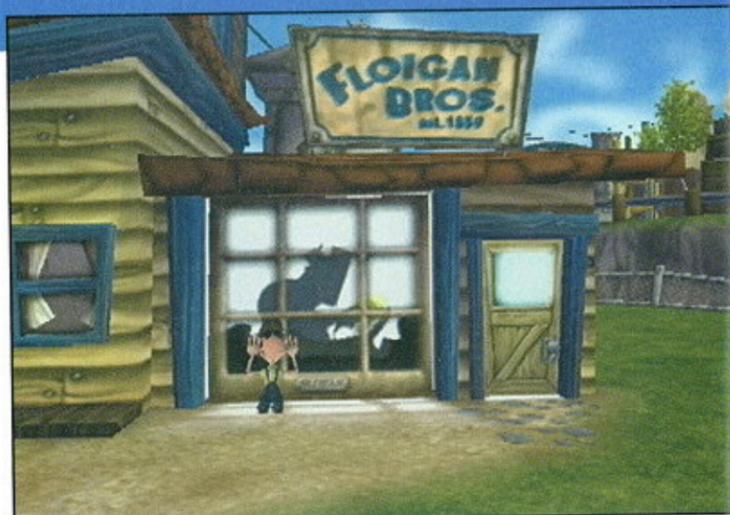
Test

FLOIGAN BROS

LES CAISSES

Il existe quatre types de caisses, qui correspondent chacune à un sentiment qu'éprouve Moigle. Les rouges représentent la colère ; les bleues, la joie ; les jaunes, la peur ; les vertes, la tristesse. Dès que vous croisez l'une de ces caisses, cela signifie qu'il va falloir faire en sorte que Moigle éprouve l'un de ces

sentiments. Pour la colère, il faudra le frapper à plusieurs reprises ; pour la peur, trouver un objet effrayant ; la joie, lui faire plaisir ; quant à la tristesse, il faudra l'insulter. Mais attention à ne pas jouer avec ses sentiments sans raison. Il est fragile, le père Moigle !



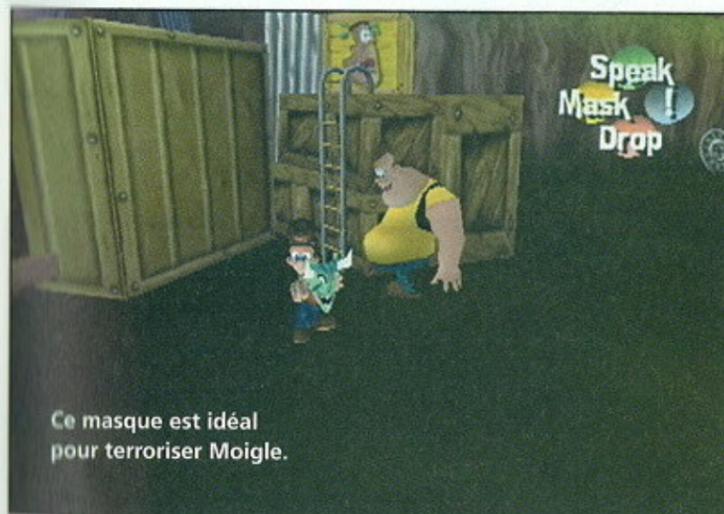
Mais que peut bien trafiquer Moigle dans le garage ?



Pour gagner facilement au "chat" il suffit de tourner autour de ce bidon.



Les larmes de votre frère vont faire monter le niveau d'eau de l'étang.



Ce masque est idéal pour terroriser Moigle.



J'en connais un qui va se faire croquer les fesses.



Moigle vous fait la courte échelle.

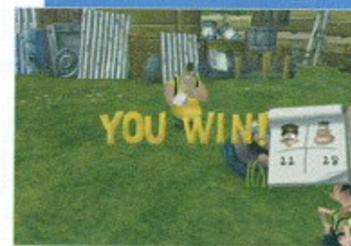


Cette caisse rouge indique qu'il va falloir énerver votre frère.

LES POINTS

Il y a deux façons de gagner des points : soit en battant Moigle à un jeu, soit en trouvant une pièce de la machine secrète. Les points vous permettent d'apprendre de nouvelles choses à votre frère. Cela va des nouveaux jeux aux actions qu'il refusait jusqu'alors d'exécuter. Par

exemple, vous pourrez lui apprendre à tuer les araignées, ce qui s'avérera, par la suite, très pratique. En fait, vous passerez la majeure partie de votre temps à essayer de collecter des points. Préparez-vous à passer de longues minutes à jouer avec votre frère !



Avec 22 points, on peut sûrement apprendre quelque chose à Moigle.



N'est-il pas pas mignon, avec son chapeau d'écolier ?



Plus qu'une pièce à trouver et le cadeau sera terminé.



Mais à quoi peut bien servir ce pot de fleurs ?



Un câlin entre frères, c'est mignon !

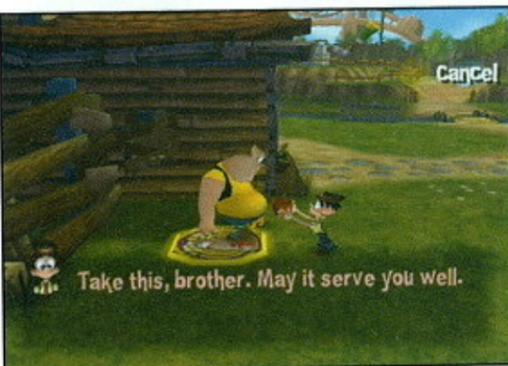


Il faut savoir caresser Moigle dans le sens du poil.

Moigle vient de transformer son frère en balle et s'apprête à lui asséner un coup de batte de base-ball.

Vous venez d'ouvrir un passage vers la deuxième partie de la décharge.

Il faut insulter Moigle pour le faire pleurer.



Test

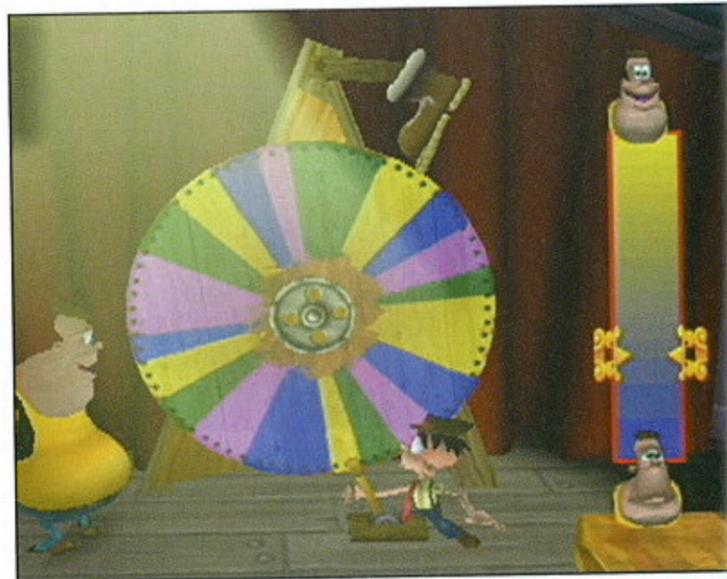
FLOIGAN BROS



N'hésitez pas à aller vous promener sur le toit de votre maison.



Ce ne serait pas le gros Moigle, caché dans ce tas de pneus ?



Il faut arrêter la roue sur la couleur que choisit votre compagnon.

Tout charmant qu'il paraît, ce petit chat est une vraie terreur !



Donnez une balle à Moigle pour qu'il puisse jouer avec Spitz.

LES COOKIES

Avant de vous jeter dans l'aventure, allez faire un tour dans le mode tutorial. Il se présente comme une petite quête : le gros Moigle a décidé de faire des cookies et, en bon fainéant qu'il est, refuse d'aller chercher les différents composants. C'est, bien entendu, à vous qu'il incombe de trouver le chocolat, le sucre et le

beurre. Vous apprendrez ainsi à ramasser des objets, demander à votre frère un coup de main pour atteindre certaines plate-formes, ou jouer avec ses sentiments. Notez que vous apprendrez également à rattraper un train en marche, ce qui ne sert quasiment à rien.



Moigle a besoin de sucre pour faire ses cookies.

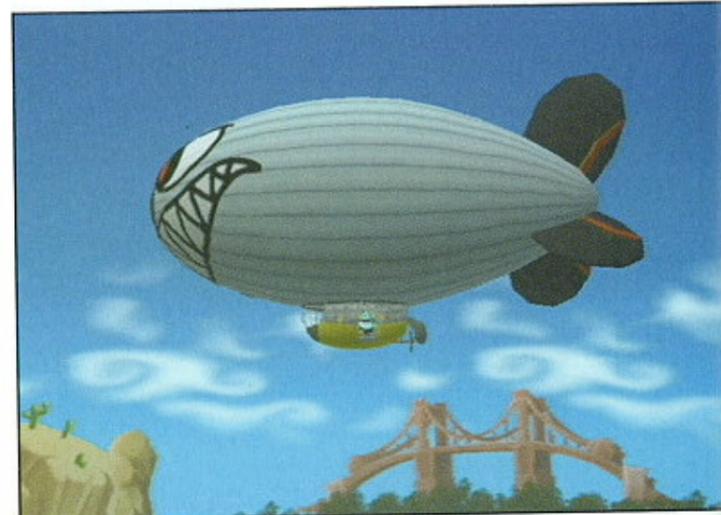
LES CHATS

Pour s'emparer de votre décharge, le méchant Malodorus vous enverra ses généraux : des chats complètement déjantés. Armés jusqu'aux dents de fusils à retardement, ils s'attaqueront le plus souvent à Moigle. Ces chats sont en

réalité des sortes de boss qui apparaissent lorsque vous êtes sur le point de trouver une nouvelle pièce de la machine. Ils sont très faciles à battre, mais vous ne pourrez les affronter que si votre frère accepte. Une fois encore, il faudra le persuader.



Il faut se passer la bombe de main en main et s'arranger pour l'envoyer au chat avant qu'elle explose.



Le méchant Malodorus surveille la décharge du haut de son dirigeable.



Une fois la partie terminée, vous pouvez partir à la recherche de bonus spéciaux.

LA NOURRITURE

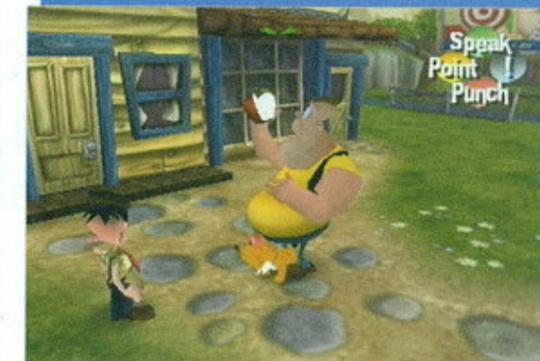
Après vous, le second grand amour de Moigle est la nourriture. Ce goinfre à tout le temps faim et ne cessera de vous réclamer à manger. Heureusement, la décharge est truffée de pommes et de friandises en tout genre. Si vous n'arrivez pas à satisfaire son for-

midable appétit, il refusera de vous aider. De plus, vous ne pourrez lui apprendre de nouvelles actions que si votre ventre est plein. Dès que vous trouvez de la nourriture, ramassez-la et faites des provisions dans un petit endroit. Ça vous évitera de longs aller et retours inutiles.

Le parcours de la course est délimité par ces drapeaux.



On lui donne ou on ne lui donne pas ?



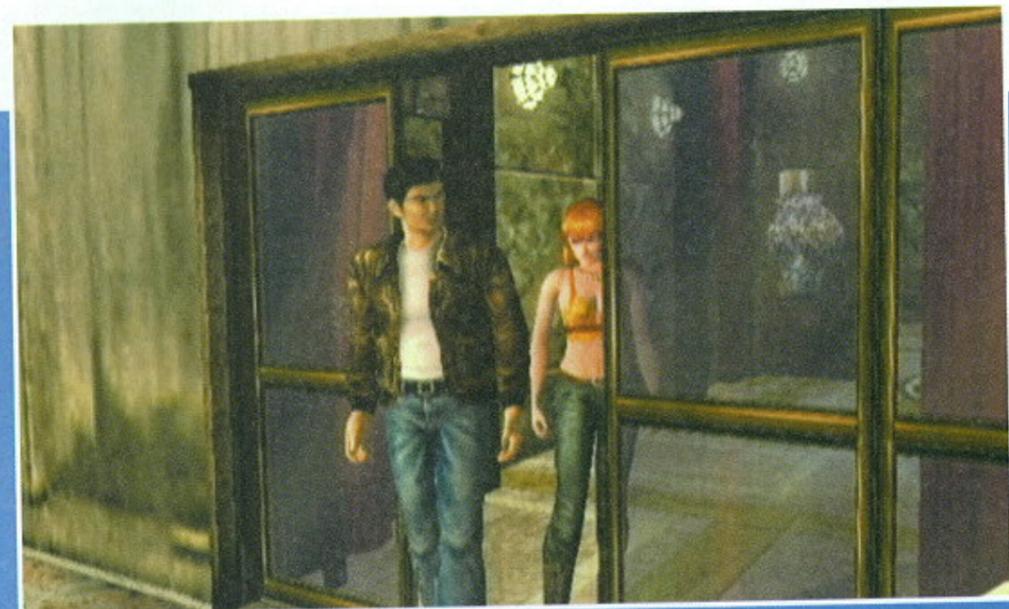
Avant l'effort intellectuel, rien de tel qu'un petit remontant.

Test

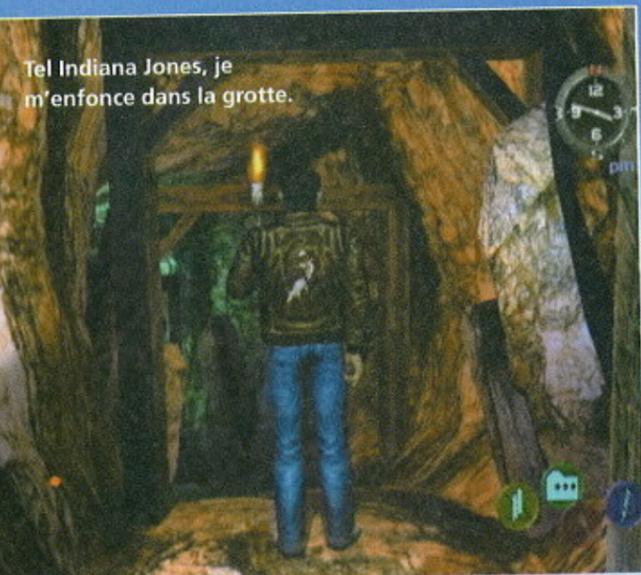
SHENMUE 2

Lorsque j'ai enfin reçu le soft officiel, c'est les pattes tremblantes que je l'ai inséré dans la console ! Enfin, il est là, pas d'annulation surprise, pas de mauvaise blague : non, Big Ben ne m'a pas envoyé une version foireuse qui ne marche pas ! Je reprends mon souffle, et j'entame l'aventure...

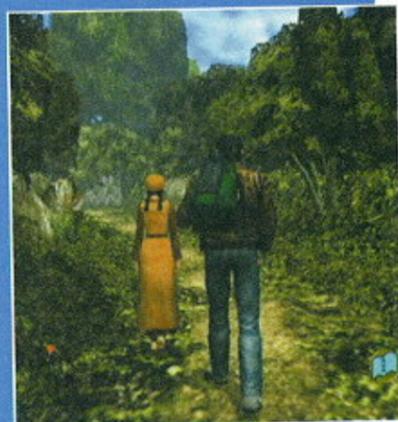
Panda



La charmante Joy est assez présente à partir du troisième GD.



Tel Indiana Jones, je m'enfonce dans la grotte.



Ce quatrième GD est vraiment au top, graphiquement.

Genre
Aventure/Action

Nombre de joueurs
1

Jouabilité
8/10

Sauf si vous ne parlez pas anglais, là, c'est hardos...

Graphisme
10/10

Jamais vu mieux sur Dreamcast, dois-je en dire plus ?

Son
8/10

Une excellente ambiance sonore, qui aide à s'immerger complètement dans le jeu.

Durée de vie
8/10

Comptez une bonne vingtaine d'heures, plus ou moins suivant votre niveau de jeu.

Disponibilité
30 novembre

Éditeur
Big Ben

Accessoires
VM

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

9/10

Une suite qui ne déçoit pas, au contraire, le jeu est plus long, plus beau, plus fort !



Le fameux miroir phénix acquis dans le premier volet va enfin servir.

Ma preview du dernier numéro était très détaillée. Et pour cause : j'étais arrivé à plus de la moitié de la version japonaise du jeu. Chose promise, chose due, j'ai donc fini le jeu, pour vous faire un test encore plus complet ! J'avoue que je n'ai pas eu à trop me forcer... Car dès les premières minutes, Shenmue 2 est un plaisir. Ce qui frappe le plus, c'est la beauté des graphismes. Nous sommes à Hongkong, où nous accompagnons un Ryo tout désorienté dans les méandres de la mégapole.

Vieux maîtres et maîtresses femmes

Ici, tout se paye. Aussi, il va falloir gérer votre budget avec soin, travailler pour gagner de quoi payer votre chambre d'hôtel... ou tenter votre chance aux jeux de hasard (préférez le pachinko, qui n'a pas l'air truqué !). Ryo continuera son apprentissage du karaté, et rencontrera de nouveaux maîtres. Vous savez, ces vieux maîtres chinois, ridés comme un parchemin, qu'on voit dans les films de Hongkong ! Ou la charmante Xiang, qui allie charme et dextérité. Eh oui, les personnages féminins sont moins nunuches que dans le premier épisode ! Xiang me plusieurs fois des raclées à Ryo et Joy, sur sa moto, fait penser à Priss de Bubblegum Crisis. On va enfin rencontrer la belle

Shenhua Ling, que l'on voyait dans l'intro de Shenmue premier du nom. Attention, si vous ne voulez pas trop en savoir sur le jeu, je vous conseille de passer les pages suivantes. Car je vous en dis un bon paquet...

Inconcevable de le rater !

Sinon, les sous-titres sont en anglais, et les dialogues sont en japonais : bref, de la V.O. sous-titrée, ce qui me fait plutôt plaisir. J'aurais, bien sûr, préféré une version sous-titrée

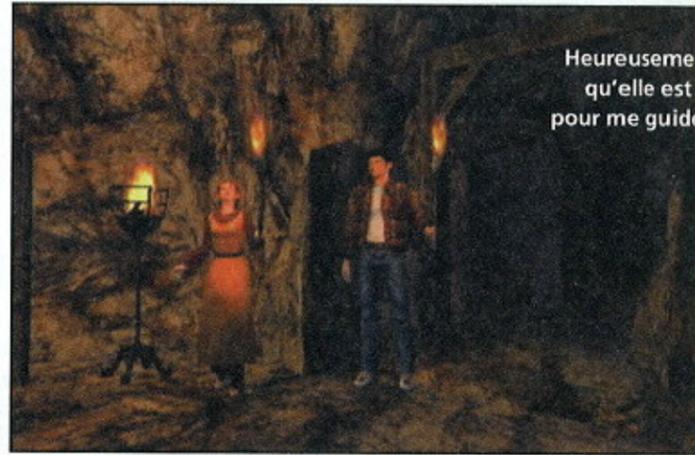
en français, mais bon, le jeu sort, alors je ne vais pas trop me plaindre ! À n'en pas douter, le succès sera grand, et il y aura un Shenmue 3. Quant à savoir sur quelle console... les paris restent ouverts. Shenmue 2 est un des meilleurs jeux de ce Noël, un des plus aboutis de la DC. Un grand jeu d'aventure, à la fois beau, long, et intéressant. Un jeu qu'il n'est pas concevable de rater ! C'est du reste pour cette raison qu'on vous l'a carrément mis en soluce dans ce numéro !



Heureusement qu'elle est pour me guider.



Un magnifique spectacle, à vous couper le souffle.



De l'autre côté de cette porte, je me rapproche de la fin !

QTE

Les QTE sont beaucoup plus difficiles que dans Shenmue chapitre un. Le passage où il faut porter des bouquins deviendra, à coup sûr, mythique ! À classer pas loin derrière, le passage dans les montagnes, ou celui où il faut courir derrière Shenhua dans la forêt. Les QTE sont

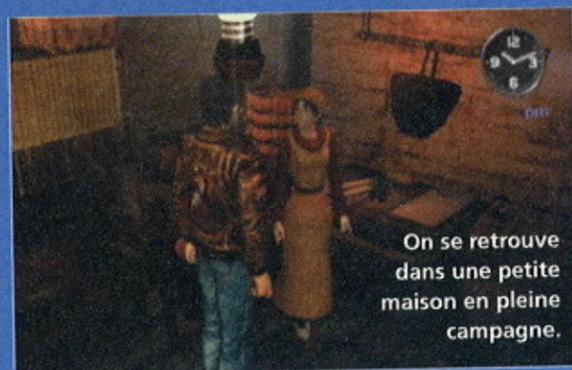
très bien répartis, apportant leur lot d'adrénaline au bon moment, relançant le rythme... Plus on avance dans le jeu, plus il y en a. On note aussi l'apparition de Freeze QTE, ainsi qu'un nombre beaucoup plus important de combats libres.

Test SHENMUE 2

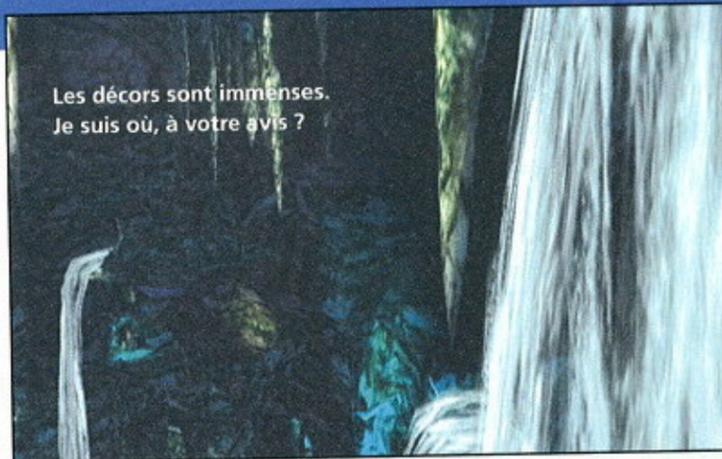
HONGKONG

Mégapole infernale, dédale inextricable... tout le monde a entendu parler de Hongkong comme d'un endroit où topographie rime avec égarement. Petit cours de géographie : Hongkong se compose d'une île principale, de plusieurs petites îles, et d'une partie "sur le continent". Avant, pour se rendre d'une partie à l'autre, il fal-

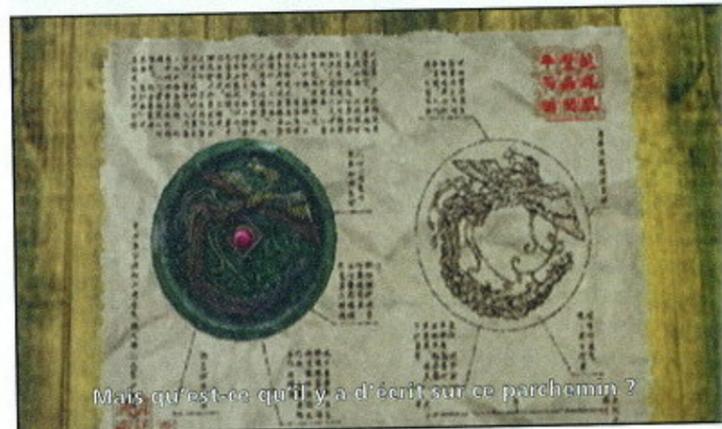
lait une petite heure de ferry. Mais depuis quelques années, le tout est relié par un tunnel sous la mer, et le passage se fait sans qu'on s'en aperçoive... Même si une grande partie de Hongkong est très urbanisée, on trouve tout de même un peu de forêt, ce qui peut surprendre quand on arrive au quatrième GD.



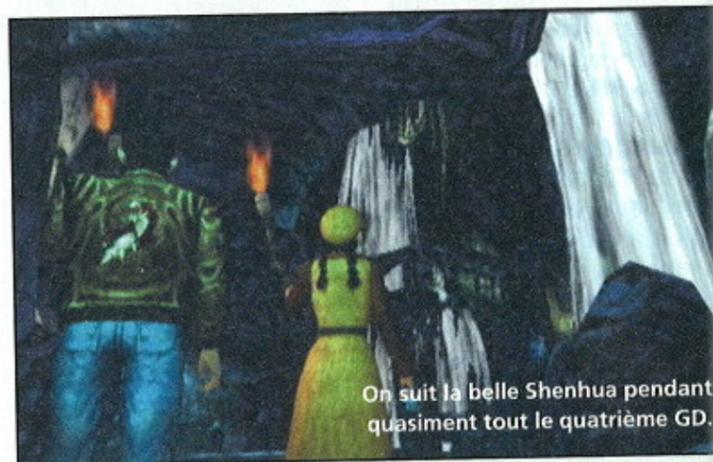
On se retrouve dans une petite maison en pleine campagne.



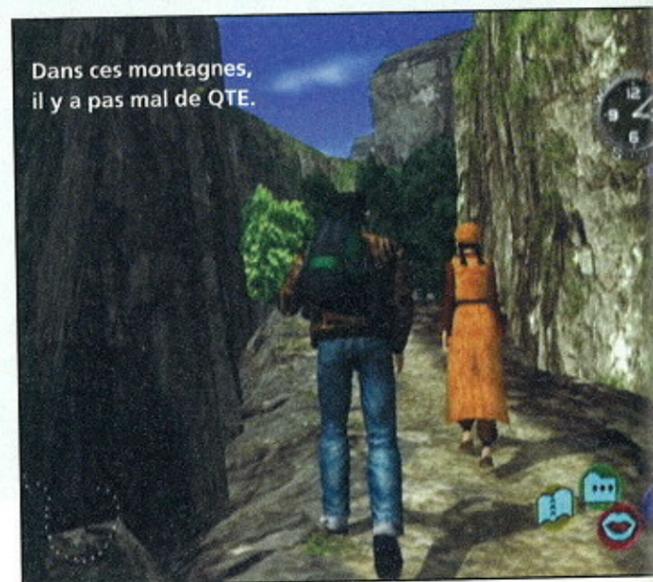
Les décors sont immenses. Je suis où, à votre avis ?



Mais qu'est-ce qu'il y a d'écrit sur ce parchemin ?



On suit la belle Shenhua pendant quasiment tout le quatrième GD.



Dans ces montagnes, il y a pas mal de QTE.

SHENMUE

Mais d'où vient le nom de ce jeu ? Il a fallu attendre le deuxième volet pour le savoir. C'est tout simplement le nom d'un gigantesque arbre, un cerisier ! C'est une essence très souvent représentée dans les jeux ou les mangas, car, pour les Japonais, elle est chargée d'un sens allégorique. Cet

arbre est lié à la notion d'éphémère, puisque ses fleurs tombent rapidement. Durant la Seconde Guerre mondiale, on surnommait ainsi les avions des kamikazes...



Un petit flash-back sur les parents de Shenhua.

SPOILER

Dans ce test, je ne me prive pas, je fais le spoiler ! Je vous montre même des images de fin ! Alors vous avez le choix : soit vous fermez les yeux et vous ne lisez pas les dernières pages, soit vous ne pouvez pas vous empêcher de lire et... mais bon, rassurez-vous, je m'abstiens de raconter le scénario en détail !



Début de la réaction en chaîne...



... s'ensuit une superbe scène cinématique.

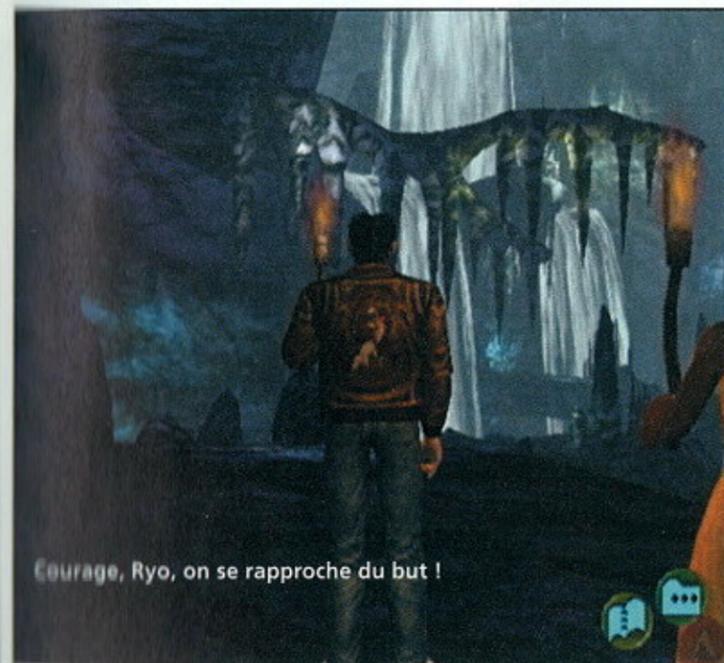


Ça y est, c'est la fin !

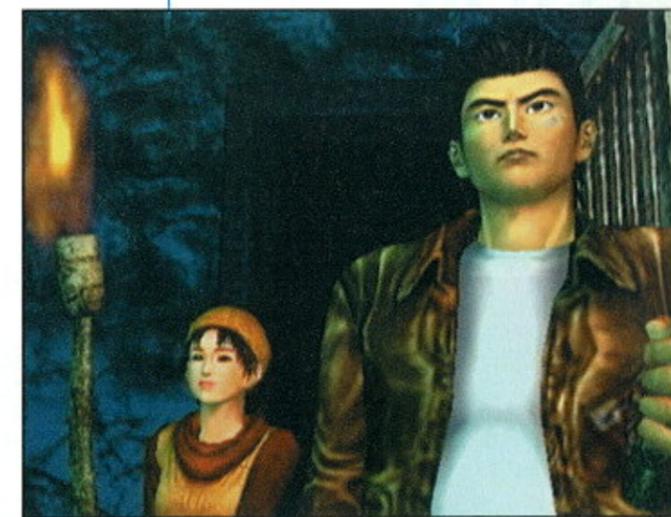
SHENHUA LING

Au détour d'une forêt, sous une pluie diluvienne, la rivière s'est transformée en un torrent de boue. La petite Shenhua Ling voit une brebis prise au piège de ces rapides. N'écoulant que son cœur, elle

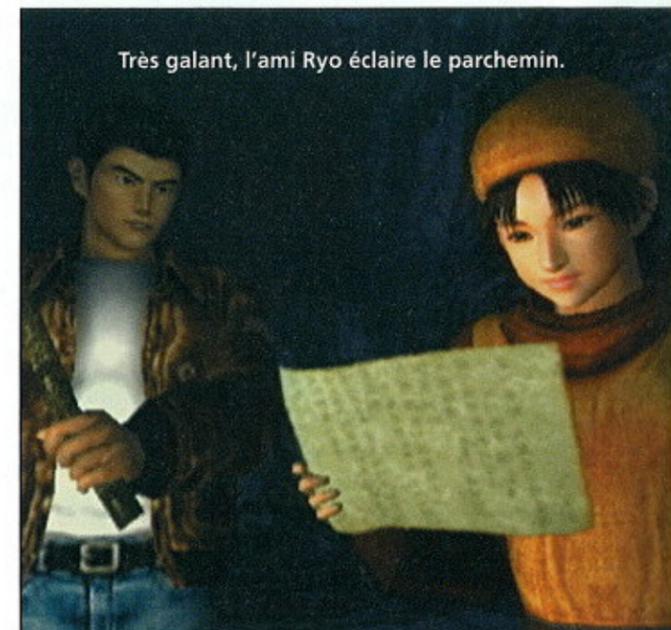
plonge pour secourir le pauvre animal. À son tour, les flots l'emportent ! Heureusement, Ryo se portera à son secours. Et c'est ainsi que le destin fait se rencontrer que les deux jeunes gens...



Courage, Ryo, on se rapproche du but !



On avance à petits pas dans cette grotte.



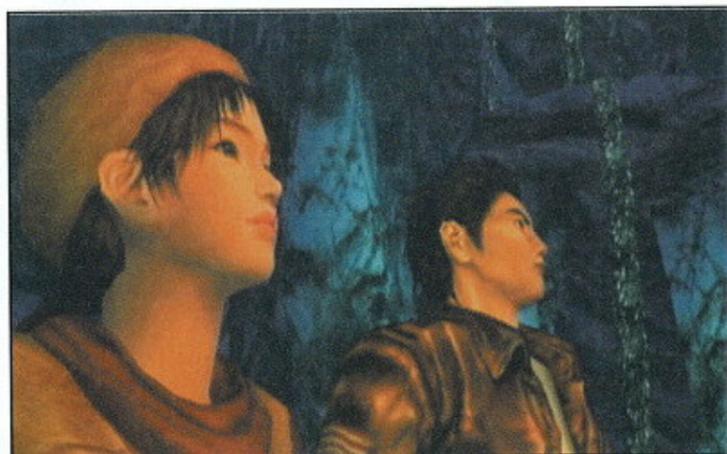
Très galant, l'ami Ryo éclaire le parchemin.



Promenons-nous dans les bois, pendant que Cheub n'y est pas...

Test

SHENMUE 2



Le quatrième GD est beaucoup plus court que les autres.

CINÉMA

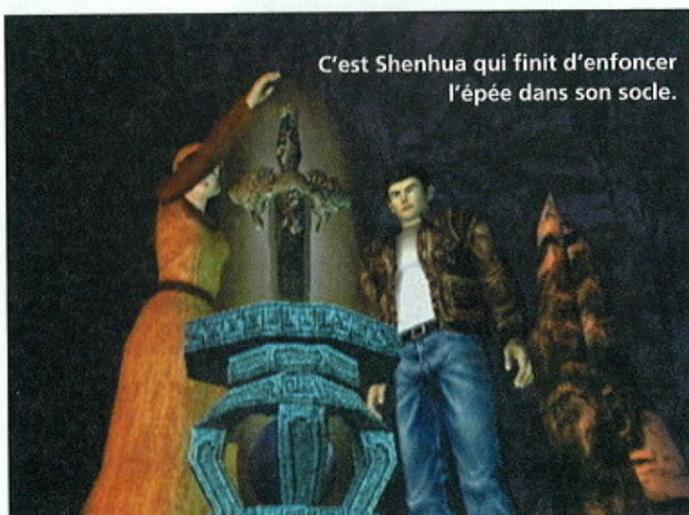


On se croirait au cinéma, tellement les plans sont bien cadrés.

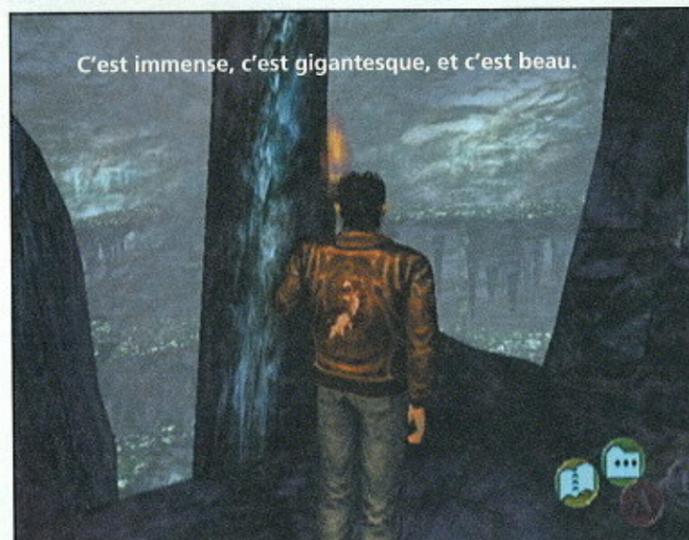


Un angle intéressant, plutôt manga.

Les scènes cinématiques sont toujours en 3D temps réel calculé par la bécane. Elles sont du plus bel effet, et mettent une fois encore une bonne claque. Les dialogues sont très nombreux. Normal, pour un jeu d'aventure, me direz-vous. Eh bien non. On ne compare pas Shenmue à un autre jeu d'aventure. Ici, liberté du joueur, esthétique... tout concourt à l'immersion totale dans le jeu.



C'est Shenhua qui finit d'enfoncer l'épée dans son socle.



C'est immense, c'est gigantesque, et c'est beau.



Ryo, le regard un peu dans le vague.



Ces deux miroirs sont immenses...

SATURN

Peu de gens sont au courant, mais Shenmue aurait dû sortir sur la bonne vieille Saturn. L'AM2 avait avancé une version, qui, au vu des captures, était fort réussie ! En finissant Shenmue, vous avez accès à ce type de petits secrets, ainsi qu'à la possibilité de rejouer à certains jeux que vous avez déjà faits pendant le déroulement du jeu.



Oui, Shenmue était, à l'origine, prévu sur Saturn.



Pour un jeu sur une bonne vieille bécane, c'était plutôt joli.



Le Ryo Saturn avait l'air plus jeune.

System Program
 Chief Programmers MAKOTO WADA
 TAKAYUKI IIDA

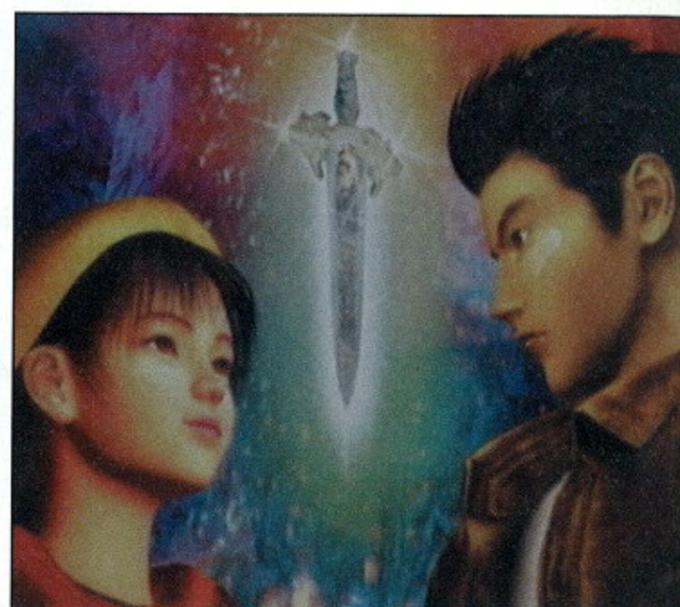
System Program Adviser TAKESHI HIRAI (UGA)

System Programmers
 MASAYUKI SUMI SHIGENOBU IGA
 NORIMASA YOSHIKAWA SATORU TAKESHIMA
 YOSHIKAZU NAGASAWA YOSHINORI ISODA
 TOSHIIKO GOUYA TETSUYA INO
 SOUTA KAGEYAMA

Event System
 Chief Programmers TAKESHI HISAMIMA
 YUSUKE SHIMIZU
 TAKAYUKI IIDA

Event Programmers
 KOJI HANAOKA TAMERU NAMAGUCHI

Chose promise, chose due, j'ai fini le jeu !



Le début d'une histoire d'amour ?

EXCALIBUR ?

Les mythes et légendes se rejoignent... En Occident, l'épée la plus célèbre est Excalibur, et au Japon, c'est Masamune. Dans Shenmue, qui se rapproche plus d'un conte chinois, il y a aussi une épée, et une série d'objets sacrés dont l'histoire remonte à des temps très anciens... Mais non, mais non, je ne vous en dis pas plus !



Ryo tient la fameuse épée.



À l'inverse d'Excalibur, il faut remettre l'épée dans son socle.



Elle va chanter tard dans la nuit.

Test

Genre
Foot

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
2/10

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Big Ben

Accessoires
VM, Arcade Stick

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

2/10

Quel dommage que les développeurs n'aient pas pris le temps de peaufiner leur jeu avant la sortie. Après une partie, on a comme une envie pressante de jouer à un vrai jeu de foot.

90 MINUTES

Ce n'est pas sans une certaine appréhension que je glisse le GD, fraîchement débarqué à la rédaction en version finale, dans la console. Tout de suite, quelques questions envahissent mon esprit : le jeu est-il à la hauteur de nos espérances ? Quel est l'âge du capitaine ? Et si ma tante en avait, on l'appellerait comment ? **Vinz**

Ce jeu est un bon exemple de jouabilité complètement ratée. Les joueurs sont incontrôlables et l'animation hachée pousse le tout aux limites de l'inacceptable.

Graphisme
5/10

Les graphismes ne sont pas laids mais ils restent très loin de Virtua Striker 2.

Son
6/10

La foule est bien présente et réagit aux actions dangereuses. En revanche, les touchers de balle sont on ne peut plus irréalistes. Et des commentaires en français auraient été appréciés.

Durée de vie
2/10

La jouabilité déplorable ne poussera aucun joueur à approfondir son expérience de jeu avec 90 Minutes.



Il est possible de jouer en vue verticale, comme dans ce bon vieux Formation Soccer.



Ce centre va-t-il permettre à l'équipe de concrétiser son attaque ?



Les célébrations d'après-but sont de grands moments.



La sélection des stades : un grand moment.



Thierry Henri tente le shoot... mais c'est pas gagné !



Lors des coups francs, il n'est pas rare de voir de multiples feintes avant le shoot

On peut modifier l'apparence des joueurs, mais est-ce vraiment intéressant ?



La présentation des équipes sous la pluie.

Lors d'un championnat, on peut, à tout moment, consulter le tableau des prochaines rencontres.



L'équipe de développement Smilebit (dont nous vous parlions dans le précédent numéro) nous a vraiment déçus, sur ce coup-là. Il faut dire qu'elle nous avait habitués à des jeux proches de la perfection (Jet Set Radio, Sega Rally 2, etc.). Mais là, on est bien loin du compte, jugez plutôt.

Perfection promise...

De prime abord, tous les ingrédients d'un grand jeu de foot sont réunis : 32 équipes, avec les vrais noms des joueurs, des championnats internationaux et nationaux ainsi qu'un mode entraînement complet pour vous familiariser avec le maniement et les diverses actions possibles... Bref, un tableau idyllique sur le papier, le soleil brille sur le terrain. Mais dès la première partie, le temps se gâte, et après quelques passes, on déchant.

... mais compromise

Au lieu de vous énumérer un à un les points faibles du jeu, essayons plutôt de vous retranscrire une partie «classique» de 90 Minutes. Tout débute par un coup d'envoi sous les ordres d'un commentateur anglais. S'ensuit une phase chaotique : l'enchaînement des passes, par la faute d'une animation des plus hasardeuses, se fait d'une

manière des plus hachées... On arrive alors, tant bien que mal, à construire une action (en prévoyant ses passes deux ou trois secondes à l'avance), qui nous mène devant le but adverse, et là, on tire. Pas de surprise, quel que soit le résultat du tir, le but ici est d'arriver à jouer, tout simplement !

Réveillez le goal !

Un peu plus tard, on se fait chaparder le ballon par un défenseur adverse adepte de la téléportation qui fait un dégagement/passe du plus bel effet (que ce soit pour le tir ou la passe, l'animation du joueur est identique).

C'est alors qu'excédé par la lenteur et les saccades, on modifie la vitesse du jeu pour voir si les choses changent. Oui, elles changent, mais en pire ! Désormais, on ne comprend plus rien de ce qui se passe sur le terrain. Les robots de l'équipe adverse font des virages à 90° en pleine course balle au pied ; quant au gardien de but, il ne semble pas plus éveillé en accéléré qu'au ralenti. Pour résumer, disons que la dernière fournée de jeux Big Ben contient de très gros hits, comme Virtua Tennis 2 ou bien Shenmue 2, mais ce 90 Minutes ne fait décidément pas partie des heureux élus !



L'entraînement permet de peaufiner ses techniques d'attaque et de défense.



Et vous croyez que le gardien sortirait ? Que nenni !

L'ALTERNATIVE

UEFA Soccer, UEFA Dream Soccer, UEFA Striker, Virtua Striker 2000 sont autant de jeux de foot sortis sur Dreamcast. Mais comment s'y retrouver dans cette jungle ? D'abord, commencez par éviter soigneusement 90 Minutes dont nous venons de parler. Ensuite, posez-vous la question suivante : que recherchez-vous ? Un jeu de foot traditionnel à la FIFA ou un jeu d'arcade ? Pour la première catégorie, il faudra vous orienter vers les jeux

commençant par UEFA. En revanche, pour un jeu orienté arcade, optez plutôt pour Virtua Striker 2000 made in Sega.



UEFA Striker est plus fin et plus maniable que 90 Minutes.

Test

Genre
Tennis

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
8/10

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Big Ben

Accessoires
VM

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

9/10

Un excellent titre, donc la réalisation technique et la simplicité en font un jeu accessible par tous. Si vous aimez le tennis, vous allez être servis !

VIRTUA TENNIS 2

Autrefois, pour jouer au tennis, il fallait s'équiper (short, t-shirt, raquette, chaussures...), louer un court, et se déplacer. Aujourd'hui, il suffit d'acheter Virtua Tennis 2 et de le placer dans la Dreamcast. C'est beau, la technologie !

Presque parfaite. De minuscules problèmes subsistent (les volées ne se déclenchent pas toujours). Mais sa simplicité est un atout majeur.

Graphisme
8/10

Très jolis. L'animation est ultra rapide et parfaite, les joueurs sont très bien modélisés, et les petits effets spéciaux n'enlèvent rien.

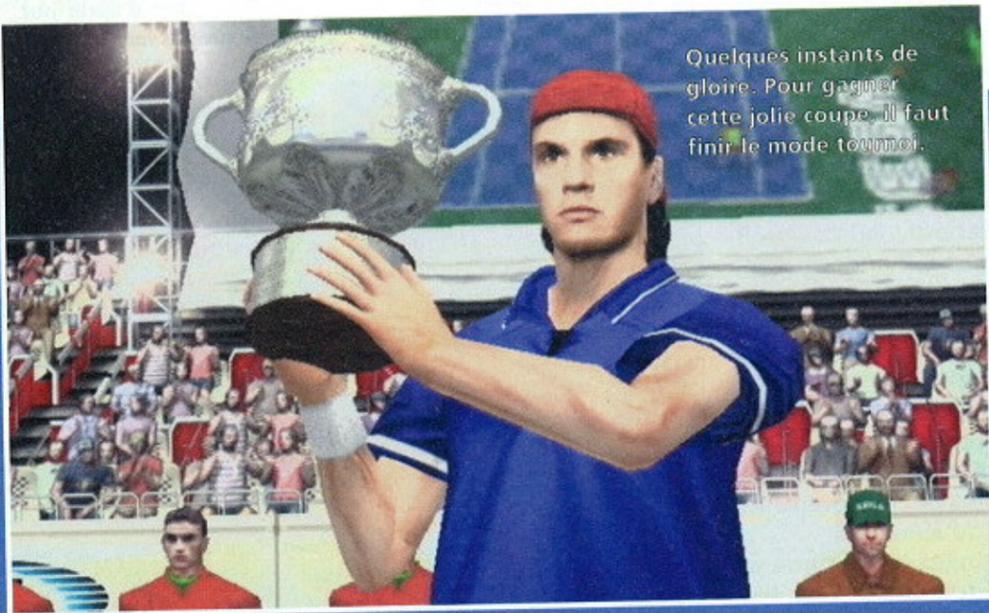
Son
7/10

Les bruitages sont excellents, mais les musiques sont vraiment moyennes et répétitives.

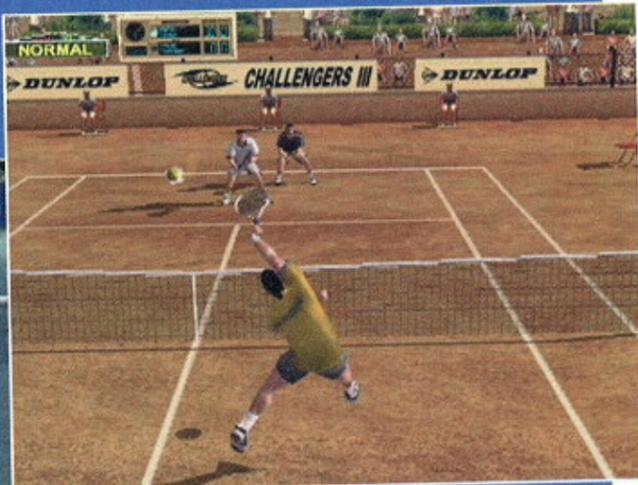
Durée de vie
9/10

Si vous aimez le tennis, la durée de vie est quasiment infinie. Entre le mode world tour et le mode multijoueur, vous n'avez pas fini de jouer.

Quelques instants de gloire. Pour gagner cette jolie coupe, il faut finir le mode tournoi.



Lorsqu'on frappe une balle, un petit effet graphique représentant l'impact de la balle apparaît.



Quel smash ! L'adversaire reste en admiration devant les acrobaties de mon joueur.

Virtua Tennis 2 reprend les bases posées par son prédécesseur, tout en y ajoutant les petits plus qui lui manquaient. C'est pour cela qu'il est en passe de devenir le meilleur jeu de tennis, toutes consoles confondues. C'est un jeu résolument arcade, et sa maniabilité est donc très simple. On déplace le joueur avec le pad, et il suffit d'appuyer sur l'un des boutons A, B ou X pour déclencher un coup (lob, coup normal ou lift).

De la précision avant toute chose

Derrière cette simplicité apparente se cache un jeu d'un réalisme incroyable. D'abord, les animations : les différents joueurs ont des mouvements décomposés à l'extrême, qui leur confèrent un réalisme surprenant. Ensuite, la précision : si l'on anticipe bien les trajectoires de la balle, et donc que l'on se place correctement, on peut presque choisir l'endroit où la balle sera renvoyée. Car, il faut le savoir, le tennis est un sport où rapidité et placement sont les clés de la victoire.

Et Dieu créa la femme

Tout comme dans le premier Virtua Tennis, VT2 vous permet de jouer avec de véritables stars. Au programme, on trouve Patrick Rafter, Tim Hen-

man, Cédric Pioline, Yevgeny Kafelnikov, Tommy Haas, Thomas Enqvist, Magnus Norman, Carlos Moya. Mais à cette brochette de tennismen, il faut ajouter les tennismen ! Eh oui, c'est la grande nouveauté de VT2 : on a enfin la possibilité de prendre en main de ravissantes (et néanmoins célèbres) joueuses, qui pourront fouler la terre battue de Roland-Garros en poussant leurs mémorables cris de rage. Au programme Venus Williams, Serena Williams, Lindsay Davenport, Monica Seles, Mary Pierce, Arantxa Sanchez-Vicario, Jelena Dokic, et Alexandra Stevenson. Mais ne vous attendez pas à voir des décolletés plongeants ou des mini-jupes qui se soulè-

vent à chaque service. On n'est pas à la télé, et le tennis est un véritable sport ! Finis, les commentaires machos, comme les journalistes sportifs de France 2 savent si bien les faire....

Et le gamer créa ses joueurs

VT2 vous propose trois modes de jeu : tournoi, exhibition, et world tour. Dans le mode tournoi (qui est, en fait, un mode arcade), il faut affronter cinq adversaires pour arriver en finale et gagner un joli trophée. On peut y jouer seul, ou en double avec un ami. Le mode exhibition vous permet de faire des parties entre amis. On peut choisir de jouer en simple ou en double (même en double mixte, si on le dési-



Le côté gauche du court est vide ! Il faut foncer avant que l'adversaire n'exploite cette faille.

On peut jouer à quatre même si l'on est tout seul, les autres joueurs seront gérés par la Dreamcast.

Un match au masculin. On peut aussi faire des doubles mixtes, mais on ne peut pas faire s'affronter un joueur masculin et un joueur féminin.



re), et l'on a la possibilité de choisir son court (certains sont superbes). Enfin, le mode world tour vous permet de créer deux joueurs (un homme et une femme), et de les entraîner, puis de les faire participer à des matchs, le but final étant d'en faire les champions mondiaux. L'entraînement passe par des petits jeux aussi étranges qu'amu-

sants, et toutes les caractéristiques techniques des joueurs peuvent être améliorées : vitesse de la volée, service, précision du coup droit, rapidité de déplacement... Et, pour finir en beauté, le jeu vous permet d'importer les joueurs que vous avez créés pour les utiliser dans les modes tournoi et exhibition.

PETITS JEUX

Pour progresser dans le mode world tour, il faut entraîner les joueurs. Ils gagnent ainsi en puissance. Cet entraînement passe, en fait, par des petits jeux, qui sont aussi originaux qu'amusants.



Pour améliorer son service, il faut s'arranger pour faire tomber toutes les quilles.

Jouer au bowling ou au reversi, détruire des tanks ou des robots, écraser des canettes ou ramasser des drapeaux, tous les petits jeux sont bons pour vous donner envie de vous entraîner.



Des dizaines de canettes posées par terre, et il faut toutes les écraser en frappant la balle. Pas simple...

Test

VIRTUA TENNIS 2

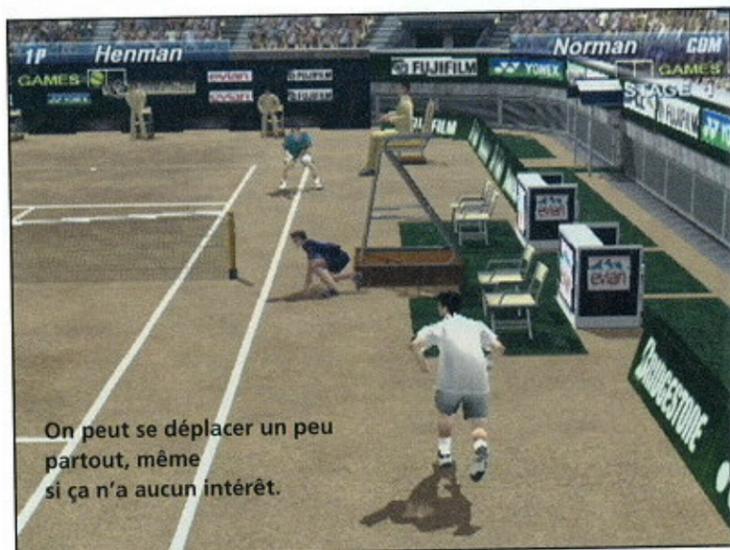
CRÉER SON JOUEUR

Lorsqu'on joue pour la première fois au mode world tour, on a la possibilité de créer deux joueurs, un homme et une femme. Bien que la création des joueurs ne soit pas aussi complète que celle des joueurs de

Phantasy Star Online, elle permet tout de même de s'amuser un peu : on peut paramétrer la taille et le poids, choisir un visage, la couleur des cheveux, les vêtements, et même les accessoires (serre-poignet...).



Bon, il ne me ressemble pas vraiment, mais l'essentiel, c'est qu'il assure sur le terrain !



Admirez la beauté des joueurs (et joueuses). Les détails sont très bien réalisés, jusqu'aux f..., euh mollets très musclés.



La pauvre Lindsay essaye de me lobber ? Malheureusement, j'avais anticipé et un smash sans appel sera sa punition.



6 000 dollars, ces chaussures ? À ce prix, elles sont en or pur, j'espère !



Dans cet entraînement, il faut ramasser tous les drapeaux sans se faire toucher par les balles.

ÉMOTIONS

Entre chaque point, la caméra zoome souvent sur les joueurs et montre leurs états d'âme. On peut les voir lever le poing lors d'une victoire, avancer la

tête basse en signe de dépit et, dans les matchs en double, s'encourager mutuellement en se donnant de petites tapes amicales.



Haas félicite Serena Williams. N'y voyez rien d'inconvenant !



Mary Pierce et Cédric Pioline viennent de marquer le point. Le pauvre Norman a l'air de se sentir un peu seul.



Neuf machines lance-balles vous canardent à un rythme soutenu ! Le but du jeu est de renvoyer les balles pour toutes les détruire.



C'est la Foire du Trône ! Il faut toucher un des lots placés sur le tapis roulant pour gagner des points.

Test

VIRTUA TENNIS 2 DE VRAIS ACROBATES

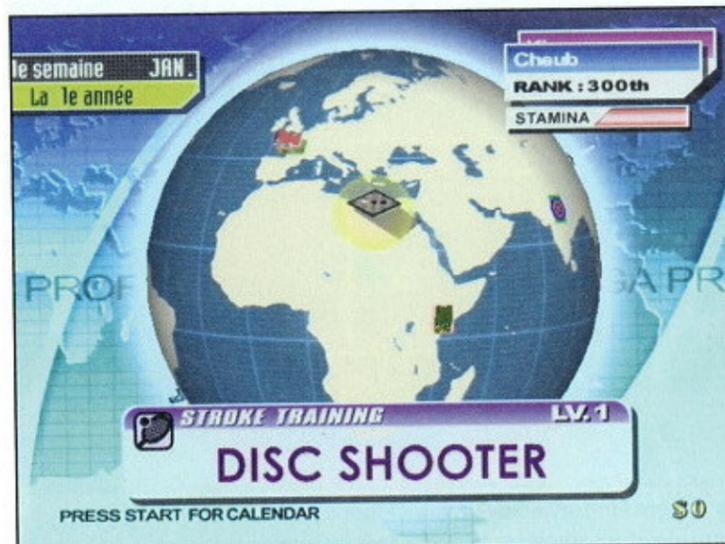
Pour être un bon joueur de tennis, il faut d'abord être un athlète. Il ne faut pas hésiter à s'envoler pour essayer de smasher les balles hautes, s'étirer de tout son corps pour essayer de rat-

traper une balle hors de portée, et, dans les cas extrêmes, il faut même se jeter au sol, quel que soit le type de terrain. Une chose est sûre, on est mieux devant la console que sur un court de tennis !

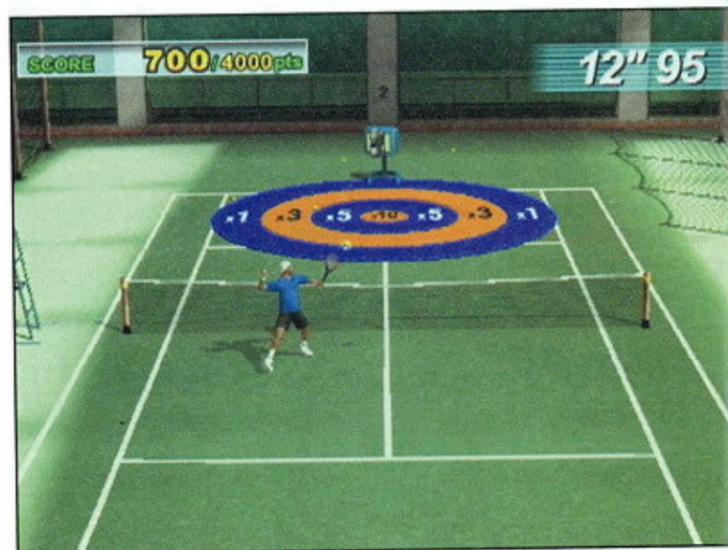


Non, ce joueur ne fait pas la sieste, il rattrape une balle.

Heureusement, on n'attrape pas de crampe ni d'élongation.



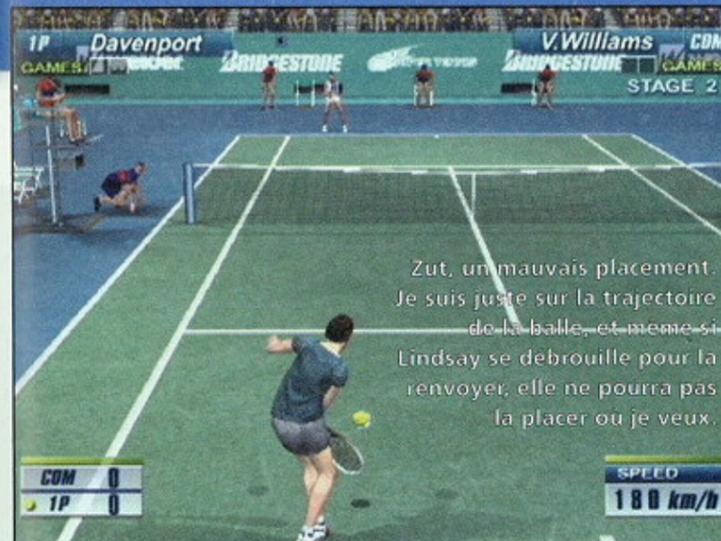
C'est sur ce globe terrestre que l'on se déplace dans le mode world tour.



Renvoyer les balles dans le cœur de la cible demande une précision diabolique.



Les chars vous lancent des tonnes de balles en rafale. Évitez les balles rouges et renvoyez les balles jaunes pour détruire le char !



Zut, un mauvais placement. Je suis juste sur la trajectoire de la balle, et même si Lindsay se débrouille pour la renvoyer, elle ne pourra pas la placer où je veux.



Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, ce match se déroule au Maroc, dans la lumière du soleil couchant.

LES CAMÉRAS

Une des nouveautés de VT2 est l'apparition d'un second angle de vue. Alors que la caméra par défaut est placée en hauteur, donnant au joueur une vue d'ensemble du court, la seconde caméra est placée juste derrière le

joueur et permet de suivre l'action au plus près. Elle ajoute ainsi un peu de piment au jeu, car cet angle de vue ne permet pas toujours de bien suivre les trajectoires de la balle, et il faut donc jouer à l'instinct.



La caméra classique donne une vue globale du court.



Cet angle de vue vous plonge dans le feu de l'action.

UN PEU DE TECHNIQUE

On vous l'a dit, le tennis est d'abord une histoire de placement. Il faut d'abord se positionner près de l'endroit où la balle va atterrir pour pouvoir déclencher son coup en avance. Le coup, une fois lâché, aura alors beaucoup plus de puissance et de pré-

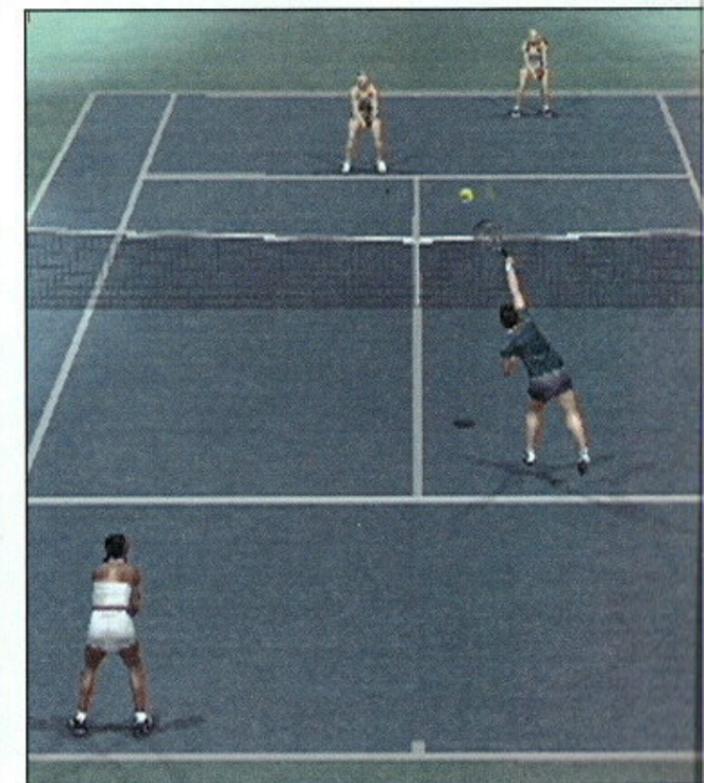
cision. Il faut ensuite renvoyer la balle à un endroit difficile à atteindre pour l'adversaire. S'il est à droite du court, une longue balle de droite sera irrattrapable pour votre adversaire, et le point sera dans la poche.



L'adversaire étant à droite, je renvoie la balle à gauche et le tour est joué.



En double, l'idéal est de viser entre les adversaires... Imparable !



Lorsqu'on joue en double avec l'ordinateur, il arrive que ce dernier accapare toutes les balles. Tant qu'il marque des points, tout va

Shenmue 2 Chapter 2

Shenmue 2 est un jeu fabuleux, riche et complet à bien des niveaux. Il est plus accessible que le premier épisode. Cependant, il n'est pas sans comporter de nombreuses difficultés, qui bloqueront les joueurs les plus expérimentés en matière de jeu d'aventure. Vous brûlez de voir la fin du jeu ? Nous vous expliquons comment procéder pour y parvenir. Bonne lecture !

Luk

CD1 ARRIVÉE À HONG-KONG

Ryo vient de descendre du bateau. Il lit une lettre de Chen lui demandant de retrouver un homme appelé Lishao Tao, qui loge dans l'immeuble Yan Tin (South Carmain Qr, Wan Chai). Avancez (01). Une cinématique vous met en présence de deux musiciens. Vous avez le choix de les payer ou non (100 \$). Parlez, et une vieille dame vous indiquera la direction de Wan Chai. Avancez de quelques mètres, et

une autre cinématique se déclenche. Vous voyez des guides touristiques, un homme qui vous prend en photo, et une dame avec sa fille, qui vous prévient que le photographe reviendra plus tard pour vous vendre la photo. Elle vous conseille de ne pas l'acheter, puis vous indique un endroit pour dormir, le Free-Stay Lodge, à quelques mètres de là. Allez-y. À droite de la porte d'entrée, vous trouverez

une carte de ce secteur, et au fond de la pièce, sur une étagère, une sorte de canette jaune, un "ferry" (c'est un objet à collectionner). Juste à côté, sur le lit en face de l'étagère, vous trouverez un petit chariot élévateur bleu (forklift) et, sur la table, un prospectus (c'est un catalogue des prix de vente des petits objets). Dans le tiroir de cette table, il y a un second chariot élévateur (rouge celui-là). Faites une



01

sauvegarde, puis sortez. Prenez à gauche en direction de Worker's Pier. Longez le quai et une cinématique se déclenche.

BRAS DE FER ET VOL DU SAC DE VOYAGE

Un homme vous propose son aide, à condition que vous participiez à un concours de bras de fer contre un champion mexicain (dans l'entrepôt d'un embarcadère). Acceptez. Les paris sont de 10 \$. Pour vaincre (02), il faut appuyer rapidement et régulièrement sur le bouton A. Si vous réussissez à remporter le bras de fer, un QTE (scène de réflexes) peut se déclencher à tout moment. Il est donc possible, par exemple, qu'une flèche

"gauche" (◀) apparaisse à l'écran. Quand vous gagnez le bras de fer, vous recevez une indication sur le chemin qui mène à Wan Chai. Avancez, et vous rencontrez Joy, la belle rouquine à moto (03). Juste après, au coin, vous pouvez acheter une carte de ce secteur. Continuez un peu plus loin, en longeant le quai, et arrêtez-vous devant le vendeur de briquets (04). Vous allez bientôt perdre votre argent mais pas vos

objets... Pour limiter la casse, l'astuce consiste à dépenser tout son argent en briquets (50 \$ l'unité) et de les revendre plus tard dans un magasin (20 \$ l'unité). Ensuite, continuez en direction de Wan Chai, en passant par la grande fontaine. Plus loin, un jeune garçon surgit, disant qu'il est poursuivi par des malfrats (05). En réalité, on détourne votre attention pour voler votre sac... Les malfrats s'enfuient sans que vous puissiez faire

quoi que ce soit. Continuez dans la Queen's Street (en direction de Wan Chai) jusqu'à un restaurant et approchez-vous des deux hommes assis à une table. Lors d'une cinématique, ils vont essayer de vous dépouiller, mais Joy apparaît et met fin à ce qui aurait pu être un début de baston. Pour retrouver Wong, l'enfant qui a volé le sac, elle vous conseille d'aller du côté du parc aux pigeons près de la grande fontaine.

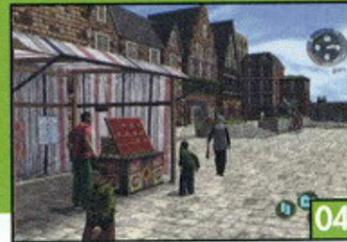


02



03

Which way is it to Wan Chai?



04



05

À LA RECHERCHE DU SAC

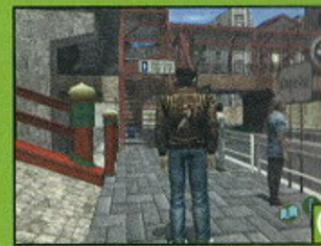
Revenez sur vos pas jusqu'à la fontaine (06). Vous trouvez Wong, et une poursuite sous forme de QTE s'engage. La séquence est la suivante : A, ←, →, A, B, ←, ←, →, A, →, ↓, A. Si vous réussissez le QTE, vous devrez combattre deux malfrats. Si vous ratez (le QTE ou le combat), retournez vers le Lai Lai Eatery (là où vous êtes passé pendant le QTE). Plusieurs événements peuvent alors survenir : un combat avec deux des voleurs (assis à une table du Lai Lai Eatery) ou une seconde rencontre avec Wong, avec une nouvelle pour-

suite à la clé (un QTE plus court puis un combat si vous réussissez enfin le QTE). Si vous êtes toujours bloqué, allez du côté de la fontaine ou du Lai Lai Eatery pour demander à la femme habillée en vert où est Wong. Quand vous gagnez le combat, l'enfant apparaît et vous emmène à l'endroit où il a caché votre sac (vous avez perdu votre argent mais pas vos objets, dont les briquets que vous revendrez bientôt pour récupérer de l'argent). De plus, il vous indique un endroit (le Come-Over Guest House à Wan Chai), où un



06

homme peut vous aider. Allez au Big Catch Tackle Shop (s'il n'est pas fermé) dans la Queen's Street, où on vous donne une photo de Wong avec un poisson. Ressortez et allez en direction de Wan Chai au bout de la Queen's Street. Traversez le pont (07) qui passe



au-dessus de la King's Road. Avancez dans le Green Market. Vous verrez Joy lors d'une cinématique. Elle vous dit d'aller au Come-Over Guest House et de donner son nom pour avoir le meilleur prix. On peut dire qu'elle tombe à pic...

UN ENDROIT POUR DORMIR ET UN TRAVAIL...

Devant le Come-Over Guest House, Joy apparaît à nouveau et vous donne rendez-vous le lendemain matin à 8 heures pour vous trouver un job (08). Une fois à l'intérieur, Ryo obtient la clé de la chambre 203. Allez-y. Ryo dépose son sac de voyage dans le placard. Normalement, c'est la fin de l'après-midi ou le soir, si c'est le cas, dormez dans la chambre. S'il est trop tôt, allez faire un tour dehors. Demandez, par exemple, au réceptionniste comment faire pour gagner de l'argent. Ensuite, sortez,

puis allez à gauche. Au coin de la rue, un homme vous demandera de l'aider à équilibrer la position d'une enseigne (09). Acceptez, et il vous indiquera la direction de South Carmain Qr. Mais n'y allez pas tout de suite. S'il vous reste encore du temps avant l'heure du coucher, vous pouvez aller vendre vos briquets dans le PawnShop de la Queen's Street et ainsi, vous récupérez un peu d'argent (environ 100 \$). Puis, retournez à l'embarcadère, là où vous avez fait un bras de fer au tout début du jeu.



08

Faites une sauvegarde, puis entraînez-vous à gagner de l'argent au bras de fer (faites toujours une sauvegarde avant de parier votre argent dans un jeu !). Si vous avez le bras fort et que vous rempor-



tez tous les combats, vous pouvez affronter un autre adversaire dans une petite ruelle un peu plus loin sur la gauche, juste avant le vendeur de briquets (toujours sur le quai).

RENDEZ-VOUS AVEC JOY À L'AUBE

Le lendemain matin, à 8 heures, Joy vient vous chercher. Au rez-de-chaussée, le réceptionniste vous demande de payer la nuit. Refusez systématiquement ! En effet, vous n'êtes pas obligé de payer maintenant (ce sera mis sur votre note) ; or, comme vous aurez besoin de beaucoup d'argent (500 \$!) par la suite, il faut commencer à économiser tout de suite ! Sortez. Joy vous emmène au Fortune's Pier où elle connaît un ami qui peut vous faire bosser (10). Votre travail

consiste à déplacer des caisses (11). Chaque caisse rapporte 10 \$, en une séance, vous pouvez en déplacer six, soit un gain de 60 \$. Ce n'est pas très difficile : il vous suffit de maintenir la direction haut, puis, lorsqu'on vous dit gauche ou droite (une ou plusieurs fois), vous devez appuyer sur les directions demandées dans le temps imparti, puis ré-appuyer aussitôt sur la direction haut entre les courtes actions "gauche ou droite". À la fin, il vous suffit d'appuyer sur la direc-



10

tion bas pour poser la caisse. On vous donnera de l'argent en fonction du nombre de caisses que vous aurez transportées. Après, renseignez-vous sur les jeux de Gambling et on vous indiquera des endroits



à côté de votre travail. Dirigez-vous vers la Queen's Street. En passant dans le parc aux pigeons, vous verrez, si cela n'a pas déjà été le cas, une cinématique avec le photographe, Joy et Ryo.

LE VIEUX MAÎTRE DU LOTUS PARK

Si vous n'avez pas encore vendu vos bijoux, faites-le dans le Pawnshop de la Queen's Street. Ensuite, allez sur le pont au-dessus de la King Street et achetez une carte du Green Market. Une fois dans le Green Market, vous allez arriver à une intersection en forme de T. Allez à droite et passez devant le Guang Martial Arts School (avec une quinzaine d'élèves qui s'entraînent !). Juste devant à droite de cette école d'arts martiaux, achetez une carte du South Main Qr. Montez les marches. Allez au bout de cette rue, puis entrez dans le Lotus Park (12). Une

cinématique se déclenche avec le vieux maître Jianmine (13), un expert en Thai Chi. Essayez de l'atteindre avec vos meilleurs coups. Vous ne pourrez pas... Au bout d'un certain nombre d'actions, le vieux maître vous sort sa botte secrète et vous frôle. Puis il vous indique le chemin qui mène au Yan Tin Apartments. Allez dans la direction qu'il vous indique et à l'embranchement, prenez à droite. Entrez à l'intérieur du Yan Tin. Vous assisterez à une cinématique avec une vieille dame qui vous menace car elle pense que vous faites partie des malfrats qui veu-



lent acheter l'immeuble. Montez maintenant au premier étage, puis ouvrez la porte 205 (14) et donnez 50 \$ à la personne dans la pièce, qui vous dit d'aller à Man Mo dans le Wise Men Qr. Ressortez, puis demandez votre chemin à un passant et laissez-vous guider en direction du Wise Men Qr.



LES QUATRE WUDES

Arrivé dans le Wise Men Qr, discutez avec des personnes de ce quartier, elles vous diront d'aller au Man Mo China Shop. Allez-y et parlez avec le responsable de ce magasin, derrière un comptoir, il vous dit d'aller au temple de Man Mo. Allez-y en demandant votre chemin aux gens du coin. Entrez dans le temple (en haut de longues marches) (15). Vous rencontrez Xiuying et le maître Mo (16). Le maître Mo vous explique que pour pouvoir rencontrer Lishao Tao, il faut d'abord connaître les quatre Wudes. Sortez, descendez les marches en direction de Wise Men Qr et vous verrez une nouvelle cinématique avec Xiuying (17). Elle vous dira qu'il faut trouver un pratiquant d'art martial pour en



savoir plus à propos des quatre Wudes. Parlez à la dame qui tient un commerce en bas des grandes marches et allez au Kung-Fu Shop de Wise Men. Là, on vous dit d'aller au dojo du Guang Martial Arts School dans le Green Market pour rencontrer un certain maître Zhoushan. Allez-y. Ce n'est pas à côté, mais vous pouvez demander votre chemin à un enfant ou à un adulte, et vous faire accompagner. Dans le temple (18), le maître



Zhoushan vous explique qu'il ne peut rien vous révéler sur les quatre Wudes, car cela a eu pour conséquence de briser la vie d'un

de ses disciples, qui a été chassé du temple. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise d'aller dans le centre commercial du Golden Qr pour trouver son disciple expulsé (19).

LE PREMIER ET LE DEUXIÈME WUDE

Allez-y. En arrivant, prenez une carte sur votre gauche, allez à droite en longeant la route, puis entrez dans un grand centre commercial, le Golden Shopping Mall. Vous y voyez des numéros d'artistes des rues (cracheur de feu...). Juste à droite, vous trouverez Zongquan, le disciple du maître Zhoushan, allongé sur le sol. Une cinématique apparaît, puis, peu de temps après, on vous demande de briser une pierre d'un seul coup (20). Ce n'est

pas très difficile : appuyez sur le bouton d'action lorsque la jauge verte est au plus haut, puis, dans l'instant suivant (assez vite), lorsque la jauge jaune est au plus haut. Une fois la pierre fendue, le disciple vous donne une lettre à transmettre à son maître. Retournez au dojo et donnez la lettre au maître Zhoushan, qui vous donne alors le premier Wude (JIE). Parlez-lui encore. Il vous dit d'aller voir le Jianmine dans le Lotus Park pour avoir

le second Wude. Direction le Parc Lotus. Le maître de Thai Chi, comme d'habitude, veut s'entraîner avec vous pour observer votre style de combat, avant de discuter. Il va vous apprendre ensuite une nouvelle technique, le Iron Palm (X + A). Ensuite, il vous explique que pour connaître le deuxième Wude, vous devez vous entraîner en frappant l'arbre et ainsi faire tomber le plus de feuilles possible. Observez votre VM et augmentez la jauge au maxi-



mum, en appuyant sur X + A lorsque la jauge à l'écran est au plus haut. À la fin, Jianmine vous donnera le second Wude (GON).

LE TROISIÈME WUDE

Retournez au dojo pour interroger le maître Zhoushan sur un autre expert en arts martiaux qui pourrait connaître le troisième Wude. Il vous dit d'aller voir le maître Zhangyu, un barbier qui a sa boutique dans la Three Blades Street, Lucky Charm Qr. Demandez aux passants le chemin et trouvez-en un qui vous accompagne. Dans le Lucky Charm Qr, allez au Zhangyu's Barber Shop (l'enseigne jaune). Lors d'une

cinématique avec le barbier, un QTE se déclenche. Surtout ne faites aucun mouvement lorsque le barbier met la lame du rasoir sous votre gorge (21). N'appuyez sur aucun bouton !!! Le barbier teste votre bravoure et surtout votre aptitude à rester calme... Ensuite, il vous donne le troisième Wude (DAN) et vous dit d'aller au Bloom Tailor, la boutique de couture où les experts en arts martiaux font confectionner



leurs vêtements. Allez-y, c'est à quelques mètres de là, à droite du magasin du barbier. En interrogeant à plusieurs reprises le responsable derrière le comptoir, il vous dira d'aller voir Guixiang, au Yan Tin Apartments. Allez-y. En arrivant, vous verrez la vieille dame en fort mauvaise posture. Aidez-la, dans



un combat libre (22). Quand vous avez remporté le combat, la dame vous révèle son nom : Guixiang, mais elle ne se souvient plus du quatrième Wude. Elle vous dit d'aller voir le maître Mo au temple Man Mo. Allez-y. Une fois arrivé, un disciple à l'extérieur du temple ne veut pas vous laisser entrer.

LE QUATRIÈME WUDE



Vous avez alors le choix entre deux options. Choisissez celle de droite, "Intrude". Ryo détourne l'attention du disciple. Profitez-en pour entrer dans le temple. Une fois à l'intérieur, un second disciple vous fait barrage, mais veut bien vous laisser à l'intérieur du temple à condition que vous le nettoyez à sa place. Acceptez. Commencez par nettoyer le mur de droite (23), puis, allez au fond à gauche du temple et nettoyez le mur entre les deux meubles (24),



et vous trouverez le signe du dernier Wude. Une cinématique s'ensuit, dans laquelle vous verrez le maître Mo vous annoncer le nom du quatrième Wude (YI), et vous verrez à nouveau une jeune femme qui n'est autre que Xiuying. Ryo l'affronte devant le temple. À la fin, elle vous donne un plan. Suivez-la jusqu'à son appartement en effectuant un zoom sur elle avec le bouton L. Lorsque Ryo se couche, vous êtes à la fin du premier disque.

CD2

À votre réveil, vous rencontrez l'assistante de Xiuying, Fangmei Xun (25). Allez au temple, où on vous demande de ranger des piles de livres sur des tables à l'extérieur (26). Appuyez sur A pour prendre une pile de livres. La direc-



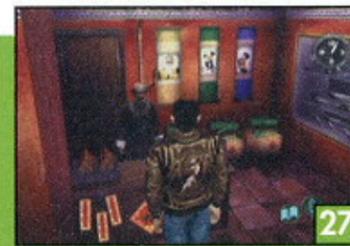
tion est automatique, vous avez juste des épreuves de réflexes à faire avec les boutons <, >, v et ^. Plus vous avancez vite et plus les livres apparaissent, eux aussi, vite... Vous devrez faire cette épreuve pendant quelques jours. Si vous sortez toutes les piles de livres, vous pourrez voir une cinématique avec Xiuying.



LE LIVRE WULINSHU

Chaque jour, lorsque vous finissez à midi, en sortant du temple, le maître Mo peut vous donner une nouvelle technique sur une sorte de parchemin. Mais pour cela, vous devez essayer de ranger un maximum de livres à l'extérieur de la bibliothèque ("librairie") en faisant tomber le moins possible. Notez aussi que pour le moment, vous ne pouvez pas quitter le Wise Men Qr. Allez voir la responsable de l'Antique Shop juste en bas des marches en sortant du temple et questionnez-la à propos de Yuanda

Zhu. Elle vous dit qu'il a écrit un livre appelé Wulinshu et vous conseille d'aller au Wise Men's Kung Fu pour trouver un exemplaire de ce livre. Allez-y et parlez de Yuanda Zhu et du livre au responsable. Il vous dira qu'il y a un exemplaire dans la bibliothèque du temple Man Mo (27). Retournez au temple. Allez derrière, puis essayez d'entrer dans la bibliothèque. C'est fermé. Patientez en choisissant de faire passer le temps (option "wait"). Le lendemain, pendant ou après la séquence des piles



de livres (à midi), entrez dans la bibliothèque, au fond à gauche. Observez le meuble en zoomant avec le bouton L sur la partie se trouvant à droite et en bas (28). La porte du placard est fermée. Ryo veut parler à Xiuying. Ressortez et allez à gauche de l'arbre près du temple. Une cinématique apparaît avec Xiuying qui attrape une



feuille entre ses deux doigts. Elle vous demande ensuite de faire le même mouvement en attrapant une feuille à votre tour.

L'ÉPREUVE DE LA FEUILLE

orsque vous êtes en vue subjective (vous regardez par les yeux de Ryo), utilisez juste le contrôleur analogique de la manette pour suivre du regard une des feuilles. Partez du haut de l'écran, puis suivez la descente de la feuille. Celle-ci doit rester au milieu de l'écran le plus longtemps possible. La vision de Ryo va ainsi se rapprocher de la feuille et vous entendrez un bruit, avec une sorte d'effet de flou sur la feuille en question. À ce

moment précis, appuyez que **A** pour la bloquer entre vos deux doigts. Xiuying vous demande de refaire l'épreuve trois fois de suite. Procédez de la même manière. Quand vous avez réussi, Xiuying vous donne la clé du placard. Alors, Ryo récupère le livre Wulinshu. Il se remémore une scène où Lan Di prononce le nom d'un maître, Sunming Zhao. Il ramasse aussi le morceau de papier qui est tombé du livre. Maintenant, allez au Collect Antiques. Le responsable vous

apprend que les inscriptions sur le papier correspondent à un code de communication. Il vous conseille d'aller voir Guixiang, dans le Yan Tin Apartments. Allez d'abord à l'appartement de Xiuying et vous verrez une cinématique au cours de laquelle Xiuying regarde une photo en pleurant. Ensuite, Ryo se couche. Le lendemain, la jeune assistante discute avec vous. Ensuite, retournez au temple, rangez quelques livres et allez au Yan Tin Apartments pour voir Guixiang



(chambre 101). Elle vous dira que les signes sur le papier sont des codes Chawan, c'est-à-dire des signes de reconnaissance utilisés par les pratiquants d'arts martiaux pour se contacter (30).

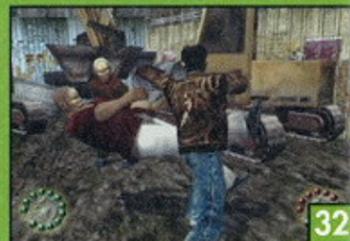
LES QUATRE TASSES

Si vous explique comment entrer en contact : vous devez placer les tasses dans une position bien précise, commençant toujours par la gauche. Montez la première tasse (totalement à gauche), puis positionnez la troisième vers le bas ; ensuite, choisissez l'option "Wait". Retenez bien l'opération (31), vous aurez à la réaliser plusieurs fois à divers endroits du jeu. Une fois dehors, allez au Lotus Market, puis revenez devant le Yan Tin. Une cinématique (avec Guixiang) doit déclencher. Si elle ne se déclenche pas, le lendemain matin, revenez

devant le Yan Tin (restez l'extérieur). Guixiang vous apprend une nouvelle technique, le Hind Blow (**Y + B**). Vous testez ce nouveau mouvement lors d'un combat avec un malfrat (32). En réussissant cette nouvelle technique, vous terrassez l'adversaire d'un seul coup. Ensuite, allez au Green Market, devant le dojo. Après une courte cinématique, entrez dans le dojo. Zhoushan vous apprendra une nouvelle technique avec le bouton **B**. Faites tomber son disciple dans toutes les directions (33). Ensuite, allez au café du Green



Market, le Heavenly TeaShop, là où vous voyez une femme en kimono bleu. Choisissez l'option "Try", puis, positionnez les tasses comme Guixiang vous l'a expliqué. Une fois en position, appuyez sur **A**, puis choisissez "Wait".



LE PIÈGE DU PARC MAN MO

Un homme dépose très vite sur votre table un message : "Wait at The Come Over Guest House". Allez-y et attendez (option "Wait"). Le téléphone sonne (34) et un homme vous dit d'aller au Parc Man Mo. Allez-y. Avant d'entrer dans le parc, faites une sauvegarde. Entrez dans le parc et allez vers l'arbre. Un homme sort de l'ombre derrière l'arbre. Prévenez-vous à appuyer très vite sur la direction **▶**, lorsque la flèche

apparaît à l'écran. Il s'agit d'un QTE, si vous le réussissez, cela éliminera un des trois ennemis. Ensuite, il y a une scène de combat avec les adversaires restants. Si vous perdez, rechargez votre sauvegarde et recommencez. Si vous gagnez, vous obtenez un nouvel indice : vous devez vous rendre au Dou Jiang Diner, dans le Lucky Charm Qr. Si vous ne savez pas comment y aller, demandez conseil aux gens du coin. Arrivez

devant le Dou Jiang Diner, vous verrez que la porte est fermée. Allez vous coucher. Le lendemain, rangez des piles de livres à l'extérieur de la librairie, puis, à midi, retournez au Dou Jiang Diner. Entrez dans le restaurant et placez les tasses dans la position habituelle. Un homme dépose un message sur votre table et prend la poudre d'escampette. Entrez à nouveau dans le restaurant et attendez jusqu'à 8



heures (option "Wait"). À 8 heures, un associé de Yuanda Zhu entre dans le restaurant, et juste après, d'autres hommes surgissent. Combattez-les.

DE NOUVEAUX INDICES

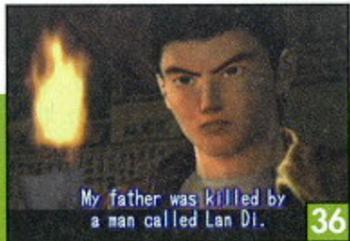
Le cuisinier apparaît et vous indique la direction dans laquelle on vient d'enlever l'homme avec qui vous aviez rendez-vous. Vous allez maintenant participer à un très long QTE. Voici la séquence : **B, A, A, A, B, X**. Ensuite, un ennemi vous lance une pastèque (35). Vous

devez faire le premier Freeze QTE du jeu : **▼, ▼, X**. Ensuite, faites : **B, A, B, B, B, A, B, A, X, A, B, X**. Juste après, une personne va essayer de frapper avec une barre de fer, voilà une autre FQTE : **▼, ▶, A**. Vous allez aussi recevoir de l'aide de Xiuying. Puis, Zhang,



l'homme que vous venez de sauver, vous explique la situation, et vous lui apprenez que votre père a été tué (36). Zhang vous parle également d'un certain Ren de Heavens qui pourrait savoir où se cache Zhu. Le lendemain matin, lors d'une cinématique, Ryo discute avec Xiuying. Ensuite, descendez les grandes marches. La route sur Wise

Man's Qr est barrée ; prenez donc la direction du Lucky Charm Qr. Dans la prochaine rue, vous rencontrez Joy. Après la courte cinématique. Si vous interrogez les gens à propos des Heavens, les gens évitent la conversation, ils ont manifestement peur d'en parler... Prenez la direction du Golden Qr, passez devant le Golden



Shopping Mall, allez tout au fond, prenez à gauche vers le Green Market Qr. Ensuite, allez en direction d'Aberdeen en traversant le pont au-dessus de la King's Road. Prenez ensuite la Queen's St en direction

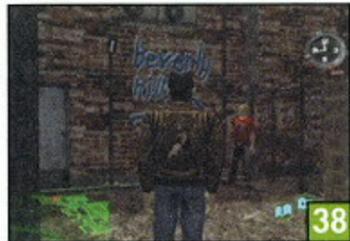


du Worker's Pier. Arrivé dans le Worker's Pier, vous verrez des commandants de navire vêtus de blanc (37). Interrogez plusieurs fois celui de gauche à propos des Heavens.

LE BEVERLY HILLS WHARF

Il vous dira de trouver le Beverly Hills Wharf (BHW). Cet endroit se trouve juste à côté, à quelques mètres de là. Prenez la petite ruelle à droite des deux commandants pour trouver l'entrée du BHW (38). Un garde vous empêche de passer, vous devez interroger des gens aux alentours. Maintenant, allez discuter plusieurs fois avec les deux commandants. Ils vous disent de trouver des membres de Heavens pour les faire parler. Allez discuter dans les endroits du coin où il y a des concours de bras de fer. Allez maintenant au Fortune's Pier. Juste à côté de l'endroit où vous pouvez transporter des caisses, vous trouverez un

grand escalier rouge en métal (39). Montez tout en haut, puis ouvrez la porte qui donne sur le Blue Sky Beer Garden. Discutez avec le joueur de fléchettes et interrogez-le sur les Heavens. Il vous dira qu'il est prêt à vous donner un indice si vous jouez avec lui (40) et que vous le battez. Le vaincre n'est pas une mince affaire, mais vous pouvez y arriver avec un peu de concentration. Normalement, même si vous perdez, il vous donnera quand même l'indice. Il vous dira alors d'aller au Warehouse n°8 à 19 heures. Allez juste devant cet endroit et choisissez l'option "Wait". À 19 heures, Ryo entre à l'intérieur et ren-



contre une bande faisant partie des Heavens. Vous devez les affronter dans un combat. Après cela, il vous emmène au Beverly Hills Wharf pour rencontrer Ren. C'est un piège. Une bande de louards vous tombe dessus, et vous ne pourrez rien faire, même si vous maintenez votre niveau de santé au maximum et même si vous en blessez beaucoup...



PRÈS DE LA DÉCHARGE

Juste après, Ryo se réveille sur le bateau de Wong, le jeune garçon qui a volé votre sac au début de l'aventure (41). Le lendemain, il vous donne un briquet qui sert de signe de reconnaissance pour aller et venir tranquillement dans le Beverly Hills Wharf. Allez au bout du ponton. Ensuite, allez complètement à gauche, puis à droite et montez les marches. Vous allez affronter un ennemi dans un combat à la première personne. Une fois battu, avancez doucement en direction de la Queen's St. Vous allez passer à côté d'une carcasse de camionnette (à gauche). Juste devant le prochain véhicule,

allez à droite. Avancez dans ce chemin, puis, un peu plus loin, vous verrez des gardes sur votre droite (ne passez pas à côté d'eux, sauf si vous voulez les combattre). Évitez-les en prenant le chemin de gauche. Vous allez arriver à une place avec deux combattants sur un ring. Prenez le chemin indiqué sur l'image (42). Quelques marches plus bas, affrontez un adversaire. Ensuite, prenez à droite et affrontez un nouvel adversaire. Ensuite, vous arriverez à une décharge. Entrez-y puis allez discuter avec Cool Z et ses acolytes (43). Ils vous demanderont 500 \$ pour que vous puissiez voir Ren. Si vous



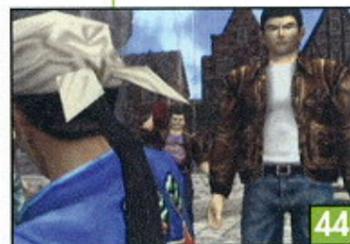
n'avez pas d'argent, allez travailler au port en transportant des caisses (cela rapporte 60 \$), faites-le plusieurs fois ou essayez des jeux d'argent (en faisant toujours au préalable une sauvegarde). Retournez voir Cool Z et ses potes une fois que vous avez 500 \$, ils vous emmèneront voir Ren.



RENCONTRE AVEC REN

pointera son couteau vers vous, et vous devrez effectuer un QTE. Appuyez sur les boutons suivants : ◀, ▶, A. Si vous réussissez, Ren vous donnera une photo de Fortune's Pier. Ren vous emmène à cet endroit pour vous présenter Yuanda Zhu. Allez-y en suivant le chemin sur la carte. Une fois arrivé, Ren vous emmène très rapidement à l'intérieur d'un bâtiment. Lorsque la lumière s'éteint, Ren vole l'argent sur la table ; vous êtes repéré quelques

secondes plus tard et vous êtes accusé de vol. Vous devez alors participer à un combat. Que vous le remportiez ou pas, vous verrez Joy et Wong à l'extérieur. Ils vous disent de chercher Ren du côté de la grande fontaine du parc aux pigeons. Quand vous l'avez trouvé (44), ils s'enfuient tous dans des directions différentes. Poursuivez Ren dans la Queen's St. Puis prenez une petite ruelle sur la gauche. Vous apercevez Ren, continuez la poursuite



44



Looks like you're still alive 45

te, et vous devrez réussir une scène de QTE dans un bâtiment en construction (▼, A, ◀, puis préparez-vous à appuyer sur gauche ou droite lorsque Ryo se trouve sur la poutre). Cette poursuite est assez courte et ne comporte pas de dif-

ficulté. Une fois en haut de l'immeuble, en voyant Ren au bord du vide, vous devrez appuyer sur ▲, A, ▲. Une fois réussi, Ryo et Ren atterrissent sans dommage (45). Ren vous dit que vous trouverez Yuanda Zhu à Kowloon.

ARRIVÉE À KOWLOON

demain, allez au temple Man Xiyuing a un flash-back, puis, après avoir combattu quelques ennemis à ses côtés, elle vous apprend une nouvelle technique, le Counter Elbow Assault (Arrière + A) (46). Ensuite, Fangmei vous donne une photo-souvenir, après



46

quoil vous partez pour Kowloon, à la recherche de Yuanda Zhu.



47



48

CD3

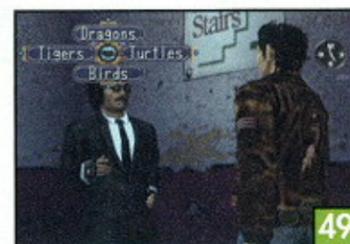
Ryo arrive en bus (47) puis pénètre dans la Dragon St. En avançant quelques mètres dans cette rue, vous allez rencontrer Cool Z. Il vous emmène alors dans une planque. Vous y verrez Ren. Celui-ci vous guidera ensuite chez Yang (Great View Bldg, Great View Herbs), qui n'est autre qu'un associé de Yuanda Zhu. Il pourra vous renseigner. Suivez Ren, puis une fois arrivé chez l'herboriste (au premier étage), appuyez sur la sonnette du comptoir (48). Yang apparaît alors et vous donne un code ("Dragon's Don't Sleep") qui vous permettra de rencontrer Zhu. Il vous dit également que vous pourrez le trouver dans le Dancing

Dragon Building. Ensuite, vous verrez Yang passer un coup de fil... Ren vous explique qu'il ne doit pas trop traîner dans le coin, il vous laisse donc seul. Sortez de cet immeuble. Allez à gauche, passez sous l'arche de pierre en descendant les escaliers. Puis tournez à gauche et montez les escaliers. Vous arrivez dans le Dimsum Qr. Allez à droite puis à gauche. Continuez vers la droite, vous arriverez au Stand Qr et au Dancing Dragon Bldg. Vous devez trouver des hommes habillés de noir. Achetez une carte à droite de la porte principale et entrez à l'intérieur de cet immeuble.

HOMMES EN NOIR ET RENCONTRE AVEC DOU NIU

appuyez sur votre gauche pour parler au garde (en noir). À partir de maintenant, choisissez toujours l'option "Dragon's" et "Don't Sleep" pour que les gardes vous laissent passer. Montez les escaliers jusqu'au quatrième étage, puis allez à droite. Un garde vous indique de continuer à monter les escaliers au fond à droite. Allez-y. Un autre garde vous indique la direction d'un escalier. Continuez de monter... Enfin, le dernier garde vous dit d'aller ouvrir la porte du dragon. En entrant, vous verrez une cinématique avec Dou Niu, vous êtes tombé dans un piège (50). Ren apparaît pour vous

prêter main-forte. Les deux compères finissent dans une cellule. Ren et Ryo tentent de s'enfuir. Lorsque le garde ouvre la porte, préparez-vous à un QTE (51). Vous devez appuyer sur X, A. Ensuite, Ryo s'enfuit en courant. Voici la séquence du QTE qui s'ensuit : ◀, A, ▶, ◀, ▶, A. Puis, ils vont aller se cacher dans une pièce. Deux gardes entrent, Ryo et Ren les assomment et courent à nouveau. Voici les actions à réaliser : ◀, ▶, ◀, A, ▶, ▼, ◀. Ensuite, Ryo et Ren vont vouloir casser une porte. Préparez-vous à un QTE : appuyer sur ▲, A, ▲. Ils montent sur le toit et dorment jusqu'au matin.



49



50

Le lendemain, Ryo et Ren redescendent et courent en direction de l'ascenseur. Préparez-vous à éviter la lame du couteau de la femme en rouge lors d'un QTE : ▼, ▶, A. Dou Niu apparaît. Ryo et Ren courent, puis vont fracasser une porte un peu plus loin, donnant sur un précipice.



51

VERS LA CHAMBRE 902

Préparez-vous à l'action suivante : ▲, A, ▲. Une fois réussie, Ryo et Ren échappent à Dou Niu et retournent à leur planque. Wong leur enlève les menottes, puis, avant d'aller rendre visite à Yang, ils rencontrent Joy. Ensuite, suivez Ren jusqu'au Great View Herbs. Yang vous dit d'aller dans la chambre de Huang (un poseur de micros, qui pourra vous aider à trouver Yuanda Zhu). Cette chambre se trouve dans le Tea

Break Bldg, porte 902. Sortez de l'immeuble et allez à gauche en direction du Dimsum Qr. Juste en arrivant, sur votre droite, vous verrez le Niho Teahouse, un salon de thé-buvette. Entrez. Ouvrez la porte qui donne sur le Tea Break Bldg. Prenez l'ascenseur sur votre gauche et montez au neuvième étage. Derrière vous, à quelques mètres (à gauche en sortant de l'ascenseur), vous trouverez la chambre 902. Entrez : Huang n'est

pas là. Allumez la lumière en actionnant l'interrupteur situé à droite de la porte d'entrée. Soulevez le carton placé au-dessus d'une poubelle (52). Vous découvrirez plein de cassettes audio. De retour à la planque, Ryo les écoute une à une, sauf la dernière : c'est à vous de vous en occuper. Accélérez vers l'avant jusqu'à 600 au compteur et appuyez sur Play. Vous apprenez que l'associé de Zhu a été capturé Yuan et vous entendez



également une doche et un perroquet. Sortez puis dirigez-vous vers le Thousand White Qr. Avant d'y arriver, vous assisterez à une scène avec un musicien dans la rue.

L'ORPHELINAT ET LE PERROQUET

Ecoutez-le jouer en choisissant l'option "Listen". Vous apprendrez que la cloche que vous avez entendue sur la cassette se trouve dans le Moon Child Building. Une fois dans l'immeuble Moon Child, interrogez plusieurs personnes à droite de l'entrée à propos du son de cloche (option "Bell Ring"). Allez à l'orphelinat au huitième étage en prenant un ascenseur juste à côté. En haut, parlez à la fillette en rouge, elle vous dira qu'un

enfant nommé Honjii sait des choses sur Yuan. Entrez à l'intérieur (53) puis parlez à Ren. Ensuite parlez à l'enfant à côté de Ren (debout sur la chaise). Ryo lui donne un jouet Afterburner. Continuez de parler avec lui, puis choisissez l'option du bas "Talking Bird". Ensuite, l'enfant vous dit d'aller voir son professeur pour en savoir plus. Après la cinématique, discutez avec elle puis avec l'enfant à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'elle vous dise

d'aller au Three Birds Bldg. Redescendez au premier étage. Une fois en bas, demandez votre chemin à la vendeuse de nourriture (juste en face des ascenseurs), elle vous dit que le Three Birds Bldg. se trouve dans le Dimsum Qr. Allez-y. Dans l'immeuble des trois oiseaux, allez au sixième étage : d'abord, prenez l'ascenseur de gauche jusqu'au septième étage, puis prenez l'autre ascenseur (celui de droite) pour descendre au sixième. Là, deman-



dez des renseignements aux personnes que vous rencontrez, qui vous diront d'aller au Nine Birds Shop, au neuvième étage. Surtoit, ne montez pas au neuvième étage

ESPIONNEZ ET SUIVEZ YUAN

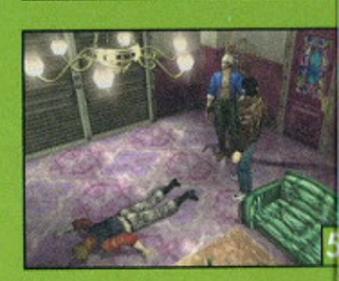
Le Nine Birds Shop a déménagé et se trouve désormais sur le toit de l'immeuble. Montez par l'ascenseur de droite au niveau R, c'est à dire sur le toit. Allez au Nine Birds Shop (54) et on vous dira que Yuan vient régulièrement tous les soirs. Choisissez l'option "Wait". Une cinématique s'ensuit (55) où l'on voit Ryo et Ren suivre Yuan. Ensuite, c'est à vous de jouer. Restez derrière elle sans vous faire remarquer. Suivez-la au premier étage en prenant l'ascenseur. En bas, faites attention, car avant d'ouvrir une porte au fond à droite, elle jette un coup d'œil derrière elle. Suivez-la

jusque dans le Thousand White Building. Ensuite, un QTE apparaît au Knife Shop. Appuyez une fois à gauche (◀) lorsque la flèche apparaît à l'écran. Ryo et Ren vont alors se cacher. Suivez-la dans le Cafe Anna (56). Continuez jusqu'à ce qu'elle entre dans le Moon Child Building. Juste après, il va y avoir un autre QTE. Faites ▼, Y. Après, suivez-la en montant, vous aussi, dans l'ascenseur vers le quatrième étage. Elle va rentrer chez elle. Quel que soit votre choix (pile ou face), c'est à Ryo d'entrer dans la chambre de Yuan. Ouvrez la porte et préparez-vous à un QTE : ◀, ▶, A. Une



55

fois à l'intérieur (57), allez chercher Zhang, l'associé de Zhu, à gauche du bureau derrière le paravent. Lors d'une cinématique, vous entendrez Dou-Niu s'approcher. Allez vous cacher derrière le canapé avec Ren. Préparez-vous à un nouveau QTE : ▲, A. Puis, juste après, préparez-vous à appuyer sur ▶ afin de pousser le meuble devant le placard.



LE LIEU SECRET DE YUANDA ZHU

Le lendemain, Zhang vous donne une clé et vous dit que Yuanda Zhu est caché dans le Ghost Hall Building au dixième étage. Allez au Thousand White Qr, puis à gauche tout au fond en passant à côté des grandes portes grises

(Warehouse). À l'intérieur du Ghost Hall Building, prenez l'ascenseur jusqu'au troisième étage, puis montez les marches jusqu'au quatrième. À partir de maintenant, Ryo va devoir marcher sur des planches et réaliser pleins de

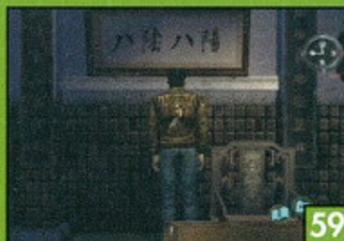
QTE d'équilibriste, avec les flèches de direction. Pensez à sauvegarder régulièrement ! Tout de suite en arrivant au quatrième étage, allez à droite, puis montez sur la première planche de bois (▶, ◀, ▶) (58). ...



Montez sur la suivante (↑, ←, →). Allez maintenant au septième étage. Montez sur une planche (↑, ←, →, ↓) puis sur la suivante (↑, ←, →, ↓). Allez au huitième étage, puis montez sur une planche (↑, →, ↓, ←, ↑), puis sur la suivante (↑, →, ↓, ←, ↑). Montez ensuite au dixième étage, puis sur l'avant-dernière planche (↓, →, ↑, ←, ↓). Sur la dernière planche, le QTE se déclenche plus tôt que d'habitude, au moment où Ryo effectue le saut sur la planche (↑, ←, →, ↓, ↑, ↓). En avançant vers la porte, Ren apparaît et entre avec vous dans le repaire de Yuanda Zhu. Ouvrez le tiroir de droite du bureau et prenez un schéma.

L'ÉNIGME DU BOUDDHA ET DES QUATRE CLÉS

Vous possédez déjà une clé, la Snake Tortoise. Il vous manque maintenant trois autres clés. Cette pièce en renferme bien plus, mais seulement trois nous intéressent. Soulevez le panneau accroché au mur derrière le bureau (59) et vous trouverez la clé du dragon, la Blue Dragon. Maintenant, ouvrez la porte du placard juste à droite du bouddha, vous trouverez, sous un kimono, la clé du tigre, la White Tiger. Enfin, la dernière clé se trouve en haut d'une l'étagère (à gauche du bouddha) dans un grand pot rond. Il s'agit de la clé du phénix. Placez-vous devant le bouddha. Observez-le, puis placez les clés (60) dans la position indiquée sur le schéma trouvé dans le tiroir du bureau. Le meuble se met à bouger et vous rencontrez enfin Yuanda Zhu en personne. Lors



d'une cinématique, Yuan, Dou Niu et d'autres malfrats surgissent. Ren s'enfuit par la fenêtre, tandis que Dou Niu pousse Ryo par la fenêtre, mais, par chance, il atterrit sur une toile tendue. Vous devez maintenant combattre plusieurs ennemis en même temps. Dou Niu saute, lui aussi, par la fenêtre pour vous combattre (61). Essayez de résister aux assauts des différents ennemis, mais vous ne pourrez rien faire, l'écran va doucement s'assombrir, et Dou Niu vous lan-



cera un méchant coup de poing qui vous enverra balader à plusieurs mètres ! Heureusement, Xiuying se portera à votre secours et mettra une raclée à Dou Niu.

POUR ENTRER DANS LE YELLOW HEAD BUILDING

Puis, Ren et Ryo se séparent. Allez au Nihao Teahouse, dans le Dimsum Qr. Entrez dans le salon de thé, choisissez l'option «Try» et placez les tasses en utilisant le même code que d'habitude (de la gauche vers la droite : la première en haut et la troisième en bas), puis choisissez l'option «Wait». Juste après, lors d'une courte cinématique, un homme dépose un message (63). Allez au Moon Child Bldg, à la chambre 503. En arrivant près de la porte de la chambre 503, une cinématique se déclenche, puis un homme vous fait entrer chez lui.



Vous allez l'affronter dans la pénombre, puis dans le noir complet (64). Pour le toucher, vous devez anticiper ses mouvements. Une fois que vous l'avez touché, vous apprenez une nouvelle technique, la Predictive Explosion.

Ensuite, il vous donne une photo d'un homme en rouge. Il s'agit d'un «scout», c'est-à-dire un «recruteur» qui repère les champions en arts martiaux dans les combats de rue, et qu'il faudra convaincre de vos talents.

L'ÉTRANGE HOMME EN ROUGE

Vous pouvez trouver cet homme en rouge aux endroits où ont lieu les combats de rue. Redescendez au rez-de-chaussée et discutez avec différentes personnes près des ascenseurs pour avoir des renseignements sur les combats de rue. Partez du Moon Child Building et allez au Star Gazing Point (au fond à droite en sortant) pour participer à un combat de rue. Vous verrez l'homme en rouge de la photo.

Combattez le lutteur borgne (65) : pour le vaincre, donnez trois coups de pied de suite, jusqu'à ce qu'il tombe. À ce moment, l'homme en rouge part. Ensuite, allez au Small Dragon Garden (toujours dans le Stand Qr, près de l'entrée du Moon Child Building), et participez au combat contre le lutteur mongol. Ce combat n'est pas difficile. Il faut juste le toucher une fois et avoir le bon timing. Attendez qu'il

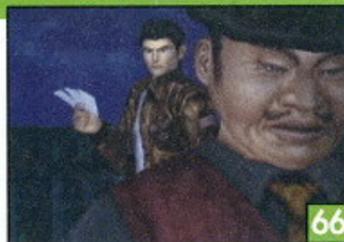
s'approche de vous et lancez un coup de poing. Ensuite, vous voyez à nouveau l'homme en rouge partir. Il vous reste un combat à faire. Allez dans le Thousand White Qr, puis combattez l'acrobate. Pour le vaincre, utilisez la technique apprise dans la chambre 503. Touchez-le une fois avec un coup de poing puis enchaînez très vite avec une prise au corps à corps pour l'envoyer au tapis. L'homme en



rouge vient ensuite vers vous et vous donne rendez-vous dans la Dragon St. Choisissez l'option de gauche «Dragon Street» et attendez-le (option «Wait»).

LES TROIS PHOTOS

Descendez la Dragon St. L'homme en rouge vous emmène dans un coin plus tranquille à quelques mètres de là. Il vous donne trois photos de combattants de rue et vous demande de les vaincre (66). Allez demander des renseignements sur ces trois personnes en vous rendant à un combat de rue, par exemple, tout de suite à droite en entrant dans le Thousand White Qr, ou bien à l'endroit où vous avez combattu l'acrobate, à une femme en t-shirt blanc avec un dessin orange. Ensuite, allez au



Tea Break Building en passant par le Nihao Tea. Entrez dans le Tea Break Building, allez tout de suite à droite, puis à gauche. Parlez au catcheur devant la porte (67) et montrez-lui les photos. Il vous dit que Rod Stunt est là. Parlez-lui à nouveau et il vous demande 500 \$ pour vous laisser passer. Si vous avez moins de 100 \$ en

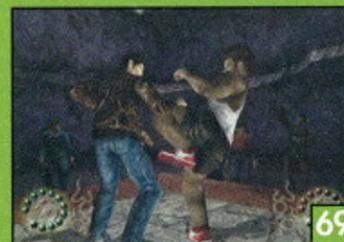
poche, allez au warehouse (avec les grandes portes grises et les gardes de sécurité à l'extérieur) dans le Thousand White Qr pour transporter quelques caisses. Quand vous avez gagné 100 \$, retournez dans la Dragon Street (la première rue du troisième CD). Juste en bas des marches, jouez au jeu d'argent (68). Faites une

sauvegarde, puis pariez le maximum (100 \$) et placez-les sur «Big» (à gauche). Si vous perdez, rechargez la sauvegarde (pour éviter de perdre de l'argent) et à chaque fois que vous gagnez une partie, sauvegardez et rejouez à nouveau. Au bout de plusieurs essais, vous pouvez empocher facilement plus de 500 \$.

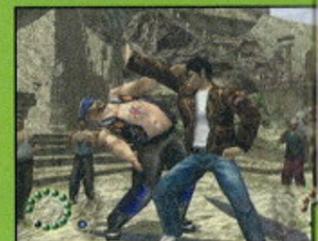
COMBAT AVEC ROD STUNT

Lorsque vous avez l'argent, retournez au Tea Break Building en passant par le Nihao Tea, puis donnez l'argent au catcheur et entrez dans le Phoenix Building. À cet étage, vous pouvez jouer à un grand classique des jeux Sega : Afterburner. Prenez les escaliers jusqu'au quatrième puis l'ascenseur vers le niveau B1. Descendez tout en bas et affrontez Rod Stunt (69), un maître du «pancratium» (un art martial qui mélange des techniques issues de la boxe et du catch). Pour le vaincre, vous devez gagner les deux rounds. La meilleure tactique consiste à régulièrement utiliser le

bouton Y pour éviter ses coups et les prises de corps à corps, puis à enchaîner, par exemple une technique qu'un des maîtres vous a appris. Le plus simple reste quand même d'enchaîner (après une esquive avec le bouton Y) une série de trois coups de poing ou une série de deux coups de pied (seulement deux car le troisième ne passe pas). Restez prudent, Rod Stunt peut vous envoyer en dehors du ring. Quand vous avez gagné, vous recevrez 1 000 \$. Direction le deuxième combat ! Allez au Stand Qr, et plus précisément au Blue Dragon Garden (à côté de l'entrée de Moon Child



Building). Montrez vos photos à l'homme qui en garde l'entrée. Donnez-lui vos 1 000 \$, puis dirigez-vous vers le ring en bas des marches. Lors d'une cinématique, vous verrez Ren (70) qui provoquera Greg en l'insultant. Ren vous envoie ensuite à sa place, puis parie de l'argent... Pour vaincre Greg More (71), il faut gagner les deux rounds.



COMBAT AVEC GREG MORE ET CHUNYAN

Pour cela, évitez le plus possible les prises de corps à corps (avec le bouton Y), puis enchaînez très vite des coups de poings (évités les coups de pied). Lors du premier round, commencez par le blesser (un quart ou la moitié de son énergie), puis essayez de le projeter en dehors du ring. Même lorsque Greg vous attrape, il vous est possible, dans la plupart des cas, de vous libérer (appuyez sur Y dès le début de sa prise et ne vous arrêtez pas d'ap-

puyer tant qu'il ne vous a pas lâché). Après avoir gagné le premier round, utilisez la même technique. Si vous voulez, vous pouvez toujours essayer de le blesser jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie, cela semble plus facile. Quand vous avez gagné, vous recevez 2 000 \$. Une cinématique avec Ren se déclenche. Allez maintenant au Black Heaven Building (non loin de l'entrée du Moon Child Building). Tout de suite en y entrant, vous voyez un garde.

Parlez-lui plusieurs fois et montrez-lui la photo de Chunyan. Prenez l'ascenseur pour aller au onzième étage, puis montez l'escalier jusqu'au douzième. Allez à gauche et prenez le passage (celui avec des grilles rouges tout autour). Montrez la photo au garde, puis donnez-lui vos 2 000 \$. Descendez les marches et participez au combat contre Chunyan (72). Elle est très dangereuse et très rapide. Parez régulièrement ses nombreuses



attaques en enchaînant des coups. Préparez-vous à un QTE vers la gauche (←, ⊕). Ensuite, vous verrez une cinématique où Ryo sauve Chunyan au bord du précipice.



THOUSAND WHITE BUILDING 1

Maintenant, elle ne tuera sans doute plus jamais personne... En montant l'escalier vers la sortie, l'homme en rouge réapparaît et vous donne rendez-vous une fois de plus dans la Dragon St. Allez dans la Dragon St et faites passer le temps en choisissant l'option "Wait" jusqu'à ce que le soir tombe. Avancez dans la Dragon St. Une cinématique se déclenche. L'homme en rouge vous donne ren-

dez-vous dans le souterrain (B1F) du Thousand White Building et vous en donne le plan. Il vous demande de venir seul. Dans une autre cinématique, vous voyez la planque de Ren. Le lendemain, vous pouvez passer le temps en choisissant l'option de gauche "Wait". Le surlendemain, allez au Thousand White Bldg, achetez une carte des lieux (juste devant l'entrée principale) et entrez. Montez

les escaliers jusqu'au troisième étage, puis prenez l'ascenseur vers le niveau B1. Maintenant, regardez le plan donné par l'homme en rouge et dirigez-vous vers l'escalier qui descend au niveau B2. Vous arrivez ainsi dans un petit couloir creusé dans la roche, devant une porte rouge. Ouvrez-la. Faites passer le temps en attendant la prochaine cinématique. L'homme en rouge apparaît mais repère un



intrus (73). Ren surgit et assomme l'homme en rouge. Prenez le tunnel en direction des égouts. Allez à droite au fond du couloir, puis à gauche deux fois, et, enfin, à droite.

THOUSAND WHITE BUILDING 2

Une cinématique se déclenche, avec Ryo et Ren (74). La porte est fermée... Wong vient alors vous parler. Il ouvre cette porte et vous donne un plan. Montez les escaliers jusqu'en haut et arrêtez-vous. Observez la pièce au moyen du champignon analogique de la planchette. Vous êtes dans une sorte de grotte avec un escalier qui monte sur votre gauche, des ascenseurs inaccessibles au fond, et une porte rouge sur la droite. N'ouvrez surtout pas la porte rouge, car Dou Niu se trouve derrière.

Montez les marches à gauche et ouvrez l'une des deux portes vertes. Allez ensuite à droite, puis deux fois à gauche. Vous arrivez dans une grande salle avec un signe sur le sol et des pierres sur votre gauche (75). Allez dans le couloir tout au fond de cette pièce. Après, prenez à gauche, vous verrez un escalier qui monte au deuxième. Montez. En y arrivant au deuxième étage, arrêtez-vous et ne bougez plus d'un millimètre ! Observez votre carte. Il y a des points (carrés) jaunes et bleus.



Le prochain escalier à prendre se trouve à droite de votre position sur le plan (un carré bleu en bas à droite du plan). Allez-y. Au troisième étage, avancez dans le couloir. Une cinématique s'enclenche, dans laquelle on voit Ren se



débarrasser d'un garde habillé en noir... Continuez d'avancer et vous verrez un autre garde. Préparez-vous à un QTE (▼, ⓑ). Notez que lorsque ratez le QTE, vous devrez toujours battre le garde dans un combat en vue subjective.

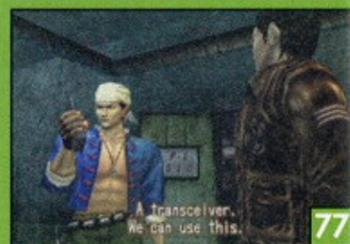
THOUSAND WHITE BUILDING 3

Continuez d'avancer et vous verrez le dernier garde de cet étage appuyez sur ►, ⓑ, ⓐ) juste avant l'escalier. Montez maintenant au quatrième étage. À cet étage, vous rencontrez trois autres gardes. Ici, dans l'ordre, les combinaisons à faire lors des QTE. Pour le premier garde, appuyez sur ⓐ, ▲, ⓐ. Pour le deuxième, sur ⓐ, ◀, X. Pour le troisième, sur X, ►, ►, X. Ensuite, montez au cinquième et allez dans la grande pièce sur le plan, là où on voit plein de caisses en bois. Lors d'une cinématique, vous allez voir des gardes dans une chambre. Ryo et Ren vont ensuite jouer à pile

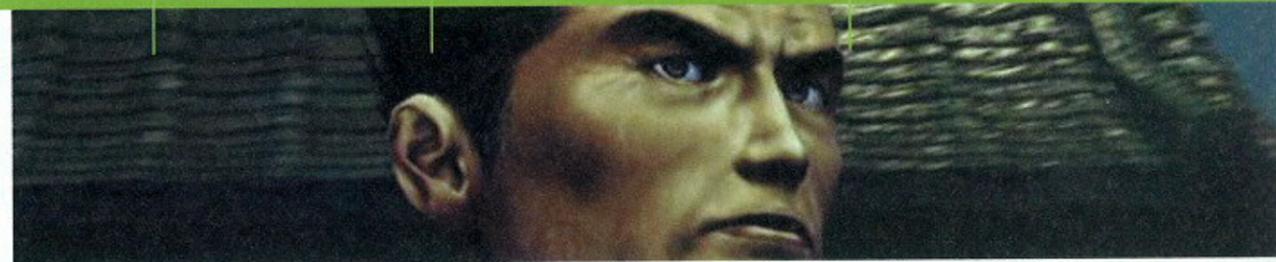
ou face celui des deux qui va entrer dans la pièce. Ryo perd, c'est lui qui doit entrer. Immédiatement, le combat s'engage (76). Cela ne devrait pas vous poser de difficulté. Ensuite, Ren entre dans la chambre et ramasse une radio sur le sol (77). Maintenant, montez au sixième étage. Mais avant d'y arriver, vous aurez plusieurs groupes de gardes à éviter (78) ou à combattre, au choix. Quand vous arrivez à un groupe de gardes, Ren vous explique qu'il est possible de se faufiler sans être vu. Si vous ratez la scène de furtivité, il vous faudra les combattre. Passez ensuite les autres



groupes de gardes. (faites une sauvegarde entre chaque groupe et sachez que les deux derniers groupes de gardes sont assez costauds). Montez ensuite au septième étage et allez au fond de la grande salle. Vous constatez, lors d'une cinématique, qu'il n'est pas possible de passer par là, à cause des gardes.



Il vous reste ensuite 6 minutes (83) pour trouver la salle des gardes avec les clés des ascenseurs. Allez ouvrir la porte 1824 à droite des trois ascenseurs. Combattez les gardes. Quand vous les avez vaincus, ouvrez le panneau gris à gauche dans cette pièce (84) et prenez toutes les clés. Ressortez de là et allez ouvrir le boîtier du compteur électrique (EV) près des trois ascenseurs. Choisissez la clé qui correspond au chiffre romain inscrit sur la porte du panneau de contrôle. Allumez l'interrupteur à l'extrême gauche. Maintenant, appelez l'ascenseur qui se trouve complètement à gauche. Des gar-



THOUSAND WHITE BUILDING 4

Essayez les deux autres endroits possibles, qui correspondent aux carrés bleus sur la carte. Après avoir trouvé le troisième poste de garde, Ren va recevoir un message radio, puis tous les gardes vont s'en aller. Essayez de monter par les trois escaliers du septième, mais deux d'entre eux sont gardés par des ennemis qui se trouvent au huitième. Vous finirez par trouver le bon, celui qui n'est pas surveillé au huitième. Du huitième, montez tout de suite

au neuvième. Une fois au neuvième, avancez et préparez-vous à un long QTE. Voici les actions à remplir : haut, ⓐ - ►, ⓐ - ►, ▲, ⓐ - ▼, ▲, ⓐ. Montez ensuite au dixième par l'escalier. Ensuite, courez jusqu'à la grande salle, puis prenez l'escalier juste après cette salle sur la gauche. Montez tout de suite au onzième, avancez, approchez-vous du précipice près de la planche de bois. Préparez-vous à un QTE (79). Voici les actions à remplir : ◀, ▲, ▼, ►, ◀. Ensuite,



te, Ryo et Ren se séparent. Avancez et préparez-vous à un combat sous forme de QTE. Voici la séquence : X, ⓐ, ⓑ, ⓐ, Y, ⓐ, Y, ⓐ et à la fin, appuyez sur ▲, ⓐ. Après, Ren vous rejoint. Continuez jusqu'au treizième étage.



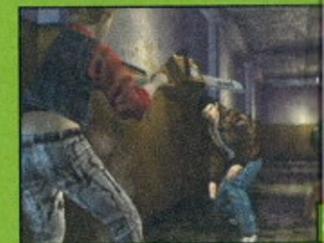
Allez maintenant dans la grande pièce de cet étage. En vous approchant du gouffre et de la planche de bois (80), Dou Niu ressort ! Le premier à passer sur la planche est Ren ; après, c'est vous : ◀, ▼, ►, ▼, ▼, ◀, ▲.

THOUSAND WHITE BUILDING 5

Ren donne un coup de pied dans la planche pour la faire tomber et Dou Niu pique une colère carabinée. Montez au quatorzième. Yuan apparaît et va essayer de vous découper en rondelle avec sa tronçonneuse lors d'une cinématique (81). Ensuite, il y a un long QTE : ◀, ⓐ, ►, ⓐ, ⓐ, ► puis à la fin, faites ▲, ⓐ. Allez maintenant au quinzième étage. En continuant d'avancer, Dou Niu revient et vous poursuit lors d'un QTE (◀, ◀). Si vous ratez une

action, Dou Niu vous rattrape. Mais vous avez une chance de vous tirer d'affaire grâce un QTE (▼, Y). Si vous ratez encore, Ryo et Dou Niu tombent à l'étage inférieur. Dou Niu est ensuite bloqué dans les débris et lorsque Ryo se relève, il doit affronter deux gardes. Après cela, Ren et Ryo reviennent au quinzième étage. Maintenant, montez au seizième étage. Yuan va encore vous poursuivre avec sa tronçonneuse lors d'un QTE : ⓐ, ◀, ⓐ, ⓐ, ►, ◀,

ⓐ, ► et lorsque Yuan vous rattrape, à la fin, appuyez sur ►, ⓐ et ◀, X. Après, montez au dix-septième et allez dans la grande salle. Yuan va encore surgir et il va encore y avoir un QTE : ▼, ▲, ► (82) puis ▼, ⓐ. Juste après l'avoir fait tomber, affrontez-la dans un combat. Ensuite, Ren va vous donner sa radio et Ryo monte au dix-huitième étage. Allez en direction des trois ascenseurs. Ryo va alors entendre un message radio.



THOUSAND WHITE BUILDING 6

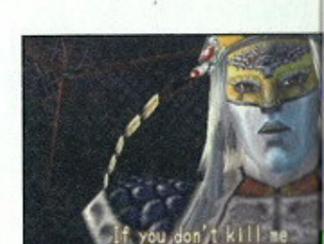
Il vous reste ensuite 6 minutes (83) pour trouver la salle des gardes avec les clés des ascenseurs. Allez ouvrir la porte 1824 à droite des trois ascenseurs. Combattez les gardes. Quand vous les avez vaincus, ouvrez le panneau gris à gauche dans cette pièce (84) et prenez toutes les clés. Ressortez de là et allez ouvrir le boîtier du compteur électrique (EV) près des trois ascenseurs. Choisissez la clé qui correspond au chiffre romain inscrit sur la porte du panneau de contrôle. Allumez l'interrupteur à l'extrême gauche. Maintenant, appelez l'ascenseur qui se trouve complètement à gauche. Des gar-



des en uniforme noir vont sortir de l'ascenseur. Vous devez tous les combattre. Dès le début du combat, ne restez surtout pas au milieu des ennemis, mais prenez de la distance pour éviter de tous les affronter en même temps. En les tuant un par un et en utilisant régulièrement le bouton Y pour



esquiver, cela ne devrait pas vous poser trop de difficultés. Ensuite, prenez l'ascenseur vers le niveau B1. Une fois en bas, ouvrez la boîte du compteur électrique. Choisissez la clé qui correspond au chiffre romain inscrit la porte du panneau de contrôle. Allumez l'interrupteur de l'ascenseur qui va



à l'étage B3. Ensuite, prenez l'ascenseur et descendez à l'étage B3. Là, vous voyez un homme dans un accoutrement peu commun, un expert en arts martiaux (85), qui est enfermé dans une cage avec un autre homme. Descendez tout en bas.

LE MAÎTRE DANS LA CAGE

Après la cinématique où Ryo voit et plusieurs gardes, il faut affronter le maître Baihu dans la cage, en attendant de quoi, il acceptera que vous partiez avec Joy. Ce combat annonce relativement coriace, si vous restez sur vos gardes (bouton L) le plus possible. Utilisez également vos meilleurs coups et techniques (si vous vous sentez assez à l'aise pour cela) (86). Lorsque vous avez des attaques de Baihu (Y), évitez-les très vite plusieurs coups de poing ou coups de pied, puis utilisez votre garde dans l'instant suivant pour à nouveau éviter les

attaques, et répétez cette opération autant de fois qu'il le faut. À la fin, préparez-vous à un QTE (←, X). Ensuite, Baihu se relève, vous devez recommencer la même chose avec un QTE qui diffère à la fin (←, ←, B). Lors de cette seconde phase de combat, Baihu s'avère un peu plus méchant et rapide que précédemment. Vous aussi... soyez plus rapide et plus sûr sur vos gardes (bouton Y). Après, Baihu va se déchaîner (87). Vous devez le battre en vue subjective dans un QTE : ▷, ◀, ▲, A, puis à la fin (▼, X, ▲, A). Une fois que Ryo a vaincu, il délivre Joy.



86



87



88

Ryo et Joy montent ensuite au quarantième étage. Il s'ensuit une cinématique au cours de laquelle Joy dit à Ryo que Wong a été enlevé au quarantième étage. Arrivé en haut, vous vous retrouvez dans un hall en face d'une grande statue représentant le buste de Dou Niu (88). Il y a également une grande porte sur

la gauche. Ouvrez-la. Lors d'une cinématique, vous verrez surgir une troupe de gardes en uniforme noir.

LE QUARANTIÈME ÉTAGE

Vous allez devoir les affronter dans un combat qui s'annonce très dur, voire même très corsé selon votre niveau. Accrochez-vous et évitez bien ce qui suit (89). Tout d'abord, ne restez pas au milieu des adversaires mais éloignez-vous du groupe d'ennemis dès le début du combat. Par ailleurs, certains ennemis sont plus résistants que d'autres. Ne vous acharnez donc pas sur un adversaire qui semble vous résister mais combattez-en un autre, qui vous paraît

plus faible. Vous aurez sans doute à recommencer plusieurs fois. Surtout, n'oubliez pas d'utiliser le bouton Y pour parer ou esquiver les coups adverses. Si vous maîtrisez les techniques que les différents maîtres vous ont apprises, essayez d'en placer une ou deux pendant le combat. Après cette inoubliable scène d'action, vous devez monter sur le toit. Ce faisant, des gardes vont essayer de vous en empêcher lors d'un QTE (▼, Y, B, X, ▲, X). Sur le



89



90

toit, il y a une longue cinématique au cours de laquelle Lan Di s'envole dans un hélicoptère. À la fin de la séquence, vous devez affronter Dou Niu dans un combat final. Pour le vaincre, utilisez le bouton Y pour esquiver, puis, tout

de suite après, frappez-le ! À chaque fois qu'il essaie de vous attraper, appuyez sur Y très vite et ne vous arrêtez pas d'appuyer tant qu'il ne vous a pas lâché (90). À la fin, Dou Niu fonce vers vous à quatre reprises.

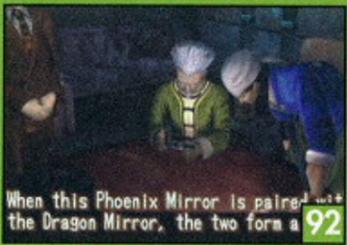
LE BOSS FINAL CD4

Vous devez alors remplir quatre QTE, les trois premiers pour éviter Dou Niu et le dernier, pour l'achever d'un seul coup bien placé : (←, ←, ←, Y), (▼, ◀, ▲, Y), et enfin le coup final (▷, X+A) (91). Sachez que cette dernière action est très difficile à réaliser et à bien exécuter. Moi-même (et même le journaliste !), j'ai dû recommencer plusieurs fois avant d'avoir le bon timing pour appuyer sur les boutons de la manette. Il s'agit de la technique que Xiuying vous a apprise, à monter Elbow Assault. Une fois que vous avez réussi, Ryo met Dou Niu au tapis. Puis, Lan Di s'enfuit. De retour au village de Ren, Yuanda Zhu vous apprend davantage sur la mort

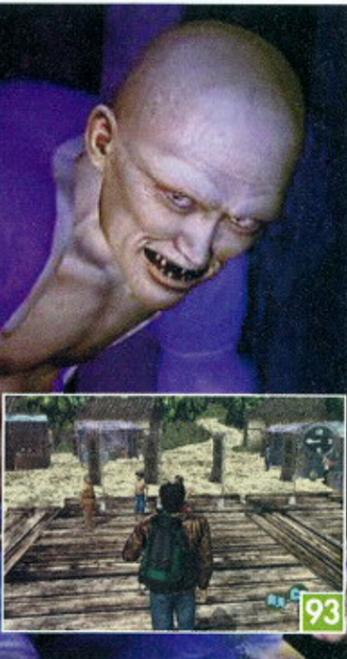
de votre père, ainsi que sur les secrets qui entourent le Dragon Mirror (92). Ryo retourne ensuite au temple. Le maître Mo lui donne une nouvelle technique de combat et Xiuying lui offre un pendentif blanc Yin-Yang. Ensuite, Ryo part pour Guilin, en direction du village de Bailu. **CD4.** À sa descente du bateau, Ryo se trouve à Langhuishan (93). Il doit maintenant chercher le village de Bailu. Discutez avec le vendeur de poisson juste sur votre droite en descendant de la plateforme. Il vous indiquera la direction à suivre pour aller au village de Bailu. En courant sur la route indiquée par le poissonnier, vous arrivez à Green Field. En continuant encore plus loin, vous arriverez à Yingshuihe.



91



92

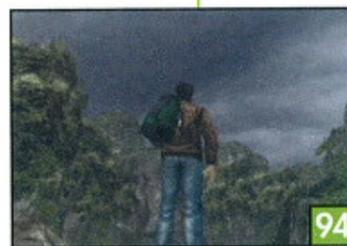


93

RENCONTRE AVEC SHENHUA

Une longue cinématique commence. Le temps se couvre (94), une averse s'annonce, l'orage éclate. Ryo se précipite immédiatement vers le Muddy Stream (le "torrent de boue"), et voit une chèvre en train de se noyer. Sur l'autre rive, il aperçoit une jeune fille. Cette jeune beauté n'est autre que Shenhua - oui, Shenhua du premier Shenmue, que l'on rencontre enfin dans ce quatrième CD... Elle saute dans le torrent pour sauver la chèvre. Le vaillant Ryo plonge à son tour pour les sauver (95). Le lendemain,

vous vous réveillez sur la rive. Ryo et Shenhua partent en direction du village de Bailu. Maintenant, c'est à vous de jouer. Suivez Shenhua. Discutez avec elle en choisissant toutes les options de dialogue disponibles (96). An arrivant à Deep Green Way, Shenhua se met à courir. Pour la suivre, effectuez trois séries de QTE. Premier QTE : ▲, ▼, ▲, A, (◀, ▶), X, ▲, ▼, (◀, ▶), (A, X). Ils vont ensuite escalader la petite montagne, puis se remettre à courir.



94



95



96

Deuxième QTE : X, ▼, (A, X), (▶, ◀, ▶), (A, ▲), ◀, (◀, ▶), X, ▼, (▶, ◀, A). Ensuite, Ryo et Shenhua s'arrêtent quelques instants dans un lieu avec des lucioles et un vieil arbre. Après la cinématique, Ryo et Shenhua continuent de courir, et vous devrez remplir le troisième QTE.

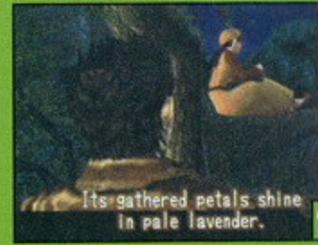
À LA RECHERCHE DU VILLAGE DE BAILU

Voici la troisième séquence de QTE : (▲, X), (◀, ▶, ▼), (▲, X), ▶, (A, ▲), (▶, ◀, ▶), X, (◀, ▶, ▲), (▲, ▼, A). Ryo et Shenhua vont ensuite rejoindre l'entrée d'une grotte. Vous assisterez alors à une cinématique avec un aigle qui survole la grotte où se trouvent Ryo et Shenhua. Ensuite, Ryo allume un feu avec son briquet "Heaven". Vous devez ensuite aller chercher du bois dans un tunnel au fond de la grotte. Pour cela, utilisez le bouton L pour zoomer

sur une brindille ou sur un petit tas de bois et appuyez ensuite sur X pour le ramasser. Après avoir ramené du bois à trois reprises, Ryo s'assoit près du feu avec Shenhua (97). Discutez avec elle en choisissant tous les sujets possibles. Shenhua s'endort, puis vous verrez Ryo s'entraîner devant la grotte. Après cette séquence, vous entendrez Shenhua chanter le thème musical de Shenmue. Parlez-lui lorsque Ryo est près de l'arbre (98). Le lendemain, suivez



97



98

Shenhua en direction du village de Bailu. Mais la route est barrée à cause de la tempête de la veille. À ce moment, vous dirigez à nouveau Ryo. Revenez sur vos pas au niveau de l'intersection. Vous allez voir une cinématique. En conti-

nuant sur le nouveau chemin, prenez la prochaine à gauche, puis la prochaine à droite. Après être passé sous le tronc d'arbre avec les fleurs bleues, prenez enfin la gauche. Vous arrivez à une rivière

VERS LA MAISON DE SHENHUA

Shenhua la traverse en sautant sur des pierres. Vous devrez réaliser un QTE pour passer la rivière à votre tour (◀, ▶, A). Avancez, et vous arrivez à une autre rivière. Pour la traverser, vous devrez remplir un autre QTE, plutôt coriace : ◀, ▶, A, ▶, ◀. Continuez d'avancer et prenez à gauche, puis deux fois à droite. Après la scène cinématique, suivez Shenhua. À la fin, choisissez l'option de gauche "Go". Vous verrez ensuite des pleins de fleurs, puis un "arbre araignée". Après cela, continuez de suivre Shenhua. Vous passerez devant une rivière qui change de couleur, puis vous constaterez que la route est bloquée. Juste après, vous dirigez à nouveau Ryo. Courez le long de

ce chemin, prenez à droite, puis à gauche. Et à partir de maintenant, prenez constamment à droite. Vous arrivez ainsi dans une nouvelle zone géographique, la Rocky Area (99). Avancez tout en vous préparant à des QTE (◀ ou ▶). Ceux-ci se déclenchent lorsque vous êtes trop près du bord de la plateforme. Lorsque vous tombez, il faut recommencer depuis le début et aucune sauvegarde

n'est possible au milieu de ce passage. Quand finalement vous avez réussi, vous devez faire un QTE (▲, ▲, A) pour sauter par dessus un gouffre afin de rejoindre Shenhua (100). Après une courte cinématique, continuez votre chemin puis prenez à droite. Ensuite, vous devez suivre Shenhua. Après, vous devez choisir le chemin de droite (option "Right").



99



100

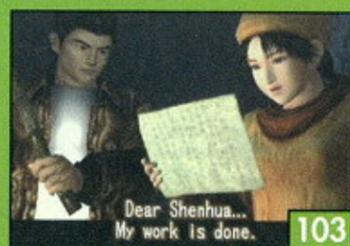


LES DEUX MIROIRS, LA LETTRE ET L'ÉPÉE ANTIQUE



102

ivez ensuite Shenhua (en choisissant l'option "Go") dans la Rocky ea. Suivez la cinématique jusqu'à tre arrivée près de la maison de enhua. Vous une autre cinéma- que près de l'arbre (101). Ensuite, o et Shenhua vont boire un verre ns sa maison. Vous avez le choix tre plusieurs options. En sélectionnant "Family", vous pouvez voir e cinématique de Ryo enfant avec n père. Continuez de lui parler en oisissant les autres options. À la , elle vous propose de manger. ez dans la cuisine et choisissez l'option "Wait". Après le dîner, allez



103

ans la chambre et regardez le schéma qui se trouve sur le bureau (102). Il s'ensuivra une cinématique, au cours de laquelle Ryo discutera de l'énigme des miroirs avec Shenhua. Le lendemain, retournez dans la cuisine et choisissez l'option "Wait". Maintenant, vous devez suivre Shenhua au Cloud Bird Trail. Après être montée en haut des marches, Shenhua remarquera quelque chose d'anormal (les oiseaux ne sont plus là, il le silence règne...). Ensuite, Ryo et Shenhua courent en direction du Stone Pit. Une fois à l'intérieur, suivez Shenha jusque dans



104

une pièce où les deux personnages vont allumer des torches. Ils vont ensuite continuer plus loin dans le tunnel. Suivez-la jusqu'à la porte. Après, continuez en suivant le chemin indiqué par Shenhua qui va en direction des cascades souterraines (vous ne pouvez pas vous tromper, il n'y en a qu'un seul). Avancez, montez les marches. Lors d'une cinématique, Shenhua trouve une lettre de son père (103) et Ryo prend une épée. Placez l'épée dans le socle qui se trouve à quelques mètres de là (104). Vous allez voir une scène plutôt magique... (105). Allez main-



105



106

tenant placer votre miroir sur la pierre qui vient de jaillir du sol (106). Vous pouvez maintenant assister à la scène de fin. Shenmue se compose de nombreux chapitres, et tant que Ryo n'a pas vengé son père, l'histoire continue... Vivement la suite !



107

CONSEILS DE JEU

- En fonction des indices, des actions ou des lieux traversés, certains événements peuvent se déclencher ou non. Ils n'ont pas d'influence directes sur la progression dans le jeu, c'est-à-dire que vous ne serez pas bloqué si vous ne les voyez pas ou s'ils n'ont pas encore été déclenchés. Si vous suivez la solution du début à la fin, vous ne devriez avoir aucune surprise. Par exemple, l'événement avec Ryo, le photographe et Joy peut se déclencher à différents moments.
- Lorsque vous discutez avec un personnage, parlez-lui toujours deux ou trois fois de suite, car souvent, la personne à qui vous vous adressez ne vous donne pas les renseignements dès la première conversation. Lors d'un dialogue, lorsque vous avez le choix entre plusieurs options, essayez également plusieurs fois.
- Consultez régulièrement le carnet de notes de Ryo, cela peut

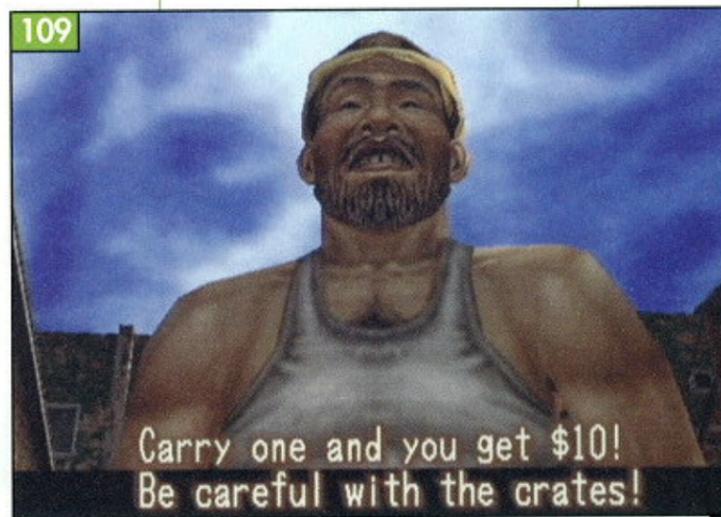
s'avérer très utile. Bien que le jeu soit, en grande partie, en anglais, les indices du carnet sont, eux, traduits en français.

- Faites des sauvegardes le plus souvent possible.
- En ce qui concerne les combats, entraînez-vous à maîtriser les coups de Ryo dès le début du jeu, par exemple avec Jianmine (le vieux maître de thaï chi) dans le Lotus Park (107). Observez au préalable la liste des coups dans le menu des objets (108). Trouvez



108

quelques techniques sympas et assimilez-les le plus tôt possible. Vers la moitié du jeu, les combats auxquels vous participerez deviendront de plus en plus difficiles.



109

- Pour gagner de l'argent facilement, la technique est simple. Si vous n'avez pas d'argent en poche, commencez par travailler en transportant des caisses dans un entrepôt (109). À partir du moment où vous avez accumulé au moins 100 \$, trouvez un endroit où parier (pariez si possible des grosses sommes, au moins 100 \$). Et juste avant de jouer, faites une sauvegarde. Recommencez autant de fois qu'il le faut, vous devriez accumuler plein d'argent en relativement peu de temps.



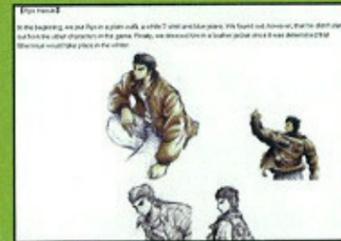
LES SURPRISES SONT CACHÉES... DANS LES CD !



Si vous possédez un ordinateur, vous pourrez trouver des bonus sur chacun des quatre GD-Rom de Shenmue 2. Pour cela, il vous suffit d'insérer l'un des quatre disques dans votre lecteur PC puis d'explorer le dossier "Omake". Le GD1 propose des



personnages animés (des Gif animés) classés par groupes : les amis de Ryo, les membres du Heaven's, les membres du Yellow Head, ainsi que divers autres personnages que l'on rencontre dans le jeu. Lorsqu'on passe le curseur sur l'une des images, on voit une



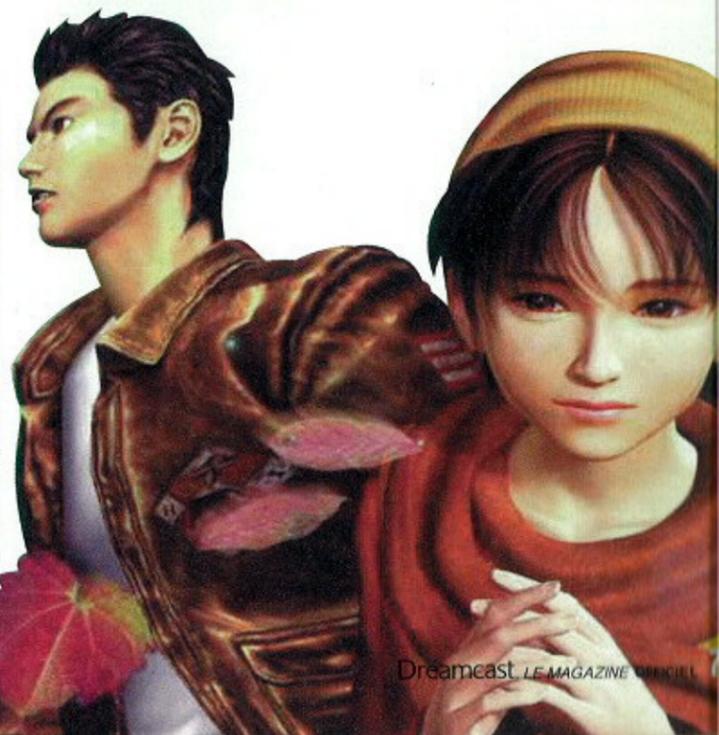
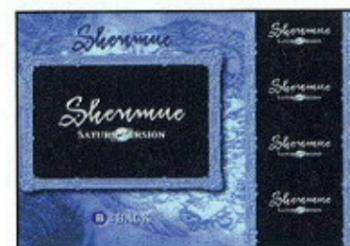
animation plutôt amusante. Pour le moment, ces images ne sont pas téléchargeables sur le VMU, patientons ! Le GD2 offre, quant à lui, des dessins originaux de différents personnages de Shenmue 2. Le GD3 propose des illustrations (CG) de personnages à



télécharger (jusqu'à une résolution de 1024 x 768). Enfin, le GD4 propose de visionner deux vidéos mais leur qualité est plus moyenne. Convenons-en, le dernier GD n'est pas le plus intéressant des quatre.

LA VIDÉO DE SHENMUE SUR SATURN

Pour voir cette incroyable vidéo, issue de l'ancienne 32 bits de Sega, il faut d'abord terminer le jeu. Ensuite, allez dans le menu "Shenmue collection" du CD4, puis dans le menu "YS Games", qui vous permet de la sélectionner. Vous y verrez des séquences des deux premiers Shenmue qui étaient prévues, à l'origine, sur notre bonne vieille Sega Saturn. Incroyable mais vrai ! En tout cas, pour l'époque, la Saturn avait l'air de fort bien s'en sortir, techniquement...



Head Hunter

Head Hunter est un excellent jeu d'action, qui offre plusieurs sortes d'énigmes, de jeux de réflexes et de boss ayant des techniques différentes. Cette soluce a pour ambition de vous aider à terminer le jeu de la manière la plus approfondie possible. Vous y trouverez donc des conseils, des astuces et des repères. Nous avons, en revanche, essayé de vous cacher au maximum le scénario, pour que vous le découvriez par vous-même... Entrez maintenant dans le feu de l'action, et bon jeu !

Kim

CD1

Mission d'entraînement

Je vous conseille grandement d'entraîner le jeu avec cette mission, qui vous familiarisera avec la prise en main du personnage. Si vous préférez omettre ce passage, rendez-vous au chapitre "Évasion" de la soluce.

Vous voilà donc dans un entraînement LEILA pour débutant. Il n'est pas difficile ; de plus, vous pouvez à tout instant appuyer sur **Start** pour revoir les objectifs. Avancez jusqu'au bout du couloir et ouvrez la porte du fond à gauche. Dans la pièce suivante, de là où vous êtes,

tuez l'ennemi qui fait les cent pas devant vous et prenez la porte en face (l'ennemi mort, elle passe du rouge au vert). Ensuite, tuez les ennemis présents. Vous ne pouvez leur faire de dégâts que s'ils sont verts ; quand ils deviennent transparents, changez de cible. Une fois les trois ennemis abattus, longez le mur à votre droite et passez la porte. À votre gauche, le chemin est bloqué par des caisses ; éloignez-vous un peu et visez le baril qui, en explosant, libérera le passage (01). Suivez le couloir, vous



verrez un ennemi près d'un baril. Tirez sur ce baril et l'ennemi disparaîtra. Passez la porte. Dans la pièce suivante, collez-vous contre le mur sur votre gauche (en appuyant sur **Y**), puis longez-le. Tout de suite après avoir passé le trou, collez-vous contre le mur opposé, pour observer l'ennemi sans être vu par lui (02). De là, tuez-le, puis franchissez la porte

du fond. Ici, pour éviter d'être repéré par le garde du fond, cachez-vous derrière les caisses, allez de l'une à l'autre en faisant des roulades, tout en prenant garde à ce que le garde ne regarde pas dans votre direction. Arrivé à la dernière caisse, engouffrez-vous vite dans le passage de gauche sans faire de roulade puis entrez dans la zone verte.

Évasion

La cinématique d'introduction vous montre Jack Wade qui arrache ses liens et s'évade. On commence à incarner le héros quelques secondes plus tard. Vous devez aller très vite, car votre barre de vie diminue régulièrement. Tout d'abord, cachez-vous dans le premier renfoncement que vous croisez à votre droite et tirez sur l'ennemi qui se trouve derrière la caisse (03). Conti-

nuez à avancer et après le tournant à gauche, cachez-vous derrière la caisse à gauche. Une fois l'ennemi abattu, avancez jusqu'à la grande caisse sur votre droite, plaquez-vous contre elle et tuez l'ennemi au bout du couloir. Avancez dans le couloir, tournez à gauche, planquez-vous dans le renfoncement de gauche (04), et profitez de votre position pour descendre



Permis C

Avant de vous rendre à LEILA, il faut que vous gagniez 250 points de technique. On les obtient en roulant vite sans percuter quoi que ce soit – ce qui n'est pas évident... Heureusement, il y a un lieu parfait pour glaner des points sans difficulté, on va donc s'y rendre immédiatement. Sortez du garage et prenez à droite. À la sortie du tunnel, passez le péage en prenant la file de droite (celle de gauche est la sortie). À North District, prenez la première à droite. À l'embranchement, prenez à gauche, suivez la route qui tourne à droite, puis prenez la première à droite. Au bout, franchissez la grille à droite (06). Vous



arrivez dans une ligne droite où ne circule aucun véhicule. Là, faites des va-et-vient à pleins gaz sur les chemins ouverts (attention aux chemins clos par des barreaux), et vous obtiendrez les 250 points. Ensuite, ressortez par la grille. Avancez, prenez la première à gauche, suivez la route qui tourne à gauche, puis tournez à droite.

Sélection rapide des armes

Vous pouvez changer d'arme à tout moment sans passer continuellement par le menu. Pour cela, appuyez sur le bouton Bas de la croix directionnelle, et faites le tour de votre inventaire avec les boutons Gauche et Droite. Il ne reste plus qu'à choisir votre arme en restant dessus, et sortir de la sélection automatique en appuyant à nouveau sur Bas.

Alerte

Sur le coin en haut à droite de l'écran, vous voyez une map qui vous indique votre emplacement et celui de vos ennemis. Elle est extrêmement importante, car elle vous montre les lieux où vous pourrez vous planquer. De même, elle signale si vous êtes repéré : si un ennemi a senti votre présence, les flèches désignant les gardes deviennent jaunes et l'inscription "warning" apparaît. Si vous êtes repéré, la map devient rouge et les gardes ne sont plus marqués sur la map. Quand le coin redevient sûr, elle repasse au bleu, sa couleur d'origine.

Sauvegarde

Dans ce jeu, vous pouvez sauvegarder à tout moment en allant dans le menu. Si vous mourez dans un niveau, la sauvegarde vous replacera au début du niveau et vous aurez tout à refaire. Donc, quitte à mourir, faites-le quand vous sortez de l'ascenseur.

Adrénaline

Vous trouverez çà et là des flacons d'adrénaline. Vous pouvez les utiliser à tout moment, ils servent à doper votre personnage. Ainsi, il subira moins de dégâts quand il recevra un coup. La jauge d'adrénaline se trouve juste au-dessus de celle de la vie ; elle est bleue. Vous remarquerez que son effet s'estompe rapidement, aussi essayez de les économiser au maximum et servez-vous de préférence quand vous rencontrez des boss.

Chez Angela

Après une longue cinématique, vous vous trouvez chez Angela, la fille de votre ex-patron. Parlez-lui, puis jetez un coup d'œil sur le diplôme posé sur la cheminée. Regardez ensuite le manuel de l'ACN posé sur la table, puis examinez le second livre (posé à droite du manuel de l'ACN). Regardez aussi le portrait à gauche de la porte à double battant (05). Enfin, jetez un coup d'œil sur les deux documents posés sur le comptoir du bar. Une fois que vous avez examiné tous les documents, Angela vous donnera un passe de chez elle. Prenez la porte à double battant pour sortir de



cette pièce, entrez dans la pièce de gauche (c'est la salle de sport) et ramassez l'adrénaline posée sur le banc à gauche. Ressortez et ouvrez la grille de l'ascenseur juste en face. Dans la cinématique suivante, Angela vous prêtera sa moto.

Notice

Voici un petit aide-mémoire, pour vous retrouver dans la manipulation des personnages.

- Stick : se déplacer
- A** : bouton d'action (ouvrir, ramasser, tirer)
- B** : roulade
- Y** : se coller au mur / se décoller du mur
- X** : cibler
- X+A** : tirer sur la cible
- X+Y** : changer de cible
- Stick+**R** : marcher silencieusement
- Stick+**X+A** : briser la nuque d'un ennemi

Moto

La moto n'est pas facile à diriger, car elle se manie avec les gâchettes analogiques. Par exemple, il suffit d'appuyer légèrement pour démarrer ; en appuyant à fond, la moto se mettra sur une roue et il sera impossible de la diriger. De même, pour ralentir, on peut tout simplement lâcher la gâchette.

- Stick : se déplacer
- D** : accélérer
- L** : freiner
- B** : reculer
- X** : changer de point de vue de caméra
- A** : descendre

Combats

Durant le jeu, vous rencontrerez pas mal d'ennemis. En général, il faut les tuer avec un pistolet, leur briser la nuque ou, plus pacifiquement, les éviter. Mais vous n'êtes pas obligé de suivre nos indications. En effet, vous récolterez quelques objets qui peuvent rendre ces combats plus aisés : des mines et des grenades. N'hésitez pas à les utiliser si vous sentez que la situation tourne mal. Notez aussi que si le combat s'éternise, d'autres gardes peuvent apparaître. Soyez donc très vigilant !

• Au carrefour, continuez tout droit sur quelques mètres et entrez dans le parking à droite (il se trouve juste avant l'angle de la rue) (07). Arrêtez-vous pile dans la zone orangée et descendez de votre moto. Vous êtes arrivé au centre de la ville LEILA. Là, vous faites la connaissance de votre rival Hank Redwood. Allez à gauche et installez-vous dans le simulateur

(08). Je vous conseille de réüssir vos tests en temps record, si vous voulez découvrir une petite surprise en fin de jeu. Pour connaître le meilleur moyen d'obtenir un temps record, reportez-vous à la page 96 consacrée aux permis. Une fois votre permis C en poche, Angela et le chef Hawke vous contacteront sur votre montre. Lisez les documents qui vous sont



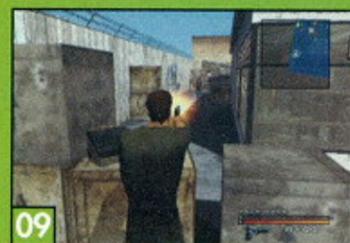
07 accessibles et sortez du menu. Dirigez-vous vers le fond de la pièce et ouvrez le casier C pour prendre



08 de nouvelles armes : un Stimulator Automatic, un Scorpion Neurostunner et des Balles-leurres.

La station d'essence [1]

Vous connaissez vos nouveaux objectifs ? Alors, en route pour le nouvel endroit ! Tournez à gauche pour sortir du parking, puis à gauche, prenez la deuxième à gauche, suivez la route qui tourne à droite, prenez la première à droite, et arrêtez-vous dans la zone orangée. Après une brève conversation avec Angela, elle vous donnera les coordonnées de vos indics, vous entrez dans la station-service. Allez à gauche, cachez-vous derrière les caisses et abattez l'homme en (09). Prenez l'adrénaline posée sur ces caisses. Faites le tour du bâtiment par la gauche et cachez-vous derrière les caisses



09 qui vous séparent des deux voyous qui tirent sur des cannettes. Abattez-les. Prenez ensuite la grenade posée sur la palette à droite de Jack. Si vous avez fait trop de bruit, un quatrième homme peut rappliquer. Vérifiez que le mot "danger" ne s'affiche plus à l'écran. Placez-vous près du mur où sont posées les cannettes, là où étaient les deux voyous. Ramassez la batterie de voiture sur la caisse (10) et la grenade par terre. Longez le mur de gauche et ramassez la grenade à côté de la dernière caisse de gauche. Allez à droite (vous retournerez à l'entrée de la station), et entrez dans le magasin. Ramassez la grenade posée sur les étagères de gauche. Derrière le comptoir, ouvrez la porte où est collée une affiche.



10 Tuez tout de suite le type qui se trouve dans le garage et placez la batterie dans la commande à grue qui se trouve sur le mur à gauche de l'entrée (11). Descendez dans le passage qui vient de se libérer et prenez le jeton de lavage. Allez à droite et ramassez le kit de soin, déclenchez l'interrupteur sur le pilier rouge le plus en bas à droite et sortez de la pièce.



11

La station d'essence [2]

Les gardes sont apparus dehors. Vous pouvez en éliminer deux en vous planquant dans le magasin (12), ou bien, affrontez-les dehors. Sortant, allez à droite, longez la palissade, vous croiserez un appareil qui contrôle les programmes de lavage. Insérez le jeton que vous venez de trouver et la porte derrière vous s'ouvrira. Baissez-vous de côté, retournez-vous et tuez l'ennemi qui vous canarde en vous protégeant avec les caisses. Attention, l'autre gars ne va pas tarder à arriver derrière-vous : tuez-le aussi. Au fond de cette salle, ramassez la grenade. Revenez sur vos pas et prenez la porte sur votre gauche.

Allez au bas de cette salle et prenez la clé qui se trouve sur la table. Ouvrez la porte de droite, sortez et prenez la porte qui mène au garage. Activez la commande à grue, et, avec la clé, ouvrez le placard qui était bloqué par la grue. Prenez le fil électrique, sortez, entrez dans la pièce voisine et remplacez le fil de la centrale qui est juste sur la droite de Jack (13). Sortez par la porte de droite et retournez dans le garage. Prenez l'extincteur qui est dans la voiture et sortez du garage. Sortez du magasin, contournez-le par la droite pour vous rendre dans l'arrière-cour et tuez au passage l'ennemi qui traîne.



12 Utilisez l'extincteur sur la voiture en flammes pour trouver votre premier indic. Ouvrez la porte et ramassez le levier. Allez à gauche du bâtiment. Sur votre droite, entre deux rangées de caisses, vous verrez une porte scellée par des planches en bois (14), forcez-la en vous aidant du levier. Ouvrez-la, votre second indic est au bout du couloir. Ramassez le passe Amco. S'ensuivra une cinématique où vous rencontrerez Greywolf.



13

14

L'usine abandonnée Amco [1]

Allez tout droit, prenez la troisième à gauche, puis la seconde à gauche, et descendez de la moto dans la zone orangée. À terre, allez à gauche, actionnez l'ouverture et entrez. Foncez à droite et tuez les deux gardes. Ramassez le talkie-walkie et la clé posés sur la caisse proche de la chaise (15). Montez un escalier et allez à droite pour prendre l'adrénaline posée par terre. Allez à gauche de la porte par laquelle vous

êtes entré et longez le mur de gauche pour ramasser une "mine de proximité". Sortez de l'entrepôt. Allez à gauche et tuez le garde. Montez l'escalier et ouvrez le boîtier électrique de gauche, ce qui actionnera l'interrupteur (16). Prenez la grenade sur le baril. Retournez dans l'entrepôt, montez l'escalier et entrez dans l'ascenseur. Montez au troisième étage. Sortez de l'ascenseur, longez le couloir et prenez la

première porte sur votre droite. Prenez la mine de proximité et retournez dans le couloir. Continuez à avancer et une cinématique démarrera. Entrez dans la pièce à droite, ramassez le sérum de vérité et le document et ressortez. Un voyou arrive alors, tirez-lui tout de suite dessus, et essayez de vous planquer dans le renfoncement à gauche. Une fois qu'il est mort, entrez dans la porte qui vient d'être défoncée.



L'usine abandonnée Amco [2]

Entrez dans la pièce à gauche et ramassez la grenade. Sortez et ouvrez l'autre porte. Collez-vous contre les caisses et abattez les individus présents. Ensuite avancez, ouvrez la porte à gauche (17), puis celle du fond. Tirez la caisse vers vous de manière à voir le poster affiché au fond de la pièce. Lisez le message écrit sur le mur et retenez la date. Retournez dans le couloir et allez à gauche.

Tournez à gauche, prenez l'adrénaline qui est dans la petite pièce et ressortez. Avancez tout droit, ouvrez la première porte qui est sur votre gauche. Tirez la caisse coincée entre les deux étagères, puis poussez-la pour la placer entre les deux étagères du fond (18), et enfin poussez-la vers la gauche. Grimpez dessus et prenez la clé qui est à votre niveau. Ensuite, allez au fond de la pièce

pour prendre une mine de proximité. Sortez, allez à gauche et ouvrez la dernière salle à gauche. Entrez dans la petite pièce de droite pour ramasser une trousse de soin. Sortez, ramassez la grenade et allez de l'autre côté de la pièce. Ouvrez le casier, prenez l'emblème cassé et sortez. Répondez à Greywolf, allez à droite puis à gauche, ouvrez la porte au bout du couloir.



L'usine abandonnée Amco [3]

Plaquez-vous contre les caisses pour descendre les ennemis. Avancez jusqu'au bout du couloir, là où se tenaient précédemment vos ennemis. Après la cinématique, entrez le code "1993" dans l'appareil de gauche. Vous allez maintenant affronter un demi-boss, le second de Greywolf. Faites le plein d'énergie et prenez de l'adrénaline. Restez vigilant, car il vous lancera des grenades, mais à part ça, il n'est pas très difficile à abattre. Servez-vous des étagères pour rester caché et canardez-le. Une fois que le chemin est libre, ouvrez le coffre qui est au fond de la pièce (19) et prenez l'emblème Wolfpack et le document. Puis, appuyez sur le bouton placé sur la table. Sortez, courez jusqu'au renfoncement à droite et éliminez l'ennemi qui arrive. Prenez l'ascenseur pour descendre au second étage. Entrez dans la pièce qui vous fait face, prenez le kit

de soin, puis intéressez-vous à poignonneuse. Utilisez l'emblème Wolfpack et entrez le mode identique à celui de l'image (20). Reprenez l'ascenseur et retournez au troisième étage. Allez au bout du couloir, entrez dans la pièce tout au fond à gauche. Allez vers la porte de droite au fond. Utilisez la clé que vous venez de fabriquer pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et passez la porte, vous voilà face à Greywolf.

de soin, puis intéressez-vous à poignonneuse. Utilisez l'emblème Wolfpack et entrez le mode identique à celui de l'image (20). Reprenez l'ascenseur et retournez au troisième étage. Allez au bout du couloir, entrez dans la pièce tout au fond à gauche. Allez vers la porte de droite au fond. Utilisez la clé que vous venez de fabriquer pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et passez la porte, vous voilà face à Greywolf.

Boss : Greywolf

Sa technique est très simple : il base tout sur son arme qui est très puissante (n'oubliez pas l'adrénaline !) et qui a une longue portée. Mais on peut éviter ses tirs. Notez que vous trouverez sur ce

toit un kit de soin. Greywolf est assez facile à abattre : comme il fait le tour du toit, on le touche facilement en plaçant des mines de proximité aux embranchements (21). On peut aussi atten-

dre qu'il s'approche d'un bâtiment pour le faire exploser. Quand les barils sont tous détruits et/ou que vous êtes à court de mines, il vous reste plus qu'à le finir avec le pistolet.

Aide de jeu

Permis B

Avant de partir, allez dans la pièce gauche et prenez le kit de soin et la grenade. Sortez et repartez par la porte de gauche. Le chef Hawke vous contactera sur votre montre pour que vous passiez le permis suivant. Dirigez-vous à droite, puis prenez à droite. Tournez à la seconde à droite et enfin allez tout droit. Quand vous arriverez devant des grilles, allez à

droite. Ici, faites des va-et-vient, et quand vous aurez glané 500 points de technique (22), retournez au centre LEILA : ressortez en passant par les grilles, avancez, prenez la première à gauche, suivez la route qui tourne à gauche, tournez à droite, continuez tout droit au carrefour, puis avancez de quelques mètres, entrez dans le parking à droite, et

arrêtez-vous dans la zone orangée pour descendre de moto. Allez à gauche pour vous installer dans le simulateur. Reportez-vous à la page 97 afin de connaître une bonne méthode pour avoir ce permis (n'oubliez que si vous faites un temps record, vous débloquentez une surprise en fin de jeu). Une fois le permis B réussi, allez en face prendre vos nouvelles



armes dans le casier B. Vous aurez un Stimulator Automatic +, un Pistolet Regulator, et une Ceinture d'Action (qui vous permettra de porter plus d'objets).

Where's Angela ?



Allez à gauche, sortez du parking, tournez à gauche, puis à droite puis passez le péage par la droite. Passez sous le tunnel et tournez à gauche dès que possible pour entrer chez les Stern. Arrivé au garage (23), descendez dans la zone orangée. Sortez de l'ascenseur, allez à gauche, ouvrez la porte. Une longue cinématique va commencer, où vous apprendrez qu'Angela est tenue en otage dans un centre commercial. Le chef Hawke vous donnera un moyen d'entrer dans le centre : par les égouts. Sortez



du garage, et allez à gauche. Passez le péage pour vous rendre à South District. Roulez tout droit, et tournez à droite au niveau de l'arche sur laquelle est écrit "Fish Harbor". Prenez la première à droite, puis la première à gauche. Continuez à suivre l'artère principale et vous verrez au bout la zone orangée qui vous indique que vous êtes enfin arrivé. Un muret blanc avec de la verdure vous bloquera le chemin, contournez-le par la droite et arrêtez-vous entre le camion et le bâtiment (24). Descendez de la moto.

Le centre commercial (1)

Angela vous contactera et vous donnera sa position. Vous êtes au parking niveau B2. Allez à gauche, avancez jusqu'aux ascenseurs et ramassez la mine de proximité. Allez un peu à droite, puis foncez derrière la seconde voiture qui est cachée contre le mur de droite. Baissez-vous en vous plaçant derrière les vitres de la voiture, et attendez. Un garde arrivera. Lorsque le dernier se sera immobilisé (26), foncez à droite. Vous passerez ainsi derrière son dos sans vous faire repérer. Courrez en longeant le mur de droite sans vous soucier

de l'autre garde. Continuez à avancer, et vous atteindrez un chemin menant en B1 : grimpez-le. Avancez tout droit, prenez les munitions qui sont au pied d'un pilier au fond de la salle, sur votre droite. Ensuite, allez à gauche. Une alarme de voiture se déclenche, mettant en alerte deux gardes. Cachez-vous tout de suite derrière la voiture à gauche de Jack (27). Profitez de votre position pour les éliminer. Avancez jusqu'au bout et ouvrez la porte à gauche. Prenez les escaliers pour monter en F1 et ouvrez la porte de cet étage. Allez à droi-

Les égouts

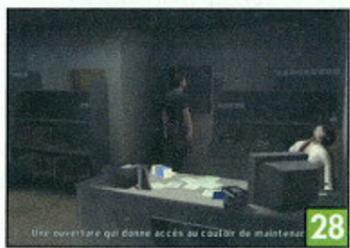
Allez à gauche, suivez le mur de gauche, ramassez la mine de proximité posée sur votre chemin et continuez à avancer : une cinématique se déclenche. Traversez la petite passerelle métallique en face et tournez tout de suite à gauche. Collez-vous contre le mur de droite et tuez les deux gardes qui sont à droite (25). Faites attention, car l'un d'eux est proche de vous, commencez par lui. Un autre garde va arriver derrière vous, ne vous



faites pas surprendre et descendez-le. Allez à l'endroit où se tenaient les deux gardes précédemment, et traversez la passerelle métallique à gauche. Allez à gauche et montez à l'échelle qui mène au garage B1.



te, entrez dans le débarras qui est légèrement à droite. Prenez l'adrénaline et sortez. Allez à droite, prenez la première porte à droite. Ramassez les cartouches posées sur le bureau, et intéressez-vous à la grille d'aération au fond de cette pièce (28). Entrez dans le conduit d'aération, allez à gauche. Au bout du conduit, une cinématique démarrera. Tuez le garde à travers la grille de gauche, puis retournez sur vos pas. Passez à nouveau par l'emplacement où se trouvait la grille d'aération (qui sera sur votre droite) pour retourner dans le bureau. Sortez de cette pièce, allez à droite et entrez dans la salle de gauche. Prenez la carte et le



document posés sur table des commandes à gauche de l'entrée, entrez dans la pièce juste derrière vous et récupérez la mine de proximité posée sur une table. Retournez dans le couloir. Attention, d'autres gardes sont arrivés. Une fois que vous les avez tous éliminés, suivez le couloir à droite et prenez la porte de gauche.

Head Hunter

CD1

CD1

Le centre commercial (2)

Descendez l'escalier sur votre gauche et ouvrez la porte où est écrit "Basement". Là aussi, on trouve plusieurs gardes, faites bien attention. En face de vous, vous verrez un garde, tuez-le et entrez dans cette pièce (les toilettes). Ramassez un kit de soin (29). Sortez, allez à gauche, suivez le couloir. À l'embranchement, allez à gauche et entrez dans la première pièce à droite. Prenez la mine de proximité, et sortez. Allez à droite, et entrez dans la pièce suivante à droite. Ramassez la grenade au fond à droite de la pièce, puis sortez. Allez à droite et entrez dans la dernière pièce à droite. Ramassez



les Balles de Neurostunner derrière le bureau et partez. Allez à gauche, à l'embranchement tournez à droite et suivez le couloir jusqu'au bout. Vous allez entrer dans une nouvelle pièce, gardée par deux ennemis. Tuez-les vite. Avant de passer dans la pièce voisine, ouvrez la porte qui



est sur votre droite pour trouver des cartouches et une grenade. Faites attention, d'autres gardes peuvent arriver. Allez dans la pièce voisine. Dirigez-vous vers le fond à droite. La caméra sera en vue du dessus. Poussez la caisse qui gêne la plaque (30) et actionnez la plaque pour descendre. De retour aux égouts, allez à droite, traversez la passerelle métallique, allez tout droit. Après avoir passé la grille, regardez à droite



et tirez sur le garde planté là. L'autre peut arriver, abattez-le aussi. Suivez le mur de gauche. Descendez là où il n'y a pas de barrière, rentrez sur la rive d'en face, allez voir le boîtier électrique qui est juste à gauche et mettez la carte (31). Redescendez pour aller sur la passerelle par laquelle vous êtes venu et avancez pour rejoindre l'échelle qui mène au "Basement". Montez-y.

Le centre commercial (3)

Appuyez sur **Ⓢ** pour placer la caméra derrière vous, avancez et franchissez le grillage, puis prenez la porte à gauche pour vous retrouver dans le couloir. Allez tout droit et ouvrez la première porte qui sera sur votre droite. Montez les escaliers de droite jusqu'en F1 et passez la porte. Après une brève cinématique, tournez-vous sur votre droite et tuez les deux gardes qui passent devant vous. Suivez le couloir qui va à gauche, avancez et entrez dans la pièce sur votre gauche. Actionnez le bouton sur la table des commandes (32) et choisissez l'option "oui". Ressortez, allez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir.



Vous voilà arrivé au cœur du centre commercial où de nombreux ennemis vadrouillent. Un premier garde va arriver dans votre champ de vision, foncez en longeant le mur de droite pour passer derrière lui, continuez à longer le mur de droite et vous arriverez devant un chariot. Tirez-le pour dégager l'accès à l'ascenseur (33),



et prenez cet ascenseur. Dès que vous entrez dedans, retournez-vous. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à gauche de Jack, et rendez-vous au second étage. Quand vous êtes arrivé, allez tout droit, collez-vous contre le mur de gauche et tuez les deux gardes, laissez venir celui qui est le plus au fond pour le toucher plus précisément. Puis continuez à progresser dans ce couloir et ouvrez la porte en



face. Ramassez la grenade posée sur la table à gauche et la mine de proximité qui est au fond à droite de la pièce. Sortez, allez à gauche, suivez le couloir. Au bout, examinez la porte de l'ascenseur ouverte (34). Vous verrez Angela coincée sur le toit de l'ascenseur. Examinez la lance incendie qui est juste à droite de l'ascenseur, et Jack l'utilisera pour sortir Angela de sa prison.

Le centre commercial (4)

Après une longue cinématique, vous voilà séparé d'Angela. Allez à gauche de l'écran et ouvrez la porte. Prenez le couloir à gauche et ouvrez la porte à double battant sur votre gauche. A partir de maintenant, vous ne pouvez utiliser que le Neurostunner comme arme. Il ne tue pas l'ennemi mais l'endort. Cependant, il met du temps à se charger, aussi, il vaut mieux se faufiler. Prenez les cartouches qui sont

sur votre gauche et descendez les escalators. Tournez à gauche, passez entre le mur et les piliers pour éviter les gardes, et foncez pour prendre la petite porte par laquelle vous êtes venu tout à l'heure (35). Avancez, allez à gauche et ouvrez la porte à gauche. Descendez les escaliers, et prenez la porte "Basement" sur votre gauche. Allez à gauche. Commencez à charger votre arme avant d'entrer dans la



pièce du bout. Pour ce faire, appuyez en continu sur **A** en visant, et relâchez quand vous voulez tirer. Une fois l'ennemi endormi, entrez dans la pièce voisine pour vous éclipser par la plaque des égouts.

La banque

Dans les égouts, suivez le couloir de droite. Arrivé au bout, descendez et rejoignez la bergée. Allez à gauche, traversez la passerelle en face. Continuez à avancer pour ramasser une mine de proximité (si vous ne l'avez encore prise). Revenez sur votre pas, tournez à gauche, longez le mur de gauche et prenez le garde min sur votre gauche, celui qui a les grilles ont été détruites.

• Avancez jusqu'au bout. Descendez les trois gardes que vous croiserez (n'oubliez pas de vous équiper du Stimulator Automatic +). Grimpez sur la rive de droite et montez à l'échelle à gauche. Avancez, ramassez le kit de réparation. Entrez dans la pièce accroucie et glissez-vous à droite. Ne vous levez surtout pas si vous ne voulez pas que les autres vous

repèrent. Tuez le garde en face de vous (36), puis protégez-vous du comptoir pour tuer les autres gardes. Actionnez le moniteur de surveillance posé sur une table près de Jack pour voir Ramirez, puis appuyez sur "oui". Sortez de cette salle et entrez dans celle de gauche où se trouvent les bureaux. Allez à gauche, montez les quelques marches, puis

allez au fond à gauche et prenez la mine de proximité et les cartouches. Retournez à la salle des bureaux. Prenez l'adrénaline posée sur le bureau du milieu. Allez au fond de cette salle et essayez d'ouvrir la porte en sélectionnant "oui" (37). La cinématique suivante vous montre Ramirez lançant ses araignées tueuses contre Jack.



Boss : Ramirez

avec la peine de s'acharner à vaincre Ramirez directement. Il reste fermé derrière la porte, le lâche. À la revanche, vous pouvez utiliser les araignées qui sont à vos côtés. Ces araignées arrivent par vagues de trois, elles vous suivent et vous sautent dessus en lâchant un produit toxique. Le mieux est de vous placer dans un coin juste à droite, dos au mur (38). Ainsi, elles ne peuvent pas vous prendre par surprise. Aidez-vous aussi de la carte en haut à droite pour les situer (elles sont

désignées par des points rouges). Tuez deux araignées avec deux balles (une pour les stopper, l'autre pour les détruire). Ensuite, repérez la dernière araignée, tirez-lui dessus une seule fois, quand elle se rapproche de la porte. Approchez-vous d'elle et appuyez sur A : maintenant, vous la commandez. Visez la porte. Il faut que l'araignée saute sur la porte (39) pour que la barre de Ramirez diminue, car si l'araignée ne fait que lui foncer dessus, ça ne lui fera aucun effet.

Appuyez sur A pour la faire démarrer et encore sur A pour qu'elle saute. Faites attention, si vous n'arrivez pas à bien vous situer par rapport à l'araignée, vous ne pourrez pas la commander, éloignez-vous alors car elle

explose et peut vous blesser. Méfiez-vous aussi de votre temps de rechargement, il pourrait laisser le temps à une araignée de vous toucher, anticipez. Il ne reste plus qu'à recommencer l'opération jusqu'à que la porte cède.



Transfert

Après une cinématique montrant Ramirez qui refuse de vous dire quoi que ce soit, approchez-vous de lui et utilisez le sérum de vérité sur lui. Une autre cinématique confirme que le sérum fonctionne. Avancez jusqu'au terminal en face et actionnez-le. Maintenant, un petit jeu de mémoire vous attend. Vous devez reproduire les séquences colorées montrées auparavant.

Comme ces séquences sont aléatoires, je ne peux vous donner que quelques conseils. Chaque couleur correspond à celle d'un bouton du pad (40). Ce n'est pas bien compliqué, mais si vous n'avez pas de mémoire, écrivez la séquence sur un papier en vous dépêchant, car le temps est limité. Trois séquences de plus en plus longues sont à entrer. Une fois l'identification ter-



minée, une autre cinématique s'enclenche. Il va vous falloir retourner à l'usine abandonnée Amco. Mais avant, une visite à LEILA s'impose.

Permis A

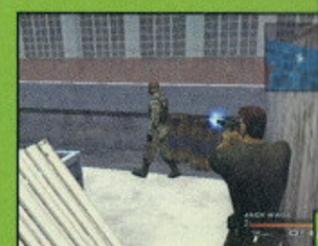
Cette fois-ci, 800 points de technique sont nécessaires pour passer le permis supérieur, on va donc faire un peu de route pour retrouver l'endroit où on a l'habitude de gagner nos points. Allez à gauche, puis prenez la route qui va à droite (41). Au niveau de l'arche, continuez tout droit. Au carrefour, roulez toujours tout droit,

et encore tout droit à l'embranchement. Passez le péage pour vous rendre à North District. Vous aurez alors un message du chef Hawke. Allez tout droit en prenant le chemin le plus à droite. Allez toujours tout droit, puis tournez à la première à droite, et suivez la route. Vous passez devant l'entrée du parking, continuez

tout droit, prenez la seconde à gauche, suivez la route qui tourne à droite, prenez la première à droite, et au bout, tournez à droite au niveau de la grille. Faites des va-et-vient pour gagner des points, et dès que le compte est bon, repartez par la grille. Avancez tout droit, prenez la première à gauche, suivez la route qui

tourne à gauche, puis tournez à droite. Continuez tout droit au carrefour, puis avancez de quelques mètres et entrez dans le parking à droite. Arrêtez-vous dans la zone orangée et descendez. Allez à gauche dans le simulateur. Rapportez-vous à la page 97 consacrée aux permis pour lire les conseils sur l'obtention de temps

record. Si vous réussissez à avoir tous vos tests en un temps record, une surprise vous attendra en fin de jeu. Quand le permis A est à vous, allez tout droit ouvrir le casier A. Vous avez, comme nouvelles armes, une mitrailleuse et un décodeur (42). Après une courte conversation avec Angela, vous retournez chevaucher votre moto.



L'usine abandonnée Amco [4]

Allez à gauche pour sortir du parking. Prenez à gauche, encore à gauche, tournez à la deuxième à droite, puis à la première à gauche, entrez dans la zone orangée et descendez de moto. Comme l'endroit est pris par l'ACN, vous n'utiliserez que le Neurostunner. Allez à gauche et ramassez les munitions pour Neurostunner sur la caisse près des voitures empilées. Retournez-vous, avancez et planquez-vous contre la grande caisse métallique et là,

chargez votre arme au moment où le membre de l'ACN vous tourne le dos, puis tirez (43). Allez à la droite de Jack, et montez les quelques marches. Utilisez votre décodeur pour déverrouiller la porte du fond. Une fois la porte ouverte, tirez le levier en choisissant "oui". Une échelle descendra. Rechargez vite votre arme car l'autre est en train de se réveiller, et rendez-vous. Descendez les marches et allez à gauche et encore à

gauche, puis montez à l'échelle. En haut, endormez deux autres gardes (cachez-vous derrière les murs pour avoir le temps de charger). Entrez dans la pièce au fond à gauche et prenez des munitions pour Neurostunner et la grenade. Sortez et ouvrez la porte qui est à gauche. Descendez l'escalier et ouvrez la porte. Vous vous retrouvez dans la salle de réunion où vous avez combattu le second de Greywolf. Sortez par la porte grande ouverte en face

de vous en faisant attention qu'il ne vous voie pas. Allez jusqu'aux portes des ascenseurs en face (44). Ouvrez-les et tombez dedans. Ouvrez ensuite la grille qui est au-dessus de vos pieds. S'ensuit une courte cinématique.

L'usine abandonnée Amco [5]

Sortez de l'ascenseur, et ce dernier s'effondrera, vous coupant toute retraite. Dans ces couloirs, deux membres de l'ACN rodent, soyez vigilant. Allez à droite, tirez la caisse qui est en face de vous vers vous. Puis, mettez-vous à droite de cette caisse, et tirez-la encore pour la faire entrer dans la pièce de droite (45). Posez-la juste sous le compteur électrique et montez dessus. Actionnez le compteur, le courant est revenu. Je vous conseille maintenant de quitter cet étage en sortant de la pièce et en allant à gauche. Vous verrez une porte cachée à gauche des ascenseurs, ouvrez-la. Si toutefois l'idée d'explorer les lieux vous prend,

je vous signale que vous ne trouverez qu'une dose d'adrénaline et une grenade contre deux membres de l'ACN. À vous de voir. Une fois la porte franchie, allez au bout de la passerelle et actionnez le boîtier près de l'échelle (46). Répondez "oui" pour tirer le levier. Descendez par cette échelle. Prenez l'escalier à droite et entrez dans l'ascenseur éclairé. Montez au second, sortez de l'ascenseur, entrez dans la pièce d'en face, ramassez le kit de soin et reprenez l'ascenseur. Cette fois-ci, montez au troisième et sortez. Faites très attention, trois membres de l'ACN sont là. Endormez celui qui fait des va-et-vient dans



le couloir principal (47) et allez jusque dans la salle de réunion en prenant soin à ne pas vous faire repérer par les deux autres. Une fois dans cette salle, allez au fond à gauche et utilisez votre décodeur pour accéder à la salle des archives. Entrez et prenez le document, la carte et le crochet qui sont sur la table.



Bombes en série

Après une longue cinématique et un appel de Hawke, vous arrivez à un passage vraiment corsé ! Il consiste à sillonner la ville pour désamorcer plusieurs bombes à la suite, le tout dans un temps limité. Les séquences à entrer sont aléa-

toires (48) et demandent pas mal de réflexes. Pour chaque bombe, il y a 3 séquences à entrer, à la moindre erreur, il faudra tout refaire à partir de la première séquence. Un conseil, équipez-vous du Stimulator Automatic + dès que possible.

1^{ère} bombe : Allez à droite, puis tournez à la première à gauche et encore à gauche. Prenez la première à droite, suivez la route qui tourne légèrement vers la droite, et tournez à la première à droite. ...



Continuez à rouler tout droit, et quand vous voyez le port, tournez à gauche (ce n'est pas une route) au niveau du milieu du premier hangar en bois (49). Passez entre les palissades, arrêtez-vous dans la zone orangée et descendez. Suivez le chemin, montez l'escalier, tournez à gauche, tuez l'ennemi au pin, puis allez au fond à droite, descendez les escaliers : au bout se trouve la bombe. Désamorcez-la, puis revenez sur vos pas : montez les marches, allez à gauche, puis à droite, descendez l'escalier et avancez jusqu'au bout du couloir. Grimpez à l'échelle.

droite pour passer le péage. Foncez toujours tout droit, puis au niveau du point jaune sur la map, avancez collé aux rambardes à droite et entrez dans l'aire de repos (50). Arrêtez-vous dans la zone orangée et descendez. Tournez-vous sur la droite, tuez le garde et avancez en longeant le mur de droite jusqu'au bout : là se trouve la bombe. Quand elle est désamorcée, faites demi-tour et longez le mur de gauche jusqu'à l'échelle. Grimpez-y.

3^e bombe : Avancez, sortez de l'aire et faites demi-tour. Foncez tout droit jusqu'à voir une arche portant les inscriptions "Fish Harbor" sur la droite (51). Tournez à droite et passez dessous. À l'embranchement, allez tout droit, puis tournez à

droite et traversez la ville en allant toujours tout droit. À la sortie de la ville, entrez dans le tunnel de gauche. Avancez et vous verrez une zone orangée. Arrêtez-vous là et descendez. Descendez l'escalier, traversez la passerelle en face, tournez à droite. Montez l'escalier sur votre gauche, allez à droite et descendez le second escalier sur votre droite. Allez à gauche, tuez le garde et avancez jusqu'au bout pour accéder à la bombe. Quand elle est désamorcée, faites demi-tour, courez jusqu'aux escaliers, empruntez-les, avancez, tournez à gauche, descendez le second escalier sur votre gauche, allez à droite pour passer la passerelle, grimpez l'escalier de droite et montez à l'échelle.



4^e bombe : Faites demi-tour. À la sortie du tunnel, tournez à gauche et prenez le péage. Tournez à la première à droite. Prenez ensuite à gauche à l'embranchement, puis encore à gauche, suivez la route qui tourne à droite, puis prenez la première à droite. Au bout, franchissez la grille à droite, vous vous retrouverez dans le passage qui vous sert à gagner des points de technique. Allez tout droit, au bout, vous verrez la zone orangée (52). Stoppez là et descendez. Avancez tout droit, descendez l'escalier, tournez-vous tout de suite à droite et tuez sur les deux gardes. Montez l'escalier, la bombe est à gauche. Une fois désamorcée, repartez en arrière, descendez l'escalier, avancez et montez l'escalier à gauche,

puis tout droit.

5^e bombe : Partez à fond la caisse tout droit, après la seconde arche, serrez à gauche et sortez par la grille. Foncez tout droit et au bout de la rue, tournez à gauche. Un peu avant le point jaune sur la map, serrez à gauche pour entrer dans la cour, là où il manque un bout de rambarde (53), tournez ensuite à droite pour entrer dans la zone orangée. Arrêtez-vous et descendez. Le chemin qui suit est un peu plus labyrinthique que les autres, alors faites attention. D'autant plus que deux gardes sont présents et n'apparaissent pas toujours aux mêmes endroits. Tournez-vous sur la droite, et longez le mur sur votre droite. Après un passage très sombre, traversez la passerelle en face



de vous et longez le mur sur votre gauche. Avancez, prenez la seconde passerelle de droite, avancez, prenez celle de gauche, et longez le mur de gauche pour trouver la bombe. Désamorcez-la, faites demi-tour, longez le mur de droite, prenez la passerelle de gauche, avancez et prenez l'autre passerelle. Longez le mur sur votre droite et traversez la seconde passerelle à gauche, allez à droite et avancez jusqu'à l'échelle. Montez.

6^e bombe : Avancez, sortez à droite. Roulez tout droit et prenez la troisième à droite. Tournez à droite pour entrer dans le parking, comme pour vous rendre au centre LEILA. Arrêtez-vous sur la zone orangée et descendez. Tournez à droite et avancez jusqu'au bout en tuant les deux gardes. Il ne vous reste qu'à désamorcer la dernière bombe... Vous croyez être enfin tranquille ? Une cinématique clôt le premier GD.



CD2 Boss : Gladiator

Le second GD commence fort : après une cinématique qui nous replace dans le contexte, on affronte le troisième boss. Vous êtes dans l'Aquadome, une arène où combattrez un criminel condamné. Vos balles n'auront aucun effet sur lui. En revanche, il est facile d'éviter ses attaques car il ne donne que des coups de poings (54). Restez éloigné de lui, et il ne vous arrivera rien. Faites tout de même attention, quand il s'approche de vous, il se met à courir, mais on l'évite quand même aisément. Par contre, d'autres sbires viennent vous tirer dessus.

Généralement, ils se placent sur les bords de l'arène. Il faudra régulièrement les éliminer (55), car, n'ayant plus accès à vos troussees de soin, vous ne pouvez vous permettre la moindre blessure ! Pour battre le Gladiator, repérez les cinq cercles marqués sur le sol. En restant quelques secondes dessus, vous allez les recharger. Quand les cercles deviennent lumineux et rouges (pour les cercles du bord), ou vert (pour celui du centre), c'est

qu'ils sont au maximum. Vous verrez, ils se rechargent rapidement. Quand vous partirez de ce cercle, un éclair électrique va s'y abattre. Ne restez pas trop longtemps sur le cercle, car au bout d'un certain temps, l'éclair s'abat automatiquement, vous touchant de front. Le but consiste donc à quitter le cercle chargé au maximum quand le Gladiator s'approche de vous, pour que la foudre lui tombe dessus (56). Plus il sera près du centre du cer-

cle, plus les dégâts seront grands. Ne restez pas trop près du cercle, car la foudre risque de vous toucher aussi. Bref, c'est surtout une histoire de timing. Quand la barre de vie du boss sera vide, il s'écroulera au centre de l'arène. Ne relâchez surtout pas votre vigilance à ce moment, car des sbires seront toujours là pour vous tirer dessus. Une fois que le boss s'est écroulé, une cinématique s'enchaîne, montrant l'évasion de Jack et de Greywolf.



Le port (1)

Pour la première fois, vous allez incarner Angela, qui part à la rescousse de Jack. Sa maniabilité est identique à celle de Jack, mais sa puissance de feu est moindre. Elle est aussi moins précise dans les tirs, il faut donc qu'elle se rapproche de ses cibles pour les atteindre. Elle commence sa mission en s'infiltrant sur les docks. Allez sur la gauche et faites le tour des caisses métalliques par la droite. Vous verrez un garde à côté d'un camion. Abattez-le vite (57), il n'aura pas le temps de vous tirer dessus. Mais un second garde va vite rappliquer, videz votre chargeur sur lui sans répit, sans oublier de vous déplacer pour éviter ses tirs. Avancez



tout droit et ouvrez la porte en haut à gauche, en actionnant l'interrupteur à gauche. Dans cette nouvelle portion, avancez, approchez-vous du garde qui est légèrement à gauche, et brisez-lui la nuque (58). Avancez et cachez-vous derrière la caisse à votre droite. Aidez-vous de la map pour savoir où en est le second garde, et quand il se dirige vers la droite, faites le tour de la caisse et allez lui briser

la nuque. Continuez tout droit, et prenez la grenade posée sur la caisse de droite, faites demi-tour et allez tout droit. Au moment où vous voyez un chemin sur votre droite, cachez-vous derrière le décor en restant accroupi, et attendez que le garde parte à droite pour aller le tuer. C'était le dernier garde de ce passage. Ne traversez pas le pont mais continuez à avancer jusqu'au bout des docks

en longeant la rambarde de gauche. Au bout, ramassez la grenade (59). Faites demi-tour en suivant le mur sur votre gauche, tournez deux fois à gauche à la fin du mur pour que la rambarde se cache cette fois sur votre droite. Avancez jusqu'au bout, ramassez la grenade, faites demi-tour et avancez. Traversez le pont qui est sur votre gauche et ouvrez la porte

Le port (2)

La map en haut à droite de l'écran est très importante, car il est préférable de tuer vos ennemis en leur brisant la nuque. Allez à droite, faites le tour du bâtiment en longeant le mur sur votre gauche et tuez votre premier garde. Faites demi-tour, contournez le bâtiment sur votre gauche et tuez le garde. Avancez, collez-vous contre le mur d'en face et allez à droite de l'écran. Un troisième garde patrouille. Attendez une vingtaine de secondes : il se dirigera vers vous, puis il vous tournera le dos (60). A ce moment, allez lui briser la nuque. Continuez à avancer, tournez à droite, passez devant le dock n°9. Au bout, vous



trouverez une grenade. Faites demi-tour, tournez à droite, encore à droite, puis à gauche, et entrez dans le dock 12. Après la cinématique, courez vous cacher derrière les caisses du mur d'en face, et de là, tuez les deux gardes avec votre arme (61). Allez tout au fond à gauche de la salle (à l'opposé de l'endroit où se trouvaient les gardes), et ramassez le kit de soin. Faites

demi-tour, allez à l'autre bout de la salle et montez les marches au fond à droite. Entrez dans la petite pièce et prenez la clé de chargement posée sur la table du fond. Sortez de ce bâtiment. Dehors, allez à droite, tournez à droite après le dock, allez tout droit et contournez par la gauche les caisses en face. Ramassez la mine de proximité cachée derrière ces caisses, avan-



cez et allez à droite. Tournez légèrement à droite, et ouvrez la grille face au n°11 (62). Avancez, tournez à gauche. Au bout des caisses métalliques qui sont sur votre droite, détruisez le baril, collez-vous ensuite contre ces caisses et tuez les deux gardes. Avancez et activez le dispositif à droite de la grille qui s'ouvrira. Avancez. Une longue cinématique se déclenche.

La Dame de Cœur [1]

Vous voilà à bord du bateau qui a pris le large. Il va maintenant falloir que vous trouviez Jack. Faites attention à ne pas être éclairé par le projecteur, cela donnerait l'alerte. Tombez sur votre gauche, tournez-vous sur la gauche, avancez, tournez à gauche et brisez la nuque du garde (63). Au croisement, tournez à gauche, puis à droite, et encore à droite. Tuez le second garde. Maintenez que tous les gardes sont éliminés, vous pouvez explorer le pont sans vous soucier de l'éclairage. Avancez, tournez à droite. Au bout du pont, vous trouverez une grenade. Retournez-vous, avancez, tournez à gauche (après le petit escalier), puis à la première à droite, et ramassez l'adrénaline cachée derrière le deuxième baril. Retournez sur vos pas, allez à

droite, tournez à droite et au bout du pont, vous trouverez une mine de proximité. Retournez en arrière, tournez à gauche, puis à la seconde à gauche, et au bout du pont, ouvrez la porte sur votre gauche (64). Un garde va apparaître en face de vous, tuez-le. Avancez, tournez à gauche et ouvrez la porte. Montez les escaliers jusqu'en F3 et ouvrez la porte. Allez en arrière, entrez dans la pièce à gauche, ramassez la grenade et sortez. Tournez-vous à droite et avancez. Faites attention au spot, vous ne devez pas entrer dans le cercle lumineux. Attendez le bon moment pour tourner à gauche. Vous verrez un garde qui examine une affiche, tordez-lui le cou. Collez-vous contre le mur (65), attendez que le garde du fond parte vers la gauche et allez



le tuer en silence dans la cuisine. Entrez dans le couloir derrière vous, attendez que le garde vous tourne le dos pour tourner à droite et aller le tuer. Prenez la porte de droite, descendez les escaliers et ouvrez la porte. Vous voilà en F2. Tournez à droite, longez le mur de droite et au bout, plaquez-vous contre. Tuez les deux gardes (66). Repartez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir. Revenez sur vos pas, avancez et tournez à droite pour aller examiner la porte que les gardes surveillaient auparavant. Une cinématique débute.

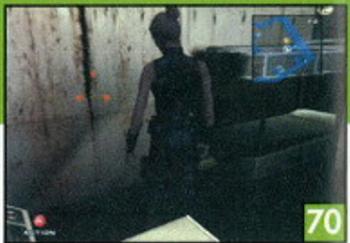
La Dame de Cœur [2]

Vous avez enfin trouvé Jack, reste à le délivrer. Avancez et ouvrez la porte au fond à droite. Entrez dans la pièce juste à droite, ramassez la grenade par terre et le document sur la table. Sortez, allez à droite, avancez et entrez dans la première pièce à gauche. Entrez dans la pièce d'en face et ramassez la trousse de soin, ressortez et prenez le produit chimique bêta, le magnétophone et le document sur la table. Sortez, allez à gauche, suivez le couloir et entrez dans la pièce en face (les douches). Prenez l'adrénaline dans le placard et sortez. Allez à droite, passez la porte, tournez à droite et ouvrez la porte en face. Montez les escaliers, vous

êtes en F3. Allez tout à droite jusqu'à la grille et ramassez la mine de proximité au bout. Faites demi-tour et entrez dans la première pièce à droite portant la plaque C07. Ouvrez le placard sur votre gauche pour trouver le produit chimique alpha et un document (67). Ensuite, prenez l'adrénaline qui est sur la table de droite. Faites attention, certains gardes sont réapparus : si vous les croisez, tuez-les. Sortez, longez le mur de droite et à l'embranchement tournez à gauche. Allez à gauche, puis à droite, encore à droite, et ouvrez la porte de droite qui donne sur les escaliers. Montez et ouvrez la porte. Allez à gauche, avancez,

entrez par la porte ouverte à droite et prenez la grenade. Sortez et ouvrez la porte sur votre droite. Après la cinématique, collez-vous contre les appareils de mesure et tuez les deux hommes. Sur la table au milieu de la pièce, vous trouverez un document (68) ainsi qu'un bouton. Sélectionnez "oui" pour découvrir la porte secrète et ouvrez-la avec le crochet. Prenez le disque d'exploitation et le produit chimique gamma posés sur la table. Ramassez ensuite la grenade au fond de la pièce et sortez. Quittez la cabine de pilotage, avancez et ouvrez la porte au fond à droite. Descendez les escaliers jusqu'en F2 et ouvrez la porte.

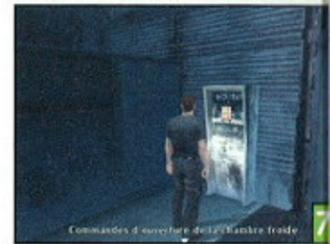
Faites demi-tour, avancez, entrez dans la pièce de gauche. Allez devant l'appareil du fond et placez les produits alpha, bêta et gamma. Dans la phase suivante, vous devez mélanger les trois produits pour obtenir la même couleur que l'échantillon de droite (69). On ne peut pas vous aider plus, car les couleurs sont aléatoires. Sélectionnez le produit avec les touches directionnelles et appuyez sur A pour injecter une dose. Quand vous avez réussi, vous obtenez des explosifs. Sortez, allez à gauche et ouvrez la première pièce sur votre gauche. Entrez et utilisez les explosifs sur le mur fissuré (70).



La Dame de Cœur [3]

Après la cinématique, vous incarnez Jack. Allez à droite, passez la porte et avancez jusqu'à la seconde porte sur votre droite. Ouvrez-la. Descendez les escaliers et ouvrez la porte. Avancez, collez-vous contre le mur de droite pour tuer le garde soit avec votre arme, soit en lui brisant la nuque. Quand le chemin est dégagé, allez à droite. Angela vous contactera alors sur votre montre et déverrouillera le sas (71). Ouvrez le sas. Tuez le garde à droite de l'écran et avancez tout droit pour passer la porte au bout. Prenez les balles de mitraillette et ressortez. Allez maintenant ouvrir la porte à double battant en face. Allez à droite et montez à l'é-

chelle au bout. Mieux vaut passer par l'étage B2, car celui de B3 est infesté de gardes (en bas, vous trouverez une boîte de cartouches). Allez à gauche et longez le mur sur votre droite. Vous passerez devant une autre échelle, continuez. Au niveau de la troisième échelle, allez dans le renfoncement sur votre droite, et actionnez les commandes de la grue aérienne (72). Après une courte cinématique, allez à droite et descendez à la seconde échelle sur votre gauche. Ouvrez la porte qui est à droite de l'échelle. Allez au fond à gauche de cette pièce, et actionnez les commandes d'ouverture de la chambre froide (73). Un compartiment



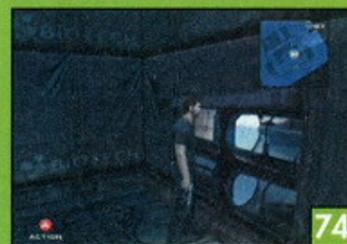
s'est ouvert sur votre droite, vous avez retrouvé le capitaine du navire, et vous récupérez sa carte d'identité. Allez en arrière, contournez le décor par la gauche et ramassez le kit de soin. Sortez et remontez à l'échelle, allez à droite, tournez à droite, et au bout, utilisez la carte du capitaine et le magnétophone pour déverrouiller la porte. Ouvrez-la. Allez tout droit, descendez par la gauche. En bas, tuez les quatre gardes. Longez le chemin

par lequel vous êtes descendu sans l'emprunter, puis tournez à droite, et ouvrez les portes de verre qui seront sur votre droite. Une cinématique démarre et vous récupérez un passe.

La Dame de Cœur [4]

Regardez les containers en verre à droite (74), puis ramassez la boîte de cartouches à gauche du bureau et prenez le kit de soin que vous trouverez en faisant le tour de cette pièce. Sortez, allez à gauche, encore à gauche et suivez le chemin qui monte au bout à droite, continuez et ouvrez la porte. Longez le mur de droite, au bout, tournez à gauche et descendez au niveau de la seconde échelle sur votre droite. En

bas, les lieux sont infestés de gardes. Courez vite vers le passage sur votre gauche et ouvrez la porte du fond. Avancez, collez-vous contre le mur de droite et tuez l'ennemi (75). Ramassez les balles de mitraillette sur le second tabouret. Ouvrez la porte donnant sur les escaliers, et montez à l'étage B1. Allez toujours tout droit, ramassez la mine de proximité et repartez en arrière. Tournez à gauche et action-



nez le boîtier à côté de la porte. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, et actionnez l'ascenseur pour monter. Une cinématique a alors lieu.

Boss : Ramirez

On retrouve notre cow-boss de la banque qui a troqué ses araignées contre quatre gros projecteurs. Puissamment armé, il ne cessera de vous tirer dessus et de lancer des grenades, détruisant au passage les caisses qui vous servent de protection. Le premier problème est que vous ne pourrez tuer Ramirez qu'une fois que les projecteurs sont tous détruits. Vous devez donc trouver des cachettes où vous pourrez détruire ces spots sans vous faire toucher. Il y en a deux. Pour avoir les deux spots de gauche, placez-vous à la gauche de la caisse la plus en bas à droite (76). Pour toucher ceux de droite,

cachez-vous à la droite de la dernière caisse la plus à gauche (77). Une fois les spots détruits, Ramirez va s'acharner à lancer des grenades. Tirez rapidement quelques balles, et quand vous voyez qu'il commence à lancer une grenade, filez très loin. Il va en lancer trois à la suite. Je vous conseille de faire un grand cercle en contournant des caisses, car le souffle des explosions est très fort. Revenez devant lui quand il les a toutes lancées pour le canarder à nouveau. Refaites l'opération autant de fois que nécessaire. Quand vous l'aurez vaincu, vous pourrez voir la cinématique suivante.



Permis AAA

Après le retour chez Angela, le chef de la police vous demande de le rejoindre à Biotech. Mais d'abord, vous devez passer le dernier permis. Avant tout, vous devez glaner 300 points de technique. Sortez du garage, prenez le chemin de droite. Après le tunnel, passez le péage. À North District, tournez dans la première à droite, puis à gauche à l'embranchement, suivez la route qui tourne à droite, prenez ensuite la première à

droite, et au bout de la rue, passez entre les grilles à droite. Ici, faites des va-et-vient jusqu'à réunir les points nécessaires. Dès que vous avez fini (78), repartez par la grille, allez tout droit, tournez à gauche, suivez la rue qui tourne à gauche, tournez à droite, au carrefour continuez tout droit, faites quelques mètres et tournez à droite pour entrer dans le parking. Arrêtez-vous dans la zone orangée et descendez. Dans le centre,

allez à gauche et installez-vous dans le simulateur. Reportez-vous à la page 98 pour connaître la méthode pour obtenir un temps record. Je vous rappelle qu'il vous faut avoir des temps record à tous vos tests pour découvrir une surprise en fin de jeu. Quand vous avez ce permis, allez en face prendre vos nouvelles armes dans le casier AAA. Vous y trouverez un lance-roquettes, des lunettes et une armure de combat (79).



78



79

Les égouts

Après avoir monté les escaliers, tournez à gauche pour sortir du parking, puis tournez à gauche. Prenez la première à gauche et allez toujours tout droit. Au bout de la rue, suivez la rue qui tourne à droite, continuez toujours tout droit et franchissez le péage au bout de la rue. Après, suivez la route. N'allez pas jusqu'au bout, mais quand vous voyez les grilles de fer à vous, tournez à gauche, et contournez les camions (80). Descendez la pente et tournez à droite, vous verrez la zone orangée. Arrêtez-vous là et descendez de moto. Avancez, tournez à gauche

et après avoir monté les escaliers, une cinématique débute. Vous allez enfin vous confronter à votre rival Hank sous la forme d'un QTE : vous devez appuyer sur le bouton indiqué très vite. Pour la direction gauche/droite vous devez le faire avec le stick analogique (81). Une seule erreur signifie l'échec. La séquence à exécuter est ◀, ▶, ○, ▲. Quand vous aurez tué Hank, avancez, descendez les escaliers sur votre droite. Ramassez les balles de mitraillette et tournez à gauche. Allez tout droit et montez l'échelle au fond à droite.



80



81



82



83



84



85

Les laboratoires Biotech (1)

Faites demi-tour, avancez jusqu'aux grilles de droite et de là, tuez les deux gardes. S'ils ne sont pas là, attendez une fois pour les faire venir, laissez-les s'approcher un peu avant de leur tirer dessus. Allez à droite. Devant l'entrée, prenez la mine de proximité cachée derrière le buisson de gauche (82). Puis, allez ouvrir la porte. À ce moment, Hank vous contacte. Avancez, prenez la plaque de la statue juste en face de vous. Contournez la statue par la droite de l'écran. Ne montez pas l'escalier, mais ramassez la mine de proximité posée sous l'escalier. Cette fois, montez à l'étage en prenant l'escalier. Ouvrez la première

porte à gauche. Allez à gauche, et tuez le garde qui vadrouille (83). Foncez alors à l'endroit où se trouvait ce garde, retournez-vous, baissez-vous, et profitez de votre position pour tuer les deux gardes qui rappliquent. Ensuite, entrez dans la petite pièce à votre gauche. Ramassez le kit de soin et sortez. Sortez de cette petite pièce, et allez ramasser une grenade qui est sur une table à droite du lavabo. Allez dans la pièce suivante, en face, là où il y a un écriteau "Emergency exit". À gauche, sur la table du fond, ramassez la clé de la réception (84). Descendez les quelques marches et prenez les car-

touches sur votre droite. Ressortez par la porte et descendez l'escalier pour retourner au rez-de-chaussée. Ouvrez la porte derrière le bureau avec la clé. En entrant, actionnez la sonnette d'alarme en sélectionnant "oui". Une cinématique montre l'arrivée de deux gardes. Ne bougez pas, car ils sont plus forts qu'ils n'en ont l'air. Attendez qu'ils soient au centre de la salle, dos à vous. Dès qu'ils commenceront à bouger (l'un partira à droite, l'autre à gauche), sortez de votre cachette et foncez à gauche de la pièce en vous collant au mur du haut (85), entrez dans l'ascenseur et actionnez les commandes de droite.

Les laboratoires Biotech (2)

Dans l'ascenseur, équipez-vous des lunettes acquises dernièrement. Sortez. Il vous faut absolument éviter les lasers que vous voyez. Pour le premier, passez vite quand il remonte. Pour le deuxième, avancez tout en restant accroupi quand les deux faisceaux montent. Pour le troisième, mettez-vous sur un bord et, accroupi, avancez quand les rayons s'éloignent de vous (86). Faites de même pour le quatrième. Continuez à avancer dans le couloir tout en restant baissé, et surtout en vous collant contre le mur de gauche. Ne vous relevez pas, vous seriez tout de suite repéré. Quand vous aurez franchi le couloir, retirez vos lunettes. Utilisez de l'adrénaline, entrez dans la pièce à gauche et tirez rapidement sur les gardes (87). Quand ils sont tous morts, explorez la pièce dégagée. Vous trouverez une grenade au bout de la table de commandes. Ensuite, actionnez les com-



86



87

mandes du système de sécurité. Sortez et ouvrez la porte en face pour entrer dans les vestiaires. Sur le lavabo à gauche, vous trouverez de l'adrénaline. Allez voir les casiers du fond et prenez les balles ENP dans celui qui est entrouvert. Sortez des vestiaires et ouvrez la porte à droite. Une courte cinématique vous montre les lieux. Face à vous, cinq gardes (on ne les voit pas tout de suite, mais ils sont bien là). Avancez jusqu'à la grande caisse de gauche et de là, tuez les gardes avec le lance-roquettes (88). Attendez qu'ils soient proches de vous pour tirer, ainsi, ils ne pourront

pas éviter les roquettes. Revenez sur vos pas et entrez dans la pièce à gauche. Prenez les balles de mitraillette, les cartouches, puis sortez. Avancez et ouvrez la porte en verre sur votre droite. Vous êtes dans le bureau du docteur Zweiberg. Sur la cheminée de droite, ramassez le "serpent-clé en bronze". Faites demi-tour, ne montez pas les escaliers et intéressez-vous au tableau sur votre droite, vous y trouverez le "serpent-clé en or". Montez les escaliers, ramassez les documents sur le bureau et dirigez-vous vers la bibliothèque de droite. Actionnez le mécanisme (89) et



une porte secrète se dévoile. Tournez tout de suite à droite, descendez l'escalier en colimaçon, bas, ramassez le "serpent-clé en argent" posé sur la caisse en fer au pied de laquelle se trouvent des portraits. Retournez-vous, faites le plein de munitions dans la caisse à droite et remontez l'escalier en colimaçon. Tournez à droite deux fois, et allez jusqu'à la porte du fond. Insérez les trois clés. S'ensuit une longue cinématique

Les laboratoires Biotech (3)

À nouveau, vous êtes dans la peau d'Angela. Jetez un coup d'œil sur le pauvre Alan et sortez de la pièce. Attention, vous ne devez à aucun prix rentrer dans les cercles rouges (90), sinon vous alarmez des gardes qui rappliqueront de suite. Pour avancer en toute tranquillité, zigzaguez entre les couloirs, ou profitez des renforcements dans les murs pour vous cacher et attendez que le danger soit passé. Avancez dans le couloir devant vous, et vous arriverez à un embranchement. Allez dans le couloir tout

de suite sur votre gauche (vers "Genetic Research"), en faisant attention aux cercles rouges, et ouvrez la porte au bout. Allez à gauche, ramassez la solution saline. Entrez ensuite dans la serre à droite, ramassez le document, puis quittez la pièce. Au bout du couloir, allez à gauche (vers "Chip Research") et, toujours en vous méfiant des cercles, entrez dans la salle du fond. Vous trouverez de l'adrénaline sur un chariot. Allez ensuite derrière les caisses, et ouvrez la cache avec le crochet. Vous découvrirez une caisse

se remplie de munitions, servez-vous. Sortez et avancez jusqu'au bout du couloir. Posez une mine de proximité devant l'unité qui vous fait face, éloignez-vous et tirez sur cette mine qui fera sauter l'unité (91). Deux gardes vont alors apparaître. Cachez-vous derrière le pilier portant l'inscription "Amphithéâtre", et tuez les deux gardes. Quand ils sont abattus, suivez le chemin et ouvrez la porte au bout. Une cinématique montre vos retrouvailles avec Jack, mais maintenant, il va falloir lui trouver un vaccin.

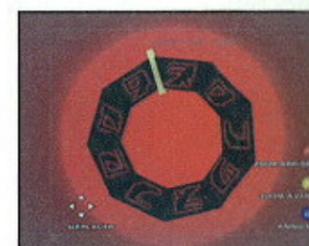


Les laboratoires Biotech (4)

Faites demi-tour. Allez tout droit. Au bout du mur, tournez à droite et montez en B1, allez à droite et entrez dans le bureau du docteur Zweiberg sur votre gauche. Allez tout droit, montez les marches, contournez le bureau et appuyez sur le bouton sur le bureau. Vous

contrôlez une caméra : zoomez sur le point rouge, et notez les inscriptions (92). Faites attention, car certains symboles se ressemblent, et comme ils changent à chaque partie, vous êtes obligé de les noter. Quittez ce mode et descendez les escaliers. Allez voir les

tableaux au fond à gauche. Regardez celui avec l'œil et entrez la séquence vue précédemment. Une fois le code bien entré, vous récupérez la clé Eve. Remontez les escaliers, passez le passage secret, tournez à droite et descendez l'escalier en colimaçon. ●●●



Aide de jeu

Head Hunter

CD2

CD2

Faites le plein de munitions dans la caisse à gauche, et allez au fond de la salle. Utilisez la clé Adam pour déverrouiller l'ouverture. Entrez dans l'ascenseur et actionnez les commandes. Sortez, et col-

lez-vous tout de suite contre le mur à votre droite. Attendez que le garde à gauche de l'écran vienne vers vous et vous tourne le dos pour aller lui briser la nuque (93). Avancez doucement dans le cou-

loir, et tuez l'autre garde qui vadrouille avec votre arme. Puis, ouvrez la porte où sont dessinés Adam et Eve. Prenez le kit de survie sur votre droite et avancez. Une cinématique démarre.



Boss : Adam

Adam ne peut donner que des coups de barre de fer, mais il reste extrêmement puissant. Il faut à tout prix vous éloigner de lui. Vos balles ne lui faisant aucun effet, vous allez devoir trouver une autre solution. Faites constamment le tour de la pièce pour l'éviter (visualisez où se trouve Adam grâce à la map), et, dès que possible, allez au centre de la pièce pour mettre à marche le système de gaz (94). Il faut ensuite que vous activiez les vannes. Il y en a deux, A et B. Elles se trouvent aux deux extrémités de la pièce, à l'opposé l'une de l'autre. Allez les activer en évitant toujours Adam (95). Cela fait, la pression est à fond. Allez dans

un coin de la pièce, retournez-vous et attendez Adam. Appuyez sur B pour recaler la caméra. Tirez sur les tuyaux de gaz juste avant qu'Adam ne passe devant eux, pour que le gaz s'échappe. Il faudra plusieurs balles pour que le tuyau se mette à fuir. Pour être plus efficace, tirez sur Adam afin de le stopper à côté d'un tuyau et tirez ensuite sur le tuyau (96). Comme cette opération demande beaucoup de balles, vérifiez que votre barillet est plein. Dès que le gaz s'échappe, enfuyez-vous car Adam va vous courir après. Si vous voyez qu'il va vous rattraper, prenez vite de l'adrénaline pour diminuer les dégâts. Dès qu'il se remet



à marcher et que vous avez mis un peu de distance entre vous deux, recommencez l'opération (les tuyaux se réparent miraculeusement). Finalement, après avoir tourné en rond une bonne trentaine de fois, la barre de vie d'Adam sera vide et il viendra s'écrouler au milieu de la pièce. Une cinématique débute. Angela a récupéré de l'ADN.

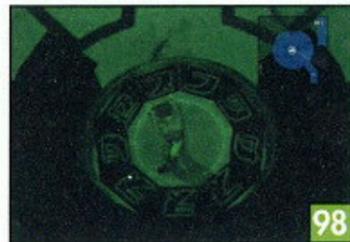


Les laboratoires Biotech [5]

Franchissez à nouveau la porte où sont dessinés Adam et Eve. Suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur et actionnez les commandes. Avancez, tournez à gauche, montez l'escalier en colimaçon, prenez à droite et retournez dans le bureau du docteur Zweiberg. Descendez les escaliers et sortez. Allez à droite. Descendez en B2 sur la gauche et prenez la porte sur votre droite. Avancez toujours tout droit et ouvrez la porte tout au fond. Allez dans la serre à droite et avancez. Actionnez la machine qui mélange l'ADN à la solution saline (97), ce qui donnera un vaccin contre le Bloomer. Retournez dans le couloir,

allez toujours tout droit et passez la porte du fond pour retourner dans l'amphithéâtre. Allez voir Jack qui est en face de vous et injectez-lui le vaccin. Après la cinématique, vous incarnez à nouveau Jack. Retournez en B1 en suivant le chemin qui monte en haut à droite. Arrivé en haut, allez à droite et ouvrez la porte à gauche pour vous rendre dans le bureau du docteur Zweiberg. Allez tout droit, montez les marches, entrez dans le couloir secret à droite et ouvrez la porte au bout. Avancez, allez à gauche de l'écran et actionnez le moniteur qui se trouvera à droite de Jack. Lisez les trois docu-

ments. Tournez-vous. Entrez dans le cercle rouge, placez-vous au centre et mettez vos lunettes (98). Vous verrez des inscriptions au sol. Notez les bien et retirez vos lunettes. Sortez de la salle. Allez tout droit, quittez le couloir secret, tournez à gauche, descendez les marches et approchez-vous du tableau le plus au fond à gauche. Ouvrez le tableau et reproduisez la séquence vue précédemment. Ceci fait, vous récupérez la clé Adam. Sortez du bureau. Allez à droite, et au bout, introduisez la clé Adam dans l'appareil sur votre gauche (99). Ouvrez la porte.



Les laboratoires Biotech [6]

Dans la salle suivante, tuez les deux gardes. Puis, allez au fond à gauche pour ramasser une boîte de cartouches et une dose d'adrénaline. Revenez sur vos pas et montez dans l'ascenseur sur votre gauche. Actionnez les commandes et l'ascenseur va commencer à descendre. Tournez-vous sur votre droite pour voir ce qui vous attend lors de la descente. Faites attention, vous allez passer trois étages où des gardes vous tireront dessus. Vous devez tirer avant eux. Approchez-vous du bord et visez les barils proches des gardes (100). Faites attention : certains paliers, à cause d'un effet de clipping, font apparaître les gardes d'un coup. D'autres

gardes se cachent derrière des éléments du décor. Restez vigilant. Arrivé en bas, sortez par la gauche, traversez la passerelle et suivez le couloir du fond. Au bout, ouvrez la porte. Servez-vous de la map en haut à droite pour tuer les deux gardes qui font leur ronde en leur brisant la nuque (101). Restez sur vos gardes, un troisième est au fond de la pièce. Tuez-le en dernier, en prenant le chemin tout à droite (vous trouverez aussi des balles pour mitraillette sur le chemin). Actionnez la machine que surveillait le dernier garde. Une cinématique montrera que la grue est mise en marche. Ressortez de cette pièce frigorifique par où vous êtes entré :

prenez le couloir, avancez au bout de la pièce. Vous remarquerez qu'au moment où la grue qui vient par la gauche passe, les lasers s'éteignent et la porte d'en face s'ouvre. Passez en même temps que la grue et suivez-la pour passer les lasers suivants (102). Comme l'endroit est surveillé, prenez soin de tuer les gardes un par un, quitte à attendre la prochaine grue. Allez toujours tout droit et une fois arrivé au bout, ouvrez la porte où sont représentés Adam et Eve. Vous vous retrouvez dans la salle où Angela a affronté Adam. Tournez à droite, allez jusqu'au moniteur au centre de la pièce et actionnez-le. S'ensuit une cinématique.



Les laboratoires Biotech [7]

Faites demi-tour et montez les marches au fond à gauche. Tournez à droite et approchez-vous de la porte du fond. Derrière cette porte vous attendent deux gardes. Attendez que le garde le plus proche vous tourne le dos pour entrer (103). Massez-lui la nuque tout de suite, puis occupez-vous de l'autre garde. Suivez ensuite le couloir jusqu'à l'ascenseur et actionnez les commandes. Avancez, tournez à gauche, faites le plein de muni-



tions, montez l'escalier en colimaçon, et sortez de la pièce secrète. Descendez les marches et quittez le bureau. Une cinématique débutera et vous allez encore affronter Adam.



Boss : Adam

Cette fois, Adam revient puissamment armé. Son arme a deux attaques : une bleue qui tire un coup puissant, et une rouge qui est un laser. Cette dernière est la plus difficile à éviter car Adam tourne sur lui-même et le laser parcourt toute la pièce. De plus, vous ne pouvez pas vous approcher trop de lui : si vous essayez de franchir le cercle rouge qui l'entoure, vous vous blesserez. Pour éviter l'attaque rouge, vous devez vous cacher derrière les grandes caisses en bois du fond. D'ailleurs, derrière, vous trouverez des balles pour la mitraillette (104). Et pour éviter le coup bleu, il suffit

de décamper dès que vous voyez que l'arme se charge (105). Ne vous cachez surtout pas derrière les caisses en bois du fond, il les détruirait. Pour l'attaquer, tirez à volonté sur Adam avec votre mitraillette et dès que vous voyez qu'il arme, protégez-vous adéquatement selon l'attaque. N'hésitez pas à vous gorger d'adrénaline. Il va tirer deux coups bleus puis un coup rouge. Entre deux attaques (de préférence après la seconde attaque bleue), vous avez le temps de prendre des munitions. Quand vous êtes près d'une caisse remplie de balles, appuyez plusieurs fois sur le bouton A pour

avoir une réserve maximale de munitions. Au bout d'un moment, Adam s'énerve et casse le décor, détruisant au passage les caisses en bois du fond. En revanche, les caisses de munitions sont encore là. Maintenant, Adam va pratiquement n'utiliser que son attaque laser rouge. Comme vous ne pouvez plus vous cacher, courez autour de lui, près du cercle rouge (106). Dès qu'il finit de tirer, tirez-lui dessus, videz un barillet et recommencez à courir. N'attendez pas qu'Adam recharge son arme, vous risqueriez de ne pas avoir le temps d'éviter son tir. Finalement, vous réussirez à mettre sa barre de vie à zéro, mais Adam n'a pas encore dit son dernier mot... Il va maintenant vous courser pour vous assener de grands coups. Vous voyez sur la

map un point rouge, c'est l'arme d'Adam. Mais vous ne pourrez pas la ramasser tant qu'Adam est sur vos talons, elle est très lourde et Jack mettrait du temps à la soulever. Allez à l'autre bout de la pièce, l'opposé de l'arme. À ce moment, retournez-vous et tirez sur Adam la mitraillette (si vous n'avez plus de munitions, vous en trouverez dans des caisses disposées dans la pièce) jusqu'à ce qu'il lève les bras pour se protéger (107). Courrez ramasser l'arme, tirez. Vous en avez fini avec Adam, et maintenant, profitez de la cinématique de fin.

Bonus
Reportez-vous à la page 99 pour connaître le seul et unique bonus du jeu...

LES PERMIS DU CENTRE LEILA

Dans cette partie consacrée aux permis, vous trouverez des conseils utiles pour passer vos tests en un temps record. Il est fort recommandé d'obtenir les tests en "record", et non avec un simple "ok", car vous débloquentez ainsi un bonus à la fin du jeu. Vous remarquerez qu'on ne respecte pas toujours à la lettre les instructions données en début de mission. Mais cela ne vous empêche pas de tenter les missions en respectant les règles. En revanche, une fois que vous connaissez les missions sur le bout des doigts, n'hésitez pas à viser les records.

Permis LEILA niveau C

C1 : Contrôle de la moto

Temps imparti : 00:32
Temps à battre : 00:20
Pendant le compte à rebours, appuyez à fond sur l'accélérateur, ainsi vous partez tout de suite à pleins gaz. Allez tout droit. Juste avant de tra-

verser le second check-point, lâchez l'accélérateur et freinez tout en tournant à gauche (A). Lorsque le compteur affiche 110-120 km/h, accélérez doucement pour reprendre de la vitesse. De cette façon, vous prendrez le virage sans toucher de murs.

Passez le troisième check-point, allez légèrement à gauche pour ne pas passer le virage de droite trop serré. Passez le check-point et tournez légèrement à gauche pour atteindre l'arrivée. Essayez autant que possible de couper à travers champs.



C2 : Test de tactique commando

Temps imparti : 01:45
Temps à battre : 00:40
Dans cet exercice, la map en haut droite de l'écran est extrêmement importante, puisqu'elle permet de voir où sont les gardes et où porte leur regard. Tournez à droite et placez-vous silencieu-

sement derrière le garde (appuyez sur B tout en avançant pour marcher). Quand vous êtes bien placé, appuyez sur A pour lui briser la nuque. Avancez jusqu'au bout et collez-vous contre le mur de droite pour observer les déplacements des gardes. Pile au moment où le garde le plus proche de vous entre dans l'alcôve de droite et

où le second sort pour aller dans l'alcôve de gauche, foncez tout droit (B), tournez à droite et collez-vous contre le mur à gauche de Jack. Attendez que le garde à côté de vous se retourne pour avancer, puis attendez que le dernier garde se retourne aussi pour tourner à gauche, puis à droite, et gagner l'arrivée.



C3 : Utilisation des armes

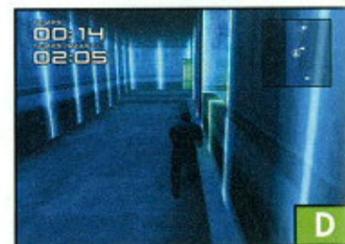
Temps imparti : 00:45
Temps à battre : 00:27
Ce test n'est pas très difficile. Planquez-vous derrière les caisses pour descendre quatre gardes (C). Quand vous voyez que votre chargeur est presque vide et qu'il n'y a aucun ennemi en vue, finissez vite votre carillet en tirant n'importe où, pour que Jack recharge automatiquement. Une fois que tous vos



ennemis sont descendus, allez tout de suite en bas à droite de l'écran, l'arrivée apparaîtra sur vous, ce qui vous fera gagner un peu de temps.

C4 : Technique de combat

Temps imparti : 02:05
Temps à battre : 00:52
Dans cette pièce, vous ne devez pas vous faire repérer. Comme pour C2, l'utilisation de la map est importante. Avancez en restant baissé quand seul un petit parapet vous cache (D), ou attendez que le garde regarde ailleurs quand rien ne vous protège. Passée la porte, tirez tout de suite sur le premier garde que vous voyez, il ne



reste plus qu'à descendre les deux autres gardes (pas la peine de faire dans la finesse, ils ne font pas très mal). Et entrez dans le halo vert qui vient d'apparaître.



Permis LEILA niveau B

B1 : Contrôle de la moto

Temps imparti : 01:20
Temps à battre : 00:52
Ne démarrez pas en trombe, comme c'était le cas pour C1, si vous voulez garder le contrôle de la moto. Après le premier check-point, commencez à tourner à gauche et à ralentir un peu, passez le deuxième check-point et tournez tout de suite à droite pour couper à travers champs. Le troisième check-point passé, faites attention à bien prendre le virage de droite qui se fait derrière une palissade, n'essayez surtout pas de couper au plus court (E). Passez le check-point suivant et tournez à gauche en ralentissant. Il ne faut pas prendre ce virage trop ample car vous risqueriez de rater



ce check-point. Ensuite, ne suivez pas les indications de la flèche rouge qui pointe vers la droite, mais continuez tout droit et tournez à la prochaine à droite. Prenez le check-point suivant en tournant (sinon vous risquez de vous encastrer dans le mur). Il ne vous reste plus qu'à foncer tout droit jusqu'à l'arrivée en prenant soin de passer au milieu des check-points.

B3 : Utilisation des armes

Temps imparti : 00:55
Temps à battre : 00:40
Comme pour le C3, vous devez canarder le plus vite possible vos adversaires. Vous pouvez utiliser le Pistolet Regulator qui tuera vos ennemis en deux ou trois coups, mais il est lent à recharger (G). Le Stimulator Automatic, lui, est plus rapide. Cachez-vous bien quand vous rechargez pour ne pas vous



faire toucher. Une fois les six adversaires abattus, allez tout de suite au bas à droite de l'écran pour attendre l'arrivée.

Permis LEILA niveau A

A1 : Contrôle de la moto

Temps imparti : 01:50
Temps à battre : 01:01
Pour arriver à terminer ce circuit en un temps record, il ne faut pas suivre les indications de la flèche rouge car elle vous conduit dans de nombreux virages serrés. On peut traverser les check-points dans n'importe quel ordre. Lors du compte à rebours, appuyez à fond sur l'accélérateur. Ne franchissez pas le check-point en face de vous, mais tournez avant de manière ample à gauche (au niveau de la fin de la palissade de gauche) en lâchant

l'accélérateur (I), puis foncez jusqu'à votre premier check-point. Continuez tout droit mais commencez à ralentir, il faut passer le second check-point tout en tournant à droite et le virage est serré. Le mieux est d'avoir une vitesse de 80 à 90 km/h. Faites de même pour le troisième check-point en tournant à droite (celui-là aussi est très serré). Foncez ensuite tout droit et passez le quatrième et le cinquième check-point. Ralentissez avant le cinquième check-point et allez légèrement à gauche pour longer la grille par la droite. Coupez par

B2 : Test de tactique commando

Temps imparti : 01:35
Temps à battre : 00:49
Deux gardes vous bloquent le chemin. Jetez tout de suite une Balle-leurre devant vous pour attirer un des gardes (F). Contournez-le en vous cachant derrière les murs et allez briser la nuque de l'autre garde (celui qui n'est pas venu), qui, lui, n'est pas en alerte. Revenez sur vos pas pour briser la nuque de son camarade. Attention à ne pas vous faire remarquer, restez toujours derrière lui et attendez qu'il passe du jaune au vert



(signe qu'il n'est plus sur ses gardes). Vous devez ensuite attendre que les deux derniers gardes regardent pas dans votre direction pour passer derrière eux (il n'a pas besoin de les tuer). S'ils ne sont pas bien positionnés, attendez dans la dernière alcôve de gauche.

B4 : Technique de combat

Temps imparti : 02:05
Temps à battre : 00:55
Tirez la caisse qui se trouve sur votre gauche vers vous, et éloignez-vous un peu. Puis tirez sur les barils à gauche de la caisse, une explosion en chaîne tuera le premier garde. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte derrière vous. Avancez et positionnez-vous dans l'espace qui sépare les deux pièces et où débouche le couloir. De là, tuez le garde qui est dans le coin de l'autre pièce (H). Puis, prenez le couloir et cachez-vous derrière les caisses pour descendre les deux



autres gardes. Courez jusqu'à la porte devenue verte, ouvrez-la. Tuez les quatre gardes présents dans la pièce en vous servant des piliers comme protection. Faites attention, car les gardes peuvent vous attaquer de tous les côtés. Une fois tout le monde éliminé, l'aire d'arrivée apparaîtra au fond de la salle.



A2 : Test de tactique commando

Temps imparti : 02:00
Temps à battre : 01:20
Une fois encore, la map en haut à droite vous sera très utile pour savoir où porte le regard des gardes. Allez à gauche, montez quelques marches mais pas jusqu'en haut (trois, quatre suffiront). Baissez-vous (en appuyant sur **B**), attendez que le garde ne

tourne plus son regard vers vous (**J**), et foncez derrière lui. Maintenez **R** enfoncé et appuyez sur **A** pour lui briser la nuque. Repartez sur vos pas, tombez à gauche dès que possible (ne réempruntez pas les escaliers), et avancez vite pour vous placer derrière le garde en face de vous. Brisez-lui la nuque. Allez à droite puis à gauche. Attention au garde qui est dans le petit renforcement, il se

tourne très vite. Tuez-le de la même manière que les autres. Il n'en reste plus qu'un. Continuez à avancer, et comme pour le premier, baissez-vous dans l'escalier. Appuyez sur **I** pour remettre la caméra derrière vous. Dès qu'il a le dos tourné, foncez le tuer. Attention, le chemin rétrécit à un endroit, vous ne pouvez passer que par le milieu. Retournez sur vos pas, descendez les escaliers, tournez à



droite, encore à droite, montez les marches, l'arrivée se trouvera à droite.

A3 : Utilisation des armes

Temps imparti : 01:30
Temps à battre : 01:05
Sur le même principe que C3 et B3, il faudra cette fois tuer huit gardes (**K**). Mes conseils seront donc les mêmes : n'arrêtez pas

de tirer, cachez-vous derrière les caisses quand Jack recharge son arme, vérifiez votre barillet quand aucun garde n'est présent (s'il ne vous reste que quelques balles, n'hésitez pas à le vider pour que Jack le recharge), et dès que

tous les hommes ont été abattus, courez en bas à droite de l'écran attendre l'arrivée. Vous noterez que contrairement à ce qui est écrit dans le briefing, on n'utilise pas l'équipement rapide, et ce pour gagner du temps.



A4 : Technique de combat

Temps imparti : 02:30
Temps à battre : 01:28
Dans cet exercice, on ne fait pas dans la dentelle non plus. Commencez par tirer sur le garde en haut des marches en face de vous, puis visez à gauche les deux autres gardes (**L**). Si Jack ne cible pas automatiquement, tournez-le tout de suite sur sa gauche et descendez les deux autres gardes tout en vous déplaçant un peu (histoire de ne pas être une cible trop facile). Allez ouvrir la porte au fond à droite.

Allez tout droit et descendez les escaliers au fond à droite. En bas, allez en bas de l'écran, puis avancez tout droit, et collez-vous contre le mur de droite. Faites attention que le garde ne soit pas trop près, il pourrait vous pousser et vous faire perdre du temps. Vous pouvez attendre qu'il se retourne. Deux autres gardes vont vite arriver, alors soyez prêt. Quand le chemin est libre, avancez, allez à gauche, tout de suite à gauche, à droite et ouvrez la porte sur votre gauche. Là se tiennent trois gardes, et vous n'a-



vez rien pour vous protéger. Tirez-leur dessus tout en vous déplaçant pour essayer d'éviter leur tir. Dès qu'ils seront tous abattus, l'arrivée apparaîtra à l'autre bout de la salle, à l'opposé de là d'où vous êtes venu. Engouffrez-vous dedans.



Permis LEILA niveau AAA

AAA1 : Contrôle de la moto

Temps imparti : 02:35
Temps à battre : 01:42
Comme pour le permis A1, il ne faut pas suivre les indications de la flèche. Ne partez pas en trombe, mais accélérez légèrement lors du compte à rebours. Prenez le virage de droite en faisant attention au poteau au milieu de la route, puis serrez à droite pour tourner à gauche de manière ample. Ensuite, serrez légèrement à gauche pour prendre le virage de droite plus ample, et passez ainsi

vos premiers check-point. Accélérez, vous devez tourner à la seconde à gauche, alors ralentissez au niveau du milieu des grilles car le virage est serré, prenez le virage le plus ample possible, en faisant attention à ne pas rater le check-point. Passez le second check-point. Foncez tout droit. Au bout de la rue, vous verrez un check-point, freinez bien avant et passez le check-point tout en tournant à gauche. Réaccélérez, et suivez la route qui va tourner à gauche. Dans le virage, lâchez l'ac-

célérateur pour éviter de rater le quatrième check-point. Passez-le et continuez tout droit en fonçant. Au niveau de la seconde rue à droite, freinez et tournez à la troisième à droite. Allez tout droit, passez le cinquième check-point en tournant à droite. N'hésitez pas à mordre sur le parking. Avancez et passez à la gauche des piliers qui soutiennent le pont. Continuez à rouler hors champ en roulant à gauche et rejoignez la route de gauche en passant là où la rambarde est ouverte (**M**). Avancez,



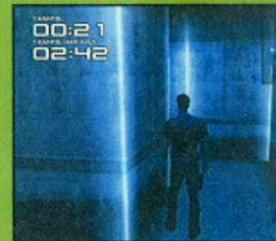
prenez la route tout à gauche, et commencez à ralentir à la fin du passage. Passez le dernier check-point, toujours en ralentissant, puis tournez à droite. Il ne reste plus qu'à foncer tout droit jusqu'à l'arrivée.

AAA2 : Test de technique commando

Temps imparti : 02:42
Temps à battre : 01:29
Collez-vous tout de suite contre le mur sur votre gauche, attendez que le garde passe devant vous et s'avance vers le fond pour lui briser la nuque. Utilisez le bouton **B** pour bien recaler la caméra. Avancez, mais surtout restez bien

caché par le pilier et attendez que le garde à votre gauche soit revenu au centre de la pièce (**N**). À ce moment, avancez et collez-vous contre le mur sur votre gauche. Comme tout à l'heure, attendez que le garde passe et soit dos à vous pour lui briser la nuque. Cachez-vous à la vue du garde qui se trouve sur votre gauche en restant derrière le pilier, puis, quand

les gardes se retrouvent au centre de la pièce, avancez pour vous coller au pan de mur sur votre gauche. Tuez le troisième garde de la même façon que les autres, quand il vous tourne le dos. Pour le dernier garde, c'est plus simple : au moment où il se rend au centre de la pièce, faites le tour du pilier et tuez-le. L'arrivée apparaîtra au fond à gauche, courez-y.



AAA3 : Utilisation des armes

Temps imparti : 01:30
Temps à battre : 01:10
Ce test ne réserve plus de surprises, c'est une simple phase de pur bourrage. Cette fois, vous devrez abattre dix adversaires. Ils sont mieux armés, et disposent maintenant de grenades. Faites donc attention, mais avec

un peu de chance, ce sont eux qui subiront les dégâts de l'explosion (**O**). Le mieux est de tirer assez vite pour qu'ils n'aient pas le temps de dégoupiller. N'oubliez de vérifier votre barillet, ce serait dommage de perdre du temps à recharger dans le feu de l'action, au lieu de profiter des quelques secondes de répit. Dès



que le calme est revenu, allez en bas à droite attendre l'arrivée.

AAA4 : Techniques de combat

Temps imparti : 02:55
Temps à battre : 01:21
Allez à gauche et collez-vous au mur à droite de Jack. Quand le garde est passé, engouffrez-vous dans le passage (**P**) et montez l'escalier. Attendez que l'autre garde parte (aidez-vous de la map en haut à droite pour savoir si le garde a passé l'escalier ou non), et montez l'escalier. Tuez le garde au som-

met des marches en lui brisant la nuque, puis ouvrez la porte. Collez-vous contre les caisses en face de vous et tuez les quatre gardes derrière. Descendez l'escalier et franchissez la porte du fond. Dans la pièce suivante, tuez tous les gardes en commençant par ceux qui sont proches de vous, puis tuez ceux du fond en vous servant des escaliers comme protection. Dès que les quatre gardes sont morts,

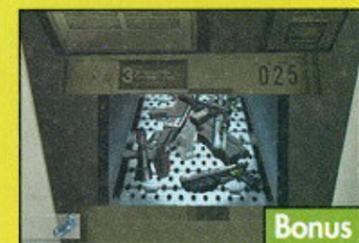


entrez dans l'arrivée qui apparaît au fond à gauche. Sachez que dans cette dernière pièce se trouve un lance-roquettes que l'on atteint en prenant les escaliers à droite.

Bonus

Pour autant, le jeu n'est pas fini. Réfléchissez, il ne vous manque pas quelque chose ? Le permis étoile, peut-être ? Après les crédits, vous verrez un résumé de vos scores qui vous indique le nombre d'heures qu'il vous a fallu pour finir le jeu, le nombre d'ennemis et de rats abattus et la vitesse moyenne de la moto. Si vous avez réussi tous vos tests en un temps record, vous verrez en

plus l'inscription "Vous avez reçu une récompense spéciale" sous le tableau. Vous devez rejouer à partir de votre sauvegarde V2 (c'est-à-dire celle que vous faites à la fin du jeu) et recommencer le début du jeu pas à pas jusqu'à vous rendre au centre LEILA. Alors, vous pourrez ouvrir le casier étoile (**BONUS**) qui contient un Scorpion Neurostunner, un Stimulator Automatic +, un Pistolet Regu-



lator, une mitrailleuse, un lance-roquettes, des mines de proximité et des grenades. Ainsi, vous pouvez rejouer au jeu avec tous les atouts de votre côté.



Arcade

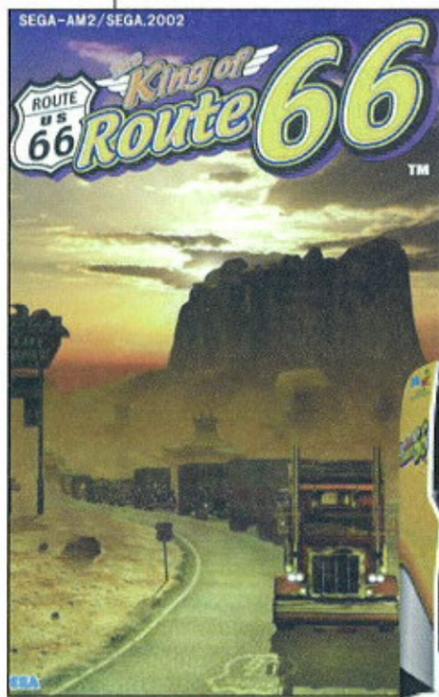
THE KING OF ROUTE 66

Éditeur : Sega. Machine : Arcade. Disponibilité : N.C.

Ce titre barbare se cache la suite du jeu d'arcade 18 Wheeler du studio de Sega AM2. Mais si, vous le connaissez bien – il est notamment, à l'origine des titres suivants : Virtua Fighter 4, Shenmue 2, mais aussi F355 et, bien sûr, le fameux jeu de camion original. La borne d'arcade de ce nouvel opus fait étrangement penser à celle du premier épisode, en plus petit. En effet, alors que la cabine du premier proposait deux places, celle-ci ne dispose que d'une place assise. Cependant, le deuxième siège ne servait qu'à asseoir votre copine pour que ses jolies jambes ne fatiguent pas pendant vos parties. Soit dit en passant, elle pouvait quand même se divertir à loisir en pressant le klaxon central du truck : la méga-frime (on est camionneur ou on ne l'est pas !).

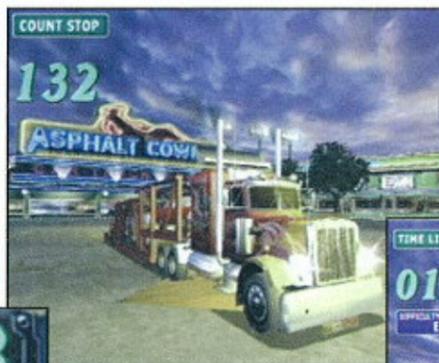
La route de la liberté

Dans The King of Route 66, il s'agit, comme son nom l'indique, de traverser le continent américain d'est en ouest sur la mythique "route 66", synonyme de liberté pour les *easy riders* que nous sommes. Sauf que là, les deux-roues au doux son de chez Harley ont été remplacés par des 38 tonnes... Côté nouveautés, on note l'apparition d'une C.B. dans le cockpit, ainsi que d'un "nitro boost" qui devrait permettre à ces monstres de dépasser aisément les 300 km/h ! Le gameplay a, lui aussi, subi quelques modifications, puisqu'à l'instar de Harley Davidson, le jeu de moto en arcade, il sera possible de prendre différents chemins pour livrer sa cargaison.



La cabine ne passe pas vraiment inaperçue.

L'affiche, telle qu'ont pu la découvrir les fans de Sega au Japon.



Le choix des armes, c'est toujours un moment délicat !



Libre à vous de prendre telle ou telle remorque.



...s USA d'est en ouest, comme si on y était.



On pourra toujours bénéficier de l'effet aspiration.

Arcade

INITIAL D

Éditeur : Sega. Machine : Naomi. Disponibilité : maintenant au Japon

Un jeu de voitures qui vient des studios de Sega Rosso, ça vous tente ?

Les adaptations de DA ou de mangas sont plus fréquentes en jeux consoles qu'en arcade, d'habitude. Ça n'a pas découragé les concepteurs du jeu. Ils ont pu mettre dans le jeu quelques petits dessins, histoire de couper la traditionnelle enfilade de courses. Pour ce qui est du jeu, il reste relativement classique, et de bonne facture. Un jeu de caisses sans grande surprise.



Les graphismes sont corrects, mais pas à couper le souffle.



Un brin de parlotte pour mettre l'ambiance.



C'est le départ, et les chevaux s'élançant sur la piste.



Il y a plein d'aspects techniques, marrants, pour un jeu d'arcade, non ?

STARHORSE 2001

Éditeur : Sega. Machine : Naomi. Disponibilité : maintenant au Japon

Le destrier virtuel hennit dans la machine nippone.

Cela peut paraître fou, mais les jeux de course de chevaux font fureur au Japon. Ce n'est pas un phénomène récent, puisque même à l'époque des seize bits, le genre battait des records. C'est marrant que personne n'ait jamais tenté l'expérience d'en sortir un en

France. Après tout, le PMU et les courses de chevaux cartonnent, pourquoi le canal d'arcade ne trouverait-il pas son public ? Starhorse et ses semblables ne sont pas seulement des jeux d'arcade. On peut aussi y aller pour y faire un cours de lecture des petites cartes...



WAVE RUNNER GP

Éditeur : Sega. Machine : Naomi. Disponibilité : maintenant au Japon

Ah, les bornes d'arcade avec des bons gros meubles, c'est toujours un plaisir.



Des graphismes assez réussis.

Depuis que nos consoles sont presque aussi puissantes que les bornes d'arcade, la plus grosse différence, et qui justifie qu'on introduise sa petite pièce dans cette vilaine tirelire glotonne, c'est le plaisir de jeu entre triturer son pad et se

cramponner à son scooter des mers, ce n'est pas la même chose ! De même, 18 Wheeler, si vous avez eu la chance d'y jouer dans le gros meuble, version camion, monté sur des suspensions hyper molles... mais je m'égare.



Arcade

INU NO OSANPO



Danger ! Éviter vélo ! Ne pas mordre cycliste !



Editeur : Sega/Wow Entertainment.
Machine : Naomi. Disponibilité : Maintenant Japon

Quand je suis tombé sur ce jeu, je me suis dit : impossible de ne pas en parler ! Mes lecteurs pensaient que REZ, c'était du concept un peu tarabiscoté, alors là, ils vont halluciner ! Un jeu d'arcade de simulation de promenade de chien... Franchement, ça s'imposait !

Complètement inutile donc parfaitement indispensable : n'est-ce pas là une bonne définition des gadgets à la noix ? En tout cas, Inu No Osanpo, c'est bien ça. Parfois, on est émerveillé par le génie inventif d'un créateur. D'autres fois, on est épaté par son originalité. Mais dans le genre "oh mon Dieu, ils ont osé faire ça", j'ai rarement été aussi éberlué. Pourtant, j'en ai vu passer, des jeux : sumo, cuisine, digital comics, Shangaï et autres bizarreries nippones. Mais là, le concept, c'est de la mort qui tue. Une simulation de promenade de toutou... Je ne sais pas quelle substance illicite le concepteur du jeu a ingérée, mais elle devait être puissante. Et le plus grave, c'est que maintenant, j'ai une énorme envie de l'essayer ! Vous pensez, une belle grosse borne d'arcade avec un beau meuble... un tapis roulant... une laisse... le rêve, quoi, la tentation irrésistible.

Ouah, ouah, l'm happy

Et figurez-vous qu'il ne s'agit pas juste d'une idée loufoque, c'est un vrai jeu, avec des challenges : ne pas étrangler son compagnon quadrupède, ne pas le lâcher n'importe où, ne pas se laisser entraîner, lui éviter les obstacles inhérents aux villes japonaises, comme la rencontre inopinée avec un vélo fou... Il y a, bien sûr, plusieurs types de chiens, et donc plusieurs niveaux de difficulté, car avoir au bout de sa laisse un minuscule caniche ou un molosse, ce n'est pas la même chose ! Et, attention, il faut que tout au long de la promenade, votre chien-chien garde le moral et soit content. C'est qu'il faut les chouchouter, ces bêtes-là, en fait.



Je choisis le toutou que je vais balader.



Comme dans tous les jeux d'arcade, on vous explique ce qu'il faut faire.



Zoom sur... LA MASTER SYSTEM

elle était pas belle, la Master System, avec ses manettes minuscules et son petit triangle vert qui s'allumait quand on la mettait en route ? Et ses jeux, ils étaient pas géniaux, avec leurs boîtiers à carreaux rappelant les cahiers d'école ? Et Wonder Boy 3, il était pas extra ? Et Double Dragon ? Et...

au milieu des années 80 du siècle dernier, le monde des jeux vidéo sortait péniblement de la crise qu'il venait de traverser. Crasé par la prolifération d'ordinateurs toujours plus puissants et plus accessibles au grand public, le marché des consoles de jeux était effondré, et beaucoup de fabricants avaient recentré leur activité autour de l'univers des micros, laissant les amateurs de consoles de côté. Cependant, en 1985, Nintendo tente sa chance en lançant la NES. La machine remporte un succès considérable. La réponse de Sega, autre constructeur prestigieux, est quasi immédiate. En 1986, il sort sa console 8 bits : la Master System. En réalité, ce projet était mûr depuis déjà quelque temps, mais la crise du marché, ajoutée aux problèmes financiers rencontrés par Sega, a retardé son aboutissement.

Tous les genres

Moins chère que sa concurrente, la machine de Sega va faire un véritable carton et marquer toute une génération de joueurs. La réussite, la console la doit à sa logithèque riche et variée. Tous les genres de jeux réalisables à l'époque ont été développés sur Master System. Les beat-them-all ont connu leur heure de gloire avec *Double Dragon* et *Vigilante*. Les amateurs de pla-



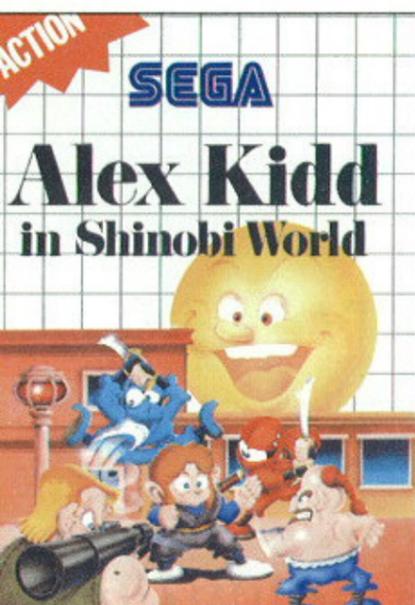
Fantasy Zone 2 était un shoot-them-up délirant et haut en couleur.

tes-formes pouvaient s'éclater sur *Wonder Boy*, *Alex Kidd* et surtout *Psycho Fox*. Pour le sport, on trouvait le génial *Basketball Nightmar* et ses personnages SD. Les shoot-them-up n'étaient pas en reste, avec la série des *Fantasy Zone* et *Space Harrier*. Si vous aimiez les jeux d'action, *Rastan* ou *Shinobi* comblaient vos attentes. Les amateurs de jeux de rôles avaient de quoi faire, avec *Ultima 4* et *Phantasy Star*. Pour les jeux de baston, on avait *Black Belt*, et pour les jeux de courses, *Hang On* ou *Out Run*. Enfin, la Master System pouvait sans complexe soutenir la comparaison avec *Zelda* grâce à *Golvellius* – et surtout, surtout, grâce au magnifique, à l'extraordinaire, au génial *Wonder Boy 3* ! Bien entendu, une grande partie de ces jeux a vieilli, mais parmi tous ces bijoux, certains brillent toujours.

Des hits tenaces

À sa sortie, la console était vendue avec deux jeux intégrés dans la machine : *Hang On* et *Labyrinthe* (si vous ne le connaissez pas, c'est normal : il fallait faire une manip spéciale pour y accéder). Plus tard, le jeu de course a été remplacé par *Alex Kidd in The Miracle World*. Les joueurs ne perdaient pas au change, puisqu'on leur fournissait désormais l'un des meilleurs jeux de plates-formes en même temps que la console. Évolution technique oblige, la Master System disparaît à mesure que les 16 bits se répandent... Pourtant, comme la NES, elle ne fut pas tout de suite abandonnée par son fabricant, et deux ans après la sortie de la Megadrive, de nouveaux jeux continuaient à sortir. Période de transition bénie : la console s'enrichit de nombreux hits, comme *Sonic* ou *Michael Jackson Moonwalker*. La durée de vie des jeux de la Master System fut plus longue que celle de la console, puisqu'ils étaient compatibles avec la nouvelle portable de Sega : la Game Gear. Sega, c'était plus fort que nous !

Les boîtiers Master System avaient un design reconnaissable entre mille.



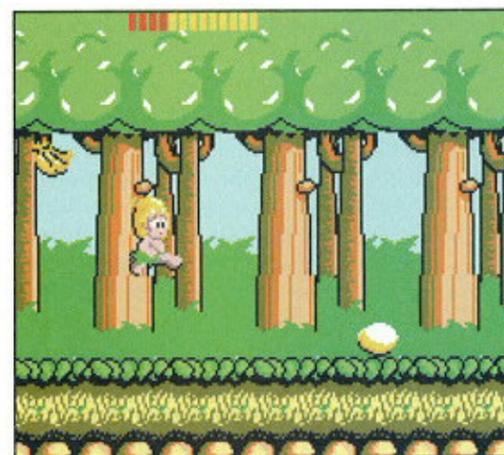
Ninja et son fameux scrolling vertical.



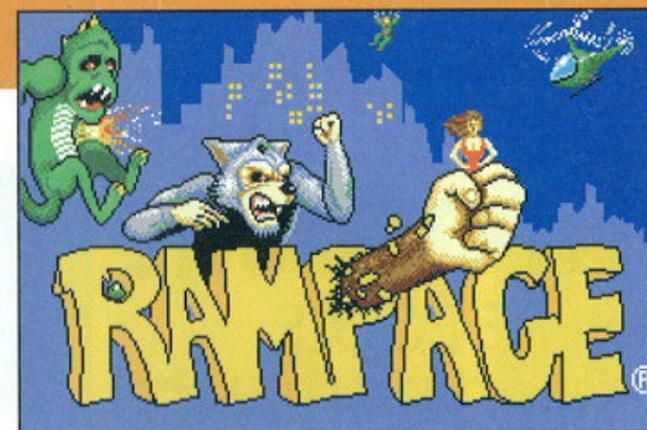
Wonder Boy 3 était assurément le chef-d'œuvre de la Master System.



Zillion 2 rompait totalement avec son prédécesseur.



Dans Wonder Boy, les œufs renfermaient des planches de skate-board.



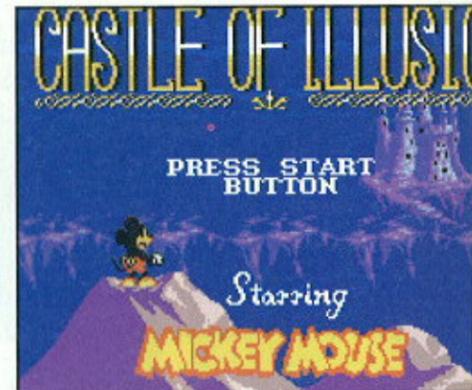
Rampage. Les monstres sont lâchés.



Les stages bonus de Shinobi étaient vraiment géniaux.



La console était vendue avec Alex Kidd in Miracle World.



Double Dragon est le beat-them-all de référence.

LA LOGITHÈQUE IDÉALE

La liste des jeux est, bien entendu, très longue, mais nous avons tenu à citer les meilleurs jeux sans trop laisser parler la nostalgie. Cette liste ne concerne que les jeux typiquement Master System, c'est-à-dire que nous avons exclu tous ceux d'abord sortis sur Megadrive puis convertis sur 8 bits (dont l'exemple emblématique est *Sonic*).

Données techniques

Pour tous ceux que ça intéresse (et qui y comprennent quelque chose), voici les données techniques de la Master System :

- Microprocesseur : Z80A
- Mémoire vive : 8 Ko, 16 Ko de mémoire vidéo
- Cartes et cartouches : de 8 à 512 Ko
- Capacités graphiques : processeur graphique 8 bits ; 256x192 points en 16 couleurs parmi 64 ; 256 sprites de 8x8 points.
- Capacités sonores : PSG SN76489, 3 voix + canal de bruit.

After Burner
Alex Kidd in Miracle World
Alex Kidd in Shinobi World
Basketball Nightmar
Black Belt
Double Dragon
Fantasy Zone 2
Golvellius
Hang On
Phantasy Star
Psycho Fox

Rastan
Shinobi
Space Harrier
Time Soldier
Vigilante
Wonder Boy
Wonder Boy in Monster Land
Wonder Boy 3 : The Dragon
Trap
Y's
Zillion 2 : The Triformation

Vous pouvez retrouver toutes ces infos sur le site www.MO5.com

Zoom sur...

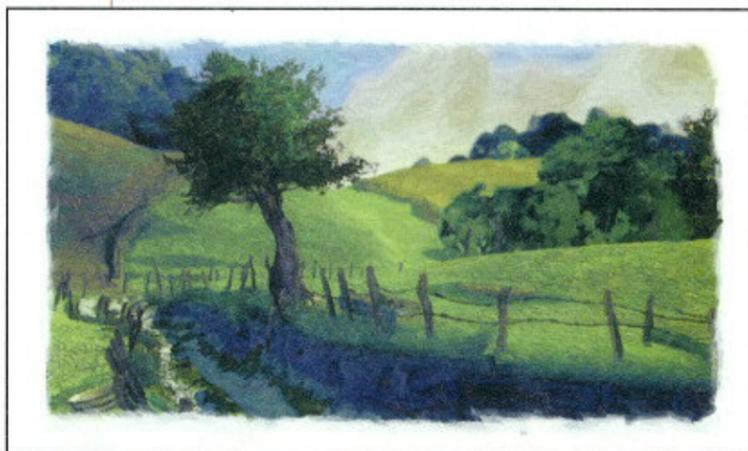
SUPINFOGAME LA PREMIÈRE ÉCOLE DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

h, qu'est-il devenu, le temps béni où l'on séchait
s cours pour faire des tournois de Street Fighter
u de Bomberman ? Désormais, vous êtes tous des
èves studieux, vous ne loupez aucun cours de
aths ou de français... Vous me direz "et alors, on
eut très bien concilier sa passion pour les jeux
dédo et ses études". Eh bien, vous ne pensez pas si
en dire, puisque la première école de jeux vidéo
t sur le point d'ouvrir ses portes à Valenciennes.

que-là, pour faire partie du petit monde des créateurs de
ve, il n'y avait aucune filière définie. Les développeurs, dans
ur grande majorité, sont des autodidactes qui ont réussi à
ransformer leur passion pour le jeu en véritable métier. Mais tous
connaissent avoir eu de la chance dans leur parcours, car, c'est
en connu, le talent seul ne suffit pas. Figurez-vous que cette
poque est en passe d'être révolue, grâce à la création d'une
ième école française de jeux vidéo. Dans un premier temps,
e ne compte former que des *game designers*, mais si l'expé-
nce s'avère positive, d'autres cursus menant au job de scé-
riste, infographiste, codeur... seront mis en place.

Comment ça marche ?

année 2001-2002 servira de test, afin de juger de l'implication
s professionnels (sociétés d'édition et de développement),
nt au niveau de l'aide au financement qu'en termes de stages
tenus, et, bien évidemment, de placement des étudiants en
lieu professionnel. Si, pour cette année-test, la dizaine d'é-
diants a été recrutée dans deux écoles d'animation 2D/3D (IIE

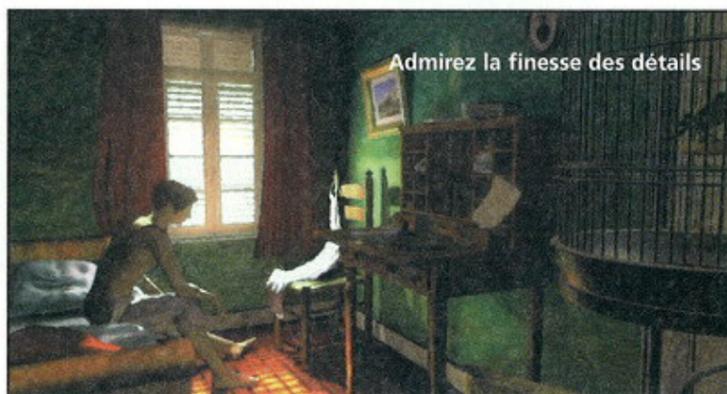


L'oiseau du déserteur lui fait découvrir de merveilleux paysages

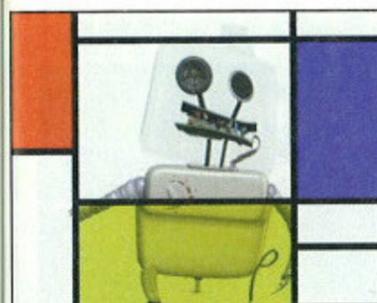
et Supinfo.com), dès l'année prochaine, l'école ouvrira ses por-
tes aux bacheliers ayant le profil adéquat. On leur demandera
d'être issus de filières informatique et artistique, sans oublier
quelques compétences diverses et variées. En effet, lors des éva-
luations d'entrée qui s'annoncent draconiennes (outre les épreu-
ves standard de ce type d'école, une analyse de leur façon de
jouer sera effectuée), seule une vingtaine d'élèves sera admise
pour devenir *game designer*. La directrice nous a expliqué qu'un
groupe aussi restreint représentait plusieurs avantages. En pre-
mier lieu, comme la création d'un jeu est un travail d'équipe,
le petit groupe est nécessaire pour garder une bonne cohésion.
Ensuite, pour garantir à chaque étudiant un poste dans une
entreprise à la sortie de l'école, il a fallu logiquement limiter le
nombre de places. Le cycle de Supinfogame dure quatre ans (du
tronc commun à la spécialisation). Les matières au programme
du tronc commun sont : sémiologie de l'image, typographie,
programmation informatique, mise en page, analyse de pro-
ductions multimédias, conférences professionnelles et mini-pro-
jet de fin d'année. Outre les cours et le projet, chaque élève
devra réaliser un stage de deux mois par an dans une entre-
prise. Une année d'étude dans cette école devrait coûter dans
les 30 000 francs (4600 euros), ce qui reste relativement bon
marché au vu des moyens technologiques de pointe que néces-
site une telle formation.

Chapeau bas !

Nous saluons donc cette initiative, qui fait suite à la création de
Supinfo.com par la Chambre de commerce et d'industrie du
Valenciennois (école d'infographie et de conceptions multimé-



Admirez la finesse des détails



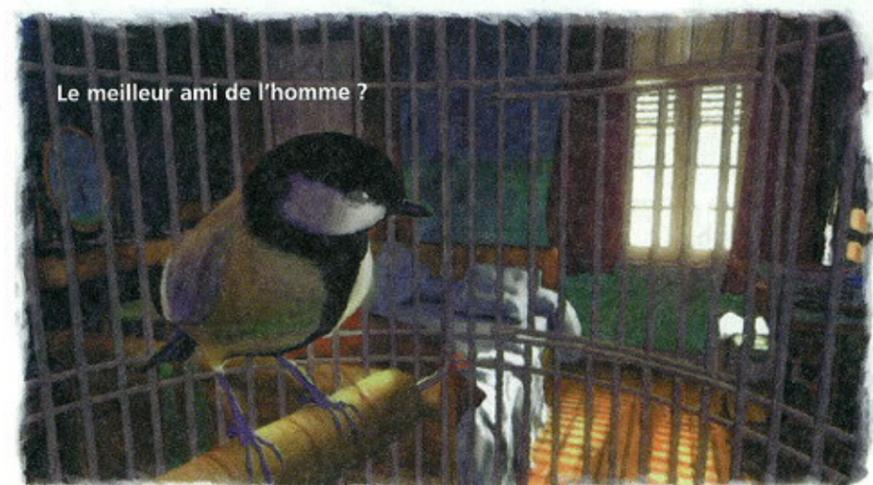
Ça me rappelle une pub...

Il y avait aussi : où suis-je,
où vais-je, dans quel état j'erre...

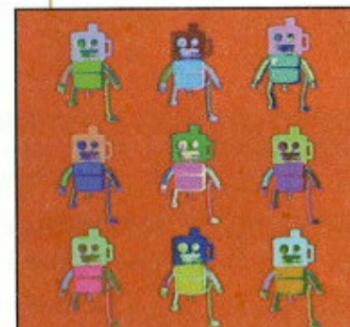


Un ennemi approche !

dia créé en 1988). Et souhaitons à ce bahut des jeux vidéo une
longue vie et le même sort que Supinfo.com, qui alimente les
meilleures sociétés d'effets spéciaux et d'images de synthèse en
infographistes et animateurs. À titre d'exemple, vous pouvez
admirer sur ces pages des images tirées des films d'animation
réalisés par des élèves de cette école et projetés lors de la troi-
sième édition des Rencontres européennes de la jeune création
numérique de Valenciennes. Pour avoir assisté à la projection,
on vous confirme que ces jeunes sont non seulement bourrés
de talent, mais aussi qu'ils ont une parfaite maîtrise des outils
de conception.



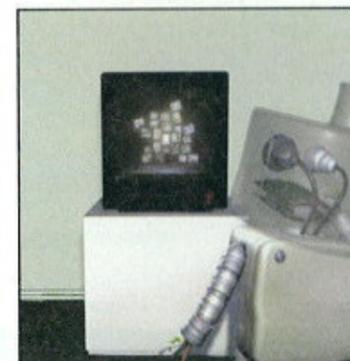
Le meilleur ami de l'homme ?



Un peu de pop'art n'a jamais
fait de mal à personne.

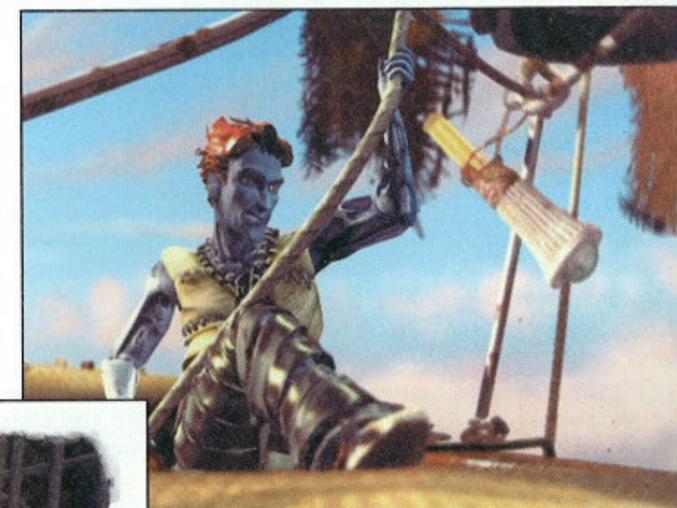


Quel monde étrange !



La Visite du musée : le robot
reste ébahi devant une télé.
Il n'avait jamais vu ça.

Dans *Nothing Special*, on su-
les aventures d'un robot mé-
ger particulier.



Le héros de *Recycle Bein* en plein

Contact et renseignements :
Chambre de Commerce et d'Industrie
du Valenciennois
3, avenue du Sénateur-Girard
BP 700
59308 Valenciennes Cedex



Aide de jeu : SOA, ATD 4, Stupid Invaders, Shenmue Tips

Décembre 2001-Janvier 2002 • France métropolitaine : 35 F/5,34€

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA

HORS-SERIE N°2

SPECIAL SOLUCES :

Shenmue
Stupid Invaders
Skies of Arcadia
Alone in the Dark 4

L'ENCYCLOPEDIE DES TIPS :

23 PAGES
DE CODES
POUR 47
JEUX !



**DISPONIBLE ACTUELLEMENT
CHEZ TON MARCHAND
DE JOURNAUX**



Dreamcast™

METTEZ UN VISAGE SUR VOS HEROES



Shenmue 2 ©CRI.,2000, 2001
Rez © SEGA/UNITED GAME ARTIST, 2001
Virtua Tennis 2 ©HITMAKER / SEGA, 2001, Original game © SEGA, 1999
Headhunter © SEGA CORPORATION, 2001, Developed by Amuze AB

Conflict Zone et Evil Twin sont des marques déposées par UB



DISTRIBUE PAR

bigben
interactive

SEGA®