

«Pas besoin de CD pour

être bon»

Dreamzone

21 Février 2001

Quel avenir pour la Dreamcast ?

Dreamzone répond

Grandia 2

Le premier RPG «français»

Dossier Sega

La firme à travers le temps



Mes amis, si demain le Figaro Magazine annonce que Sega se recycle dans la fabrication de serviettes périodiques, je suis certain que bon nombre d'entre vous prendront cette information à la lettre. Le

joueur est si naïf qu'un rien l'effraye (l'en fait sûrement partie...). Après les rumeurs d'une soi-disant collaboration entre Sega et Nintendo, nous apprenons qu'ils vont stopper net les productions de Dreamcast. Laissons donc de côté ces problèmes mineurs qui ne font qu'accroître la peur que nous avons de voir s'éteindre un maître du jeu vidéo. Ils continueront de vivre à travers les autres supports consoles. L'intro du dossier vous propose le communiqué de presse officiel de la firme. Sinon, il n'y a que deux jeux-impard (dont un sorti il y a longtemps, mais difficile à trouver) et de l'officiel peu convaincant en cette fin de mois de janvier. Heureusement, deux produits sortent du lot : Grandia 2 et Vanishing Point. Ce numéro 21 fut très mouvementé : un tucé présente quatre jours car sa présence sur l'ÉAD (l'Essentiel des Achats DVD) était vitale (pour une fois qu'il sert à quelque chose !). Un Neo au petit doigt cassé qui n'a pu être présent que cinq jours. Notre loutra a perdu quatre jours à retrouver ses notes écrites dans un train peu confortable, elle ne pouvait donc répondre présente dès le premier jour. Bref, j'ai dû faire appel aux renforts (Clid, Chipp et ce cher Hiro, pour ne pas dire Yannick...). Ne soyez donc pas étonnés de voir autant de noms différents, c'est pour le bon fonctionnement de votre mensuel préféré (enfin, je l'espère !). Sinon, j'ai enfin obtenu un contrat avec ce cher Patrick de Youkôjô Games (Maxxi pour les intimes). Toute la clique répondra donc présente dès le prochain numéro pour nous fournir tous les titres sortant à l'impard. Bref, si les autres magazines testent des jeux que nous n'avons pas eu en main, vous savez où vous plaindre ! Souhaitons la bienvenue à Pat (ami des douaniers), Mister Mau (le Malcom X de la rue Guy de la Brosse), Fred (entraîneur virtuel du PSG), Mathieu (manager des Scorpions, on comprend cette soudaine disparition du groupe allemand) et au fan de Broken Arrow incapable de trouver le film Himalaya en Zone 2 pour un client (on ne peut être fanatique de Christian Slater et bon vendeur à la fois !). Sans rancune les gars... Je vous laisse donc avec ces 132 pages remplies avec la sueur non virtuelle d'une crevette (ndc : ça ressemble à l'odeur du beurre salé rance) et de ses six compagnons.

News

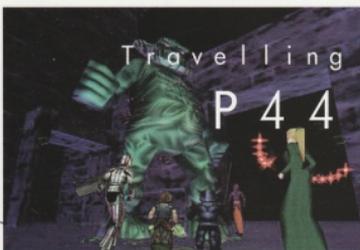
P 0 8



ET ENCORE...

Sega Smash Pack, Super Street Fighter 2 Turbo, Typing of the Dead, HydroSport Racing

Courrier p 0 4



ON-LINE



Kyo



News JAP p 2 7

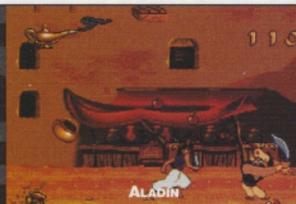


EUROPEAN LEAGUE SOCCER



Work in Progress P 4 2

Dossier Sega P 47



ALADIN



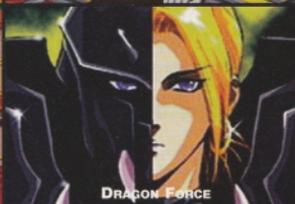
BASTON 3D



ECCO / LUNAR



ROLLING THUNDER 2



DRAGON FORCE



SONIC & KNUCKLES

Imports P 76



GIGA WING II



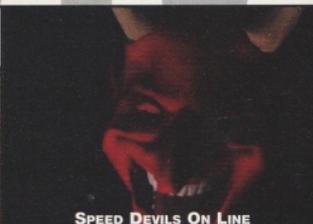
RAY BLADE

- Vite vu P104
- Tips P106
- Internet P116
- Le coin du PC P118
- Ciné TV P122
- DVD P124
- En direct de la Rédac P126
- Abonnement P127
- Jeux Prévus P128
- Prochain Numéro P130

Tests P 82



CHICKEN RUN



SPEED DEVILS ON LINE



GRANDIA 2



SONIC SHURE



SPAWN



TOY RACER



VANISHING POINT

Une fois n'est pas coutume, le courrier de ce mois-ci est riche et varié. Non seulement on retrouve une palette de lecteurs qui s'intéressent uniquement et simplement à leur console favorite et s'interrogent à juste titre sur l'avenir et les jeux en préparation sur la DC. Il y a les irrédutibles qui se font une joie de relancer le débat *Play 2* et *Dreamcast*. Et enfin il y a notre ami Romain, qui est assez remonté contre votre serviteur et n'apprécie vraiment qu'à toute petite dose l'humour déve-
loppé dans le magazine, c'est assez crostillant. En tout cas, même si la rumeur qui voulait que Sega arrête de produire des *Dreamcast* se confirme, rassurez-vous, cela ne veut en aucun cas dire qu'il en sera de même pour les softs. Il faut simplement garder à l'esprit que la *Dreamcast* est loin d'avoir dit son dernier mot, et nous non plus.

Et Tucco



Solange milite sans limites

C'est Solange qui vous envoie un p'tit bonjour de Marseille

Ah... Marseille, le pastis, la Cannabièrre, l'OM et maintenant Solange. Tu nous fais bien plaisir en apportant un petit peu de soleil du sud, qui contraste avec le gris monotone du Paris du moment.

Je voulais juste vous dire Merci de m'avoir publié (numéro 15). Grâce à votre réponse, je ne m'inquiète plus au sujet de l'avenir de la *Dreamcast*. D'ailleurs, je dis que chaque console a ses qualités et ses défauts. Chanceuse comme je suis, je déniche Shennue en occasion (je n'avais pas le courage d'attendre Noël), quelle joie ! Ça fait deux ans que j'attendais ce jeu comme le messie, quant à l'anglais, aucun problème, vous aviez raison, c'est un chef-d'œuvre.

Voilà c'est tout, et sachez que peu importe l'avenir, vous resterez mon magazine préféré. Et toi, Seba, tu vas nous manquer !

Alors là, on ne pourra pas dire que les jeux vidéo rendent violent. Si tu es une lectrice assidue de *Dreamzone*, tu devrais savoir que notre ami Seba est un fervent admirateur du PSG, et c'est plutôt une bonne surprise que tu regrettes son départ alors que tu es de Marseille. En ce qui nous concerne, ça nous fait bien plaisir. Pas qu'il soit parti, mais que tu le regrettes. Mais inutile de le préciser, celui qui souffre le plus de son absence, c'est sans contexte notre cher Neo Alex. Il faut voir dans quel état ça nous a mis de ne plus avoir Seba à la

rédac. Plus personne à martyriser sans tâche, plus personne pour lui faire ses captures, plus personne pour transformer ses photos, plus personnes pour lui apporter son thé à la menthe et au basilic. Depuis il pleure sans relâche. Il marche seul, la moustache au vent, sans but, il assiste à tous les matches du PSG, espérant apercevoir son ami Seba. Il est fatigué notre pauvre Neo. D'autant plus que récemment, il s'est abimé le main en changeant la roue d'une de ses majorettes avec un vrai crick. C'est pas le désespoir, mais il n'en est pas loin.

PS : Les filles, ne vous gênez pas, écrivez ! Montrez qu'on existe dans le monde des jeux vidéo.
Solange

Romain en a gros sur le patate

Schussus
Ami(e)s gamers je vous salue. Voilà, je vous épargnerai des préambules banalisés de votre cher lectorat, pour m'intéresser de suite aux sujets me préoccupant. Tout d'abord, j'aimerais saluer la nouvelle équipe. Enfin des filles !! Enfin votre mag se démocratise... Seule la touche féminine manquait à la réussite totale du magazine. Je ne peux que féliciter cette démarche vous ayant obligé à écarter deux minutes vos instincts presque macho de ségrégation sexuelle...

On ne sait pas bien où tu es allé pêcher ça, et à vrai dire, on s'en moque un peu, mais pour ta gouverne, sache que tu auras bien du mal à plus te réjouir que nous de la présence de Laëtitia et de Céline au sein de la

rédaction toute considération autre que celle de notre ravissement serait mal venue et malhonnête.

Bon, passons, le fait est bon réel, et je passe le bonjour aux deux nouvelles recrues : Céline et Laëtitia. Merci, enfin du dynamisme, du nouveau ! Je dis merci à Kyo, que j'estimais déjà au sein de *Consoles News* (et que j'estime toujours). Merci Vieux, tu redonnes un peu de maturité au mag.

(ndc : la correctrice que je suis te remercie, mais ne flatte pas trop Kyo, sa nature de crevette le rosit suffisamment.)

Domage qu'il ne t'en ait pas donné un peu par la même occasion, vue la suite de ta lettre, ce n'aurait pas été une vaine chose.

Quant aux anciens... ils sont infatigables, toujours les mêmes, ah sacré Tucco, Neo Alex... (et les autres). Alors deuxièmement, j'aimerais pousser un énorme coup de gueule ! C'est quoi ces gens ? Qu'est-ce que c'est que ces gens ??? Arrêtez la moquette ou tout autre hallucinogène, mais là votre notation me sidère. Certaines notes ne reflètent en rien la qualité du jeu. Je m'explique : c'est bien de donner votre avis. Mais pensez à rester le plus objectif possible. Les remarques à la con du genre « mais pourquoi dois-je tester ce jeu » ?? feraient mieux d'être évitées. Mais on a eu droit à pire encore, puisque j'ai déjà lu « je n'aime pas ce genre de jeu... donc ». Du coup, les notes ne valent rien, elles sont juste indicatives et le pélerin de base se verra aveuglé par celles-là. Parfois, en voulant être trop critique, vous descendez un jeu sans quelque raison valable. On a l'impression que les tests sont bâclés en une heure. En gros, vous ne cherchez pas la richesse d'un jeu se dévolant au bout de plusieurs

heures, les tests se trouvent donc être trop superficiels. Au contraire, parfois, vous vous enflammez sur un jeu pourtant sans prétention et sans qualité faisant l'unanimité. Les acheteurs crédules guidés par vos paroles divines se laissent piéger. En effet, passée l'euphorie de la première heure de jeu, on déchant rapidement, la qualité promise du dit jeu est bien pauvre.

Si on prend en considération toutes tes remarques, il semble que tu aies confondu le but d'un magazine console, et celui d'un guide d'achat que nous ne sommes pas. Nos critiques sont objectives dans la mesure où elles sont toujours argumentées et que nos notes, qu'elles soient positives ou négatives, découlent de plusieurs heures de jeu et d'une réflexion juste et sincère par rapport au sentiment éprouvé pendant ce temps. Maintenant, la façon dont tu les perçois, elle, est subjective. On ne peut pas être d'accord sur tout et donner une note à un soft qui plaise à tout le monde. Il faudrait mettre une note pour chaque lecteur. Un : on n'en a pas la possibilité ; Deux : on n'en a pas envie ; Trois : travail n'est pas de rendre compte mais d'analyser tel ou tel qualité ou défaut d'un jeu. Le résultat est une note qui peut convenir à certains mais pas à d'autres. Ensuite, il est évident que ce serait stupide de la part de certains de le prendre comme argent comptant et de se forger une opinion avec un seul test et une seule note. On est là pour donner une tendance, un sentiment, le plus juste possible. Mais nous ne sommes pas des robots et on ne peut pas mettre de côté ce qu'on aime ou pas, le type de jeux avec lesquels on a le plus d'affinité. Notre travail n'est pas de faire plaisir à tous (on ne répètera jamais assez que nous ne sommes pas un catalogue ou guide d'achat), mais d'aiguiller et d'informer nos lecteurs et lectrices.

Voilà, j'ai donc une proposition à vous faire suivant le modèle du récent test Napple Télé. Il faudrait des tests communs, que tous les testeurs testent le jeu et rédige un texte en commun. Cela amènerait sûre-

ment une perte de temps considérable, mais ne croyez-vous pas que la crédibilité en serait renforcée ?

Non, à part le fait qu'il y aurait de joyeuses engeuilles, une perte de temps abyssale et un bordel d'organisation effroyable, on n'y voit pas d'autre intérêt. Et de toute façon, si tu n'es toujours pas d'accord avec le note attribuée, on se demande bien ce que tu nous proposerais. Il faudrait arrêter de penser que les notes sont mises au hasard car ce n'est absolument pas le cas.

On ne comprend la portée du test qu'en ayant le jeu entre les mains.

C'est une évidence, sinon on ferait des jeux vidéo et pas un magazine. C'est un peu comme une scène d'amour au cinéma et dans la vie. Nous, on ne fait que passer le témoin avec nos sentiments derrière que tu disent ce que tu peux en attendre, mais rien ne remplace le fait de jouer pour te faire ta propre opinion. Mais tu ne peux pas exiger de nous qu'on soit toujours en adéquation avec ce que tu penses, c'est impossible.

Je tiens néanmoins à vous féliciter pour cette nouvelle maquette qui est bien réussie. Mais il faut que je pousse un second coup de gueule (encore). Le courrier...

Il est abondant, oui, mais je pense, et ce n'est pas méchant, que les réponses sont sans grand intérêt. Personnellement, les blagues vaseuses juvéniles ont du mal à me faire échapper un rictus... Les vannes entre camarades, ça va, j'ai ce qu'il faut, mais vos vannes mutuelles entre rédacteurs sont assez pitoyables et dénotent un esprit bon enfant cependant hypocritement commercial.

(ndc : la correctrice applaudit des mains ET des pieds devant cette JYgnalesime expression. Si si, c'est bô, trèèès bô. Mais bon, garçon faudrait penser à revoir la grammaire et l'orthographe de temps en temps. Et puis bon, entre nous, à la place de Dreamzone, essaye Chateaubriand, tu verras, c'est beaucoup + sérieux). Là, c'est toi qui nous fait marrer, il faudra que tu

nous expliqués où est le commercial là-dedans. La plupart des réponses aux questions qui nous sont posées sort dans le magazine. Alors plutôt que de passer son temps à écrire «lis le magazine», on déconne. Notre humour n'est peut-être pas celui de tout le monde (tiens, c'est un peu comme les notes), mais on fait ce qu'on peut. Pour le reste, si le problème est que nous n'arrivons pas à faire rire Monsieur Romain Cazajoux de Bourcefranc, on est désolé pour lui, mais on s'en tamponne très fort. Puis, cela dit entre nous, si le courrier est long, les réponses sans intérêt et l'humour nul, mais tu n'as qu'à pas le lire. On s'en fout. Achète-toi une encyclopédie sur la vie des mineurs russes et leurs conditions de travail, on est sûrs que tu te feras pas la poire (ndc : Très cher Tuco, nous n'avons malheureusement pas les mêmes valeurs... Vous êtes un peu rustre mon ami!).

Je remarque cependant qu'elles envahissent sans scrupule les pages du courrier. C'est assez chiant, et franchement, quand Tuco cherche des lignes devant à faire émaner un sentiment comique (inaccessible pour lui), j'ai de la peine pour lui. Enfin vous m'avez compris, quitte à faire de l'humour, que ce soit fin et non facile.

Tu réfléchis me passe tellement au-dessus de la tête que Mr va se casser la gueule plus tôt que prévu.

Enfin j'aimerais finir ma réflexion par une note plus positive. J'encourage la gent féminine à entrer dans le monde du jeu vidéo. Elles sont de plus en plus nombreuses, je m'en réjouis ! Daignez plus souvent écrire plus souvent à Dreamzone pour faire entendre et valoir votre humanité. J'ai un dernier coup de gueule au passage. Le brave Thierry (notre ami fait référence au coup de gueule de Thierry du Numéro 20) a tout vu, tout fait, ce surhomme n'a plus rien à apprendre. Il fait son propre éloge nourrissant le culte de la personnalité, il se donne raison avec le plus pur style de l'élite philosophique... Il pense diriger la guerre PS2 Dreamcast. Pourtant j'ai bien eu l'impression qu'il s'y est engagé

vivement comme vexé d'un succès (mérité ?) d'une console concurrente. Allons mon garçon, point d'amertume, n'essaye pas de te rassurer... De plus, messieurs les journalistes, si vous pouviez censurer quelques lettres, ça nous empêcherait de lire des conneries dont on se fout grave. Cela dit en passant, on ne l'a pas fait pour toi (alors que rien qu'en lisant ton dernier paragraphe, le sécatour n'aurait pas été de trop) et ça ne nous a même pas effleuré l'esprit. Non pas que tu ne dises pas de conneries, mais c'est pas le genre de la maison.

Donc moi, j'ai acheté toutes les consoles, j'ai tous les jeux, j'ai claqué en tout 1 09 391 francs 90 centimes et je suis le roi des cons. On s'en fout de votre vie. Adressez-vous à mère Thérèse, elle vous écoute, ne jurez pas du pseudo, Billou daignant regarder les autres pour cause de votre classe innée n'est-ce pas thiery. Pour la petite histoire, hier j'ai mangé une pomme à 5frs90.

Ahhhhh, ce doit être ça, l'humour fin et délicat dont tu parlais tout à l'heure. Mais en attendant de retrouver tes esprits, on te conseille de t'allonger tout doucement sur un divan, de poser délicatement un gant de toilette frais sur ta tête et de te reposer. Allez, ça ira mieux demain.

Bon allez, salut à tous. Bonne continuation. Romain Cazajoux alias Dreamanre

les commandos sinon rien !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone et aux lecteurs. Avant tout, sachez que vous êtes le meilleur mag dispo sur le marché. J'ai longtemps réfléchi avant de vous écrire et ne trouvant nulle part des réponses à mes questions, je me suis décidé. Étant fan de commandos (le R.A.I.D, le G.I.G.N, etc), vous comprendrez que je m'intéresse de très près aux jeux de ce registre. Rainbow Six était annoncé en version français-



passoire sur le crâne, il s'est mis en tête de la chasser à coup de rouleau à pâtisserie. Pour être sûr de bien se plonger dans l'ambiance, il m'a mis à fond sur sa chaîne la B.O de Soldier (son film culte depuis bien longtemps), il s'est peint le visage avec du cirage, et c'est à pas furtif qu'il s'approchait du téléviseur. Juste avant de se lancer à l'assaut de la pauvre mouche, le Neo s'est motivé en poussant son cri de guerre (sorte de râle long et chevrotant, qu'il avait été poussé en pleine savane aurait pu faire penser au chant d'amour d'une antilope qui a pris trop d'hormones) pour ensuite se jeter sur sa proie (un peu comme Kyo des qu'il voit un routier sur une aire de repos). Seulement, la mouche, elle, décida de se envoler à ce moment-là, et le pauvre Neo se planta la tête dans son téléviseur, le rouleau à la main, la bave aux lèvres et les pieds qui ne touchaient plus le sol. Le résultat est une intervention des pompiers pour le désincarcérer. Les forces lui faisant trop mal, ils ont utilisé une ventouse à chiottes. Une forte odeur de poulet grillé se dégageait ; en effet, dans le choc, sa moustache avait légèrement grillé. Enfin, il était quitte pour des frais pour un nouveau téléviseur. Depuis son intervention musclée, il a attaché au plafond de son salon des pièges à loupes (il pense que c'est plus efficace que les traditionnels papiers tue-mouches). Enfin bref, un exemple qui te démontre à quel point Neo Alex et la culture commando ne font qu'un.

Vous parlez dans le numéro 4 de l'annonce officielle de S.W.A.T 3 par Sierra. En lisant votre numéro, je suis très content de l'annonce d'un tel jeu. Et depuis, plus de nouvelles. A-t-il été annulé ? Sinon, quand sortira-t-il ?

Non, rassure-toi, il n'a pas été annulé, mais simplement repoussé. Le problème c'est que nous n'avons aucune idée de la date à laquelle il doit sortir. Patience...

Pensez-vous qu'il y ait de grandes chances que Counter Strike sorte sur le Dreamcast ?

Non, il n'y a en pas beaucoup, en tout cas pour le

moment. Ce n'est absolument pas prévu.

On m'a dit que sur le net, il y allait avoir enfin un modem 56K pour le Dreamcast européenne ? De plus, cette info a été confirmée sur un mag concurrent.

Ca fait dix ans que c'est prévu et le modem ne vient toujours pas, tout ça pour dire que ce n'est pas près d'être concret. En ce qui concerne la confirmation sur un mag concurrent, il peut arriver que l'on se trompe et personne n'est infallible (ça nous arrive aussi). En tous cas, si la chose s'avère vraie, on s'excusera également et plateamment.

On m'a également dit que la Dream allait subir des modifications. Info ou Intox ? Serait-ce la fameuse carte model 4 dont vous parliez dans le numéro 5 ?

Euh là, c'est un peu vieux. Au niveau des modifications, rien de très concret à l'horizon.

SVP répondez-moi, c'est la première fois que j'écris à un magazine et j'ai vraiment besoin de connaître les réponses à mes questions. Merci et longue vie à Dreamzone !

questions en rafale

Salut Dreamzoneurs,

Tout d'abord, je tenais à vous dire que vous faites du super boulot, alors continuez comme ça. J'ai acheté le 20ème numéro de Dreamzone chez mon libraire comme chaque mois, et là, quelle ne fut pas ma grande joie, je vous écrit sur la page de couverture : cadeau offert : deux gigas posters. Je croyais rêver. Je me frotte les yeux et pourtant, une fois que je les ouvre, je vois la même chose. Je rentre chez moi tout en courant, je décroche le poster du mag et je le trouve franchement génial. Je dis bravo les gars. Bon, passons aux questions. Tout d'abord, je voudrais dire qu'il n'arrêter de ressortir sans arrêt des cartons le débat Play 2 contre

Dreamcast, car nous sommes dans un mag uniquement consacré à la Dreamcast et non pas Play 2. Et s'ils ne sont pas contents, ils n'ont qu'à pas acheter les deux consoles, ce qui est mon cas, comme ça, il n'y a pas de jaloux. A quand un poster de Sonic 2 et Ray man 2 ?

Franchement, personne n'en sait rien. A part Kyo en string à fleurs dans un sauna, rien n'est prévu pour le moment. Mais n'hésitez pas à nous faire vos propositions dans vos courriers.

À quand les sorties Euro de Sonic 2, Sonic Shuffle, Soul Reaver 2 Alien 4 et Shen Mue 2 ?

Sonic 2 devait sortir au mois de juin au Japon. Sonic Shuffle sort fin février, début mars en français, Soul Reaver 2 ne devrait pas pointer le bout de son nez avant la rentrée prochaine, Alone In The Dark 4 est prévu en théorie avant l'été, mais méfions-nous, et Shenmue 2 est prévu pour cette année sans autre précision.

J'ai entendu dire que ces jeux allaient sortir sur Dreamcast, alors info ou intox ? Voici ma liste :

- Rayman 3 : le développement n'est même pas commencé
- Resident Evil 4 : rien à l'horizon
- Tomb Raider : New Generation : Intox sur la Dreamcast

Est-ce que les suites de Shadowman, Virtua Tennis Sega Rally 2 et Jet Set Radio sont prévues ?

Shadowman, la suite, a été annulée; Virtua Tennis 2 est prévu (le gars féminine serait au programme). Pour la suite de Sega rally, rien au programme. Et Jet Set Radio va avoir sa suite.

Peut-on espérer voir un Turko et un Odd World sur Deam ?

NON.

Avez-vous des nouvelles des Prince de Persia 3D ?

Oui, il est sorti aux États-Unis, mais d'après Neo Alex, c'est vraiment pas terrible.

À quand un ISS sur notre

se, ensuite il a été bizarrement annulé. Je suis allé sur le net et voilà qu'il l'annonce à nouveau. Ma question est : est-ce que Rainbow Six et Rogue Spear vont enfin sortir en version française ?

Mais es-tu bien sûr d'avoir bien regardé partout parce que Rainbow Six est bien sorti en français. En ce qui concerne Rogue Spear, il n'y a pas encore de date prévue, mais promis, dès que nous aurons une vision un peu plus précise sur une édition française, nous le précisons dans le magazine. En ce qui concerne ta passion inconsiderée et considerable pour les commandos, c'est un élément que tu partages avec Neo Alex. Il a déjà eu l'occasion de nous raconter ses prises de position dans son salon, face à une mouche hostile qui se posait sans cesse sur l'écran de son téléviseur alors qu'il regardait son épisode préféré de Candy, Armée de sa casserole à longue queue, une



bonne vieille boîte blanche ?

Probablement jamais.

Sur ce, je vous laisse et je voudrais rassurer les lecteurs de Dreamzone et leur dire que la Dreamcast est là et restera encore pour longtemps avec des jeux comme Phantasy Star On Line ou ShenMue, et ce n'est pas Sony qui tuera Sega car rappelons-le : Sega, c'est plus fort que toi. Même si je possède aussi une play 2, je trouve la Dreamcast meilleure.

COUP DE GUEULE

Pour commencer, merci à la rédaction de Cybersoft qui a su rester neutre dans cette gigantesque opération marketing. Remarque, nous ne sommes pas à la première rumeur sur Sega, qui allait soi-disant être racheté par Nintendo, qui a été démentie peu de temps après. J'aimerais que cela cesse et je commence sérieusement à me poser des questions sur la crédibilité de la presse. Cette affaire pourrait porter préjudice à la firme (ou du moins son image) même s'il est vrai que les actions de Sega ont augmenté entre temps et qu'il a bénéficié, par la même occasion, d'un tapage médiatique à la mesure de sa grandeur et ceci, et je le dis bien, même si elle est négative pour son image. En tout cas, c'est à se

demande si l'ensemble de la presse spécialisée (à part Cybersoft) serait pro-Sony pour diffuser de telles informations infondées ??? Où est le professionnalisme dans tout cela ? Quand, on reçoit des informations et d'autant plus des rumeurs, on vérifie sa provenance, et surtout on évite de mettre sur le marché des informations irréalistes qui pourraient avoir des répercussions graves sur la firme Sega. Si c'est pour diffuser des informations mensongères, alors on peut se poser la question légitime : à qui servent les journalistes ???

Voilà, je passe un grand coup de gueule à l'ensemble de cette presse.

Vous m'emmendez avec vos conneries. Sega ne s'est jamais aussi bien porté qu'actuellement. Arrêtez de divulguer des imbécillités et des informations non définitives non prouvées dont on doute vraiment à qui elles peuvent servir... Vous affolez vous-mêmes les consommateurs et les possesseurs de la Dreamcast, et les répercussions commerciales peuvent s'avérer désastreuses car tout le monde va se dire que la console est morte et je suis sûr qu'il y en a quelques-uns qui ont déjà commencé à la vendre. Mais pour qui vous prenez vous ? Pour le bon dieu. Il n'y a aucune preuve de ce que vous avancez et je me pose encore la question de savoir quel est l'intérêt de mettre de telles informations, si ce n'est pour mettre des bâtons dans les roues de Sega. Sega ne s'est jamais aussi

bien porté actuellement par rapport à il y a deux ans. Pourquoi voudriez-vous qu'il développe sur un autre support. Cette firme a vendu + de 6,5 millions de Dreamcast dans le monde et vous, vous me direz qu'elle a des problèmes financiers !!! Le problème, c'est que les ennuis financiers ne datent pas d'aujourd'hui (de 3 ou 4 ans) et croyez-moi, je pense que si Sega avait voulu développer sur d'autres supports que la Dreamcast, eh bien il l'aurait fait plus tôt. Le problème, c'est que les rumeurs défavorables sur Sega ont commencé à circuler au moment de la commercialisation de la PS2. Etrange coïncidence n'est-il pas ??? De plus, à qui dans cette affaire, pourrait être favorable ce genre de rumeur, d'autant plus que cette firme, Sony, aux dents longues, très longues même, est particulièrement forte pour divulguer des rumeurs, promesses et autres informations mensongères.

AU DÉPART LORS DE LA PRÉSENTATION DE LA PS2 (et particulièrement dans la presse spécialisée, quel favoritisme évident), TOUT LE MONDE DISAIT QUE CETTE CONSOLE ALLAIT CASSER LA BARAQUE. OR, LE PROBLÈME C'EST QU'ON ATTEND TOUJOURS LES BONS JEUX ET QUE LA RÉVOLUTION ATTENDUE N'EST TOUJOURS PAS ARRIVÉE. Alors, qui est-ce qui est le plus apte à dire la vérité, Sony avec ses milliards qui rend le marché complètement sclérosé avec sa console PS2 révolutionnaire

re remplie de daubes infâmes !!! Dites-le moi. Ce que je trouve effarant, c'est que des magazines fassent l'apologie d'une machine aussi ridicule qui a changé le MONDE DES CONSOLES (franchement, voyez-vous une différence, mis à part les milliards de Sony sur le marché et le facteur financier phénoménal, la qualité des jeux a-t-elle augmenté pour autant ? NON). Actuellement, la révolution vient plutôt de Sega avec Shenmue et Phantasy star online, mais bon, je ne vais pas faire de favoritisme comme la presse spécialisée le laisse si souvent sous-entendre... Je ne vais pas vous traiter de vendus ou même de testeurs pro partisans mais mes chers amis, dans les rumeurs, il faut savoir faire le tri. On sait très bien que des attaques marketing sont perpétrées pour déstabiliser la concurrence. Donc, je vous prierais de fermer votre gueule définitivement, surtout si l'information (1 chance sur 10000) s'avère inexacte dans les prochains jours. J'en ai marre d'une presse partisane qui n'a fait que de vanter les qualités de la PS2 alors qu'on les cherche encore (il est normal de vanter les mérites d'une nouvelle console mais quand c'est trop c'est trop...). Il ne faut pas oublier les autres consoles les amis... (j'attends de voir avec la Xbox ce que ça va donner). De plus, je trouve que la Dreamcast, à sa sortie, n'a pas fait l'objet d'autant d'attention. Soyez impartiaux, les amis !



J'AI PERDU LA TÊTE DEPUIS QUE J'AI VU SUZETTE. TU AS PRIS MON LASER DANS LA TRONCHE DEPUIS QUE TU M'AS VU.

EUH, TU SAIS QU'IL Y A UNE POIGNÉE POUR OUVRIR LES FENÊTRES ? NON, TU PRÉFÈRES TIRER DEDANS...

Soldier Of Fortune

DÉVELOPPEUR : CRAVE ENTERTAINMENT - GENRE : C'EST LA GUERRE ! - SORTIE PRÉVUE : NC



Finesse, finesse, les petits oiseaux gazouillent dans la prairie, les libellules viennent se poser délicatement sur les pétales de roses bourgeonnantes, la rosée vient caresser l'herbe verte de la prairie et John Mullin explose des têtes à coup de chevrotines dans un fracas d'os brisés et de cervelles dégoulinantes. C'est simplement une histoire de contrastes. Soldat Of Fortune n'est pas le dernier épisode de la petite maison dans la prairie ; ce n'est pas une blquette sur la vie amoureuse en faculté, et certainement pas un film sur la paix et le zen. C'est bazouf, gore et politiquement totalement incorrect. Vous incarnez un mercenaire qui est chargé de faire le sale boulot. À la poursuite d'un groupe terroriste enrégimé qui a subtilisé quatre têtes nucléaires

disséminées à travers la planète. Au fur et à mesure que vous avancez dans votre quête, vous ne laissez derrière vous que cadavres et désolation. En tout cas, vous n'êtes pas équipés pour faire dans la dentelle. Mitraillettes, couteaux de chasse, fusils à pompe, fusils à lunette, grenades etc... Pas d'énigme difficile (à part peut-être ouvrir une porte ou deux). Le but n'est que de tirer dans le tas comme un gros bourrin (la preview est là pour vous mettre en appétit après les news de Titia. Ajoutez à cela quelques nouvelles photos, et vous saluez tout sur ce soft tant attendu).

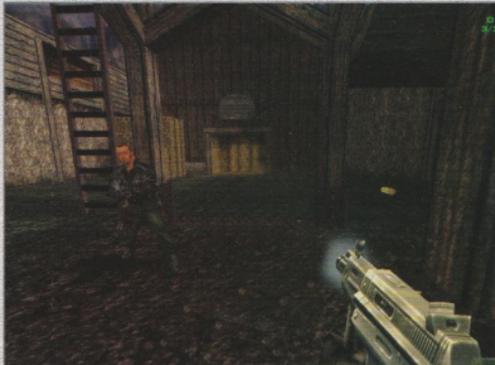
Et la technique dans tout ça. Graphiquement, ça devrait être très chouette, avec des personnages assez bien modélis-



LE BLANC IMMACULÉ DE LA NEIGE VA BIENTÔT CONTRASTER AVEC LE ROUGE VIF DU SANG QUI VA CICLIER DE VOS ENNEMIS.

rés. Les programmeurs ont réussi à décomposer chacune des 25 parties distinctes, avec une autonomie pour chacune d'elles. Pourquoi, me direz-vous ? La réponse est simple. Dès que vous allez tirer et toucher

une de ces parties, le personnage va réagir en conséquence. Par exemple, si vous le touchez au bras, il va se le tenir et ne pas obligatoirement passer de vie à trépas. Si vous le shootez avec une arme plus lourde, il se peut que celui-ci s'arrache. Au niveau du sang, rien ne vous sera épargné. Il faudrait éviter de se faire une bonne pilâté de baloignes devant son écran : quand le soft tourne, ça risque de tourner au vinaigre. Ça gicle, ça se répand ; il va bientôt y avoir de quoi repeindre un amphithéâtre avec la Dreamcast. Sans date précise de déferlement sur la console, on sait simplement que sa sortie est de nouveau d'actualité. On attend donc plus sereinement.



EST-CE QUE LE RÉSEAU SERA AUSSI RÉUSSI QUE SUR LA VERSION PC. RIEN N'EST MOINS SÛR.



TIRERA OU TIRERA PAS ? CE SERA BIENTÔT À VOUS DE DÉCIDER...

HOBBY ONE



DÉBLOCAGE

DÉZONAGE DVD

VOUS ALLEZ ENFIN ÊTRE

TRAITÉS EN "CLIENTS" !

15, BD VOLTAIRE

METRO : OBERKAMPF OU RÉPUBLIQUE

TÉL. : 01 402 11 402

V.P.C. / GROS & DÉTAIL / FAX : 01 402 11 401

À QUOI ÇA PEUT BIEN SERVIR DES MARACAS ?

Non, vos maracas en plastique ne servent pas uniquement à effectuer vos petites séances de simulation de balancement des bras devant Samba De Amigo, ni pour votre quart d'heure aérobic du matin. Si bien d'autres leur ont déjà trouvé une utilité pour les régler, outre un hochet pour votre enfant de trois ans ou une grenade à mancher pour un militaire basique... eux... classique (les cerveaux étant a priori les mêmes). Il vous faut savoir qu'elles sont accessoirement compatibles avec les jeux suivants : Sega Rally 2 et F355 Challenge pour les jeux de courses, Rayman 2 et Sonic Adventure pour le plateau-aventure, puis Virtua Tennis ou encore Dead or Alive 2, semblerait-il, se noie ainsi dans une certaine confusion sur le plan de la jouabilité.

GUERRE DES GANGS

PC

Microsoft aura frappé fort pour la sortie de Age of Empire 2, mais cette fois-ci, Baldur's Gate 2 semble avoir explosé les records de vente du moment devant le géant de la stratégie temps réel. Les adeptes du RPG, chaque jour plus nombreux, attendaient le soft depuis bien longtemps, et la renommée du premier opus ajoutée à la qualité et l'intérêt du second auront su conquérir pour l'heure plus d'1 million d'acheteurs en un laps de temps relativement court. À quand une version Dream qui pourrait bien créer des surprises en rameutant plus de consoleux qu'on ne pourrait le croire ?



Evil Twin

Développeur : **In Utero** Genre : **Aventure** Sortie prévue : **1er trimestre 2001**

Dreamcast

Si vous avez aimé «La Cité des enfants perdus», vous apprécierez sûrement ce nouveau jeu de In Utero. Vous l'avez sans doute compris, ce jeu met en scène des enfants tourmentés dans un monde d'adultes, vous découvrirez à travers ce jeu l'enfer caché que vivent ces pauvres chérubins, vous verrez le monde des adultes à travers les yeux d'un enfant, une expérience à vivre ! Le jeu s'annonce très «Dark», vous incarnez un jeune orphelin du nom de Cyprien, qui en fêtant son anniversaire se retrouve projeté dans un monde peuplé de créatures bizarres (me

demandez pas comment) tout droit sorties d'un cauchemar. Il arrive souvent au héros de faire des cauchemars mais cette fois, c'est bien réel. À ce stade du développement, le jeu est très beau mais le problème, c'est qu'il souffre de gros problèmes d'animation, il y a énormément de lag, comme s'il manquait des bouts d'animation sur le héros. En tout cas, si ces énormes problèmes sont corrigés, Evil Twin : Cyprien chronides risque bien de faire un tabac car il a tout pour être prenant.

Hiro



ÇA RESEMBLE LÉGÈREMENT À RAYMAN, NON ?



C'EST PAS LA JOIE, REGARDÉZ-MOI-CE GEL



VOUS VOUS BALANÉREZ DANS UN MONDE COMPLÈTEMENT ONIRIQUE.



UN BOSS, C'EST DUR LA VIE D'UN ENFANT...



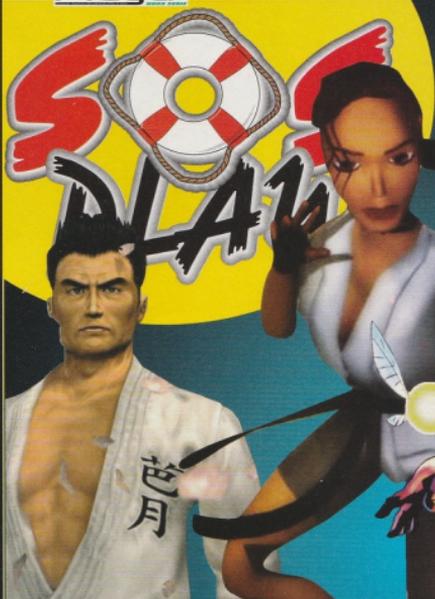
COMME DANS LES WESTERNS.

SOLUCES COMPLÈTES

7 SOLUCES COMPLÈTES SUR PS ONE - PS2 - DREAMCAST - N64 - PC

Hors-Série **Player** LE MAGAZINE DES SOLUCES COMPLÈTES SUR PS ONE - PS2 - DREAMCAST - N64 - PC

NG4 - PS ONE - PS2 - DREAMCAST - PC



TOMB RAIDER

Sur les traces de Lara Croft
(PS ONE, DREAMCAST, PC)

EN BONUS
la soluce complète de
**TOMB RAIDER
IV**
(PS ONE, DREAMCAST, PC)

ORPHEN (PS2)

RAYMAN 2 REVOLUTION (PS2)

SHENMUE (DREAMCAST)

RESIDENT EVIL 3 : Nemesis (DREAMCAST)

THE LEGEND OF ZELDA : Majora's Mask (N64)



Illustration de Tomb Raider et de Link par [unreadable]



EN VENTE ACTUELLEMENT



VOUS NE RÊVEZ PAS, C'EST BIEN GOLDEN AXE !



UN ALTERED BEAST TOUJOURS AUSSI MINABLE.

Sega Smash Pack

Développeur : **Sega** Concepteur : **Sega** Nb de joueurs : **voir selon jeu** Date de sortie : **janvier 2001**

Malgré l'excellente initiative de notre éditeur de nous sortir une compilation de ses meilleurs titres des années 80, je suis persuadé que ce Smashpack fera sourire les nouveaux joueurs et donnera un coup de vieux aux autres. À la base (comme dit mon patron), il devait être fourni dans un nouveau pack Dreamcast. Mais la demande des joueurs était telle qu'ils ont décidé de sortir une version pour le commerce. Moyennant une certaine somme, vous pourrez redécouvrir ce qui a fait le succès de la Megadrive et de la Saturn, et connaître les précurseurs des meilleurs titres Dreamcast. Voici une courte présentation des jeux : **Altered Beast** : premier jeu vendu avec la Megadrive, vous jouez le rôle d'un centurion de la Grèce antique capable de se changer en divers créatures (loup-garou, dragon, tigre...). Vous traversez différents niveaux dans le but de retrouver la fille de Zeus.

Columns : Comme **Altered Beast**, Columns faisait partie de ces jeux vendus avec une console, en outre, la Game Gear pour ce dernier.

Golden Axe : Sans doute l'un des meilleurs Beat Them All de tous les temps. Vous retrouverez les trois héros (un guerrier, une Xena en string rouge et un nain) qui auront bercé notre enfance à coups de hache, glaive et grosses magies. **Phantasy Star 2** : Ô rage, ô désespoir, ô déesse ennemie, n'aie donc tant vécu que pour retrouver mes premières émotions (oui, il faut que ça rime). **Phantasy Star 2** à vieillir, c'est indéniable, mais le scénario reste intact et vous prendrez un immense plaisir à le finir une nouvelle fois. **Revenger of Shinobi** : No comment. **Sega Swirl** : Un jeu gratuit qui n'a d'intérêt que le fond de slip de Neo Alex. **Shining Force** : Vous connais-

siez sans doute le troisième opus de cette saga, découvrez l'épisode pilote. **Wrestle War** : C'est un jeu de catch, beaucoup connaissent ma passion pour ces mam-mouths en culotte courte. Je préfère donc me taire, au risque de partir sur cinquante pages bourrées de conneries, il y en a assez dans le magazine.

Virtua Cop 2 : Sans doute le meilleur et le plus fun des deux.

Vectorman : Le principe est simple : tirez, bougez, éclatez-vous le temps de trois ou quatre parties.

Sonic : Rien ne sert de présenter la mascotte du groupe.

Streets of Rage 2 : C'est avec une attente insoutenable que j'attends de rejouer avec la belle Blaze.

Bref, que rajouter de plus ! Au passage, si vous trouvez les commentaires des photos «has been», c'est normal. Ils ont été écrits par Neo Alex, le quadragénaire moustachu de l'ère préhistorique.

Kyo



LE MUST DE CETTE COMPILATION : LE FABULEUX STREETS OF RAGE 2.



PHANTASY STAR II ? ET POURQUOI PAS PHANTASY STAR III ?



UNE COMPILATION SANS SONIC, CE N'EST PAS UNE COMPILATION.



L'INTRO DU JEU : UNE SUCCESSION D'IMAGES FIXES AU DESIGN CORRECT.



HONDA EST TOUJOURS AUSSI LENT, MAIS TRÈS EFFICACE AU CORPS À CORPS.

Super Street Fighter 2 X

Éditeur : **Capcom** - Concepteur : **Capcom** - Nb de joueurs : **1-2** - Date de sortie : **NC**

 En principe, il ne devrait jamais voir le jour aux States ni en Europe, mais connaissant Capcom, les "exclusifs" qui rapportent sont toujours bons à convertir. Nous voilà donc avec un Super Street Fighter 2 X à l'intérêt plus que limité, qui pourtant a été bien noté dans les différents magazines japonais. Si je ne suis pas contre les rééditions de vieux softs, je voterais volontiers pour une seule compilation regroupant tous les anciens Street, jouables en réseau en option. La version Collection sur Play et Saturn ne s'étant pas très bien vendue, c'était un risque de leur part de ne nous sortir qu'un seul volet sur 128 bits. Dernier opus représentant les Street Fighter 2 (ensuite, nous sommes passés au Zéro et au troisième véritable chapitre), il propose des graphismes fadés, des animations lamentables mais un retour aux sources des plus agréables pour un dinosaure comme Alex. Je ne commencerai pas à critiquer l'éditeur car son prix de vente est inférieur à deux cents francs au Japon (comptez 450 à l'import). Sinon, pour les nouveautés, en dehors de l'option

Internet, faudra aller voir ailleurs. Retrouvez les anciens modèles graphiques de Ryu, Ken, Honda, Chun Li, Dhalsim, Bison, Balrog, Sagat, Blanka, Guile, la splendide Cammy, Fei Long, Dee Jay, T.Hawk et Vega. La liste est complète ! Bien entendu, vous aurez droit au First Attack et autres combos légers mais efficaces. On se prend un sacré coup de vieux en y rejoignant...



Kyo



GUILE ET SON SONIC BOOM. AÏEUS QUE TOUT LE MONDE SAIT, QUE FACE À ZANGIEF, IL SUFFIT DE SAUTER VERTICALEMENT EN DONNANT DES COUPS DE FIED.



LE STAGE DE RYU ! UNE MUSIQUE MYTHIQUE POUR TOUS LES FANS DE BATTLE TOURNAMENT.



FEI LONG : PEU DE COUPS, MAIS UNE RAPIDITÉ EFFROYABLE.



UNE POSITION QUI DONNERA PEU-ÊTRE ENVIE AUX JOUEURS DE "ACHETER 1".





TOI TOI MON TOIT !



UNE IMAGE QUI NOUS PARAÎT SI FAMILIÈRE !

Stupid Invaders

Développeur : Kilam Genre : Aventure 3D Date de sortie : 8 février 2001

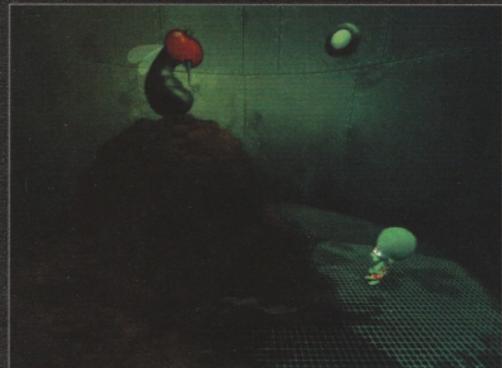


Tiré d'une série animée plus connue en France sous le nom des Zinzins de l'espace, Stupid Invaders vous mettra dans la peau de 5 extraterrestres complètement allumés, qui se sont fait expulser de leur chère et tendre planète. Malheureusement pour eux (et heureusement pour nous !), durant leur voyage vers d'autres horizons, leur vaisseau tombe (évidemment...) en panne, et nos amis sont alors contraints de s'écraser sur notre belle Planète Bleue. Le but du jeu sera par conséquent de réparer votre vaisseau et de quitter la Terre. Seulement voilà, non contentes d'être stupides, ces 5 pauvres petites créatures sont aussi très malchanceuses. En effet, dès leur arrivée, elles se sont fait réparer par

l'infâme docteur Sokorine qui fera tout, aidé de son assistant, pour les capturer et réaliser des expériences sur eux. Pour échapper à ce triste destin, vous devrez avoir recours à un zeste de folle et ne vous fier en aucun cas à la logique. En d'autres termes, devenez aussi stupides que possible ! C'est en tout cas l'attitude à adopter face aux diverses énigmes tordues que vous rencontrerez tout au long du jeu. Pour vous donner un exemple, l'une d'elles nécessitera l'utilisation d'un rouleau de papier-toilette hyper résistant, genre épaisseur triple ! Vous ne contrôlerez pas les cinq E.T en même temps, mais incarnerez à tour de rôle Bud le téléphage ramollo, Etno le monsieur je sais tout de service, Stereo la chose à deux têtes, le très inutile Candy, et enfin Gorgius l'ami des bêtes.



IL VOUS ARRIVERA PAR MOMENTS DE NE PLUS SAVOIR OÙ BONNER DE LA TÊTE.



LES INSECTES SONT NOS AMIS...



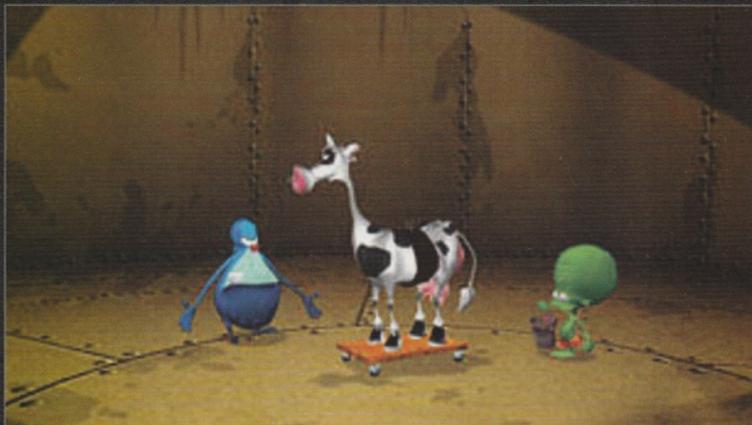
NE VOUS AVISÉZ PAS DE LEUR FAIRE DU MAL CAR...



LE MÉCHANT DE SERVICE, J'AI NOMMÉ LE DOCTEUR SAVARIN.



VOUS AURIEZ DES COMPTE À RENDRE À LA MAMAN !



HO LA VACHE !



LEGOZ, DES ŒUX À CAÏR LE PLUS STUPIDE ?



PRENEZ GARDE À NE PAS PRENDRE LA GROSSE TÊTE.

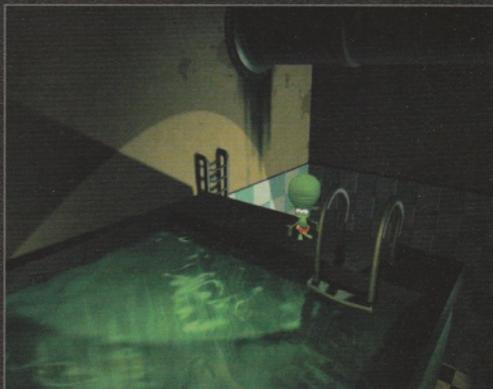
L'univers de la série est respecté à la lettre, et c'est avec plaisir que l'on retrouve l'humour déliant tendance «trash» qui en avait fait le succès. Vous évoluerez dans une centaine de lieux, très variés, allant de la désormais célèbre Zone 51 à l'usine ultra-moderne, en passant par la surprenante chambre à «crotte» ! Côté technique, Stupid Invaders ne devrait pas poser de problème : les décors sont en 3D précalculée, mais ils n'en sont pas moins d'excellente qualité ; quant aux persos, ils sont modélisés de façon très détaillée. Le jeu contiendra de nombreuses scènes cinématiques, ce qui augure de grands moments de rigolade. Xilam nous promet d'ailleurs part une bonne vingtaine d'heures de jeu. Vous aurez donc de quoi faire. Du point de vue du gameplay, on devrait retrouver les sensations d'un bon vieux Day of the tentacles, ou plus récemment (pour les petits nouveaux qui ne connaissent pas ce monument du jeu qui pousse

le délire à son apogée) celles de Discworld ou encore Glim fondango (vous devez bien en connaître un sur trois !). Le jeu devrait fouler le sol français incessamment sous peu. Rendez vous donc dans un prochain numéro de Dreamzone pour le test complet des ZINZINS DE L'ESPAAACE !

Hisoka



DITES HAHA...



QUE DIRIEZ-VOUS D'UN PETIT PLONGEON ?



A DEUX CONTRE UN, LA LUTTE EST BIEN INÉGALE !



DES ACTIONS VRAIMENT SPECTACULAIRES !

NBA Hoopz

Développeur : **Midway** Concepteur : **Midway** Nb de joueurs : **1-4** Date de sortie : **15 février 2001**



NBA Showtime était bien naze, NBA Hoopz suit le même chemin. Qui aime le basket ? Depuis que les bons joueurs ont cessé de jouer, je vous avoue ne plus m'intéresser aux résultats des matches de NBA. Même s'il subsiste encore quelques stars comme Bryant, le basket n'est plus ce qu'il était. Voilà pourquoi on se retrouve avec des doubles comme NBA Hoopz qui ont une durée de vie de trois minutes en mode Solo et une bonne soirée à quatre. Mais qui peut se vanter de jouer tous les soirs avec trois autres potes. Bref, même si ce n'est qu'une preview, je pars pessimiste et cruel face au dernier titre de Midway. Pensez qu'il n'y aura aucune réelle innovation avec la NBA Showtime sorti il y a plusieurs mois. Bref, entre un jeu qui coûte moins de 200 francs et un autre exacte-

ment pareil qui coûte le double, vous ne devriez plus vous poser de questions. Retrouvez donc les nombreux dunks irréalisables, même par ma pomme et les paniers enflammés ou bout de trois tirs consécutifs. NBA Jam avait su m'amuser, mais le peu d'innovations depuis l'année de sa parution font de Midway un éditeur plus vicieux que Capcom et ses Street Fighter. Attendez-vous à de nombreux codes pour jouer avec des personnalités plus ou moins connues. Ma preview est finie, je peux retourner m'amuser. Encore une fois, les photos ont été commentées par le seul dinosaure moustachu encore vivant à ce jour. Bref, pour les critiques, adressez-vous directement au père Neo !

Kyo



UN ENGAGEMENT QUI S'ANNONCE CHAUD !



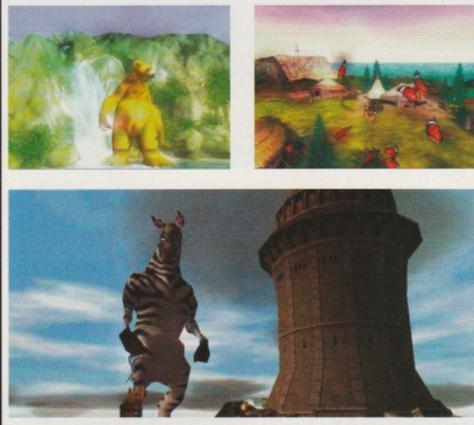
LES DUNKS SONT SIMPES À RÉALISER, PRIÉRIEZ-EN POUR EXPLOSER LE PANIER.



DES DUNKS QUI EN METTENT TOUJOURS PLEIN LA VUE.

QUAND VOUS VOULEZ...

Black on White se fait attendre. Après ses quelques problèmes de bugs à résoudre, on envisagerait la sortie définitive du titre entre la fin février et la fin mars pour les États-Unis. Reste à savoir ce qu'il en découlera pour la France et ce qu'il adviendra également de la version Dreamcast, que l'on attend déjà depuis un bout de temps.

**ON SE RETROUVE LE MOIS PROCHAIN**

Nous n'avons pu, hélas, mettre la main sur le dernier Acclaim, Ducati Life. Voici donc quelques nouvelles photos en attendant un futur test dès le mois prochain. Même si sa réalisation reste sommaire, les simulations de moto sont plus que rares sur Dreamcast. Les fans devront s'en contenter. Il n'a pas marché sur PlayStation 32 bits, mais les graphismes feront peut-être cette fois la différence...



Type X et Spiral Nightmare

Développeur : Midway Concepteur : Midway Nb de joueurs : 1-4 Date de sortie : 15 février 2001



2078. Johann est envoyé, avec trois de ses compatriotes, sur une station orbitale de la planète Mars afin d'y réparer une turbine défaillante. Une fois sur place, nos amis se rendront vite compte que quelque chose ne tourne pas rond. En effet, il seront les victimes de violentes attaques de la part de monstres non identifiés. Comme toujours pour ce type de jeu, le scénario est des plus classiques. Mais si Type X n'innove pas dans le fond, il apporte tout de même son lot d'originalité. Sega a donc pour l'occasion créé un nouveau genre baptisé Emotional Adventure Horror. Vous pourrez donc gérer les relations de vos personnages avec leurs pairs. Ces derniers changeront en fonction des choix et actions que vous effectuerez. D'autre part, cet aspect aura une incidence directe sur le déroulement des événements. Toujours dans le registre des petites innovations, sachez que vous pourrez prélever des échantillons d'ADN sur le cadavre de vos ennemis. Cela vous permettra de créer des grenades aux effets tout aussi variés qu'il existe de types d'ADN. Mais ce n'est pas tout, il vous sera possible de combiner plu-

sieurs séquences d'ADN afin d'en créer de nouvelles. Graphiquement, le jeu est tout en 3D et semble prometteur. Pour finir, je dirais que Type X est un jeu dont on attend beaucoup...

Hisoka.



ON SENT L'INSPIRATION ALLEN.



VOUS DISPOSERZ D'UNE PUISSANCE DE FEU SPECTACULAIRE.



LES MONSTRES SONT... MONSTRUEUX!



CONDUIRE CUI TAPER, IL FAUT CHOISIR !



OUI, LE SUIS D'ACCORD, CE N'EST PAS TRÈS ÉLEGANT.

Typing of the Dead

Développeur : Smilebit Genre : Shoot au clavier Date de sortie : Courant 2001

La plupart des possesseurs de Dreamcast ont déjà entendu parler du jeu «The house of the dead 2». Remplacez les guns par des claviers, ajoutez une pointe de délire et vous obtiendrez, à peu de choses près, «The typing of the dead». C'est donc à coups de mots que vous viendrez à bout des zombies qui se mettront en travers de votre chemin. Au premier abord, ce concept peut vous paraître étrange, mais vous devriez rapidement vous prendre au jeu. En tout cas, ce soft a bénéficié d'un certain succès de l'autre côté de l'Atlantique, alors il n'y a pas de raison qu'il n'en soit pas de même chez nous. Mais parlons un peu du jeu en lui-même. Il s'agit en fait d'un soft dans la veine de Samba de Amigo : un principe des plus simples pour un fun maximal ! Les mots apparaissent en face de vos ennemis, et il vous faudra les taper le plus vite possible et de préférence sans faute. Plusieurs modes seront mis à votre disposition. Pour commencer, vous pourrez opter pour le mode Tutoriel qui vous permettra de vous entraîner, et ainsi de devenir une vraie petite dactylo. Ensuite, le mode Drill vous proposera des mini-jeux qui mettront à rude épreuve vos réflexes, votre vitesse et votre précision. Le «boss mode», quant à lui, vous mettra en face des boss du jeu. Chacun d'entre eux vous proposant un challenge différent. Ces derniers l'ont de la simple dictée ou quiz, qui en plus de vos réflexes fera appel à votre réflexion. Pour finir, le jeu à plusieurs se joue d'abord en mode Coopératif, mais une fois que vous aurez fini les missions, vous pourrez vous mesurer à un adversaire humain. Au rayon des originalités par rapport à la version normale du jeu, on notera le fait que certaines armes de vos adversaires ont été remplacées. Par exemple, les haches se sont trans-

formées en petits mallets en plastique. De plus, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vos persos prendront la grosse tête, tant et si bien qu'il finiront par ressembler à des SD tout droit sortis d'un dessin animé japonais. Un jeu sans grande prétention donc, mais qui mérite qu'on y jette ne serait-ce qu'un simple coup d'œil à sa sortie.

Hisoka



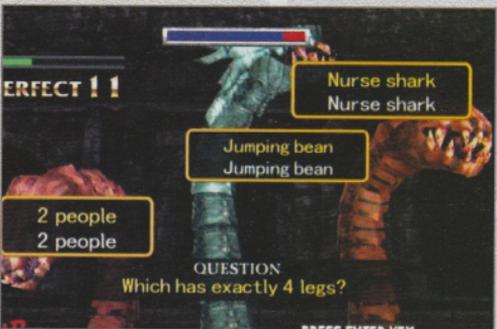
ÉVIDEMMENT, IL N'AVAIT NI DREAMCAST NI CLAVIER...



«BONNE "PERSON" and "OH" VERTI TO COLIVE DE NOUVEAUX "PERSONS" POUR UNE MÊME AVENTURE.



GRÂCE À CE JEU, VOUS DEVIENDREZ LE LUCKY LURE DU CLAVIER



IL VOUS FAUDRA ALLIER RÉFLEXES ET CULTURE POUR VENIR À BOUT DE CE JEU.

HydroSport Racing

Développeur : **Smilebit** Genre : **Shoot au clavier** Date de sortie : **Courant 2001**



Les développeurs du fameux Picasso ne sont pas des faiblesses ! En effet, ils développent en parallèle un jeu de course d'hovercraft, lui aussi des plus prometteurs. Ce soft s'avère très complet et vous proposera une cinquantaine de courses au sein de 9 localités existantes. Vous pourrez participer au championnat, ce qui vous permettra de débloquer de nouveaux véhicules. Par ailleurs, vous pourrez aussi jouer en mode Time trial ou bien participer à de simples courses. Si vous vous ennuyez tout seul, sachez qu'un mode Multi-joueurs (jusqu'à quatre) avec écran splitté est prévu. Sur le plan technique, l'équipe en charge de la réalisation s'est (pour reprendre leurs termes) focalisée sur le réalisme. Il faut cependant avouer que les premières photos ne laissent pas une impression inoubliable. Gageons que le jeu n'en est qu'à ses balbutiements, et attendons le résultat final pour se faire une opinion définitive.

Hisoko



VOUS NOTEREZ QUE LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT ASSEZ RÉUSSIS.



IL VOUS FAUDRA FAIRE PÉRIEUX DE DEXTERITÉ POUR PASSER LES VIRAGES SANS CASSER.



LES ADVERSAIRES NE VOUS CAUSERONT PAS TROP DE SOUCI.

COULDN'T BE REAL

PC

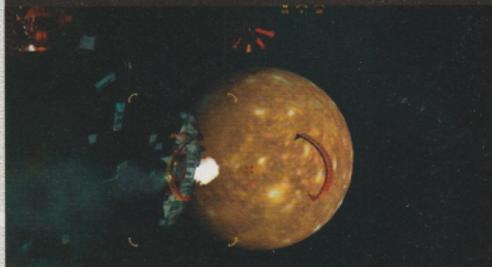
Infirmes à ses priorités et Unreal Tournament semble en faire partie. Afin de pallier la concurrence et tout particulièrement à Quake 3 Arena, le géant européen s'est engagé à nous soumettre quelques bonnes surprises. Outre sa compatibilité en VGA, ce sont surtout ses possibilités On-line qui relèvent véritablement le défi. Unreal double le nombre de joueurs du mode vis-à-vis de Quake. Vous pouvez donc désormais vous blaster à huit en plein écran. Le mode Multi-joueurs en écran splitté supporte quand à lui le maximum, à savoir quatre personnes. Petit détail supplémentaire : le titre ne décompte pas moins de 65 cartes sur lesquelles vous pourrez évoluer ! En attendant, voici quelques nouvelles photos de la bête.



ACTUALITÉ FÉVRIER

Dreamcast

Voici un rappel, sous forme de petite liste, des prévisions de sorties prochaines en Europe sur Dreamcast : Gunbird 2, Rainbow Six, Phantasy Star Online, Star Command, Grandia 2 et Buzz Lightyear pour début février ; Starlancer, 4x4 Evolution et European Super League pour la mi-février ; Stunt Grand Prix, Project Justice et The Next Tetris pour la fin du mois... Bien entendu, sous réserve de report...





IL Y A DE CÉLÈBRES ANCIENS. KYO OSAKI DOIT AFFIRMER SA PART DE FEMINITE...



LES PRISES EN MULTICOULEURS LAISSENT PARFOIS PLACE À UNE CERTAINE CONFUSION, MAIS SONT ROUTINÈREMENT RELATIVEMENT BIEN RÉALISÉES.

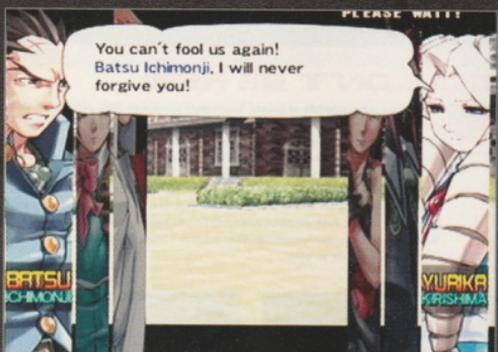
Project Justice

Développeur : **Capcom** Genre : **combat 3D** Sortie prévue : **fin février**



Les adeptes auront certainement reconnu en Project Justice le successeur du Rival School sur PlayStation. Ce qui avait justement fait la particularité de ce dernier titre, à l'heure où le jeu de baston faisait à outrance, résidait tout particulièrement dans son ambiance et son concept. Aujourd'hui, la relève ne renonce pas à la bonne recette et reprend le contexte des confrontations par équipe et entre écoles. Une atmosphère décalée totalement japonaise, une mise en scène très théâtrale, une sensation de jovialité ironique surréaliste. Project Justice a moins l'âme d'un titre 3D que 2D. Le mode Story vous propose d'ailleurs une pseudo histoire plutôt naïve, ainsi que de brefs dialogues afin de trouver un prétexte

à introduire chaque combat dans la bonne humeur. Les combattants font également preuve d'une personnalité déjantée mais toujours fun. Quand l'un vous sert une balle de volley en pleine tête, une autre vous compose de petites mélodies au violon qui vous détruisent les tympans. Bref, tout ça s'annonce du même acabit que Rival School, mais en peut-être deux fois plus délirant. Côté interface, vous pouvez vraisemblablement vous essayer à un Free Mode qui vous permettra, par opposition au mode Story, de composer vous-mêmes votre équipe, et non d'en choisir une présélectionnée. Suivent également les classiques Versus, Training et Tournament Battle, ainsi qu'un League Battle fonctionnant sur le principe d'un tournoi en quali-



LE MODE STORY INTÈGRE QUELQUES SCÈNES DE DIALOGUES LÉGERS ENTRE LES COMBATS.



APPUYEZ SUR LES QUATRE BOUTONS, ET VOTRE ÉQUIPE VOUS RECONSTRUIT POUR UN COMBO DESTRUCTEUR.

fications. Après essais de la version bêta, les phases de combat en elles-mêmes paraissent relativement agréables, tant au niveau de la prise en main que des possibilités offertes. Les classiques coups spéciaux, combos et furies s'enchaînent plutôt bien et on se délacte des prises en groupe. La variété des personnages mise sur une grande diversité des coups et les effets de lumière sont plutôt sympathiques. D'un point de vue plus technique, s'il n'y a rien de vraiment transcendant, la réalisation globale n'en demeure pas moins honnête. Des graphismes jolis mais toujours un peu anguleux, une animation correcte, une bande sonore qui colle assez bien à l'ambiance : bref, il n'y a pas pour l'heure de quoi faire un miracle, mais le titre est tellement fun qu'il devrait conque-

rir de nombreux joueurs sur Dreamcast. Certes, après s'être longuement entraîné sur les stages de Soul Calibur et Dead or Alive 2, on aura peine à se laisser impressionner par Project Justice, mais son intérêt réside en priorité dans son ambiance, on ne peut finalement que se réjouir de le voir arriver bientôt...

Titio

Titio

STRASS ET PAILLETTES

L'UNE DES PARTICULARITÉS DE PROJECT JUSTICE, DÉJÀ PRÉSENTÉ DANS RIVAL SCHOOL, CONSISTE À RÉPÉRIORNER TOUT UN ÉVENTAIL DE COUPS SPÉCIAUX TOUTS PLUS ÉCLATANTS LES UNS QUE LES AUTRES. DES COULEURS FLAMBOYANTES, DES EFFETS DE LUMIÈRE DE TOUTES SORTES : ON NE PEUT PAS DIRE QUE CE SOIT FRANÇAISEMENT TRÈS RÉALISTE, MAIS ÇA A AU MOINS LE MÉRITE D'ÊTRE FORT JOUÏ GRÂCE À UN SYSTÈME DE CAMÉRA BIEN EXPLOITÉ.



NON, CE N'EST PAS UN TERRENOVOLLEYBALL, MAIS BEL ET BIEN UN COMBAT...



SI SI, ELLE SE BAT À COUP DE STRADIVARIUS...



CE GENRE DE SUCCESSION DE COUPS AFFAIBLIT CONSIDÉRABLEMENT VOS ADVERSAIRES.



LE GROS BALAISÉ DE L'AVENTURE : UNE ESPÈCE DE SUMO QUI N'EST PAS SANS NOUS RAPPELER QUEQU'UN.



LES PRISES SONT ÉGALEMENT MONDIALE COURANTE.

News

C'EST VOTRE DERNIER MOT ?



Qu'un jeu télévisé international soit adapté sur PC, soit. Mais voilà que notre Jean-Pierre national vient s'otter de notre petite boîte blanche... Si encore on avait pu en gagner des millions, mais non... Enfin, toujours est-il qu'Edos annonce la sortie prochaine de Qui veut gagner des millions ? pour le mois de mars.

BLÉEMIKYO



Espérons que cette dernière date soit la bonne : ben oui, Bléemcast est prévu en sortie pour le 7 février et là, vous pourrez enfin vous adonner à tous les jeux qui manquaient à votre bibliothèque sur notre jolie petite dame blanche... sur la dreamcast quoi... Le vous rappelle ou passage que les titres en question passeront en version améliorée. Si seulement le Kyo avait été compatible, on aurait pu en tirer quelque chose...

ALLÉLUIA



Capecom nous cachait une sortie inattendue programmée pour février. Bounty Hunter Sarah : Empire of Horror Mountain serait en l'occurrence un Survival-Horror de plus à attendre sur notre liste d'achat. Espérons simplement que leur décision à ce sujet ne s'avèrera pas geste de médiocrité. Aarrh, scotchige ! Qu'ôjje dit là ? Douteusezje de mon molte ? Pardon Capecom, mille et un pardons...

STAR DU ON-LINE



Depuis sa récente sortie, Phantasy Star Online a déjà franchi le cap des 90000 joueurs répartis, le plus gros pic d'affluence ayant atteint les 26000 joueurs en simultané. À en juger par ces dernières performances, on ne peut qu'être optimistes vis-à-vis des prochains chiffres. Des chiffres qui devraient exploser si l'on considère que le jeu n'en n'est encore qu'à ses premiers pas et que les possibilités d'accès Internet sont en passe de se développer.

SI SI, DU CATCH DE QUALITÉ...



Le catch ne nous aura jamais bien offert de brillant, mais cette fois-ci, un excellent titre serait en prévision aux États-Unis pour le mois de mars. Il ne s'agit pas, rassurez-vous, d'un WWF, mais du dénommé Five Fes Wrestling. Reconnu pour ses vastes possibilités de création de catcheurs, ce titre devrait ravir les fans de catch américain, et qui plus est tous ceux qui attendaient également de voir arriver une réalisation digne du support Dreamcast dans le genre.

C'EST PAS DEMAIN LA VEILLE...



Nos confrères américains semblent avoir entamé une politique de chute de prix sur quelques-uns des gros titres du moment. Ainsi, c'est donc pour une vingtaine de dollars respectifs que vous pourrez vous approprier les excellents Shenmue, Jet Grind Radio, NBA 2K1, Quake 3, Sonic Shuffle, Tomb Raider ou encore WWF Royal Rumble. Mais quand viendra le temps où nous verrons à notre tour ce cher Shenmue à 140 F ? Et quand Kyo deviendra-t-il enfin intelligent ?...

ON RESTE CALME...



Décidément, Phantasy Star Online tourne bien, et pour entretenir la mécanique, ce ne seront pas moins de cinq nouvelles missions inédites qui devraient voir le jour d'ici peu en Europe, dont quatre exclusivement on-line. Tout cela s'annonce de fort bon augure pour nous et, si ce ne sont les problèmes de coût de connexion, vous n'avez véritablement plus aucune raison de rêchapper au virus. Si le titre venait à s'enrichir progressivement de missions supplémentaires, il pourrait bien regrouper un nombre de joueurs record...



ÇA SE PRÉCISE...



Sudden Strike vous convie à un nouvel add-on qui devrait sortir en France au mois de mai et qui propose de nouveaux scénarios ainsi que de nouvelles campagnes. À l'instar de Heroes of Might and Magic 3, il devrait cette fois-ci mettre à votre disposition un éditeur de cartes et de missions. Bien d'autres améliorations auraient également été apportées au soft d'origine, telles qu'une meilleure organisation au sein des groupes...



PLUS TERRIFIANT QUE LA TÊTE DE KYO AU PETIT MATIN ?



Voici quelques captures d'écran inédites du dernier titre en vue d'Electronic Arts. Clive Barker's Undying (c'est son nom) vous intégrera à un univers horreur/gore qui s'annonce pour l'heure relativement choquant, si l'on en juge par l'accès réservé aux joueurs de son site officiel...



CÔTÉ BOVINISME...



Vouï vouï, Crave semble confirmer le maintien en vie de leur projet Soldier of Fortune sur Dreamcast, et ce malgré les nombreux problèmes qu'ils semblaient avoir rencontrés. Malheureusement, une mauvaise nouvelle vient contrebaler la bonne perspective d'une fonction Multi-joueurs tomberait vraisemblablement à l'eau, laissant la part belle à Unreal Tournament...



ARRAKIS, BERCEAU DE TOUTES LES GUERRES



Le futur titre de la Westwood exploitera à nouveau l'univers merveilleux de Dune, l'œuvre SF de Frank Herbert. Emperor : Battle for Dune a été finalement annoncé pour cet été et réunirait pour l'occasion un petit éventail d'acteurs américains pour les besoins du tournage des scènes cinématiques. Un titre qui s'annonce plutôt bien et qui pourrait séduire les possesseurs de Dreamcast s'il venait à s'y convertir un jour...



LE NOUVEAU MAG
DE L'ÉQUIPE DE CONSOLES NEWS

LA SOLUCÉ COMPLÈTE DE ZELDA : MAJORA'S MASK SUR N64

Player
LE MAGAZINE DU JOUEUR SUR CONSOLES ET INTERNET
N°3 - février 2001

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet

Player

Dreamcast, PlayStation 1&2, GameCube, X-Box et jeux online

N°3 - février 2001

Dossier

Sonic débarque dans de nouvelles aventures. Dossier complet avec vu sur le passé et le futur.

Z o o m

Le test en long, en large et en travers de Phantasy Star On-Line, la nouvelle révolution de Sega

Reportage

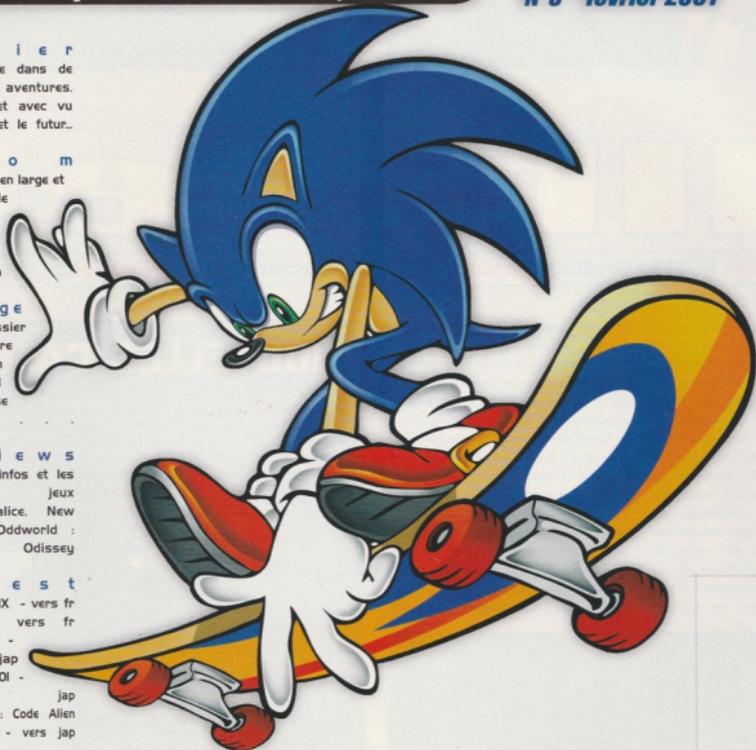
Un petit dossier pour attendre maître Gran Turismo 3 comme il se doit

Previews

Les dernières infos et les premiers jeux X-Box : Malice, New Legends et Oddworld : Munch's Odissey

En test

Final Fantasy IX - vers fr
Moto GP - vers fr
Guilty Gear X - vers jap
Daytona USA 2001 - vers jap
Cool Boarders : Code Alien
The Bouncer - vers jap



SUPPRISE !!!!

Les toutes premières photos, infos et artworks de FINAL FANTASY X !!!!



EN VENTE ACTUELLEMENT



UN ZOMBIE PORTUGAIS : LES COUPS D'ASPIRATEUR, ÇA FAIT DRÔLEMENT MAL...



MÊME PAS MAL...

lllbleed ed

Développeur : Climax Graphics **Genre :** Survival-Horror **Sortie prévue :** 1er semestre 2001

 Pour ne pas trop se servir de mère Capcom et de sa progéniture Resident 3, poursuivons nos échappées sauvages au cœur de l'horreur pour une sortie imminente d'Illeed, au Japon. En explorant un brin le background du survival sur Dream, vous vous souviendrez certainement d'un Blue Stinger moins mémorable pour son excellence que pour ses gros problèmes de caméra et son ambiance totalement impropre au gore et au suspense. Ben, justement, les géniteurs de ce dernier sont également ceux d'Illeed... Évidemment, on n'aurait

de meilleures raisons d'être sceptiques... Dites-vous cependant qu'à cette date, les techniques exploitées n'explorait pas encore les capacités de la Dream. On pourrait également supposer que Climax Graphics a tiré la leçon de ses erreurs passées mais à ce stade, tout n'est encore que supposition. Il me faut donc, en attendant notre prochain test, m'efforcer de vous exposer tout ce petit bins... Côté scénario tout d'abord, on se démarque un tant soit peu des tragiques et effrayables circonstances d'événements, comme les classiques expériences en laboratoires mal

NOUVELLES CAMÉRAS

APRÈS L'EXPÉRIENCE DE BLUE STINGER, IL DEVENAIT INDISPENSABLE POUR CLIMAX GRAPHICS DE REMÉDIER AUX PROBLÈMES DE CAMÉRAS. DES EFFORTS SEMBLENT DONC AVOIR ÉTÉ APPORTÉS À LA GESTION DE VOS ANGLES DE VUE ET VOS POUBRES, AUX VUES DES PHOTOS, VOUS ESSAYER À PLUSIEURS POSSIBILITÉS. ON ESPÈRE SIMPLEMENT QUE LA DIVERSITÉ DES VISIONS NE SOUFFRIRA D'AUCUNE LAQUÈNE ET QUE L'ENSEMBLE RESTERA PRATIQUE QUELLES QUE SOIENT LES CIRCONSTANCES.



À L'INSTAR DES RESIDENT EVIL, VOS BLESSURES SONT PRISES EN COMPTE DANS LA RAPIDITÉ DE VOTRE PROGRÉSSION



QUELQUES DÉCORS

VISIBLEMENT, ILLBLEED NE NOUS DÉVOILE PAS UN COIN DE SOLEIL, MAIS C'EST UN PEU LE SYSTÈME RÉCURRENT DES SURVIVAL-HORROR : LA NUIT EST TOUJOURS PLUS PROXIME AUX PAYERES. VOICI DONC QUELQUES-UNS DES DÉCORS QUE VOUS AUREZ L'OCCASION DE RENCONTRER SEIN DE LA DEMEURE D'ILLBLEED : UN UNIVERS 3D QUI S'AVÈRE JOUJEMENT RÉCRÉÉ MALGRÉ QUELQUES OBJETS TROP SIMPLIFIÉS, TELS QUE LES LIVRES DE BIBLIOTHÈQUE UN PEU PLATS...



ménées ou ville possédée que l'on connaît si bien. Et voilà qu'un enfant gâté de milliardaire s'est trouvé une nouvelle idée pour occuper ses journées de pauvre enfant gâté de milliardaire qui s'ennuie. Non, ne vous fiez pas aux apparences, il ne s'agit pas de Kyo, à moins de passer outre l'aspect financier... M. Michael Reynolds, donc, offre en l'occurrence un million de dollars à quiconque pénétrerait sa demeure hantée (Illbleed) et en réchapperait vivant. Parmi les nombreux participants, Eiko répond présente afin de porter secours à trois de ses amis disparus

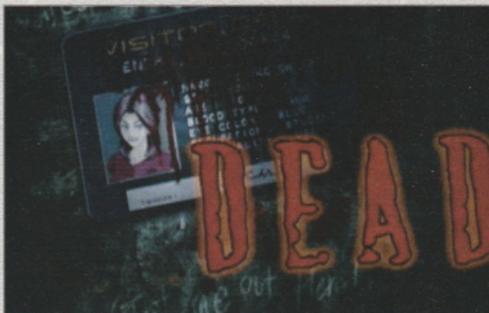
dans l'enceinte du dit bâtiment... et puis aussi un peu pour l'argent, mais comme c'est une femme, elle ne peut pas avoir d'intentions mauvaises... Six mondes mortels sont à explorer et vous devrez faire appel à vos sens pour épargner vos chances de survie. C'est d'ailleurs ici que réside tout principalement l'originalité d'Illbleed. Moyennant une jauge d'alerte régissant votre sensibilité olfactive, auditive et visuelle, vous pourrez vous rendre compte des dangers que vous encourez. Vous verrez en résumé trois de vos sens stimulés par la moindre menace suspecte, ainsi qu'un sixième



ÉIKO SE MET SUR SES GARDIES À LA MOINDRE ALERTE



MÊME LES PORTES PEUVENT VOUS ÊTRE FATALES : LES PIÈGES SONT PARTOUT AUTOUR DE VOUS...



RIEN DE BIEN NOUVEAU DE CE CÔTÉ-LÀ, SEMBLÉ-IL...

sens intuitif vous permettant de sentir certains pièges. Outre cela, il vous faut savoir que votre mort ne dépend pas non plus de votre unique barre de santé. Vous devrez ainsi ménager d'autres facteurs, tels que votre rythme cardiaque qui, sous la tension et la peur s'active jusqu'à l'arrêt, ou encore vos problèmes d'hémorragies survenant à la suite de grosses blessures. Dans un souci de réalisme, votre cerveau subira lui aussi les méfaits de chocs psychologiques en se paralysant quelques instants face à l'ennemi. Bref, vous l'aurez compris : la gestion de l'interface promet de bonnes innovations en perspective. Jusque-là, tout marche dans le sens du réalisme ; cependant, si le suspense et la tension sont bel et bien pré-

sents, l'atmosphère, elle, se montre surréaliste, au point qu'on ne peut définitivement pas y croire : giclées de sang et design des créatures en témoignent. Au final, on se sent plus proche d'une ambiance House of the Dead 2 que d'un Silent Hill... Techniquement, les graphismes, s'ils s'avèrent pour l'heure relativement jolis, relèvent néanmoins encore de quelques petites lacunes. Des formes un peu simplifiées au niveau des mains, des éléments intégrés sans volume aux décors : il y a comme un faux air de D2 sur ces deux points. Pour revenir à ce sujet litigieux qu'est la gestion des caméras, les vidéos nous laissent supposer un système dynamique de plusieurs angles de vision. Vos choix pourront se porter



À L'INSTAR DES RESIDENT EVIL, VOS BLESSURES SONT PRISES EN COMPTE DANS LA RAPIDITÉ DE VOTRE PROGRESSION



VOTRE RYTHME CARDIAQUE S'ACTIVE SELON LES SENS ÉVEILLÉS PAR VOTRE ENTOURAGE

selon les moments sur une vue à la troisième personne, de dos ou de profil pour les phases de progression courantes, interne si vous souhaitez explorer plus généralement le paysage et lointain afin de visualiser des pans de décor plus vastes tout en poursuivant votre aventure. Il ne nous reste plus qu'à piler pour que toutes ces caméras restent fluides et efficaces, quelles que soient les circonstances. Voilà, c'est à peu près tout ce qu'on peut avancer sur ce prochain survival dont le potentiel immense n'a d'égal que notre crainte de découvrir un concept technique inabouti de la même lignée que Blue Stinger...

Titio



ALEX, CA SUFFIT, ARRÊTE DE FAIRE LE GUIGNON!



UN PEU DE BIACOT, ET ÇA REPART...

THÉORÈME KYOÏEN

VOILÀ UN TITRE QUI DEVRAIT PLAIRE AUX ESPRITS SIMPLES, ADEPTES DES THÉORIES DE KYO, DES POSITIONS ÉVOCATRICES, UN CORPS VOLUPTUEUX : IL N'EN FAUT PAS MOINS POUR RASSEMBLER LES AFFAMÉS DE PETITES CULOÏTES...



QUEL QUE SOIT SON DEQUISEMENT, NOTRE CYBERMAN OUVRIER SE FAIT CHAQUE FOIS REFERER...



UN CHIRURGIEN MALAGROÏT...



NEWS JAP

UN BIEN JOLI BOX



Vous êtes nombreux à patienter jusqu'à la sortie du terrible Sakura Taisen 3. Je vous avait parlé de son édition collector, voici son contenu. Remarquez au passage la beauté du Visual Memory. L'autre objet énigmatique n'est autre qu'une boîte à musique. En espérant entendre le thème principal de la série. Sega et Red se réjouissent d'avance du nombre de ventes de son petit bébé. Nous, on n'attend qu'une seule chose : y jouer ! Toujours disponible le 22 mars 2001...



Rhapsody of Software



S'il existe un RPG que j'attends depuis plusieurs mois, c'est bien le dernier Softmax intitulé Rhapsody of Zephyr. Tout droit sorti du PC, ce jeu de rôle coréen est redéité et entièrement refait avec de belles voix digit pour notre plus grand plaisir. Je vous avais écrit une preview il y a trois ou quatre mois, voici des photos haute résolution provenant de son ancienne version micro. Imaginez que le produit sera plus beau, moins fin, mais plus complet. Pour mars les amis !



100, NI PLUS, NI MOINS

Après les splendides rumeurs parues dans les différentes revues internationales sur un anéé net des le mois de mars des fabrications de Dreamcast, Sega a fait paraître une première liste des jeux prévus pour cette année, histoire de calmer les ardeurs de certains détracteurs. Une centaine de logiciels devraient être disponibles d'ici le mois de décembre. Savourez :

- * Alien Front Online (été) - Un jeu de chais online (à continuer mai).
- * Ai Snow... (été) : Simulation de drague.
- * Bikkuri Man 2000 - Un action RPG basé sur le célèbre manga.
- * Crazy Taxi 2 - Besoin de précisions ?
- * Derby Owners Club Online - Le fameux jeu d'Arcade basé sur les courses hippiques...
- * Derby Tsuku 2 (été) - La suite du premier jeu online sur les courses hippiques.
- * Dynamic Golf (printemps) - No comment...
- * Far Nation (été) - RPG online
- * Flaigon Brothers - On vous en a déjà parlé !
- * Get Bass 2 (printemps) - Trop fort...
- * Guru Guru Omen 2 (été)
- * Kproject - Un gros shoot développé par l'équipe responsable de Space Channel 5 et Sega Rally 2.
- * Let's Make a Monster - Créez des monstres débiles et amusevous...
- * NBA 2K2
- * NFL 2K2
- * NHL 2K2
- * Outrigger
- * Power Smash 2 - Pensez Kounikida III !
- * Project Propeller Online - Shoot online développé par FAMZ
- * Shearman II - Encore heureux.
- * Sonic Adventure 2
- * Space Channel 5 Sequel - Ulalalalalala...
- * The House of the Dead 3 - Surprise !
- * Toe Jam & Earl III - Oh le boulet...
- * Victory Golf 2001 - J'en connais qui vont jouir de plaisir (souvenezvous, sur Saturn)
- * World Series Baseball 2K2

Ce n'est donc qu'une première liste qui propose un lot de médiocrité, tout comme d'excellentes surprises (House 3, Victory, Space Channel 2...). Bref, gardez vos consoles, car vous avez encore de nombreuses heures à lui consacrer.

La gaga mania prévue pour mars

Hitmaker (responsable entre autres de Confidential Mission) sortira son fameux Sega le 29 mars 2001. Cette simulation d'entreprise est une nouvelle expérience pour nous, jeunes joueurs. Au passage, voici le Visual Memory que vous devriez obtenir grâce à l'édition spéciale, uniquement disponible sur la boutique on-line de D-Direct.



PAUSE HIT HAT...



- Voici les dernières notations des hebdomadaires Dreamcast Magazine et Famitsu DC. Vous pouvez vous amuser à les comparer tous les deux, c'est assez amusant. Sinon, Tuto a sa Flouney, moi j'ai ma Lolita, du mois. Y'a pas de raison, c'est toujours les mêmes qui s'amusent !
- Dreamcast Magazine :**
GigaWing 2 : 7, 8, 8
Ultimate Fighting Championship : 7, 8, 8
Ecco Ze Poiscaille : 7, 8, 8
Boku Doronemon : 8, 6, 6
Golf Shigyugo 2 : 8, 8, 9

- Famitsu DC :**
Ultimate Fighting Championship : 8, 8, 6
Ecco Ze Fish : 7, 8, 9
Boku Doronemon : 5, 6, 7
Golf Shigyugo 2 : 6, 8, 7
El Dorado Gate Vol.3 : 7, 7, 8

Bref, même si ce ne sont pas de grands chefs-d'œuvre, les différences de notation sont assez amusantes. Sauf pour le produit signé Apalooza, qui n'a point gagné les faveurs des deux magazines. Pour une fois, je suis d'accord avec eux, le saponifiquateur ne passe pas par les Japonais ! À bas les dauphins, à bas les dauphins, à bas...

Shenmue 2

Les aventures de Ryo en Chine, première.

Dreamcast (jap) - Conception : AM2 - Distribution : Sega - Nb de joueur(s) : 1 - Date de sortie : courant 2001

À quelques mois de sa sortie, on reçoit les informations au compte-gouttes. Mais il me fallait vous réaliser quatre pages, histoire de montrer aux lecteurs qui ne possèdent pas le net les dernières photos du jeu. Les surfeurs du dimanche n'apprendront rien de plus, les autres devraient en avoir pour leur

argent. Shenmue 2 aura eu droit à sa dose de rumeur : tout d'abord effacé des plannings japonais, il fut question qu'il ne voit jamais le jour pour des raisons financières. Les premières aventures de Ryo n'ayant plu qu'aux Occidentaux, Sega mit du temps à accepter la pro-



À L'ENTRÉE DE TEMPLE SHAOLIN, LES DISCIPLES, EN 3D SUR, FONT LEUR TAO.



JOY EST UNE SÉRIE DE FILMS MOÏENS DU DIMANCHE SOIR ASSEZ PROFITABLE. POURQUOI LUI AVOIR DONNÉ CE NOM AVEC LA TENUE QUI VA AVEC...



SHENHUA DE PROFIL, BIEN TÔT SHENHUA EN ÉGYPTE.



RENDEZ-VOUS À L'ÉGLISE AVEC LA BELLE CHINOISE.



LE FAMEUX PORT CHINOIS DANS LEQUEL VOUS DÉBARQUEZ.



DIFFÉRENTS ENDROITS À VISITER. LE TEMPE FREE SE RA MIEUX EMPLOYÉ.



REMARQUEZ LES TEXTURES, LA FINESSE DES DÉCORIS ET LES SUPERBES TABLEAUX AUX MURS.

grammation de sa suite. Ensuite, les différents programmeurs étaient soi-disant occupés à travailler sur le quatrième volet des *Virtua Fighter*. Bref, nombreux étaient les joueurs inquiets de l'avenir du jeune Hazuki. Retour à la case départ, la légende Shenmue vivra et nous pourrions le découvrir dans le courant de l'année. Commençons par faire la présentation des trois nouvelles femmes (ndt : encore une parole de ce genre et on te livre en pâture aux Chiennes de Garde...) du jeu. Joy est la fameuse fille habillée d'une tenue à faire jurer un moine. Son père, Ryou Shunun, est responsable des affaires portuaires. Sa mère meurt alors qu'elle n'est encore qu'une enfant. Bref, c'est une fille renfermée mais qui sera très



ELLE N'EST PAS SI BELLE SOUS TOUTES LES ANGLES.



LES RUES DE HONG KONG SONT SUPERBEMENT MODÉLISÉES.



VOUS LA RENCONTREREZ AU TEMPLE. CETTE JEUNE FILLE DEVRAIT VOUS RENSEIGNER SANS AUCUN MAL.

Shenmue : the Movie

Je vous avais parlé du film basé sur les aventures de Ryo. Yu Suzuki n'a pas loupé son coup et la première fut une réussite totale. Salle comble, les plus jeunes comme les plus âgés étaient venus en surnombre. Mais ce film valait-il vraiment le coup ? Selon certains dires, il ne montrait que les scènes vidéos que nous connaissons du premier chapitre de *Shenmue*. Ce n'était qu'une simple soirée pour rencontrer le directeur de jeu et s'éclater le temps d'un soir.



utile à notre héros. Ne rêvez pas, ses vêtements resteront collés à son superbe corps tout au long du jeu ! Shuei Kou est la fameuse chinoise très bien habillée avec des cheveux longs que l'on voyait dans le quatrième GD du premier Shenmue. Elle est passionnée de la culture de son pays. Elle devrait vous renseigner sur le fameux miroir du phénix que vous aviez trouvé dans la

première partie du jeu. Et enfin, Kun Fan Mei, une jeune tout juste âgée de 15 ans. Elle travaille dans un temple. Je ne vous présenterai pas Shenhua, car vous pouvez l'entrevoir dans l'introuvable et dans les rêves de Ryo. Ni de Harasaki, qui devrait être héros obsente de ce nouveau volet. Ensuite, vous visiterez différents endroits : vous ne serez donc pas coin-



VOUS SE BALADE À MOTO : AURONS-NOUS DROIT À UNE NOUVELLE SCÈNE DE QTE À TOUTE BERZINGUE ?



ATTENTION ! RYO PORTE UN SAC. TOUJOURS SANS VÊTEMENTS DE RECHANGE ?



VOUS TRAVERSEZ DIVERSES CONTRÉES : OÙ UNE MONTAGNE.



RYO COURT DANS UNE FORÊT ET PROUVE QUE SUZUKI A GRANDIÈMENT AMÉLIORÉ L'ESPACE DU JEU.



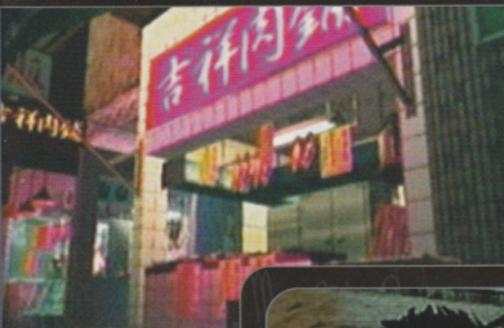
CE N'EST PAS LE MOTEUR DU JEU, MAIS C'EST TOUT DE MÊME BEAU.



ILS ONT OUBLIÉ D'ÉCRIRE LE NOMBRE DE CHAPITRES.



ILS ONT REPRISS LA TECHNIQUE DU MAGIC WEATHER.



POURRONS-NOUS ENFIN MANGER EN RENTRANT DANS LES RESTAURANTS ?



RYO ENCHAÎNÉ AVEC LES PETITES FILLES. DANS LE PREMIER OPUS, ELLE S'OCCUPAIT D'UNE PETITE CHATTE... QU'EST-CE QU'ELLE VA BIEN POUVOIR TROUVER CETTE FOIS-ÇÀ...

cés en ville ou au port comme dans le premier opus. Aberdeen est le port dans lequel vous arrivez. Wan Chai et Kowloon sont deux quartiers différents. Keirin est le village où vous ferez votre première rencontre avec Shenhua. Nous avions des échos sur la visite d'un château. C'est enfin confirmé. Bref, le jeu semble long, ce qui n'était pas le cas du premier chapitre. Même si les photos ne le montrent peut-être pas, visuellement, Shenmue 2 a été grandement amélioré. Les textures des vêtements ont



LE STYLE GRAPHIQUE A ÉTÉ GRANDEMENT AMÉLIORÉ.



été retravaillées, le paysage est beaucoup plus fourni et désormais, il affichera bien plus de personnages à l'écran. Seul Ryo ne change pas trop, il garde les mêmes vêtements et arbore le pansement comme personne. Une dernière chose, ne me demandez pas si le jeu sera en français et si le troisième chapitre sortira un jour. C'est tout pour aujourd'hui !

Kyo



EN CHINE, IL SE PASSE TOUJOURS DES SCÈNES ÉTRANGES DANS CE GENRE D'ENDROIT : DES COMBATS DE COQ, DES RENDEZ-VOUS MAFFEUX, ETC....



POUR VISITER L'ÎLE, IL VOUS FAUDRA PRENDRE UN BATEAU.

NOUVEAU LE MAG 100% RPG

revue au service de PC, Dreamcast, PlayStation 1 & 2, Xbox, GameCube, N64, PS2, PSP, PS3, Wii, X-Box 360

réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

Gameplay

PlayStation 1 & 2, Dreamcast, X-Box

GameCube, Portables

Février 2001 - Mensuel

Onimusha

Le test avant tout le monde !

Dossier

Phantasy Star

Pour célébrer la sortie de PS On-line

Animation

Dossier Princess Mononoke
Dossier Evangelion

Final Fantasy

33 pages

sur la saga de Square avec les toutes premières images et infos sur FF X

Final Fantasy X

Enfin...

Collection 6,99 € | Magazine 2001 Ffr. | Bourses 6,50 Ffr.



EN VENTE ACTUELLEMENT

Card Captor Sakura

À réserver aux plus jeunes d'entre vous !

Dreamcast (jap) - Conception : Bandai - Distribution : Sega - Nb de joueur(s) : 1 - Date de sortie : courant 2001

conçois que Card Captor Sakura s'adresse à une certaine catégorie de joueurs. Mais, ne devant point être mis à l'écart, j'y passerai un peu de temps en espérant que cette courte page les renseigneront un peu plus sur ce produit infantile. Entre nous, je ne connais rien de la série et les fans risquent d'être frustrés. Je me contenterai du minimum vital, Card Captor Sakura relate l'histoire d'une jeune fille de 10 ans devant collecter des cartes afin d'éviter une terrible catastrophe. Vous jouez le rôle de Tomoyo, meilleure copine de classe de la belle Sakura, et devez la suivre tout en la prenant en photo. Chaque niveau débute par une courte scène animée représentant les personnages de l'anime. Elle se déplacera à l'aide de rollers et Kerachan vous indiquera à chaque fois l'angle de la photo. S'il vous faut prendre un cliché de Sakura de face ou de dos, etc... La mission terminée, Kero vous notera sur la qualité de vos photos. L'inconvénient est que l'on se contente de bouger un curseur à 360° autour du personnage principal et d'appuyer sur le bouton Action. Au passage, on n'entend pas le



QUI CONNAÎT KIRI'S DELIVERY SERVICE ?



IL EST TRÈS IMPORTANT DE PRENDRE LES MEILLEURS CLICHÉS. TOI, IL NE FALLAIT PAS LOUPER LE MONSTRE.



VOICI VOTRE INSTRUMENT DE TORTURE PENDANT TOUTE L'AVENTURE.

bruit du clic habituel quand on use d'un appareil photo. La durée de vie semble assez limitée. Il n'y a que trois stages principaux et vous ne prenez que deux à trois clichés par niveau. On vous propose quelques mini-jeux, la possibilité de revoir les cinématiques et autres bonus habituels à ce genre de produit. Au final, il est certain que Card Captor Sakura s'adresse aux plus jeunes et aux inconditionnels fans de cette série. Les voix digit' sont excellentes et les vidéos, de bonne qualité. Attention, il existe un pack deluxe comprenant : une cuillère, une fourchette, une assiette, une tige d'oreiller et un réveil.

Kyo



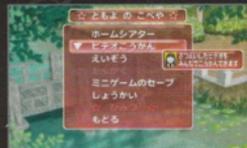
IL VOUS NOTE CHAQUE PHOTO. ENCORE HEUREUX, IL N'EST PAS TROP SÉVÈRE.

Card Captor Sakura, l'anime

Je ne connais guère l'anime de Clamp, mais j'aime les jolis dessins. Et je trouve ceux de Card Captor Sakura assez sympathiques. Puis, cela fera plaisir à la jeune Ambre (entre deux danses du dragon, elle dévore les épisodes de cette série) ! Voici donc les photos de l'Intro montrant les personnages en mouvement.



LA PAUVRE SAKURA EST POURSUIVIE PAR UN CHOU-FLEUR GÉANT... MAIS QU'EST-CE QUE FAIT LA POLICE ?



SUR CET ÉCRAN, VOUS POURRIZ REVOIR LES VIDÉOS DU JEU ET PLEIN D'AUTRES BONUS.



NO COMMENT...

EXCELLENTE initiative !

La firme Nec Interchannel nous sort une nouvelle version de leur Pia Carrot, intitulée Pia Carrot Youkoso II 2.5. Prévu pour le mois de mars au Japon, il intégrera quelques scènes osées ! Eh oui, c'est ce qui fait la force de cette série qui fait un carton au Japon sur PC. Sans doute que la version Dreamcast sera-t-elle bien plus soft, mais on remarquera un bel effort des développeurs !



SPEED NEWS

PSO : un jeu problématique ?

Sega rencontre en ce moment de nombreux problèmes de serveur. Certains joueurs seraient souvent déconnectés et d'autres perdraient des données assez importantes de leur héros. Pourtant, le problème ne vient pas du jeu PSO mais d'une mauvaise installation de certaines lignes téléphoniques. Bref, si cela se produit aussi chez vous, il vous faudra appeler France Telecom pour qu'il répare ce petit incident.

Une bonne initiative de Capcom ?

Vous connaissez tous la splendide série El Dorado Gate, qui ne cesse de moisir l'intérieur de nos consoles. Même si l'intérêt est extrêmement limité, le prochain chapitre (troisième pour être précis) proposera deux modes supplémentaires, dont un, ma foi (terme soutenu de moins en moins utilisé), fort sympathique, Le Monster Gallery vous permettra de voir les différentes fiches techniques des horreurs du jeu. Mais le second, Game Information, vous donne de grosses infos sur les futurs produits de notre firme préférée. Un exemple ? Code Veronica Complete.

Hackers, au boulot !

Encore une news qui risque de me coûter mon poste ! Je vous avais parlé le mois dernier d'une console à l'effigie des héroïnes de Sakura Taisen n'acceptant que la technologie GD-Rom. Une première initiative de Sega pour contrer cette montée inquiétante du piratage. Sachez que tous les prochains modèles Dreamcast seront identiques, vous ne pourrez donc plus utiliser vos jeux gravés.

Un upgrade pour PSO

La Sonic Team nous proposera le 22 janvier (donc disponible à l'heure où vous lisez ces quelques lignes) une mission pack que vous pourrez télécharger via le site de Phantasy Star Online. Pour le moment, ils annoncent cinq nouvelles missions (une off-line, quatre on-line). La version us de ce petit chef-d'œuvre débarquera le 30 janvier avec une démo jouable de Sonic Adventure 2.

Venus 2K1

Voici les dernières infos sur la suite de Virtua Tennis. Certains d'entre vous ont appris la participation de la superbe Anna Kournikova (ndc : arrête de faire semblant...). Sachez qu'elle sera accompagnée de la talentueuse et musclée Venus Williams (la pochette du jeu sera d'ailleurs à son effigie) (ndc : celle-là, elle te rappellerait pas Dédé le Camionneur... ? Mais avouez que tu préfères les statures carrées ! Chacun sait que les contraires s'attirent...)

A RÉSERVER AUX FANS

DÈS LE MOIS PROCHAIN...

Voici un avant-goût du prochain Dreamzone, les amis. De belles femmes, une grande enquête, des images fixes, le meilleur jeu toutes consoles confondues ! J'ai nommé : Tanteishinshi Dash. Eh oui, la superbe preview que je vous avais réalisée il y a quelques mois et la splendide intro News Jap' avec l'incroyable fille les festes en avant est enfin entre nos mains ! Allez, gardez ses photos précieusement en tête car ce sera pire dans quelques semaines...



Quand le premier chapitre est nazi, que le second est pitoyable, on imagine que les seuls acheteurs d'un troisième volet seront des inconditionnels fans de la firme ou des tarés en manque de mauvais RPG. Voici donc pour eux les photos du troisième volet des El Dorado Gate de Capcom. Pourtant, il ne cartonne pas au Japon, alors pourquoi continuer ?



Pia bis

Je vous avais écrit une news dans ces mêmes pages, mais tenais à vous en écrire une petite dernière avant de boucler aux vues des dernières images que j'ai trouvées ! Je vous prouve une nouvelle fois que ce titre n'est pas à mettre entre toutes les mains, Pia Carrot risque de tomber bien vite dans ma bibliothèque, c'est moi qui vous le dit ! Vive le cul !



Aero Dancing i

On se passera de Ace Combat 4

Dreamcast (jap) - Conception : CRI - Distribution : Sega - Nb de joueur(s) : 1 à 2 - Date de sortie : NC

Si comme moi, vous aimez les simulateurs de vol avec des séquences de Dog Fight mémorables, vous avez pu remarquer que nos Dreamcast n'en proposent que deux à ce jour. Le dernier Aerowings, avec des missions de shoot sur des petits ballons ou des rencontres contre deux autres adversaires moyennement intelligents. Et l'Airforce Delta de Konami, qui proposait quelques

bonnes idées mais des missions peu convaincantes, et un côté trop Arcade. Bref, voilà que débarque le dernier Aerowings (Aero Dancing en japonais) avec ses tonnes d'innovations, et croyez-moi, il en a dans le bide. Passimiste comme je suis, j'ai mis plusieurs minutes avant de lancer la démo jouable, priant pour ne pas avoir à me retaper les apprentissages des anciens



UN KOMFOR À LA NEO ALER : ALORS, IL EST PAS BON LE KYO ?



LA MODÉLISATION EST SOMMAIRE, MAIS HONNÊTE.



LES REPLAYS SONT TOUJOURS AUSSI AMUSANTS. VOUS AUREZ LE CHOIX ENTRE PLUSIEURS CAMÉRAS.



LE JEU EST TRÈS MANIABLE ET PLUS ACCESSIBLE POUR SE PERMETTRE QUELQUES EXCENTRICITÉS.



ATTENTION AU PONT LES ENFANTS, VOUS N'AUREZ PAS LA PLACE DE PASSER EN DESSOUS.



BEAUCOUP PLUS D'ÉLÉMENTS EN 3D, PLUS QUE DANS LE TOUT PREMIER OPUS !



NOUS NE SAVONS GUÈRE LE NOMBRE DE MISSIONS AU TOTAL...



FAIT GAFFE KYO, Y'A UN PONT DEVANT TOI...

opus. Première mission. La prise en main peu instinctive a été laissée de côté. Vous pilotez votre engin comme dans un Ace Combat. Pour la vue cockpit, un détour dans le menu des options et le tour est joué. Que vois-je ? Des ennemis au sol ? Je n'hésite pas une seule seconde et me dirige à toute berzingue vers ses amos de tèles n'attendant que l'arrivée de mon missile pour se désintégrer. Un pont, j'essaye le tout pour le tout et tente de passer en dessous comme dans les grands films hollywoodiens. Résultat ? Gros crash, faut pas plaisanter avec la vie... Mais le fun

est bien là, et la tristesse des anciens opus fait place à la jouissance d'un véritable simulateur de Dog Fight intelligent. Retenez bien ce nom, Aero Dancing I, car je sens que les fans vont pouvoir enfin s'en donner à cœur joie. Je n'ai eu droit qu'à la première mission. Des nouvelles ? J'espère le plus rapidement possible !

Hundred Swords

50 % off-line, 50 % on-line, 100 % démoniaque...

Dreamcast (jap) - Conception : Smilebit - Distribution : Sega - Nb de joueur(s) : 1 - Date de sortie : 15 février

Je sais, j'aurais pu réfléchir une minute supplémentaire pour vous écrire une meilleure accroche, mais le temps presse... Bref, voilà, il y a encore quelques mois, je me foutais complètement de ce produit signé Smilebit. Mais les gens évoluent et remarquent tous les détails qui font d'un simple produit une réussite totale. Je suis donc énervé de ne pas pouvoir encore y jouer, frustré de boucler Dreamzone à quelques jours de sa sortie,

mais tellement heureux qu'il débarque enfin sur nos Dreamcast. Au départ, Hundred Swords est un soft sorti dans les salles d'Arcade au Japon. Son succès était immédiat, ils se sont empressés de nous le sortir dans une version salon pour que nous puissions jouir de ses nombreuses missions stratégiques. Les fans de Command & Conquer, Starcraft ou encore Warcraft savent de quoi je parle ! Il vous faudra établir un plan ou pré-



NE N'AI PAS EU DROIT À UNE INTRO ANIMÉE.



VOUS DEBUTEZ APPRENDRE À BIEN OCCUPER VOTRE TERRITOIRE.



PREMIÈRE VICTOIRE, NOS HÉROS FONT LA FÊTE.



LE PRODUIT COMMENCE LÈREMENT, MAIS IL VOUS ARRIVERA D'AFFRONTER PLUSIEURS CHEFS EN MÊME TEMPS.



VOUS POURREZ CHOISIR QUATRE CHEFS D'ARMÉE, MAIS VOUS DEVEZ EN AFFRONTER BIEN PLUS.



PLUSIEURS MISSIONS À REMPLIR EN MODE SOLO (TRENTE EN TOUT).



IL FAUDRA SANS DOUTE CRÉER DIVERSES CONSTRUCTIONS.



LES CATAPULTES DOIVENT ÊTRE UTILISÉES À BON ESCIENT. EX : TOUS SUR ANTON LE JOUR OU VOUS LE VERRÉZ EN MODE ON-LINE.

lable, construire votre base et développer une véritable armée capable d'être aussi efficace en attaque qu'en défense. Même si certains, pour ne pas dire Jay, pensent que la défense est inutile... Bien entendu, le tout étant en temps réel ! Comme dans la version Arcade, vous aurez la possibilité d'affronter trois autres participants via le mode On-line. Deux contre deux, un contre trois, toutes les combinaisons sont possibles. Contrairement aux titres cités plus haut, vous ne ferez pas partie d'un groupe de terroristes ou de groupes interspatiaux du nom de Gamma ou autres fantaisies en tout genre. Non, dans Hundred Swords, il vous faudra choisir entre



LE TOUT EST EN 3D SIMPLE, MAIS SUFFISANT AMPLEMENT.



VOILÀ L'ÉCRAN DES OPTIONS.



JE VOUS MONTRÉ BEAUCOUP DE PHOTOS QUI SE RESSEMBLÉNT, MAIS FAUT BIEN VOUS MONTRER LE JEU !



LES TEXTURES SONT DIGNES DE LA CONSOLE. ON EST TOUT DE MÊME LOIN D'UNE RÉOLUTION PC...

Dernière minute !

Je viens de recevoir une démo jouable du jeu, je vous livre mes premières impressions. Les musiques sont trop discrètes. Les images fixes offrent de jolis dessins, mais il n'y a aucune voix digit' pour le moment. Les affrontements ne sont pas semblables à ceux de Warcraft ou autres wargames que nous connaissons si bien. Vous êtes à la tête d'un groupe et devez prendre sa totalité pour attaquer vos adversaires. On ne peut les envoyer un par un. Les combats sont fouillis, mais nous distinguons à force les différentes troupes. Je trouve qu'il y a tout de même un manque de pêche dans l'ensemble. Il faudra donc attendre la version finale et j'ai beaucoup de mal à patienter.





CE PERSONNAGE A MOITÉ BOURBE VOUS MONTRER LA FUTURE TÊTE DE CE CHER NICO.



UNE CINÉMATIQUE, UNE... SOIT, C'EST FLOU, MAIS CELA PROUVE QU'IL Y EN AURA DURANT LE JEU...



LE CHAMA' DESIGN A ÉTÉ SOIGNÉ. NON, JE N'AI BIEN D'AUTRE À AJOUTER...



L'ARMÉE DU HÉROS CHEVAUCHERA DES DRAGONS.



LA VISIBILITÉ NE POSERA AUCUN PROBLÈME. EN REVANCHE, NE SOYEZ PAS ÉTONNÉS DE VOIR PLUSIEURS CHEVALIERS À L'ÉCRAN. EN PRINCIPE, HUNDRED SWORDS POURRA AFFICHER JUSQU'À 400 (100 PAR ARMÉE).



VOICI UNE PHOTO TIRÉE DE LA VERSION ARCADE. REMARQUEZ LA FINESSE DES PERSONNAGES ET DU DÉCOR.



À MA GAUCHE, J'AI, À MA DROITE, CYRIL. AU FINAL, UNE VÉRITABLE PHOTO DE FAMILLE. C'EST BEAU, L'ALLIANCE FJM !



COMME VOUS POUVEZ LE REMARQUER, ILS ONT MOTION, CAPTURE NICO ALEX.



LES MAGIQUES NE SERONT PAS SI FAIBLES QUE ÇA !

quatre chefs d'armée différents. Sachant que chacun possède une particularité. Ralph Navaral est à la tête d'une armée chevauchant des dragons. Queen Falruth Lou Gran est une magicienne. Prince Rentz Mascar est spécialisé dans le combat rapproché. Reste le Général Zain Ruprastrea, qui lui est un maître dans le combat éloigné. Les habitués de l'Arcade seront heureux d'apprendre que le jeu offrira un mode Solo. Vous n'aurez donc pas l'obligation de vous brancher on-line. L'histoire sera tout aussi passionnante ! Mais vous devrez choisir entre le héros ou la magicienne, et devrez passer par 7 chapitres de plus de 30 missions différentes. On se retrouve le mois prochain pour le test import.

Kyo



ON S'EN FOUT...

20, 30, rien n'a changé...

Capcom, mon éditeur préféré après Takara (l'abuse ?), nous propose les premières photos de leur prochain jeu de baston. Jojo's Bizarre Adventure Part 5. Je vous en avais parlé il y a un mois de cela avec une grande conviction, mon avis reste le même. Il usera du Cell Shading (Jet Set Radio) pour offrir un style comics américain, mais rien n'y fait, c'est très moche. Attention, il est possible que ce titre ne voit jamais le jour sur Dreamcast. Et alors ?



J'EN TIENS UNE BELLE LES AMIS

"Es" est un jeu sur 3 GD prévu pour le 5 avril de cette année. Vous jouerez le rôle d'un jeune inspecteur de police (je remercie Céline pour son aide minime, en-dehors de "andouille", elle n'a pas un large vocabulaire... je sens que je vais le payer au centuple) impliqué dans une affaire d'homicide. Basé sur des phénomènes psychiques, cette aventure proposera deux heures de jeu digitalisées et des héros bien kitsch. Le tout usant de véritables acteurs in chair and in os nippons, le tout étant parlé en japonais, je ne vous conseillerais jamais assez de l'éviter ! Bref, je ne pense pas vous en reparler un jour puisque, comme l'indique le titre de cette page : on s'en fout !

Dites non aux daubes sur Dreamcast. Sega compte sortir la suite de leur Love Hina intitulée, Love Hina : With a Smile Again, le 29 mars de cette année. Les fans seront heureux d'apprendre que le produit proposera sept scénarios inédits, les autres feront comme moi, un pélerinage aux chiottes. Pas un gramme de fesse, pas un millimètre de poitrine bien en chair, bref, aucun intérêt (ndc : Loëttia o dit qu'elle te donnerait la vraie vision si tu lui rendais ses photos de Marc Walhberg...). Aux armes citoyens !

Midway est sur le point d'annuler toutes ses prochaines sorties Dreamcast, dont le Midway Greatest Arcade Hits Vol.2. En revanche, nous aurons bien droit à leur NBA Hoopz, en preview dans ce numéro de février. Damage, moi qui commençais à les apprécier... Mais ce n'est pas encore confirmé.

Quel est le jeu de baston que nous sommes tous impatients d'essayer ? Le premier qui me sort Toshinden 5, je lui coupe une couille avec un cure-dents (ndc : vaïô, vaïô, ben tu vas aller loin, toi... T'as bien fait de faire journaliste au lieu de sérieux killeueur). Son prédécesseur était le seul qui offrait autant de possibilités, le seul qui disposait d'autant de combattants splendides, le seul qui proposait (et qui en propose encore) des nuits blanches intensives, le seul, l'unique, j'ai nommé SoulCalibur. Depuis le temps que nous attendions des infos sur sa suite qui ne verra jamais le jour sur Dreamcast. Sachez que nous verrons les premières images du jeu à l'AOU show le 23 février (en même temps que Virtua Fighter X). Bref, encore un salon génial que nous risquons de louper, faute de temps. Aucune inquiétude, nous serons présents au prochain ECTS (quoi, tout le monde s'en fout ?).



ON SE FOUT DE MA GUEULE !

Je vous avais parlé du fameux jeu de catch qui avait fait un carton à l'époque de la Saturn. Je vous avais écrit que sa suite débâcherait sur Dreamcast. Voici donc les premières photos de Fire Pro Wrestling D, prévu pour le 1er mars au Japon. Qu'il soit compatible Internet, c'est un fait, mais cette pauvreté graphique pour un jeu de catch ne donnera jamais envie aux destructeurs de ce sport hamburgeregeois de s'y mettre.



La future bombe de Sega, Virtua Fighter X (vous connaissez ? Le jeu qui ne sortira peut-être jamais sur Dreamcast...) est renommé Virtua Fighter 4. Tout le monde s'en fout ? Vous voulez des photos du jeu ? Cool, vous en aurez pas car le produit reste discret jusqu'au TGS de cette année.

Faudra que l'on m'explique un jour cette monie chez certains constructeurs de créer différentes couleurs de console. Cela ne sert pas à grand-chose et il arrive parfois que le tarif soit plus élevé. L'appelle cela un effet marketing qui pousserait le consommateur moyen à imaginer une forte baisse des ventes de son propre support. À l'exemple de la N64 sortie sous plusieurs formats (dont la fameuse Pokémon qui fait 5 mètres de long...). Certains l'auront sans doute deviné, la Dream va se refaire une beauté. Vous devriez bientôt trouver dans le commerce trois nouvelles couleurs sans grand intérêt : Pearl Pink, Pearl Blue, Silver Metallic. Il n'y a qu'un Manu ou un Fred que cette news pourrait intéresser.

ELLE EST BELLE MA JAPONAIIIISSSEEE...

Sortie de nulle part sur le net, cette jeune japonaise était si belle que j'ai voulu en faire profiter les lecteurs de Dreamzone. Bref, cela n'a pas grand-chose à voir avec la Dreamcast moi-même, tout comme les confrères d'IGN, j'aime les belles femmes. Quoi, tout le monde s'en fout ? Vous avez tort, elle serait dans votre lit que vous n'iriez pas coucher dans la baignoire...



POUR LES FANS

Je vous avais rédigé une preview le mois dernier sur ce Memories Off Complete, sorti auparavant sur PlayStation première du nom. Sachez que vous pouvez trouver sur le site perso, plein d'éléments sympathiques. Bref, je sais que la moitié de la population française s'en moque éperdument, mais fallait bien vous montrer ce superbe artwork servant de page principale. Voici l'adresse : <http://memoff.dicas.ne.jp/memoff/>



100% SOLUCE RPG

8 Soluces complètes des meilleurs RPG

Hors-série

Player
Le magazine du joueur sur Consoles et Internet
HORS-SÉRIE

8 SOLUCES RPG

8 SOLUCES RPG

Final Fantasy IX

Version us et fr - PlayStation

Final Fantasy VI

Version us - PlayStation / SNES

Skies of Arcadia

Version us - Dreamcast

Lunar : Eternal Blue

Version us - PlayStation / Mega CD

Valkyrie Profile

Version us - PlayStation

The legend of Dragoon

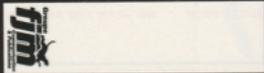
Version fr - PlayStation

Shenmue

Version fr - Dreamcast

The legend of Zelda : Majora's Mask

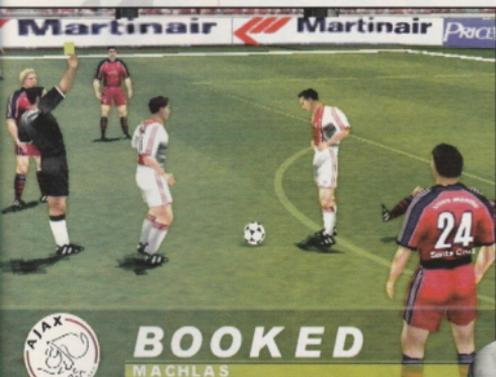
Version fr - Nintendo 64



EN VENTE ACTUELLEMENT

European League Soccer

J'ai attendu European League Soccer comme tout bon fan de jeu de foot. Me voilà donc en possession d'une version bêta qui me permettra de juger du produit. J'avais hélas rédigé une preview car il n'était pas censé arriver avant un mois. Je vous laisse donc avec un premier jugement aveugle basé sur l'interview du chef produit, et des rares infos disponibles et un second plus personnel. Vous espérez un excellent jeu de foot ? Lisez ce qui suit...



BOOKED
MACHLAS

UN CARTON JAUNE, UN FAULT PAS TRAPPER L'ARBITRE.



CERTAINS JOUEURS ONT PU MARQUER DU MILIEU DE TERRAIN. CE N'EST PAS LA PEINE D'ESSAYER D'ENCORE PLUS LOIN.



L'HERBE EST ASSEZ IMMONDE. LES PIEDS S'ENFONCENT DEDANS D'UNE FAÇON ASSEZ SPÉCIALE.



VOICI LE STADE DE MANCHESTER DANS TOUTE SA SPLENDEUR.

UN PREMIER AVIS

Une lueur d'espoir venant des studios Virgin ? Pour les fans d'ISS Pro Evolution que nous sommes, posséder une Dreamcast pour ses jeux de foot tient de l'inconscience la plus totale. WorldWide Soccer rimant avec déchet, notre panique n'avait d'égal, en ce début d'année 2001, que

celle des passagers présents sur le Titanic (exagération ?). Jusqu'à ce que Virgin débarque avec ses premiers clichés d'un European League Soccer bienvenu. Nous voilà donc repartis, l'espoir rechargé à bloc, n'attendant qu'une seule chose : qu'il débarque au plus vite ! Histoire de patienter, voici les maigres informations que nous avons pu soutirer de nos indices cachés dans les locaux de la firme basée au Yémen. Vous découvrirez 16 équipes européennes aux footballeurs enrôlés portant leurs vrais noms (exit les Barthouze pour Barthez ou Owenne pour Owen comme nous avions l'habitude de le voir avec les produits signés Konami). Les stades ont été reproduits au pixel près (même si nous ne verrons peut-être pas la vendeuse de cacahuètes proposer ses services aux plus offrants). Et vous aurez le droit de choisir entre un style Arcade ou simulation (les différences étant nettement supérieures au dernier WorldWide Soccer...). D'après David Casey, responsable du produit, EL5 se jouerait comme un Fifa et un ISS. Étrange remarque de sa part, puisque les deux produits s'adressent à un public diamétralement opposé. Il explique : il aurait le gameplay d'un ISS et la prise en main du bébé d'EA Sports. Le résultat peut s'avérer inquiétant si la version finale propose la technicité du Pro Evolution avec la facilité pour



Développeur : Virgin Interactive

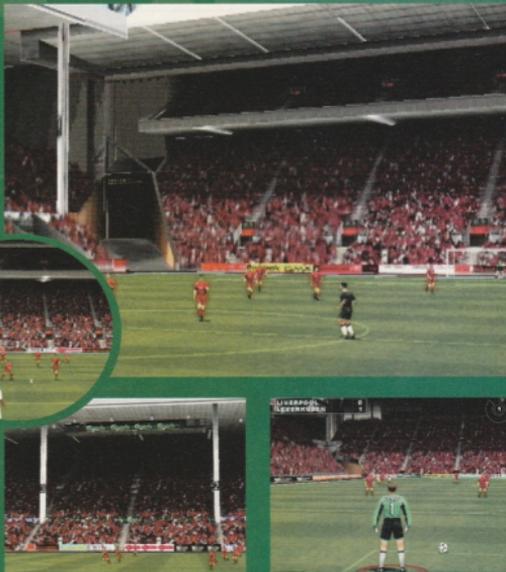
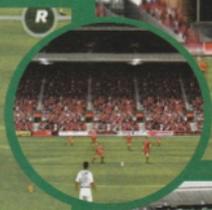
Éditeur : Virgin Interactive

Genre : Football

Sortie prévue : NC

UN VISUEL PEU CONVAINCANT

SI CERTAINES PHOTOS MONTRENT UN CÔTÉ TRÈS ISS AU JEU, IL EN VA D'UN TOUT AUTRE POINT DE VUE, LE PAD EN MAIN. LE TOUT EST FADE, TOUS LES JOUEURS SE RESSEMBLENT, LE RESTE DE MARBRE DEVANT UNE TELLE PRODUCTION. CERTAINS ME PRENDRONT PEUT-ÊTRE POUR UN FOUL, MAIS JE SUIS UN FAN D'ISS PRO EVOLUTION ET JE DEMANDAIS JUSTE UN MINIMUM EN MATIÈRE DE FUN (MÊME FIFA LUI EST MILLE FOIS SUPÉRIEUR). JE LES CITE COMME EXEMPLES, PUISQUE LE PROGRAMMEUR ESPÉRAIT ATTEINDRE LE MÊME GAMEPLAY. ESPÉRONS QUE LA VERSION TEST SÉRA BIEN SUPÉRIEURE.



UN TIR DE CET ENDROIT RENTRE UNE FOIS SUR TROIS. IL SUFFIT DE BOURRINER UN PEU, ET VOUS N'AUREZ AUCUN MAL.

marquer d'un Fifa. Cela fait deux ans qu'European League Soccer est en programmation. Prions pour qu'il soit au-dessus de nos espérances. Point positif ? Il ne pourra pas être pire qu'un WWWS!

AVIS PERSONNEL

European League Soccer semble être une belle catastrophe. On nous parlait d'un mix entre un ISS et un Fifa, je ne vois qu'une bouillabaisse des trois WorldWide Soccer sortis auparavant. La maniabilité est catastrophique, l'ordina-

SL BENFICA	1
AC MILAN	0



VICTOIRE, LE BUT EST MARQUÉ, JE PEUX RETOURNER ME COUCHER.



UN TIR EN PLEINE LUCARNE. GHOSE POINT ÉTONNANTE QUAND ON VOIT LA DÉTENTE TRÈS SÈCHE DU GARDIEN. L'ANIMATION EST VRAIMENT RATÉE.

teur court plus vite avec le ballon si bien qu'il met dans le vent toute votre défense, le goal est un trou, l'animation est pitoyable (ils ont motion capturé Christopher Reeves), les stades sont honorables, les visages sont ratés et j'en passe. Bref, même si je conçois qu'une version bêta peut prêter à confusion (Vanishing Point n'a rien à voir entre la version preview et finale), il faudrait revoir l'ensemble du titre. Peut-être qu'ils auraient dû employer un véritable footballeur pour l'occasion. Je donnerai donc le test à un autre journaliste,

ainsi, vous aurez deux avis différents. Croyez-moi, j'adore les jeux de foot et je suis resté con devant ma télévision. Finalement, la lueur d'espoir viendra de chez Smilebit et de son Victory Goal 2001, j'étais pourtant prêt à faire une couverture si le produit avait été à la hauteur de nos espérances.

Online

L'avenir d

LE PASSE DU ONLINE

Ah, le virtuel, vaste monde qui n'a, comme limite, que votre imagination. Qui n'a jamais rêvé de s'y promener avec d'autres joueurs du monde entier en temps réel ? Se promener dans un environnement où tout est possible, dans le cadre d'une aventure fantastique, d'un combat de fous furieux, dans le contexte d'une stratégie de guerre ou d'économie. Il y a une chose qui a rendu tout cela possible, de gérer dans ces univers illimités des dizaines, des centaines, voire des milliers de joueurs interconnectés : le Online. Fort de son Modem et des premiers jeux l'exploitant à bon escient, la Dreamcast commence à rentrer par la grande porte dans ce monde vidéo ludique où Quake III et Phantasy Star Online sont les précurseurs d'une nouvelle ère.



EVERQUEST A ÉTÉ UNE ÉTAPE DÉCISIVE POUR L'AVÈNEMENT DU JEU ONLINE



ULTIMA A ÉTÉ UNE ÉTAPE IMPORTANTE DANS LE JEU ONLINE

Mais, bien avant notre petite console blanche, d'autres supports avaient posé les bases d'une véritable révolution virtuelle. Les choses sérieuses ont commencé au début des années quatre vingt dix. Les premiers Onliners pouvaient se connecter 24 heures sur 24, mais il n'était pas question d'images en temps réel, encore moins de son, mais de textes, uniquement de textes. On tapait sur son clavier l'action de son personnage qui venait se mettre en encadré sur l'écran en attendant la réaction d'autres joueurs. Une sorte de jeu de rôle à distance où seul l'imaginaire est sollicité. Avec la modernisation des machines, la constante évolution des matériaux informatiques toujours plus performants et l'avènement du net, le Online a, du même coup, progressé de manière hallucinante. Certains éditeurs ont immédiatement perçu le potentiel incroyable que pouvait représenter le Online et ont sut s'engouffrer dans une brèche qui ne cessera pas de prendre des proportions hallucinantes au fil des années. Le premier titre qui présentait un environnement en 3D et la possibilité pour des centaines de joueurs de se connecter en

même temps : Meridian 59. Ensuite vient la série des Ultima Online, et d'autres jeux toujours plus performants. Mais, c'est Everquest qui fera véritablement franchir un cap au jeu Online et l'installera définitivement comme un nouveau genre à lui tout seul, ouvrant la porte à l'imagination des développeurs, des éditeurs, et surtout des joueurs qui allaient pouvoir s'affronter et se promener via le net sur des centaines de jeux à venir.

El Tuco



MÊME SI CERTAINS DÉCORDS PARAÎSSENT ASSEZ SIMPLES, CERTAINES PHASES DE JEU N'ONT PAS À ROUGIR SUR CE QUI SE FAIT ACTUELLEMENT

LE PRÉSENT DU ONLINE

LE JEU VIDÉO

A la question : «qu'est-ce que le online ?», je ne connais personne de Dreamzone qui pourrait bien y répondre. Ma connaissance en matière de jeux vidéo restant bloquée au support console, je n'ai pas encore pu m'intéresser à ce phénomène habituel des joueurs PC. En bref, il consiste à se brancher en réseau et convier son voisinage pour de longues parties en multijoueurs. Voici ma version des faits ! Le présent du online est à réserver à notre chère console Dreamcast. Car, s'il existe de nombreux produits sur PC tels que Star Craft, Ultima et autres FPS bien bourrins, les softs jouables en réseau sur Dream commencent à prendre une autre ampleur. À ce jour, les trois plus grands hits qui cartonnent sur les serveurs sont Chu Chu Rocket, Quake 3 et Phantasy Star Online. Pour bon nombre de programmeurs, le chef d'œuvre de la Sonic Team est le plus beau RPG online sorti à ce jour et ce, tous supports confondus. Pendant le test de Donnie du mois dernier, je me suis amusé à participer quelques minutes à son partenariat avec les américains. J'avoue m'être bien amusé à poser différentes questions à ces amateurs

de cheeseburger avariés. «J'te couvre, prends le boss par la droite», «merde, j'suis touché, j'aurais pas une potion de vie ?», «tu tues, je fuis, ok ?» vous devez apprendre à former une véritable équipe. Mais le véritable intérêt du mode online est de pouvoir créer ses propres quêtes. C'est ainsi que des vieux jeux PC tel qu'Everquest continuent de subsister. Peut-être est-ce le meilleur exemple du futur de nos Dreamcast. Si les firmes continuent à nous pondre des chefs d'œuvre jouables en réseau, le bébé de Sega en aura pour un bon bout de temps ! Chose qui n'est pas encore disponible sur console est le fameux micro spécial FPS (First Person Shooter). Il consiste à parler à ses troupes pendant un jeu comme Soldier of Fortune avec un micro. Soyez un véritable traître en apparaissant derrière un ennemi et en le menaçant avec un fusil à pompe pointé vers son crâne... Bref, une liberté totale et un rapprochement avec la réalité encore plus poussé. Guidez vos troupes à l'aide de votre voix (oui, car il n'était pas simple d'écrire alors que vous étiez poursuivis par plusieurs individus). Ce Travelling n'est, en aucun cas, présent pour

vous en apprendre un maximum sur le phénomène online, mais pour vous donner une idée des capacités du jeu en réseau. Bref, vous avez détesté Phantasy Star Online en offline, il est fort probable que vous l'adoreriez en mode réseau. Le présent sur console n'est pas encore bien développé et il faut prier pour qu'un meilleur modem sorte sur Dreamcast. Sachez que la plupart des produits qui sortent aujourd'hui sont joués via le réseau. Il ne vous reste plus qu'à brancher votre console et à buter tous les joueurs PC qui pensaient être les seuls à pouvoir profiter pleinement des jeux.

Kyo



QUAKE 3, UN PRODUIT BOURRIN QUI N'A D'INTÉRÊT QUE POUR SON MODE MULTIJOUERS. IL EST ENCORE TRÈS BEAU À CE JOUR.



DAYTONA USA 2001, JOUABLE SANS AUCUN MAL EN OFFLINE, LES JOUEURS L'APPRECIERONT DÈS SA SORTIE FRANÇAISE SUR LE RÉSEAU.



SEGA SWIRL, UN JEU GRATUIT MAIS SANS INTÉRÊT.



PHANTASY STAR ONLINE, LE PLUS BEAU JEU SORTI À CE JOUR EN RÉSEAU.

ET L'AVENIR DU ONLINE ?

C'est vrai, avec l'annonce de la décision de Sega concernant l'arrêt total de la production de hardware (donc, de consoles !), il y a de quoi s'inquiéter. Pourtant, n'oublions pas de préciser que Sega (et d'autres éditeurs) continuera à sortir des jeux sur Dreamcast pendant au moins deux ans. Parmi tous ces jeux, on peut supposer qu'une majorité exploitera les possibilités de jeu en réseau de la dernière (Jamais le terme ne fut mieux choisi !) console de la firme ou hérisson bleu. Ça, c'est pour l'avenir proche. À plus long terme, il y a fort à parier que Nintendo saura intelligemment se servir de l'expérience de son nouveau partenaire dans le domaine de l'Internet pour améliorer les chances de sa GameCube face à la rude résistance que ne manqueront pas de lui opposer Sony et Microsoft. Dès lors, tout est possible, d'un Zelda jouable à plusieurs en réseau et avec un monde en 3D où pratiquement tout sera possible à une collaboration avec Rare

Software qui pourrait déboucher sur un Perfect Dark si démoniaque qu'il pourrait rivaliser avec les meilleurs Doom-likes. Et si vous pensez que j'exagère un peu les possibilités de cette alliance Nintendo/Sega, jouez un peu à Phantasy Star Online en réseau, vous m'en direz des nouvelles. Sans compter que d'autres titres particulièrement réussis devraient débarquer prochainement, des titres comme Half-Life ou UEFA Dream Soccer. Mais le plus intéressant sera, sans aucun doute possible, l'explosif Alien Front Online. Ce jeu de tanks futuristes à la Cyber Sled proposera d'incroyables duels pour quatre joueurs dans l'environnement ultra-détaillé d'une ville en état de siège. Vous le voyez, pas de souci à se faire pour l'avenir du jeu Online chez Sega, que ce soit pour la Dreamcast ou pour leurs futurs projets sur la GameCube.

Neo Alex



LA RÉUSSITE DE PHANTASY STAR ONLINE NE RESTERA SANS DOUBTE PAS SANS SUITE.



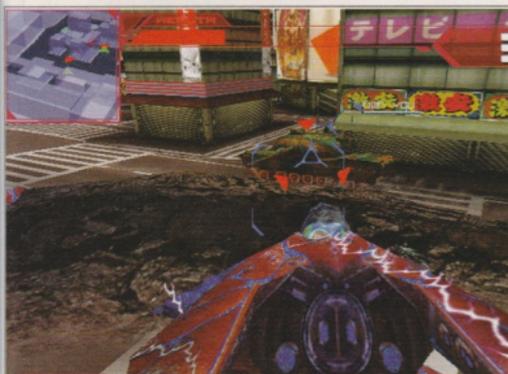
LA GAMECUBE PROFITERA CERTAINEMENT DE L'EXPÉRIENCE DE SEGA POUR LE JEU EN RÉSEAU.



SEGA ET RARE SOFTWARE SERONT-ILS ENSEMBLE POUR DÉVELOPPER PERFECT DARK 2 ?



UN ENVIRONNEMENT SUPERBE QUI FLAIRA GRANDEMENT AUX INTERNAUTES DREAMZONEURS.



ALIEN FRONT : L'AVENIR DU ONLINE SUR DREAMCAST.



IMAGINEZ UN ZELDA ENTIEREMENT JOUABLE EN RÉSEAU !



DOSSIER SPECIAL

Sega



INTRO



LES MEILLEURES AVENTURES DE YŪKYŪ SE TROUVENT SUR MEGADRIVE. UN GRAND JEU QUI OFFRAIT LA POSSIBILITÉ DE SE DÉPLACER EN ARRIÈRE-PLAN.



UN DES MEILLEURS A-RPGS SUR SATURN. DISTRIBUÉ PAR SEGA, MAGIC KNIGHT RAYEARTH PRENNAIT PARFAITEMENT L'HISTOIRE DU MANGA.

Prologue

SEGA
SPIKEOUT
DIGITAL BATTLE ONLINE

The Ultimate Street Fighting Machine!

Spikeout is only available as a Medium Resolution Kit. Sega Arcade Operator. For more information contact your authorized Sega distributor or Sega Enterprises, Inc. (USA) at (800) 802-3300. For service and support call Sega Customer Service at (800) 802-1700. www.segarcade.com

SEGA, LE NOUVEAU DU BEAT THEM ALL EN ARCADE.

En ce début d'année 2001, la nouvelle tombe : Sega s'arrête. Dreamzone n'a donc pu s'empêcher de vous réaliser un dossier sur ce qui a fait le succès de notre éditeur préféré. Vous nous excuserez, Neo et moi-même avons décidé de laisser de côté les jeux Master System et Game Gear, car il nous aurait fallu un magazine entier pour le réaliser. Certains appelleraient ça du remplissage, les autres seront sans doute heureux, nous avons fait en sorte de combler tout le monde en intégrant les dernières infos sur Dreamcast. Si vous souhaitez donc beaucoup de plaisir dans la lecture de cet hommage à Sega, nous avons sûrement oublié de nombreux titres, mais le principal est là. Vous redécouvrirez donc la série des Phantasy Star, Shining Force, Panzer Dragon, Sonic Street of Rage et les titres de baston en 3D, les autres Beat Them All, bref, tout ce que nous aimons !

C'est donc officiel, le plus grand concurrent de tous les temps arrêté de produire des consoles. Mais il vivra à travers de nombreux titres qui sortiront sur les prochains supports. Vous devriez donc trouver du Sakura Wars, Space Channel 5 numéro 2 et du Virtua Fighter 4 pour Play 2. Un Sonic pour la Gameboy Advance. Et bien d'autres suites attendues. Avec un peu de chance, ils nous sortiront enfin un Scud Race ! Bref, ne maudissez pas cette firme qui aura marqué son territoire dans le monde du jeu vidéo. Elle nous aura fait découvrir les premiers jeux de baston en 3D, les premières poussées d'adrénaline avec Sonic, les grandes soirées entre potes avec Street of Rage, la plus longue Intro au monde avec Azel Panzer Dragon, les produits les plus novateurs en Arcade, les premières consoles 16 bits et 128 bits, et bien d'autres. Verons donc une lame et profitions de cette dernière année pour nous éclater avec la dernière console de l'édi-

teur. La Dreamcast est un collecter à jour!

Voici un communiqué de presse officiel de Sega pour vous prouver une dernière fois que ce n'est point une rumeur. Bonne lecture :

COMMUNIQUÉ DE PRESSE 31 janvier 2001 Sega Enterprises Ltd

SEGA SE CONCENTRE SUR LE CONTENU POUR DEVENIR LE PLUS GRAND ÉDITEUR DE LOISIRS INTERACTIFS

Les jeux seront développés pour diverses plates-formes. Une nouvelle stratégie offre de nouvelles opportunités à Sega

LONDRES - 31 janvier 2001 - Sega Europe a annoncé aujourd'hui la reconstruction de sa société afin de se concentrer uniquement sur le contenu de jeux vidéo, le point fort de Sega depuis plus de 40 ans. Sega dévoilera une approche sur deux fronts : devenir un éditeur tiers de jeux vidéo sur plusieurs plates-formes et fournir la technologie puissante de la Dreamcast sous la forme d'une puce à plusieurs appareils dont notamment les set-top-boxes de PACE Micro Technologies. En incluant des technologies telles que JAVA, Sega pourra également profiter des différents supports d'édition et fournira des jeux Sega à des ordinateurs portables et aux téléphones portables Motorola. Avec cette nouvelle stratégie, Sega élargira considérablement son marché de consommateurs, agrandissant parallèlement ses

Fiches Techniques

Master System	Megadrive	Mega CD	Game Gear	Nomad	Saturn
Spécifications techniques : Constructeur Sega (JP)	Philippe Dubois, 1999. Sega (JP)	Sega (JP)	Sega (JP)	Sega (JP)	Sega (JP)
Microprocesseur Z80A à 3,6 MHz	68000 à 8 MHz et Z80A à 4 MHz	Motorola 68000 à 12,5 MHz, tournant en parallèle avec celui de la Megadrive	68000 à 8 MHz et Z80A à 4 MHz	68000 à 8 MHz et Z80A à 4 MHz	2 Hitachi SH2, RISC, 32 bits à 26,6 MHz, 25 MIPS chacun
RAM 8 Ko 16 Ko de mémoire vidéo	64 Ko de mémoire vidéo	756 Ko 64 Ko pour le son PCM 16 Ko de cache pour le CD ROM 8 Ko de mémoire de sauvegarde	64 Ko de mémoire vidéo	64 Ko de mémoire vidéo	2 Mo de mémoire centrale 1,54 Mo de mémoire(Mo) vidéo 512 Ko Mo réservée au sons 512 Ko Mo cache pour le CD ROM 512 Ko Mo sauvegardée non pile
ROM Cartouches de 64 à 512 Ko	Cartouches de 256 Ko à 1 Mo	Cartouches de 64 à 512 Ko	Cartouches de 256 Ko à 1 Mo	Cartouches de 256 Ko à 1 Mo	Cartouches de sauvegarde supplémentaires jusqu'à 1 Mo Cartouches adaptatrices multijoues
Possibilités sonores Compatible General Instruments AV-3-8912, 3 voix + canal de bruit	6 voix FM + 1 voix PCM + 3 voix PSG compatibles Master System	10 voies sonores supplémentaires à celles de la Megadrive	6 voix FM + 1 voix PCM + 3 voix PSG compatibles Master System	6 voix FM + 1 voix PCM + 3 voix PSG compatibles Master System	Processeur sonore Yamaha FH1, DSP 24 bits à 26,6 MHz Microprocesseur dédié au son Motorola 68EC000 à 11,3 MHz 32 voix PCM, 8 voix FM, stéréo qualité CD 16 bits, 44,1 KHz
Possibilités graphiques Processeur graphique en 8 bits 26bit/192 points en 16 couleurs parmi 64 256 sprites de 8x8 points	320x224 en 16/64 couleurs parmi 512 80 sprites de 32x32 points	Même résolution graphique que la Megadrive (320x224) Zooms et rotations ciblées Vidéo plein écran en 128 ou 256 couleurs, format Cinepak ou TriVideo	Écran couleur intégré. 320x224 en 16/64 couleurs parmi 512 80 sprites de 32x32 points	Écran couleur intégré 320x224 en 16/64 couleurs parmi 512 80 sprites de 32x32 points	Processeurs spécialisés VDP 1 et 2, 32 bits Jusqu'à 200 000 polygones texturés par-seconde Jusqu'à 500 000 polygones ombrés par-seconde Résolution de 320x244 à 720x448 points en 16 millions de couleurs Lissage de Gouraud, rotations, zooms 512Ko de mémoire pour les textures Jusqu'à 5 scrollings indépendants
Manettes Pad à deux boutons, Pause et Reset sur la console	Pads à 3 boutons	Pad à deux boutons, Pause et Reset sur la console	Pad à 6 boutons + Start + Mode intégré	Pad à 6 boutons + Start + Mode intégré	Pads à 8 boutons + Start + Select
Interfaces Port cartouche Port cartes Sega Deux ports joysticks DB-9 compatibles Atari Port d'extension Sortie vidéo RGB	Bus d'extension Sortie vidéo RGB Deux prises pads	Bus de données pour connexion à la Megadrive	Sortie vidéo NTSC Une prise pour pads Megadrive	Sortie vidéo NTSC Une prise pour pads Megadrive	Port série à haute vitesse Port d'ext. interne en 32 bits Port d'ext. pour la cartouche Full Motion Video Sortie vidéo composite, NTSC, PAL, RGB ou S-Video Lecteur de CD ROM intégré double vitesse 320 Ko/seconde Compatible CD Audio, CD+G, CD+EG
Extensions Pistolet optique Sega Light Phaser Lunettes 3D	Lecteur de CD ROMs Mega CD Carabine optique Sega Menacer	Lecteur de CD ROM intégré, simple vitesse 150 Ko/seconde			
Poids 760 g					
Mise en vente 1984	1989	1992	1992	1992	1995
Prix 1490 F	1990 F	1990 F	1790 F	1790 F	2990 F





SPIKERS BATTLE. NOUS ATTENDONS TOUJOURS UNE VERSION JOUABLE SUR DREAMCAST.

opportunités. «Sega a toujours été très novateur dans cette industrie», explique Kazutoshi Miyake, le Responsable des Opérations de Sega Europe, «notre nouvelle stratégie devrait nous permettre de mettre notre contenu de jeux à disposition sur différentes plateformes et de placer Sega à la tête des éditeurs de jeux.»

Les premiers jeux Sega disponibles sur d'autres consoles cette année incluront «Space Channel 5™» sur PlayStation 2 et «Sonic the Hedgehog Advance™» sur Game Boy Advance. Actuellement, Sega examine également la possibilité de développer sur d'autres consoles de jeux et fera très bientôt d'autres déclarations au sujet de ses partenariats. Sega prévoit de mettre sur le marché plus de 100 nouveaux jeux Dreamcast dans le monde, 30 pour d'autres consoles de jeux et plusieurs autres pour des appareils connectés à Internet, d'ici à mars 2002.

Les jeux Dreamcast arrivant en Europe incluront des hits tels que «Sonic Adventure 2» et «Crazy Taxi 2», parmi d'autres. Les joueurs Dreamcast peuvent également profiter de la bibliothèque actuelle composée de plus de 200 jeux tels que notamment «Shenmue», qui s'est vendu à plus de 300 000 exemplaires en trois mois seulement, et Metropolis Street Racer décrit comme «l'un des plus beaux jeux de course automobile, tous formats confondus.»

«Nous avons de nombreux titres de qualité qui arrivent pour l'année qui vient dont des jeux surprenants tels que Phantasy Star Online, Head Hunter et Block & White. Dreamcast garantit encore beaucoup de divertissement pour les mois à venir», explique Miyake.

Sega possède plus de 40 ans d'expérience dans le développement de contenu pour les jeux et des milliers de développeurs travaillent dans le monde entier pour créer des jeux de qualité. La base installée croissante des autres consoles de jeux associée aux plus grands talents mondiaux du développement avec des créateurs de renom tels que Yu Suzuki

(créateur de «Shenmue» et de tous les «Virtua Fighters»), Yuji Naka (créateur de la série de «Sonic the Hedgehog R»), «Samba de Amigo» et «Phantasy Star Online») et Tetsuya Mizuguchi (créateur de «Space Channel 5» et des «Sega Rally»), placent Sega en bonne position pour devenir le leader des ventes de logiciels dans le monde.

Sega prévoit d'améliorer encore sa technologie Dreamcast et les autres technologies telles que Java afin de répandre virtuellement les jeux Sega partout sur la planète. Dans cette perspective, Sega a annoncé un partenariat stratégique avec Palm, pionnier dans le domaine des agendas électroniques et des solutions Internet sans fil, ainsi qu'un des plus grands fournisseurs d'ordinateurs portables. Grâce à son partenariat avec Palm, Sega fournira des jeux en ligne ou non pour Palm et ses appareils sans fil. Sega a également conclu un accord avec Pace, une entreprise britannique spécialisée dans les set-top boxes. Sega a accordé la licence Dreamcast à Pace, qui crée actuellement des set-top boxes qui seront compatibles avec les jeux Dreamcast. Cette set-top box sera équipée d'un disque dur et d'une connexion à Internet. En outre, Sega a également annoncé à la fin de l'année dernière qu'il fournirait des jeux Java aux téléphones mobiles Motorola au cours de l'année 2001.

Sega est l'une des plus grandes sociétés de jeux vidéo depuis plus de 40 ans. Aucune autre entreprise n'a été aussi novatrice sur le marché du jeu. Sega a créé le tout premier jeu de simulation Arcade en 1985, avec «Hang On». En 1990, Sega a présenté «R-360», premier jeu Arcade offrant la possibilité de tourner à 360 degrés. En 1993, Yu Suzuki lança les premiers jeux de combats en 3D avec «Virtua Fighter». L'année 2000 était également celle des nouveautés avec «Saman», le premier jeu à reconnaissance vocale aux États-Unis et «ChuChu Rocket!», le premier jeu jouable en ligne sur console.

Kyo



LA PREMIÈRE PORTABLE DE SEGA, ET EN COULEUR SVP ! VOICI LA CARTOUCHE DU HÉRISSON.

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

31 janvier 2001

SEGA ANNONCE UN PARTENARIAT AVEC PALM POUR FOURNIR DES JEUX AUX AGENDAS ÉLECTRONIQUES SANS FIL PALM

Sega continue de renforcer son objectif consistant à mettre ses jeux à disposition de divers appareils connectés à Internet.

Londres - (31 Janvier 2001) - Sega Corporation et Palm, Inc. ont fait part aujourd'hui de leur partenariat, grâce auquel Sega fournira aux agendas électroniques Palm ses jeux vidéo légendaires. Des jeux jouables en ligne ou non seront disponibles sur Palm V et Palm VII au cours de cette année. Des informations supplémentaires à ce sujet seront communiquées ultérieurement.

L'alliance Sega/Palm vient renforcer l'objectif de Sega de fournir sa bibliothèque de jeux vidéo novateurs à des appareils connectés à Internet et à d'autres plateformes externes ou domaine du jeu vidéo.

«Cet accord fait œuvre de «première» dans le domaine du jeu vidéo et offre de nouvelles opportunités à la société» explique Kazutoshi Miyake, Responsable des Opérations de Sega Europe. «Les gens veulent jouer et les appareils sans fil de Palm représentent l'un des meilleurs supports permettant de s'amuser en tout lieu et à tout moment.»

À propos de Sega

Sega Europe est la branche européenne de Tokyo, où se situe la société japonaise Sega Corporation, qui s'occupe du développement, de la commercialisation et de la distribution des systèmes et des jeux vidéo Sega à travers l'Europe. Sega Corporation est une société d'une valeur de près de 2,5 milliards de dollars. Elle est considérée comme l'une des plus grandes sociétés en matière de divertissement numérique interactif, offrant une expérience du jeu à la fois chez soi et dans des salles de jeu.

À propos de Palm

Palm Inc. est un pionnier en matière des solutions Internet sans fil et l'un des principaux fournisseurs d'agendas électroniques (source : IDC décembre 1999). Basés sur la plateforme Palm OS (B), les solutions portables de Palm permettent aux utilisateurs de transporter et d'accéder à des informations cruciales où qu'ils soient. Les portables de Palm viennent satisfaire les besoins des particuliers, des entreprises et des institutions éducatives via des milliers d'applications. La plateforme Palm OS est également la base pour des produits fournis par des partenaires stratégiques tels que CrSendo Wireless ; ePocrates, Inc.; Franklin Covey; Handspring ; IBM; Sony; Symbol Technologies ; et TRG. Les possesseurs de licence de la plateforme Palm OS sont également la base pour des produits fournis par des partenaires stratégiques tels que Kyocera, Samsung, et Nokia. Palm est une communauté en croissance avec de plus en plus de partenaires et de clients à l'échelle mondiale, ainsi que plus de 130 000 développeurs novateurs et fournisseurs de solutions qui supportent le système d'opération et la plateforme Palm. Palm est devenue publique le 2 mars 2000. Ses actions apparaissent au Nasdaq sous le symbole PALM. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur le site <http://www.palm.com>.

Pour de plus amples informations, veuillez contacter
Bell Pottinger Public Relations - Jane Feamley / Stuart Ledger
jfeamley@bell-pottinger.co.uk / sledger@bell-pottinger.co.uk
Tel : 020 7400 5918 - 020 7400 5912 - www.bppr.co.uk

DOSSIER



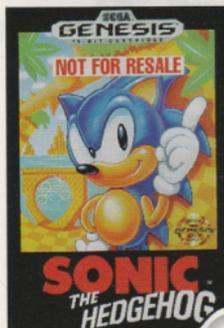
UN DRÔLE DE PUYO PUYO AVEC CE DR. ROBOTNIK MEAN BEAM MACHINE.



DANS SONIC 2, NOTRE HÉRISSON PEUT SE TRANSFORMER EN SUPER GUERRIER DE L'ESPACE !

Sonic

Il était une fois... Sonic The Hedgehog
La mascotte ultra-speed de Sega



LA JAQUETTE DU PREMIER SONIC.



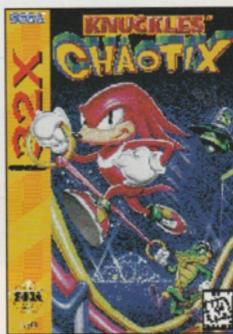
UN SONIC TOUT EN 3D ISOMÉTRIQUE POUR LA MEGADRIVE ET LA SATURN.

Alex Kidd, un nom qui aurait dû devenir encore plus célèbre si Sega avait décidé de faire de ce personnage la mascotte officielle de la Megadrive. Mais voilà, face à un Mario de plus en plus envahissant, la firme japonaise créatrice de la Master System se devait de réagir pour plaire à un public plus adulte. Il fallait donc un personnage plus agressif, capable de séduire les adolescents comme les adultes.

C'est ainsi qu'en 1991, les cerveaux créatifs de Yuji Naka et Naoto Oshima donnèrent naissance à Sonic, le hérisson bleu. Capable d'hallucinantes pointes de vitesse, cette petite créature s'imposa dans un premier épisode qui fit date sur la Megadrive. Il faut dire que Sonic évoluait alors dans un univers nettement plus fun et plus beau que celui de Mario. Là où Nintendo avait préféré élever la profondeur de



PREMIÈRE APPARITION D'AMY ROSE DANS SONIC CD.



CHAOTIX, LE SEUL JEU SONIC SANS SONIC.

jeu, Sega mettait l'accent sur le fun. Réussite incontestable, Sonic The Hedgehog n'eut aucun mal à s'imposer comme la nouvelle mascotte de Sega. Forte de cette réussite, la Megadrive hérita de trois épisodes supplémentaires particulièrement (des épisodes qui seront convertis avec plus ou moins de fidélité sur GameGear et sur Master System). Avec Sonic 2, la beauté technique des aventures du hérisson atteignait son apogée et se payait même le luxe d'intégrer un magnifique clin d'œil au Dragon Ball de Akira Toriyama en la personne d'un Sonic Super Sayon (dont les attitudes ressemblaient comme deux gouttes d'eau à celle de Vegeta). De plus, pour se démarquer encore un peu du Super Mario World de la Super Nintendo, les programmeurs de chez Sega avaient pensé à ajouter des niveaux

DOSSIER



Tas perdu La Boule

SEGA AVAIT FAIT FORT DANS L'ORIGINALITÉ AVEC SONIC SPINBALL. DANS CE TITRE VRAIMENT TRÈS FUN, LE HÉRISSON BLEU JOUAIT LE RÔLE DE LA BOULE ET IL ÉTAIT POSSIBLE DE MODIFIER SENSIBLEMENT SA TRAJECTOIRE. LE FLIPPER ÉTAIT IMMENSE ET COMPRENAIT UN NOMBRE INCROYABLE D'ÉCRANS. APRÈS ÇA, ON COMPREND MIEUX LA PRÉSENCE DE PETITS FLIPPERS DANS SONIC ADVENTURE. MAIS HONNÊTEMENT, UN SONIC SPINBALL 2 SUR DREAMCAST POURRAIT AVOIR SON CHARMÉ. AH, LA GRANDE ÉPOQUE DE LA MEGADRIIVE !



QUE DE SOUVENIRS AVEC CE PREMIER SONIC SUR MEGADRIIVE !



bonus en 3D (pas très réussis, d'ailleurs !). Avec Sonic 3, un nouveau concept fit son apparition, celui du couple de cartouche (Je sais, le terme est un peu «barbare»). Ainsi, peu de temps après le succès de Sonic 2, un autre épisode débarqua : Sonic & Knuckles. Cette cartouche pas comme les autres pouvait être couplée à celle de Sonic 3 pour former un nouveau jeu mélangeant tous les niveaux de ces deux épisodes. Pour profiter au maximum de la popularité du héros en plus rapide de toute l'histoire des jeux vidéo, Sega utilisa sa mascotte dans le cadre d'un jeu de flipper sympa (Sonic Spinball) et dans un jeu de courses assez moyen (Sonic Drift, le seul épisode n'étant pas sorti à l'origine sur Megadrive, mais sur GameGear). Et quand ce n'est pas Sonic, ce sont les autres personnages de son univers : le Dr. Robotnik dans un Puyo Puyo et Knuckles dans Chaotix, un jeu de plateformes au concept un peu étrange, qui fut l'un des rares bons titres de la 32X (mais si, vous savez, l'espace de champignon en

plastique que l'on pouvait brancher sur la Megadrive !). Pour vous éviter un éventuel mal de tête, je ne vous parlerai pas des épisodes sortis sur GameGear comme Sonic Trouble, Sonic Chaos ou Sonic Labyrinth. En revanche, je ne peux passer sous silence le Sonic CD de l'inutile Mega-CD, qui proposait des cinématiques très réussies et des musiques d'un haut niveau. Dans cet épisode, l'originalité résidait dans la possibilité de visiter chaque niveau à trois époques différentes. De plus, un niveau bonus en 3D à l'image du fameux Mode 7 faisait son apparition (ainsi que la petite copine de Sonic, la maligne Amy). L'arrivée de la Saturn faillit nous coûter notre petit héros, puisque Sega envisagea un temps son remplacement par un nouveau personnage, l'étrange Nights (une autre création de Yuji Naka). Mais malgré l'incontestable réussite de Nights into Dreams (ah, les phases

Super Sonic

SONIC 2 FUT LORS DE SA SORTIE L'UNE DES MEILLEURES VENTES, TOUTES CONSOLES CONFONDUES. NORMAL, IL PROPOSAIT DES SYMPATHIQUES STAGES EN FAUSSE 3D, UN MODE COURSE EN ÉCRAN SPLITTÉ PERMETTANT À DEUX JOUEURS DE S'AFFRONTER SUR DIFFÉRENTS PARCOURS, ET DES GRAPHISMES ENCORE PLUS BEAUX QUE LE PREMIER VOLET. POUR PARFAIRE LE TOUT, SONIC POUVAIT SE LA JOUER DRAGON BALL Z. POUR PEU QUE VOUS RÉUSSISSIEZ À RÉUNIR TOUTES LES ÉMERILLES DU CHAOS, MAIS BON SANG, QUELLE VITESSE !



SONIC METAL ÉTAIT LE GRAND MÉCHANT DU SONIC CD.



SONIC ADVENTURE 2 SUR DREAMCAST RISQUE DE TOUT EXPLOSER SUR SON PASSAGE.



LA JAQUETTE DU CLONE DE MARIO KART À LA SAUCE SONIC.



Que d'originalité ?

DANS SONIC & KNUCKLES, LE JOUEUR DISPOSAIT D'UNE TOUTE NOUVELLE POSSIBILITÉ, CELLE DE COUPLER LA CARTOUCHE DU JEU À CELLE DE SONIC 3 (MAIS NON, KYO, CA N'EST PAS SALE !) POUR FORMER UNE SEULE ET MÊME AVENTURE. UNE INITIATIVE QUI NE CONNUT PAS DE SUITE MALGRÉ SON INTÉRÊT ÉVIDENT POUR LES JOUEURS EN QUÊTE D'UN JEU À LA DURÉE DE VIE ENORME. RESTE AUJOURD'HUI QUE SONIC & KNUCKLES ÉTAIT LE PLUS MAUVAIS SONIC DE LA SÉRIE, IL N'APPORTAIT RIEN À LA SAGA, SI CE N'EST LA POSSIBILITÉ DE JOUER AVEC KNUCKLES.

ariennes où l'on pouvait évoluer à vitesse grand V dans de superbes décors !). Sonic réapparaît dans deux titres à oublier rapidement, Sonic 3D (en 3D isométrique) et Sonic The Fighters (un Virtua Fighter d'une rare nullité). Plus tard, Sega proposa un clone de Mario-Kart avec Sonic R. Avouons que tous ces simulacres de jeux ne firent pas les beaux jours de la Saturn. Les fans du hérisson se lamentaient toujours en attendant un Sonic en 3D temps réel (à la manière de Nintendo, l'ennemi de toujours, et de son extraordinaire Mario 64). Sega commença donc le développement de Sonic Extreme, un titre qui promettait beaucoup et qui fut même présenté en démo jouable lors d'un E3. Malheureusement, peu de temps après, il disparut rapidement des programmes. Sega réutilisa tout de même le moteur 3D pour une phase d'exploration de la fabuleuse compilation Sonic Jam (un CD qui regroupait les 4 Sonic de la Megadrive et de nombreux bonus comme des extraits du dessin animé et diverses galeries d'images). Pour retrouver le hérisson bleu dans une forme olympique, il faudra attendre l'étonnant et spectaculaire Sonic Adventure sur la toute dernière console de Sega, la Dreamcast. La première



SCORE 415150
TIME 0:10
RINGS 30



SEGA

UN PEU DE VARIÉTÉ DANS UN SONIC 3 DE TOUTE BEAUTÉ.



DES JAQUETTES TOUJOURS TRÈS RÉUSSIES POUR LA SÉRIE DES PHANTASY STAR.



MÊME LA GAME GEAR AVAIT PU OBTENIR UN ÉPISODE DE PHANTASY STAR.

La Saga Des Phantasy Star

Richesse et originalité



UN ÉCRAN DE COMBAT TYPIQUE DE PHANTASY STAR II.

Le Légendaire Phantasy Star III

DE TOUS LES ÉPISODES DE LA SÉRIE, LE TROISIÈME ÉPISODE GARDERA TOUJOURS UNE SAISON PARTICULIÈRE POUR LES FANS, UN PEU COMME FINAL FANTASY VII. NORMAL, AVEC SON SYSTÈME DE GÉNÉRATIONS ET SA DURÉE DE VIE, IL AVAIT DE QUOI RAPIDEMENT DEVENIR UN JEU CŪTE. ADMIREZ DONC CES QUELQUES IMAGES D'UN TITRE QUE LES ANCIENS COMME MOI NE RISQUENT PAS D'OUBLIER.



Pour les amoureux de la marque ou célèbre héritison bleu, les Phantasy Star ont toujours représenté une sorte de réponse aux Dragon Quest de Enix et aux Final Fantasy de Square Soft. Aujourd'hui, il apparaît que ce n'était pas le but de Sega. En effet, à l'inverse de leurs concurrents, les Phantasy Star ont su évoluer, proposant à chaque fois de nouvelles possibilités aux joueurs. Le premier volet de la série débarquera dans les années 80 sur Master System, mais c'est avec la Megadrive, en 1991, que la saga prendra un tournant décisif. Pas avec Phantasy Star II en tout cas, puisque ce dernier, si l'on excepte la possibilité de visiter plusieurs planètes, ne faisait que poser les bases des deux épisodes suivants. Petite révolution dans l'univers du RPG japonais, Phantasy Star III permettra à la saga d'acquiescer ses lettres de noblesse. Le secret de son succès, une longévité à toute épreuve. En fait, le scénario permettait de jouer jusqu'à trois générations de personnages ou à travers d'un scénario d'une rare richesse. Évidemment, le fait de pouvoir incarner plus tard dans la partie les enfants de votre héros de base permettait d'accéder à quatre fins différentes (eh oui, car c'était le hasard qui déterminait le sexe

Phantasy Star IV : L'ultime Voleur

Malgré la récente sortie de Phantasy Star Online, Phantasy Star IV sur Megadrive demeure le dernier vrai chapitre de la série. Techniquement très abouti, il a connu, en son temps, un énorme succès. Il intégrait un nouveau système de magie permettant de combiner plusieurs sorts pour un résultat spectaculaire. Comme d'habitude, vous pouviez piloter de nombreux véhicules et voyager dans l'espace pour atteindre différentes planètes. Encore aujourd'hui, Phantasy Star IV constitue un excellent RPG au scénario d'une grande richesse.



PHANTASY STAR SUR MASTER SYSTEM A BIEN VIEILLI !



QUELQUES ÉCRANS BEAUX ÉGAYAIENT PHANTASY STAR II.

de votre progéniture, et vous pouviez même hériter de jumeaux !). Doté d'une ambiance sonore remarquable, on retrouvait aussi l'univers particulier de Phantasy Star II, un savant mélange d'heroicfantasy et de space opera. Ainsi, il n'était pas rare de voir des magiciens côtoyer des cyborgs dans un village d'architecture médiévale. Il faudra ensuite attendre presque quatre ans avant de pouvoir déguster un Phantasy Star IV d'une qualité exceptionnelle. Après Rhyu, le héros romantique de Phantasy Star III, vous vous retrouviez cette fois dans la peau de Chaz, un apprenti-chasseur de primes qui ne rêve que de gloire. L'accent étant cette fois-ci mis sur la taille considérable de l'univers proposé aux joueurs (voyages en vaisseaux spatiaux, multiples véhicules futuristes permettant de visiter d'immenses territoires, de quoi se perdre !). Les deux autres points forts de ce volet finalement classique ? La possibilité de combiner des attaques et des sorts pour un résultat assez impressionnant, et les nombreuses références aux précédents épisodes (la statue de

l'héroïne de Phantasy Star trônant au milieu d'un village, le retour de Wren, le puissant cyborg de Phantasy Star II et III, la présence d'un des descendants direct de l'un des héros de Phantasy Star...). De quoi créer un réel attachement à la série de la part des Segamanoïques. Et pourtant, la sortie de Phantasy Star IV laissait augurer une longue traversée du désert pour ses fans. À partir une compilation reprenant les trois derniers volets, la Saturn se révéla incapable de produire un Phantasy Star V (que l'on attend toujours, d'ailleurs !). Aujourd'hui, c'est un certain Phantasy Star Online qui fait parler de lui, grâce à son étonnant mode de jeu en réseau. Techniquement somptueux, ce nouvel épisode n'a de commun avec ses prédécesseurs que les univers techno-médiéval traversés par les joueurs au cours de leurs quêtes. Chaque Phantasy Star, à sa manière, peut se targuer de proposer au joueur une aventure unique qui exigera beaucoup de temps et de concentration de sa part. Mais c'est sans doute cela qui fait la marque des grands jeux, ce qui fait



DES GRAPHISMES À LA LIMITE DU SIMPLISTE POUR LE 1ER PHANTASY STAR.



QUE SERAIT UN PHANTASY STAR SANS UN CHÂTEAU VOLANT ?

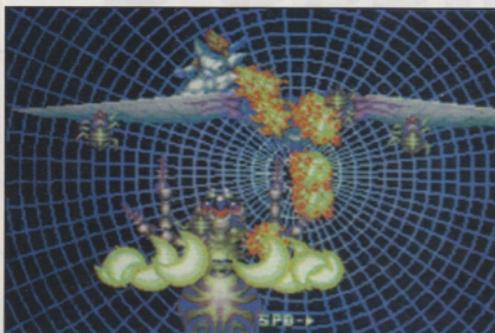
toute la différence entre un RPG sympathique que l'on oubliera rapidement et un Grand RPG dont on se souvient avec émotion plusieurs mois après l'avoir terminé. Reste maintenant à savoir si Sega daignera sortir un jour un Phantasy Star V, ou s'il se contentera de faire évoluer gentiment son dernier concept de jeu en réseau. Wait and see !

Néo Alex

LES POSSESSEURS D'UNE SATURN ONT PU PROFITER, À L'ÉPOQUE, D'UNE COMPILATION EXTRAORDINAIRE REGROUPEANT LES QUATRE ÉPISODES DE LA SÈRE. BIEN SÛR, CETTE MERVEILLE NE FUT DISPONIBLE QU'EN JAPONAIS. EN CONCLUSION, À MOINS DE PARLER COURAMMENT LA LANGUE DE MIYAZAKI, JE VOIS MAL CE QUE POURRAIT EN FAIRE UN EUROPÉEN MOYEN (À PART L'AJOUTER À SA COLLECTION DE CLUSTRÉS !). EN REVANCHE, QUEL DOMMAGE QUE SEGA N'AIT PAS PENSÉ À AJOUTER DES CINÉMATIQUES SUPPLÉMENTAIRES COMME SQUARE SOFT L'AVAIT FAIT POUR SA COMPILATION DES FINAL FANTASY.



DANS PHANTASY STAR II, LES VILLAGES SONT TOUJOURS VUS DE DESSUS.



ALIEN SOLDIER SUR MEGADRIVE DEMEURE UN MUST DU BEAT'EM ALL.



ON SE DEMANDE POURQUOI TREASURE N'A PAS SONGÉ À FAIRE UNE SUITE À ALIEN SOLDIER.

Treasure Soft

Créateurs de génie pour chasseurs de trésors



The Best of The Best

VOUS ME CONNAISSEZ, VOUS SAVEZ QUE JE SUIS UN FAN ABSOLU DE SHOOT'EM UP. DANS CE DOMAINE, LE MEILLEUR DEMEURE INCONTESTABLEMENT LE SUBLIME RADIANT SILVERGUN. JAMAIS JE N'AVAIS VU UN SHOOT AINSI DÉMENTIEL DE TOUTE MA CARRIÈRE. DES EXPLOSIONS ÉNORMES PAR DIZAINES, DES EFFETS SPÉCIAUX HALLUCINANTS (TRANSPARENCE, ZOOMS, ROTATIONS MULTIPLES) ET UN MODE DEUX JOUEURS, AUTANT D'ÉLÉMENTS QUI FURENT DÉTERMINANTS DANS SON ACCÈSSION AU TITRE DE PLUS GRAND SHOOT'EM UP DE TOUTS LES TEMPS...

Comment faire un dossier traitant de l'univers Sega sans aborder le cas de Treasure Soft. Composé de programmeurs au talent unanimement reconnu par la profession, ce studio a toujours entretenu une relation privilégiée avec la firme au héraison bleu. Leur premier grand titre sortit d'ailleurs sur la Megadrive et fera la réputation du studio dans le domaine du jeu d'action. Eh oui, car il ne faut pas se leurrer, Treasure Soft ne fait pas dans le RPG-bateau, ni dans l'aventure sangui-somnolante. Eux, ils aiment le blast, les explosions, la baston et la vitesse ! Avec Gunstar Heroes, premier joyau d'une longue lignée de titres explosifs, ils réussirent à mettre une cloaque à ces petits esprits chagrins qui prétendaient avec une certaine impudence que la Megadrive n'était pas capable de pondre un jeu aussi bon que Contra III sur Super Nintendo. Véritable déluge de sprites et d'effets spéciaux, cette bombe déchâna la possession de bien des possesseurs de Megadrive. Persistant dans le beat'em all de luxe, Treasure Soft lança ensuite un Alien Soldier encore plus impressionnant d'un point de vue technique (mais malheu-



RADIANT SILVERGUN, LA ROLLS DU SHOOT'EM UP.

reusement dépourvu d'un mode Deux joueurs) et dota d'une difficulté à s'arracher les cheveux (sinon, comment expliquer la prétendue calvitie de notre brave Tuco !). Repoussant les limites de la 16-bit de Sega, ces deux jeux demeurent encore aujourd'hui auréolés d'une réputation à faire envie à plus d'un éditeur. Pourtant, l'exploit ne sera pas renouvelé une troisième fois sur Megadrive, puisque leur Dynamite Headdy, un petit jeu de plates-formes, ne fera qu'illusion. Pas grave, ils seront les premiers à développer sur la Saturn en réalisant une nouvelle bombe, un beat'em all utilisant intelligemment leur savoir-faire acquis sur 16-bit (en d'autres termes, leur étonnante capacité à proposer des centaines de sprites à l'écran sans ralentissement) et les nouvelles techniques 3D proposées par la 32-bit de Sega. En effet, ce Guardian Heroes à l'univers médiéval-fantastique avait la particularité de proposer un maximum de zooms et la possibilité pour les joueurs de faire évoluer leurs personnages sur plusieurs plans (à la manière des Fatal Fury de SNK). Une fois encore, ce sera un succès, un succès qui poussera Treasure à faire une petite indécrotte à Sega en développant Go Go Trouble Makers sur Nintendo 64. Pas grave, ils se



VOUS NE VOUS SOUVENEZ PAS DE GUNSTAR HEROES SUR MEGADRIVE.



SIN & PUNISHMENT SERA PEUT-ÊTRE UN JOUR SUR DREAMCAST.

La Punition Suprême

SI VOUS POSSEZ UNE NINTENDO 64 (MAIS NON, CE N'EST PAS UNE TRAHISON !), VOUS DEVEZ DE METTRE LA MAIN SUR LA NOUVELLE MERVEILLE DE TREASURE SOFT, LE FAMEUX SIN & PUNISHMENT. CE SHOOT'EM UP DES PLUS SPECTACULAIRES VOUS MET DANS LA PEAU D'UNE SORTE DE CYBER-NINJA QUI DEVRA TRAVERSER ENTIEREMENT UNE BASE BOURREE À CRAQUER DE SYSTÈMES DE SÉCURITÉ ET DE GARDÉS À L'ALLURE MENAÇANTE. POUR L'INSTANT, ON NE SAIT PAS SI, COMME BANGAIOH, UNE VERSION DREAMCAST DE CETTE BOMBE EST PRÉVUE. MAIS BON, L'ESPOIR FAIT VIVRE !



ratrapperont un an plus tard en adaptant de l'Arcade à la Saturn ce que beaucoup considère encore aujourd'hui (et à raison !) comme le meilleur shoot'em up jamais proposé sur une console. Il faut dire qu'avec Radiant Silvergun, on venait d'atteindre des sommets dans le genre avec la plus grosse concentration d'effets spéciaux, de sprites et d'explosions au pixel caré que l'on puisse imaginer. Si vous rajoutez à cela des effets 3D à donner des idées à James Cameron et un nombre hallucinant de boss (avec une mention spéciale pour le boss de fin et ses coups à la Street Fighter I), vous comprendrez aisément pourquoi Radiant Silvergun fait l'objet d'un véritable culte auprès des frappa-dingues de la gâchette. Avant que la Saturn ne sombre définitivement dans l'oubli, Treasure sortira son mignon petit Silhouette Mirage, un jeu de plates-formes aux nombreuses phases de tir. À l'heure de la Dreamcast, ces ris du jeu d'action ne se sont toujours pas assagis et ont ainsi proposé aux amateurs de shoot'em up un produit particulièrement original avec Bangaioh (bonne idée que ce subtil mariage de tirs et de réflexion). Développé à l'origine exclusivement pour la Nintendo 64, Bangaioh fit rapidement son apparition sur Dreamcast. Récemment, c'est encore un shoot de Treasure Soft qui a fait les gros titres de l'actualité Nintendo, le fameux Sin & Punishment. Sorte de Commando en 3D à la sauce cyber-ninja (il paraît que c'est tendance !), il a de bonnes

chances de connaître une conversion sur Dreamcast. Moi, je serais plutôt pour ! Une chose est certaine, Treasure Soft restera dans le cœur de bien des joueurs comme l'éditeur le plus apte à comprendre leur besoin de dévouement...

Neo Alex

Encore La Nintendo 64

AUTRE TITRE RÉSERVÉ EXCLUSIVEMENT À LA 64-BIT DE NINTENDO, LE FANTASISTE GO GO TROUBLE MAKERS. DANS CE JEU ASSEZ MIGNON MÉLANGANT HABILLEMENT PLATES-FORMES ET ACTION, LE JOUEUR ÉVOLUE DANS UN UNIVERS FINALEMENT TRÈS PROCHE DE CELUI D'UN SILHOUETTE MIRAGE : DELUGE DE COULEURS ET DE SPRITES, AVANÇANCES DE ZOOMS ET DE ROTATIONS. MALGRÉ SON STYLE FINALEMENT TRÈS PROCHE D'UN JEU 2D, IL FALLAIT BIEN RECONNAÎTRE QUE GO GO TROUBLE MAKERS EN IMPOSAIT.



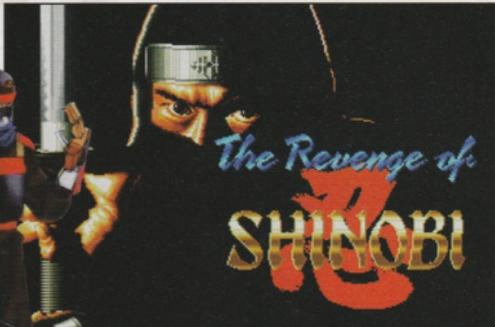
DES GRAPHISMES ENFANTINS POUR L'EXCELLENT SILHOUETTE MIRAGE.



GUNSTAR HEROES ÉTAIT UN PEU LE CONTRA III DE LA MEGADRIVE.



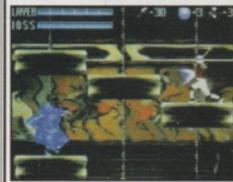
CE NINJA POSSÈDE UNE DÉTENTE EXTRAORDINAIRE POUR EFFECTUER DES SAUTS DE CE TYPE.



L'ÉCRAN DE JEU DU : THE REVENGE OF SHINOBI VERSION 16 BITS

The Legend of Shinobi

Quand le ninja attaque !



Shin Shinobi

MÊME LA SATURN A DISPOSÉ, À UN MOMENT DE SON HISTOIRE, D'UN ÉPISODE DE SHINOBI. CE SHINOBI EX, AUSSI APPELÉ SHIN SHINOBI, AVAIT LA PARTICULARITÉ D'UTILISER DES DIGITALISATIONS D'ACTEURS PAS TRÈS RÉUSSIES ET DE PROPOSER AUX JOUEURS DES CINÉMATIQUES À LA LIMITE DU RIDICULE. MAIS BON, LA JOUABILITÉ DEMEURANT LA MÊME PAR RAPPORT AUX PRÉCÉDENTS ÉPISODES, LE FUN ÉTAIT TOUT DE MÊME AU RENDEZ-VOUS. UN BIEN BEL OBJET DE CURIOSITÉ POUR TOUTES LES COLLECTIONNEURS. SI VOUS LE TROUVEZ POUR PAS CHER, N'HÉSITEZ PAS.



À cours de ces dernières années, s'il y a un personnage de Sega qui a mystérieusement disparu, c'est bien Joe. Le ninja héros de la série des Shinobi. Pourtant, le succès du premier fut immense dans les salles d'Arcade (il sortira peu de temps après sur PC Engine). Avec l'arrivée de la Megadrive, Sega était bien décidé à frapper fort, et c'est ainsi que Joe fit son apparition dans un *Revenge Of Shinobi* assez extraordinaire avec de l'action à gogo et de splendides graphismes. Pendant ce temps, les salles d'Arcade voyaient débarquer une nouvelle suite des plus réussies avec *Shadow Dancer*. Cette fois, notre brave ninja ne serait plus seul dans son combat, puisqu'il aurait un redoutable loup blanc pour allié, un allié qu'il pourrait à loisir utiliser pour attaquer ses ennemis. Étrangement, la conversion de ce titre sur Megadrive donna à un titre totalement inédit ne reprenant que le titre, le héros et son chien (sans la possibilité de l'envoyer attaquer vos ennemis). La véritable conversion n'étant finalement accessible que sur Amiga et PC. On évitera ensuite de parler du pitoyable *Super Shinobi 2*, toujours sur Megadrive.



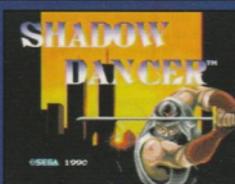
JOE A UNE ALLURE QUE N'AURAIT PAS RENIÉE MICHAEL DUDIKOFF !

pour aborder le folklorique *Shin Shinobi* sur Saturn. Dernier volet, à ce jour, des aventures du célèbre ninja, ce *Shin Shinobi* ne manqua pas d'en faire sourire plus d'un avec ses graphismes utilisant des digitalisations outrancières et des cinématiques avec vrais acteurs dignes des pires moments de l'ère «Biomani». Malgré cet ultime ratage, on ne peut qu'espérer que Joe puisse un jour réapparaître au détour des planings de Maître Sega.

Neo Lotex

ShadowDancer

CHOSE INCROYABLE, LA VERSION MEGADRIVE DE SHADOW DANCER DONNA LIEU À UNE AVENTURE TOTALEMENT INÉDITE. MALGRÉ DES PERSONNAGES PRINCIPAUX IDENTIQUES (LE NINJA BLANC ET SON LOUP), LES VERSIONS ARCADE ET MEGADRIVE DE SHADOW DANCER ÉTAIENT TOTALEMENT DIFFÉRENTES ET, POUR UNE FOIS, C'EST LA VERSION CONSOLE QUI SE RÉVÉLA DE MEILLEURE QUALITÉ. ENCORE AUJOURD'HUI, NOUVEAUX SONT LES POSSESEURS D'UNE NOMADE (LA MEGADRIVE PORTABLE) À SE RÉGAIER SUR CETTE BOMBE.





Et oui ! C'est bien l'un des boss de Planet Harrier !



Les graphismes de ce descendant de Space Harrier sont superbes.

La Famille De Space Harrier

Dans la lignée de l'œuvre de Yu Suzuki

PLAYERS WILL LOVE HOW IT PERFORMS IN THE AIR. YOU'LL LOVE HOW IT PERFORMS AT YOUR LOCATION.



UNE PUB DE LA FABULEUSE BORNE D'ARCADE, G-LOC.

peu ces nouvelles photos pour vous en faire une petite idée, tout en sachant qu'il sera possible de jouer à deux (ça c'est pour la bonne nouvelle !), mais qu'aucune date de sortie n'a été annoncée par Sega (et ça, la mauvaise !).

Neo Alex



ÇA NE SE VOIT PAS À L'ÉCRAN, MAIS LA VITESSE DU SCROLLING EST HALLUQUANTE !

Bien avant que les programmeurs d'Argonaut ne s'associent à Nintendo pour développer un étonnant shoot'em up en 3D sur Super Nintendo grâce à la puissance du nouveau processeur FX, Yu Suzuki imposa au genre ses lettres de noblesse avec l'illustre Space Harrier en Arcade (il sera plus tard converti sur Megadrive et vous pouvez y jouer dans Shenmue). De ce titre découlera ensuite la longue série des After Burner (trois épisodes officiels, le fameux G-Lock qui utilisait une borne capable de pivoter sur 360° dans les salles et le médiocre Sky Target sur Saturn). After Burner connu d'ailleurs la joie d'être adapté sur de nombreux supports (Amstrad, Amiga, Megadrive...) qui en firent un incontournable du shoot'em up. Aujourd'hui, c'est la descendance de Space Harrier qui fait parler d'elle avec un Planet Harrier qui promet déjà d'exploser tous les standards du genre. Techniquement atterrissant (certaines mauvaises langues iront même jusqu'à le dire infaisable sur une PlayStation 2), ce titre développé par l'AM2 ne manquera pas de faire parler de lui. Admirez un



LE MYTHIQUE AFTER BURNER ET SON F-14 TOMCAT.



C'EST CLAIR : SPACE HARRIER A VIEILLI !



ON PEUT JOUER À SPACE HARRIER DANS SHENMUE.



ASTUCIEUX SYSTÈME DE LOOK POUR PANZER DRAGOON II.



UNE ACTION TOUJOURS TRÈS ENLEVÉE POUR CETTE SUITE DE PANZER DRAGOON.

The Panzer Dragoon Story

Le vol du Dragon

Le Premier Des Dragons

L'ANDROMEDA TEAM S'EST FAIT CONNAÎTRE AVEC LE PREMIER ÉPISODE DE PANZER DRAGOON SUR SATURN. BIEN QUE LE CONCEPT DE CE SHOOT EN 3D N'ÉTOIT, FINALEMENT, RIEN D'ORIGINAL (SURTOUT PAR RAPPORT AU STAR FOX DE LA SUPER NINTENDO !), IL APPORTA UNE ÉTONNANTE BOUFFÉE D'AIR FRAIS À UNE SATURN QUI AVAIT DÉJÀ BIEN DU MAL À DÉCOLLER SUR LE PLAN DES VENTES. MAIS CETTE MERVEILLE POSSÈDE ENCORE DE NOMBREUX FANS PARTOUT DANS LE MONDE, ET CELA SE COMPREND.



VOILER, C'EST CE QUI FAIT LA FORCE DE CES PANZER DRAGOON.

Si je vous parle de l'Andromeda Team, vous ne manquerez certainement pas de verser une petite larme sur cette équipe de programmation qui n'existe plus aujourd'hui, et qui a pourtant marqué l'histoire du jeu vidéo d'une trace indélébile. En s'appuyant directement sur l'une des créatures mythologiques les plus célèbres au monde, ils ont su imaginer un monde fabuleux dans lequel les Dragons seraient devenus l'arme suprême du Bien contre le Mal. Cette idée de base aurait très bien pu donner lieu à un RPG comme il en existe des dizaines, mais c'était sans compter sur l'immense talent de l'Andromeda Team, qui créa un... Shoot'em up ! Mais attention, pas n'importe quel shoot. Ici, fini la 2D, finis les scrollings verticaux ou horizontaux et place à la majesté d'une 3D qui fit auparavant le succès de Starfox sur Super Nintendo. Mais au-delà de la performance technique que représentait un tel titre à l'époque, c'est son ambiance digne des meilleurs romans d'Anne McCaffrey (mais si, vous savez, le cycle du Val du Dragon !) qui lui donna toute sa personnalité. Une telle réussite ne pouvant raisonnablement rester sans suite, un Panzer Dragoon Zwei débarqua l'année suivante.



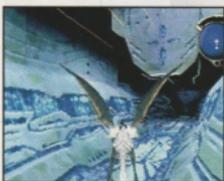
Skies of Arcadia

CERTAINS PROGRAMMEURS DE L'ANDROMEDA TEAM SE SONT OCCUPÉS DE LA MUSIQUE DE CE QUE L'ON PEUT CONSIDÉRER COMME L'UN DES CINQ MEILLEURS RPG, TOUTES CONSOLES CONFONDUES. PRÉPAREZ-VOUS CAR NOUS DEVRIONS BIENTÔT POUVOIR VOUS FAIRE PROFITER D'UN TEST ARCHI-COMPLÈT DE LA DERNIÈRE BOMBE DE SEGA. GRAPHISMES SPLENDIDES, COMBATS DÉMONIAQUES, JOUABILITÉ D'ENFER, SKIES OF ARCADIA SEMBLE POSSÉDER TOUTES LES QUALITÉS DU MONDE POUR S'ASSURER UN MAXIMUM DE VENTES EN EUROPE. VIVE LA DREAMCAST !



Azel Panzer Dragoon

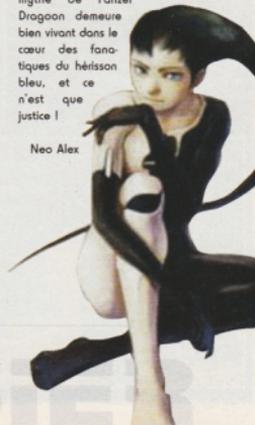
MÉLANGER SHOOT'EM UP ET RPG ÉTAIT DÉJÀ UNE IDÉE DE GÉNIE, MAIS LORSQUE CETTE IDÉE PREND PLACE AU SEIN D'UNE ÉQUIPE AUSSI TALENTEUSE QUE L'ANDROMEDA TEAM, CELA CONFINE PRESQUE AU GÉNIE. ON SE RETROUVE AVEC UN UNIVERS DES PLUS POÉTIQUES OÙ LE MAL SEMBLE S'EMPARER DE LA RACE HUMAINE. UNE FOIS DE PLUS, SEUL UN JEUNE GARÇON ET SON DRAGON SERONT EN MESURE DE VAINCRE CETTE INDICIBLE MENACE. POINT FORT DE CE PANZER DRAGON SAGA, DES PHASES DE COMBAT TRÈS ORIGINALES QUI SERONT D'AILLEURS REPRISES QUELQUES ANNÉES PLUS TARD DANS SKIES OF ARCADIA POUR LES COMBATS OPPOSANT LES NAVIRES VOLANTS.



toujours sur Saturn. Et là, ce fut la cloaque ! Des décors d'une grande beauté, des ennemis variés, des petites originalités (comme le fait que votre Dragon grandisse au cours de l'aventure), de nombreux effets visuels somptueux (comme la neige) et une action débridée en font encore aujourd'hui une référence dans le domaine des shoot'em up en 3D (d'ailleurs, seul Omega Boost sur PlayStation peut se targuer de le supplanter). On aurait pu penser que les p'tits gars de l'Andromeda chercheraient à profiter jusqu'au bout de cet extraordinaire filon. Mais non, c'était mal connaître leur capacité à surprendre leurs nombreux fans. Utilisant avec une grande habileté l'univers des deux Panzer Dragoon, ils décidèrent de mettre au point un RPG pas comme les autres, un RPG qui comprendrait des phases de déplacement à pied (pour l'exploration de sites, l'achat de diverses denrées dans les villages) et des phases de déplacement à dos de Dragon. Les combats s'effectuaient en temps réel et vous laissaient d'ailleurs la possibilité d'esquiver les tirs ennemis grâce à la vélocité de votre monture volante. Un jeu grandiose qui profitait de plus de nombreuses séquences cinématiques de qualité et d'un scénario à la hauteur des espérances des possesseurs d'une Saturn. On aurait pu craindre que la dissolution de l'Andromeda Team par Sega à la fin '98 mettrait fin à tout projet de ce type. Heureusement, certains programmeurs de

cette prestigieuse équipe intégrèrent un staff impressionnant composé de programmeurs de Shining Force 3, de Phantasy Star et des deux Dragon Force pour créer ce qui est actuellement l'un des RPGs référence de la nouvelle génération de consoles, Skies Of Arcadia. Au moment où ce dernier s'apprête à faire des ravages en France, Sega Japon annonce une suite qui sera sûrement l'un des événements de l'année 2002. Mais le mythe de Panzer Dragoon demeure bien vivant dans le cœur des fanatiques du hériton bleu, et ce n'est que justice !

Neo Alex





LE PREMIER STREETS OF RAGE DEMEURE, POUR MOI, LE PLUS FUN.



APPARITION DE COUPS SPECIAUX A LA STREET FIGHTER POUR CE TROISIEME VOLET.

La Trilogie Des Streets Of Rage

The King of the mandales

Et Les Golden Axe ?

COMMENT NE PAS PARLER DE BEAT'EM ALL SANS ABORDER LA SERIE DES GOLDEN AXE, C'EST IMPOSSIBLE ! JEU DE BASTON A TABLEAUX SITUÉ DANS UN UNIVERS D'HEROIC-FANTASY, JOUABLE A DEUX SIMULTANÉMENT ET INTÉGRANT LA POSSIBILITÉ POUR LES PERSONNAGES DE CHEVAUCHER DES CRÉATURES ÉTRANGES, SORTIE DE VERSION SANS POIL D'UN CHOCOBO, GOLDEN AXE FIT LES BEAUX JOURS DE LA MEGADRIVE. IL AURA D'AILLEURS DEUX SUITES, MAIS C'EST L'ARCADE QUI EN PROPOSERA LE MEILLEUR ÉPISODE, UN VRAI GOLDEN AXE 3 UTILISANT LA 3D ET DES EFFETS DE ZOOM DU PLUS BEL EFFET. À QUAND LA SUITE ?



Double Dragon, Final Fight, Undercover Cops, des noms que les fans de baston ne risquent pas d'oublier. Pas en reste par rapport à Tecmo, Capcom et Irem, Sega se fera un plaisir de proposer avec la Megadrive sa propre grande série de beat'em all avec Bare Knuckles (titre original de Streets Of Rage). Succès immédiat pour ce jeu remarquable qui ne manquait pas de qualités. D'abord, ses personnages attachants (des ex-flics répondant aux deux noms d'Axel Stone, Blaze Fielding et Adam Hunter), ensuite, ses musiques démentielles (l'œuvre de Yuzo Koshiro, un génie qui s'occupera plus tard des somptueuses mélodies d'Actraiser 1 & 2). On pourrait aussi parler de son extraordinaire jouabilité, de sa grande palette de coups... Ah, quelle glorieuse époque ! Comme vous pouvez vous en douter, de ce méga-hit naîtront deux suites aussi réussies (voir plus pour le deuxième volet). Graphismes améliorés, nouveaux coups (dont des spéculos largement inspirés par les combattants de Street Fighter II). Pour la petite anecdote, sachez que Streets Of rage 3 était compatible avec l'Activator, un gadget des plus curieux



COMME D'HABITUDE, LE SCÉNARIO EST BASIQUE.

en forme de losange que l'on posait au sol et au centre duquel se plaçait le joueur. Ce dernier devait alors effectuer des mouvements qui se traduisaient à l'écran par les coups de ses personnages. Expérience intéressante mais complètement foirée au final. Malheureusement, il semble bien que Sega ne semble pas décidé à sortir un jour un Streets Of Rage 4. Mais pourquoi tant de haine ?

Neo Alex



TROIS PERSONNAGES MYTHIQUES POUR UN GRAND JEU.



BLAZE EST TOUJOURS AUSSI BELLE.



SPAWN, C'EST DU CAPCOM, MAIS C'EST PAS MAL !



SPIDER-MAN SERA LE PROCHAIN GRAND HÉROS DE LA DREAMCAST.

La Parade Des Super-héros

Mutants ou justiciers ?

L'époque des 16-bit était vraiment propice aux beat'em all. Avec les licences en or massif que pouvaient représenter les comics, Sega n'hésita pas à proposer très tôt aux possesseurs de Megadrive des softs ayant pour principaux protagonistes des super-héros aussi célèbres que Batman et les Étranges X-Men. Le premier Batman sur Megadrive était un jeu de baston assez basique reprenant le cadre du film de Tim Burton. Assez fun et très jouable, il ouvrit la route à un Batman Returns nettement plus ambitieux, mélange de plates-formes et de combats. Bien que graphiquement

assez laid, il proposait une action variée et un intérêt croissant. Une version Mego-CD de ce même titre apporta d'ailleurs des niveaux supplémentaires en 3D assez réussis dans lesquels le joueur pouvait contrôler la Batmobile et la Batplane. Le dernier Batman à sortir sur Megadrive s'avéra d'un tout autre calibre, celui d'un shoot'em up grandiose à la difficulté proportionnellement aussi grande que la mauvaise foi de Tuco et basé sur la série animée. À part le Caped Crusader, la Megadrive fut aussi squattée par les célèbres mutants que l'on nomme X-Men. Ils furent les vedettes de deux aventures assez fidèle au comic et permettant aux joueurs d'incarner des personnages aussi charismatiques que Malicia, Wolverine, Cyclope, Diablo ou Gambit. La Dreamcast n'est pour le moment pas en reste avec le sympathique Spawn et l'arrivée prochaine de l'excellent Spider-Man.



UN BATMAN QUI A VIEILLI !



TOUT LE CHARMES DES X-MEN DANS CE JEU SUR MEGADRIVE.

Neo Alex



OUI, JE SAIS, C'EST DEVENU TRÈS LAID !



WOLVERINE FAISAIT DÉJÀ LA LOI SUR MEGADRIVE.



BATMAN & ROBIN : BEAUTÉ ET DIFFICULTÉ.

DOSSIER

DOSSIER



UNE VUE BIEN PRATIQUE POUR L'EXPLORATION.



VOUS NE RÊVEZ PAS, VOUS ÊTES BIEN SUR SATURN !

L'Odysée Des Shining Force

Le combat de la Lumière contre les Ténèbres

A wise warrior travels
light, eh? And whatI'll show my pretty face
anywhere I please! It
LIFE was here...Shining
In the
Darkness

PREMIER SHINING (À NE PAS CONFONDRE AVEC LE FILM DE STANLEY KUBRICK !) DE LA SÉRIE, CE DUNGEON RPG NE RÉVOLUTIONNA PAS LE GENRE AVEC SON ANIMATION DES PLUS LIMITÉES ET LE CARACTÈRE ULTRA-RÉPÉTITIF DE SON ACTION (ACHAT D'OBJETS, MONSTRES À AFFRONTER DANS UN LABYRINTHE). POURTANT, IL S'EN DÉGAGEAIT UN CHARMÉ INDÉNIEBLE GRÂCE À UN CARACTÈRE DESIGN PROCHE D'UN DESSIN ANIMÉ, STYLE QUI SERA REPRIIS TOUT AU LONG DE LA SÉRIE. VOUS ÊTES SANS DOUTE TRÈS NOMBREUX À AVOIR OUBLIÉ SON EXISTENCE, ET JE VOUS COMPREND.

The Princess should've
been safe with your

L'histoire tumultueuse des Shining commence un commencement des plus classiques pour ce qui allait devenir l'une des plus grandes séries de Tactical RPG de tous les temps. Premier volet de la série, Shining in The Darkness ne fut pourtant pas la plus grande des réussites, un vulgaire Dungeon RPG à la Might & Magic. Pourtant, il imposa tout un univers d'une grande richesse possédant un design agréable. C'est d'ailleurs la seule chose que reprendra la talentueuse équipe de programmeurs de Climax pour son Shining Force, un astucieux mélange de RPG (pour le scénario et la gestion des personnages) et de stratégie (pour les phases de combat). Et là, c'est l'explosion au niveau des ventes (sur le territoire nippon !). C'est orléais d'une réputation des plus flatteuses et d'une presse spécialisée dithyrambique qu'il sortira en France, plus d'un an après sa sortie japonaise (et doté de textes en anglais !). Malgré ce retard conséquent, il connaîtra un certain succès auprès du public français. Bien sûr, une suite fera rapidement son apparition, reprenant la recette victo-



DE JOUS COMBATS BIEN RÉPÉTITIFS !

rieuse de son prédécesseur et étoffant encore un monde particulièrement attachant (un attachement accentué par le retour de certains personnages). Avec l'échec du Mega-CD sonnèrent les glas d'une Megadrive contrainte d'abdiquer face à la toute puissance d'une Super Nintendo en état de grâce. Sega se devait de réagir. Et la tentative fut aussi belle qu'inutile au travers d'un nouveau Shining Force édité spécialement pour le Mega-CD. Bien que profitant de la capacité de stockage du CD-Rom pour proposer trois scénarios au lieu d'un, et disposant de mélodies nettement plus appréciables que celles proposées par un simple Megadrive, l'échec fut total. L'arrivée de la Saturn laissa présager aux fans des Shining Force des aventures inédites utilisant une 3D devenue incontournable sur ces supports « nouvelle génération ». Malheureusement, il faudra quasiment attendre la fin de la carrière de la 32-bit pour voir débarquer un Shining Force 3 curieusement sous-titré Part. 1. Ah, il avait fière allure avec sa très belle intro-



SHINING THE HOLY ARK, LE DESCENDANT DE SHINING IN THE DARKNESS.

Shining Force III

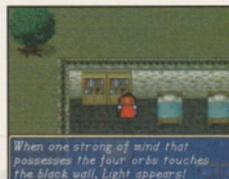
PRODUIT PARTICULIÈREMENT ORIGINAL QUE CE SHINING FORCE III PUISQU'IL FUT DÉCOUPÉ EN TROIS CHAPITRES DISTINCTS, À LA MANIÈRE D'UN SHENMUJÉ. CHAQUE CHAPITRE ÉTAIT, BIEN SÛR, JOUABLE SÉPARÈMENT, MÊME S'IL ÉTAIT POSSIBLE D'UTILISER VOS ANCIENNES SAUVEGARDES AVANT D'ENTAMER L'AVENTURE. MALHEUREUSEMENT, SEUL LE PREMIER VOLET DÉBARQUA EN EUROPE. POUR JOUER AUX AUTRES, LES PETITS FRANÇAIS N'AVAIENT, DES LORS, D'AUTRES CHOIX QUE DE SE PAYER LES DEUX AUTRES SHINING FORCE III À PRIX D'OR DANS DES BOUTIQUES D'IMPORT ET QUE D'APPRENDRE LE JAPONAIS.



duction en images de synthèse et sa 3D en temps réel ! Plutôt long, riche d'un scénario assez complexe et doté de magies visuellement impressionnantes lors des nombreux combats, il était le premier chapitre d'une série de trois. Riche idée que de proposer trois Shining Force en quelques mois aux possesseurs de Saturn. Mais un peu tard, surtout après qu'ils aient dû supporter de mauvais ersatz comme Shining Wisdom et Shining The Holy Ark (pourtant programmé par Sonic Software). Encore que Shining The Holy Ark ne soit pas un mauvais titre, loin de là. Sans doute parce qu'il n'est pas un épisode comme un autre de la série, mais plutôt la suite de Shining in the Darkness. Il se présentait donc sous la forme d'un Dungeon RPG avec une vue à la troisième personne. Honorable, mais anecdotique face à Shining Force 3. À signaler que la France ne fut gratifiée que d'un seul des trois scénarios pour ce dernier (les derniers servis, comme d'habitude !). Cela fait maintenant plus de deux ans que l'on attend

avec angoisse l'annonce d'un quatrième volet (après des perles comme Grandia II, Skies Of Arcadia et, dans une moindre mesure, Phantom Star Online, on est en droit d'espérer le meilleur). Pour l'heure, il semble que «patience» soit le maître mot d'un Sega qui, si l'on tient compte des derniers rebondissement de l'actualité, pourrait bien surprendre tout le monde en stoppant définitivement tout éventuel développement en ce sens. Une affaire à suivre !

Neo Alex



When one strong of mind that possesses the four arts touches the black wall, light appears!

SHINING WISDOM ET SES GRAPHISMES PARTICULIÈREMENT LAIDS.



DIRE QUE CE JEU A ÉTÉ RÉALISÉ PAR LA SONIC TEAM.

Shining Force

TACTICAL RPG EXCEPTIONNEL, SHINING FORCE EST UN INCONTOURNABLE DANS L'HISTOIRE DE SEGA, UN TITRE QUI PERMET À SEGA DE CONTRENER L'HÉGÉMONIE DES RPG SUR SUPER NINTENDO. C'EST VRAI QU'AVEC DES SÉRIES COMME FINAL FANTASY, DRAGON QUEST OU SEIKEN DENSETSU, ELLE AVAIT DE QUOI FAIRE PEUR AU HÉRISSU BLEU. HEUREUSEMENT, GRÂCE À SES GRAPHISMES DE QUALITÉ ET À SON UNIVERS D'UNE GRANDE RICHESSE, SHINING FORCE APPORTA UN CERTAIN ÉQUILIBRE AU MARCHÉ JAPONAIS. BELLE RÉUSSITE POUR UN JEU QUI ANNONÇAIT UNE SÉRIE MYTHIQUE.





UNE BELLE ENVOLÉE DANS CRAZY TAXI.



DES GRAPHISMES AMÉLIORÉS POUR CE SEGA RALLY 2 DREAMCAST.

Sega A La Course Dans Le Sang

L'ivresse de la vitesse...



Houlà, je n'aurai pas ici la prétention de vous faire l'historique détaillé des plus grands jeux de course développés par Sega ou cours de ces dernières années (j'en vois déjà au fond qui poussent un soupir de soulagement !). En revanche, comment ne pas parler des trois plus célèbres sur Megadrive, à savoir Super Hang-On, Super Monaco GP et Virtua Racing. Le premier connaît une suite en 3D lamentable sur Saturn. Super Monaco GP sera plus chanceux, puisque le second volet débarquera sur Megadrive, pour le plus grand plaisir des fans de la marque. Pour ce qui est de Virtua Racing, c'est le 32x qui en proposera la meilleure version (et pas la Saturn !). Ces derniers temps, Sega se consacre à trois séries principales : les Daytona USA (deux volets en Arcade, un volet inédit sur Saturn et un autre sur Dreamcast), les Sega Rally (deux épisodes en Arcade adaptés sur Saturn et Dreamcast, et un assez moyen Sega Touring Car) et les jeux de course spatiaux. C'est d'ailleurs avec des titres comme Crazy Taxi, Eighteen Wheeler et Emergency Call que la firme ou hérisson bleu gagne en ce moment le plus d'argent. Dans ces jeux, le but est avant tout de se faire plaisir dans de vastes villes ou au volant de véhicules atypiques comme un taxi, une ambulance ou un poids lourd. Les fans de ce type de produits seront ravis d'apprendre qu'un Crazy Taxi 2 est en cours de développement chez Sega. N'oublions pas de parler d'une nouvelle tendance, celle du jeu de course type BD. Comment ça, vous ne voyez pas de quoi je parle ? Et Jet Set Radio, c'est quoi ? Bon,

d'accord, ça ne ressemble absolument pas à un jeu de course classique, mais bon... Dans la même lignée, il faudra prochainement surveiller la sortie de Wild Riders (le jeu préféré de Titito et de sa bande). Graphismes hallucinants et cascades impressionnantes seront sûrement au rendez-vous !

Neo Alex



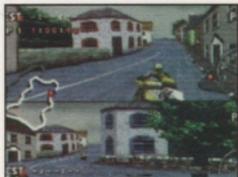
L'UN DES MEILLEURS TITRES DE LA SATURN.



SOJU RACE, UN TITRE LÉGENDAIRE QUI NE SORTIRA JAMAIS SUR CONSOLE.



GRÂCE À EMERGENCY CALL, VOUS POURREZ CONDUIRE UNE AMBULANCE.



UN ÉCRAN SPLITTE POUR MANX T.T. SUR SATURN.



LE FAMEUX VIRTUA RACING, ADAPTÉ SUR LE 32X.



JET SET RADIO A IMPOSÉ UN NOUVEAU STYLE GRAPHIQUE.



LE NOUVEAU SILPHEED A DE QUOI FAIRE L'ORQUEIL DE LA PLAYSTATION 2.



LES COMBATS SONT PLUS IMPRESSIONNANTS DANS GRANDIA 2.

Les Merveilles de Game Arts

Pourquoi pas Silpheed 2 sur Dreamcast ?



LE PREMIER GRANDIA EST TOUJOURS AUSSI BON.



TOUT LE SAVOIR-FAIRE DE GAME ARTS POUR CE SILPHEED : THE LOST PLANET.

Au même titre que Climax, Techno Soft ou Treasure Soft, Game Arts est l'un des développeurs privilégiés de Sega. Leurs premières armes, ils les effectuèrent sur Mega-CD (eh oui !) avec l'excellent Lunar Silver Star Story et le fantastique Silpheed (qui mettait une belle cloque à Starwing et View Point, les deux ténors de l'époque). Avec l'arrivée de la Saturn, ils décidèrent de conserver leur prédilection pour l'action et pour les RPGs. C'est ainsi qu'ils mirent la patte à une série de combats de robots plutôt bien «troussée» avec les Gun Griffon.

Mais après deux épisodes sur Saturn, c'est la PlayStation qui a récemment hérité de l'ultime version sous le doux nom de Gun Griffon Blaze. C'est ensuite avec un certain Grandia qu'ils se hissèrent au panthéon des meilleurs développeurs. Ce remarquable RPG fut même considéré à l'époque de sa sortie comme le Final Fantasy de la Saturn. Chose surprenante, il sera converti plus tard sur PlayStation. Si vous lisez ce magazine régulièrement, vous savez que le magnifique Grandia II sort ce mois-ci en France. Il vous sera d'ailleurs bien difficile de résister face à la beauté de ses combats et de ses magies. Cependant, on ne pour-



GUN GRIFFON 2 N'ÉTAIT PAS TRÈS BEAU SUR SATURN, MAIS IL ÉTAIT FANTASTIQUE À JOUER.

ra que regretter l'absence d'une traduction dans la langue de Molière (une mauvaise habitude ces derniers temps sur Dreamcast !). Ce qui est encore plus regrettable, c'est que Game Arts se mette à développer des suites de ses hits sur une console concurrente. Dernier exemple en date, le récent Silpheed de la PlayStation 2. Quant à savoir si un éventuel Lunar 3 viendra étoffer la ludothèque de la Dreamcast, voilà une question que bien des fans de cette série doivent se poser. Enfin, l'espoir fait vivre...

Neo Alex



GRANDIA 2 DÉBARQUE CE MOIS-CI EN FRANCE.



SILPHEED FUT UNE RÉVOLUTION À L'ÉPOQUE DE SA SORTIE SUR MEGA-CD.



L'UN DES RARES BONS TITRES DU MEGA-CD !



THUNDER FORCE IV ET SES INCROYABLES EFFETS DE SCROLLING.



THUNDER FORCE III ET SON DELUGE DE SPRITES.



Le Déluge Des Thunder Force

Le shoote, tu shootes, nous shootons...

Sur la PC Engine

LES HEUREUX POSSESSEURS DE CETTE PETITE MAIS PUIS-SANTE CONSOLE ONT PU GOÛTER À DEUX FAUSSES SUITES DE THUNDER FORCE. LA PREMIÈRE, C'ÉTAIT GATE OF THUNDER, UN SHOOT DÉMONIAQUE QUI REPRENAIT DE NOMBREUX ÉLÉMENTS DE THUNDER FORCE EN LES AMÉLIORANT. PLUS FORT, LE SUBLIME LORD OF THUNDER DANS LEQUEL VOUS POUVIEZ CONTRÔLER DES SORTES DE CHEVALIERS VOLANTS DISPOSANT DE POUVOIRS TERRIFIANTS. MÊME SI L'ÉDITEUR DE CES DEUX TITRES FUT HUDSON SOFT, C'EST AU GÉNIE DES PROGRAMMEURS DE TECHNO-SOFT QUE L'ON DEVAIT LEUR QUALITÉ. À SIGNALER QUE LORD OF THUNDER FUT ADAPTÉ SUR MEGA-CD.



Si Treasure Soft et l'Andromeda Team ont profondément marqué l'histoire de Sega grâce à de grands shoot'em up, il ne faudrait pas pour autant en oublier la participation grandiose de TechnoSoft, et sa fabuleuse saga des Thunder Force. Si les deux premiers épisodes n'ont finalement fait que poser les bases de cette mythique série, c'est avec Thunder Force III que les possesseurs de Megadrives découvrirent, médusés, un shoot'em up à l'action explosive et à la réalisation exceptionnelle. C'est aussi l'apparition de plusieurs termes techniques comme «scrolling parallaxe» ou «scrolling différentiel», un peu comme si les shoot'em up prenaient enfin toutes leurs lettres de noblesse. Plus d'un an et demi après, c'est Thunder Force IV qui marqua les esprits des nombreux frappa-dingues de la gâchette sévissant sur Megadrive. Encore plus impressionnant techniquement, il ne fut pourtant pas en mesure d'égalier le record de ventes de son aîné. Un phénomène sans doute dû à l'apparition de dangereux rivaux sur la Super Nintendo comme Axelay, Super Aleste ou Phalanx. Raison pour



THUNDER FORCE V SUR SATURN A CONNU UN GRAND SUCCÈS AU JAPON.

laquelle il faudra attendre très longtemps avant de voir débarquer un Thunder Force V, qui fera pourtant les beaux jours de la Saturn lors de sa sortie. Entre-temps, TechnoSoft ayant commencé à développer pour la PlayStation (des RPGs avec les Neo Rude), une adaptation de ce cinquième volet débarquera sur la bécane de Sony. Aujourd'hui, TechnoSoft semble avoir fermé ses portes et l'on ne sait pas qui a bien pu récupérer les droits de Thunder Force. Bouh, j'ai envie de pleurer !

Neo Alex



GYNUGO N'ÉTAIT PAS UN THUNDER FORCE, MAIS IL MÉRITE D'ÊTRE CITÉ POUR SA QUALITÉ.



THUNDER FORCE A ÉTÉ CONVERTI SUR PLAYSTATION.



CONFIDENTIAL MISSION OU VIRTUA COP 3 ?



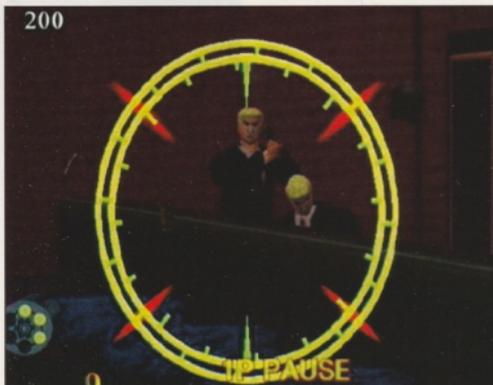
LA PUISSANCE DE LA DREAMCAST AU SERVICE DE HOUSE OF THE DEAD 2.

Et Les Shooting Games ?

Shoot, shoot ! Don't talk !

Avec l'arrivée de la Saturn, et donc, de la vraie 3D dans la galaxie Sega, on a vu émerger de nouveaux styles de jeux comme les Doom-like (pas tout à fait vrai puisque le 32x avait proposé sa version de Doom) et les shooting games. Ces derniers ont fait leur apparition sur la bécane de Sega par l'intermédiaire de Virtua Cop. Jouable à deux en Arcade, ce titre fut rapidement adapté sur Saturn. Un an plus tard, c'est sa suite qui se fera remarquer grâce à une réalisation nettement supérieure et une action encore plus speed. Ce n'est pas pour rien si ce titre est ressorti l'année dernière sur

Dreamcast et qu'il fera partie du futur Sega Smash pack (voir les Previews). Encore plus original, le sanguinolent House of the Dead. Ici, les terroristes étaient remplacés par des zombies et autres créatures sorties tout droit de l'Enfer. Seul défaut, le sang vert ! Récemment, une suite a fait son apparition sur Dreamcast, et il faut d'ailleurs bien reconnaître que cet House of the Dead 2 demeure l'un des plus beaux jeux de cette console. N'oublions pas de signaler que l'on retrouve l'univers de ce jeu dans l'excellent beat'em all Zombie Revenge. Quand on sait qu'un House of



VIRTUA COP 2 EST RESSORTI SUR DREAMCAST.



VIRTUA COP N'APPORTAIT PAS BEAUCOUP DE NOUVEAUTÉ.

The Dead 3 vient de faire son apparition sur les plannings de Sega, on ne peut que se frotter les mains. Étrangement, alors qu'on attendait un Virtua Cop 3, Sega a décidé de développer un Confidential Mission qui promet beaucoup (vous devez le savoir si vous suivez attentivement l'actualité proposée dans Dreamzone !). Heureusement que ces deux jeux sont annoncés, car les possesseurs d'un Dream Gun commencent sérieusement à s'ennuyer, et je les comprends ! D'autant que depuis quelques jours, notre mignonne petite Titia passe son temps à mimer les meilleurs épisodes de X-OR. Dream Gun à la main droite et slip en poils de yak (subtilement déro-

bé à Zaza RPG) à la main gauche. C'est vraiment trop injuste !

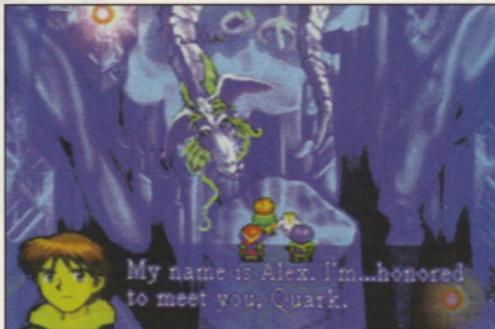
Neo Alex



HOUSE OF THE DEAD ET SON SANG VERT !



DES GRAPHISMES HALUCINANTS QUI DONNENT ENVIE D'UNE SUITE POUR ECCO : DEFENDER OF THE FUTURE.



L'UNIVERS DE LUNAR A TOUJOURS SU VEHICULER UNE CERTAINE POÉSIE.

Le Dauphin Et La Lune

Les aventures d'Ecco et la saga des Lunar



AVOUEZ QUE CET ECCO SUR DREAMCAST NOUS CHANGE DES VERSIONS MEGADRIVE.

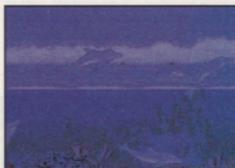
Parmi tous les personnages-vedettes de l'univers Sega,

Ecco le dauphin tient une place privilégiée. D'abord, c'est le plus réaliste de tous (il faut dire qu'un dauphin sera toujours plus crédible qu'un hérisson bleu !). Ensuite,

même si on y trouve quelques éléments un peu fantaisistes, ses aventures sont une bonne base à la découverte du monde marin. Armé de sa seule intelligence (en l'occurrence celle du joueur !), Ecco a fait les beaux jours de la Megadrive dans deux épisodes assez marquants. Le premier sera d'ailleurs converti sur Mega-CD pour pouvoir proposer aux joueurs des musiques et des bruitages grandioses. Si la Saturn faisait l'impasse sur cette vedette aquatique (à moins qu'il ne soit le dauphin que les Burning Rangers doivent sauver dans l'un des quatre niveaux du jeu !), la Dreamcast a récemment vu son fracassant come-back. Dans Ecco The Dolphin : Defender of The Future, l'univers de notre brave dauphin est tout en 3D, et une 3D somptueuse proposant un grand luxe de détails. Dans un tout autre registre, il convient de parler un peu



UN PLONGEUR QUI N'A RIEN À VOIR AVEC CEUX SUR DREAMCAST



VOUS NE SEREZ PAS SEULS DANS CETTE AVENTURE.



DES COMBATS QUI SONT UN PEU DÉPASSÉS AUJOURD'HUI.



LA FAUNE AQUATIQUE ÉTAIT DÉJÀ BIEN BELLE SUR MEGADRIVE.

de la saga des Lunar. Nombreux sont les joueurs qui pensent que cette série ne compte que deux volets sur Saturn (récemment convertis sur PlayStation). C'est une grave erreur ! Le premier épisode a vu le jour sur Mega-CD (eh oui !) et posait déjà les bases du monde ultra-poétique des Lunar. Musiques grandioses, cinématiques de qualité, richesse du scénario, tels étaient les points communs de ces trois épisodes, des points communs que l'on aimerait retrouver dans un éventuel Lunar 3 sur Saturn. Malheureusement, ce dernier n'est pour l'instant absolument pas prévu. J'ai d'ailleurs bien du mal à empêcher Zoro RPG d'entamer une grève de la faim devant les locaux de Working Designs.

Neo Alex



Oh father...

Marchand: Heh heh heh heh!
Voici l'argent pour la
Statue de Jypta.

DANS LES DRAGON FORCE, VOUS TROUVEREZ QUELQUES PETITES CINÉMATIQUES ENTRE CHAQUE BATAILLE.

LANDSTALKER ÉTAIT VRAIMENT UNE LÉGENDE SUR MEGADRIVE.

Les Grandes Sagas Des RPGs De Sega

Place à l'aventure...



DARK SAVIOR A CONSERVÉ LA 3D ISOMÉTRIQUE DE LANDSTALKER.



LES DIALOGUES ÉTAIENT, BIEN SÛR, EN ANGLAIS DANS DARK SAVIOR !

Commençons déjà par aborder le cas du Zelda de la Megadrive, le fameux Landstalker de Climax. Ce jeu d'aventure en 3D isométrique avait pour héros un jeune chasseur de trésors déjà aperçu dans Shining Force. Sa richesse et sa réalisation en firent l'une des meilleures ventes de la 16-bit de Sega. Il ne pouvait raisonnablement pas rester sans suite (et je ne parle pas du très moyen Lady Stalker de la Super Nintendo !). C'est ainsi que la Saturn hérita d'un Dark Savior assez réussi, conservant le mélange action-énigmes de Landstalker et sa 3D isométrique. En revanche, le héros n'était plus le même. Sur Dreamcast, c'est Time Stalker qui était censé reprendre le flambeau. Il n'est plus aujourd'hui qu'un mauvais titre à oublier rapidement. Autre clone de Zelda parfaitement réussi sur Megadrive, l'inoubliable Story Of Thor et

ses graphismes très proches d'un dessin-animé. Sa suite sur Saturn ne provoquera malheureusement pas le même engagement auprès du public. Cela explique sans doute l'absence d'un nouvel épisode sur Dreamcast. Autre série inoubliable, celle des Dragon Force. Ces Tactical RPGs disposaient de phases de combat très vivantes et particulièrement réussies, tous les déplacements s'effectuant en temps réel sur une carte. Il serait bien compliqué de revenir en détail sur chacune de ces merveilles (d'autant que je n'ai même pas parlé de Soleil, le véritable clone de Zelda sur Megadrive). Pourtant, j'espère toujours que Sega se décidera à un moment ou un autre à nous sortir quelques bonnes suites. Ces titres ne font que prouver, une fois de plus, la richesse de l'univers Sega.



SOLEIL, UN CLONE DE ZELDA ? MAIS NON !



Neo Alex

UN HÉROS QUI RESEMBLE À CELUI DE LANDSTALKER.



DANS DRAGON FORCE, VOUS CONTRÔLEZ UNE ARMÉE ENTIÈRE !



UN ESPRIT TRÈS PROCHE D'UN DESSIN ANIMÉ POUR CE STORY OF THOR.

DOSSIER



ICI, UNE PHOTO DE LAST BRONX SUR PC. EH OUI, DE NOMBREUSES DAUBES SONT SORTIES SUR LES PC JAPONAIS.



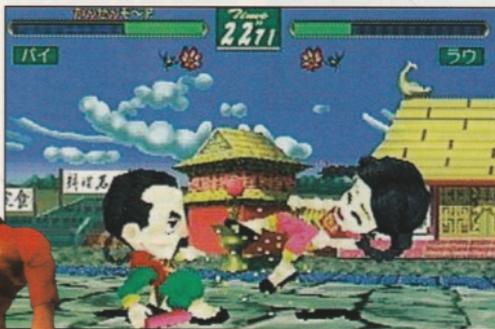
HONEY, LE SEUL PRÉTEXTE QUE LES PROGRAMMEURS AIENT TROUVÉ POUR NOUS CRÉER UNE SUITE.

Baston 3D

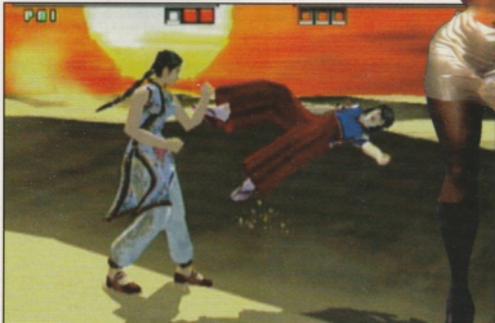
Pif, Paf ! AAYYAAHHH ! Et c'est tout...

Même si ce n'est point le cas sur Dreamcast, Sega a sorti de nombreux softs de baston en 3D. Fighting Vipers 1&2, Virtua Fighter 1, 2, 3, 3TB, Kids, et dans quelques mois sort le quatrième opus, Last Bronx. Sonic Fighter et Fighter Megomix. Une liste plutôt alléchante. Nous retiendrons particulièrement la série des Virtua Fighter, qui aura été la pièce maîtresse de la baston en 3D, même si certains joueurs l'ont dénigrée depuis le départ. Beaucoup se souviennent de leur première partie où ils découvraient de nouveaux combattants (Pai, Akira, Lou, etc...), où ils se contentaient de trois boutons (garde, poing, pied) et où ils devaient apprécier l'espace dans les décors et les premiers polygones affreux. Nous étions

peu à être fascinés devant une telle technologie préférant reprendre les bonnes manipulations d'un Street Fighter non essoufflé. Avec l'arrivée du second Virtua Fighter, un autre éditeur du nom de Namco sortait son Tekken. La grande guerre que nous connaissons tous à ce jour entre ces deux éditeurs pouvait enfin débiter. Les programmeurs de chez Sega auront été les premiers à offrir des combattants armés jusqu'aux dents avec Last Bronx, mettant en scène des jeunes écoliers et racailles (terme plus moderne que loubard ou zazou...) japonais. Leur palette de coups n'était pas des plus étendues.



VIRTUA FIGHTERS KIDS, UN FLOP TOTAL.



LE PLUS BEAU JEU DE BASTON JAMAIS CRÉÉ EN 1996. IL AURA FALLU ATTENDRE SOULCALIBUR SUR DREAMCAST (LA VERSION ARCADE ÉTAIT HIDEUSE) POUR JOUER À UN SOFT NOUVEAU.



et ils gardaient la maniabilité des Virtua Fighter, les fameux 3 boutons. Ensuite, ils nous ont fait découvrir les joies de la baston violente avec Fighting Vipers. Vous étiez cantonnés dans un espace ridicule où vous aviez la possibilité d'explorer l'armure de votre adversaire, ou encore de lui éclater la tête contre un grillage ou un mur (Honey en culotte, Honey en culotte, Honey en culotte, Hon...). De là est né le premier soft regroupant des dizaines de stars des produits Sega, Fighters

Megomix. Parmi tous les combattants, on découvrait la fameuse Hornet, dont les attitudes en ont fait rire plus d'un. Bref, je peux assurer qu'à ce jour, Sega aura toujours été le précurseur des meilleurs titres auxquels nous jouons aujourd'hui.



SONIC THE FIGHTERS, UN TITRE INTROUVABLE POUR UNE DAUBE INÉGALABLE.



ENCORE UN PRODUIT DÉRIVÉ DU TACTICAL SAKURA WARS. ICI, UNE VERSION COLUMNS DISPONIBLE SUR DREAMCAST.



NE RÊVEZ PAS, IL DOUTE QUE CE SOIT UNE IMAGE DU JEU EN 3D TEMPS RÉEL.

Sakura Taisen

La série qui cartonne au pays du Soleil levant



CE CHER OGAMI A OSÉ INTERVENIR EN PLEINE DISPUTE DE NOS DEUX HÉROÏNES...



AUCUNE NOUVELLE DES COMBATS DU TROISIÈME OPUS.

Les firmes Sega et Red Company ont fait découvrir la série des Sakura Taisen aux possesseurs de Saturn. Deux volets usant des affrontements tactiques puis une version Columns pour les fans de Tetris-like. Au Japon, la folie Sakura prit une ampleur que les programmeurs n'imaginaient sûrement pas. Nous eûmes droit en peu de temps à différents goodies représentant tous les héros de la série. Même si l'OAV basé sur les aventures de notre jeune japonaise était relativement décevant, il fit un véritable carton. La belle Sakura apparaissait sur les cartables et troussees des écoliers japonais, sur les murs des jeunes adolescentes, dans différents mangas hentai pour le lectorat adulte et autres fantaisies nipponnes. Une licence qui a su être exploitée sans



VOICI DONC L'HÉROÏNE DES DEUX PREMIERS OPUS. ÉTRANGÈMENT, JE N'AI TROUVÉ AUCUNE PHOTO D'ELLE DANS LE TROISIÈME CHAPITRE QUE NOUS ATTENDONS TOUS. UNE ANCIENNE INTRO LA MONTRAIT UNE DEMIE SECONDE, PRIONS POUR QU'ELLE N'AIT PAS ÉTÉ OUBLIÉE.

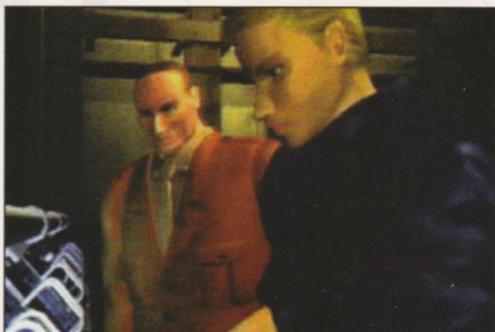
aucune difficulté. Imaginez l'état des joueurs après l'annonce d'un troisième opus sur 128 bits. Très vite, il prit la première place au top des jeux les plus attendus, détrônant le premier chapitre de Shenmue. Pour ne pas décevoir ses fans, Sega prit la décision de rééditer les deux autres Sakura. Résultat ? Entrée directe au top 10 des jeux les plus vendus au Japon. Les collectionneurs se sont procurés deux softs qu'ils possédaient déjà sur Saturn et les autres allaient enfin goûter au phénomène Sakura Taisen. Vous l'aurez compris, la folie Taisen n'a jamais cessé depuis le tout premier épisode sur 32 bits, et ne risque pas de s'éteindre avant longtemps.



ELLES ONT DU CARACTÈRE LES JEUNES JAPONAISES BLONDES DE SAKURA TAISEN !



NIGHTS, FUTURE MASCOTTE DE LA DREAMCAST ?



DEEP FEAR ET SON AMBIANCE À LA RESIDENT EVIL.

Les Suites Attendues

«Est-ce que Virtua Fighter XI sera mieux que Sonic Adventure 5 ?»



PLATES-FORMES ET AVENTURE POUR LE GRANDIOSO BURNING RANGERS.



BURNING RANGERS MÉRITE VRAIMENT D'AVOIR UNE SUITE.

À chaque fois qu'un constructeur sort une nouvelle console, les fans attendent avec anxiété de découvrir les suites de leurs jeux préférés. Parfois, leur attente se trouve déçue par une attitude par trop mercantile de certains éditeurs. Mais, sincèrement, je ne peux que comprendre légitimement cette attente. Si beaucoup de hits Megadrive ont disparu de l'esprit de joueurs un peu jeunes pour connaître l'histoire des jeux vidéo sur le bout des doigts, la Saturn a su proposer un certain nombre de grands titres dont on aimerait bien voir apparaître de nouvelles évolutions. Ainsi, comment oublier le magnifique Burning Rangers de la Sonic Team, qui a su rallumer le feu sacré dans le cœur des Sega-fans avec son ambiance haletante et son action mixant avec une intelligence rare un aspect plate-forme des plus aboutis et un aspect recherche proche de références comme les Resident Evil. Et Deep Fear ? Vous vous souvenez de Deep Fear, cet excellent clone de Resident Evil ? Comment oublier sa longévité et les musiques de Kenji Kawai (Ghost in the Shell, Patlabor 1 & 2). Enfin, troisième titre dont on attend avec impatience une suite



VIVEMENT LA 3D POUR CHAKAN !

sur Dreamcast, c'est Nights into Dreams. Si ce joyeux lutin volant a fait une petite apparition dans Sonic Adventure (dans un sympathique flipper), on ne peut pas imaginer que celui qui était à l'origine destiné à devenir la nouvelle mascotte de Sega ne puisse pas connaître de nouvelles aventures. Au chapitre de ceux qui sont annoncés officiellement par Sega, on citera l'énigmatique Chakan. Ce fin bretteur venu d'outre-tombe n'avait pourtant pas connu un grand succès lors de ses premiers exploits sur Megadrive. Mais qui sait, il faut parfois craindre le pire pour espérer le meilleur...

Neo Alex



ET NON, CE N'EST PAS DU CAPCOM !



UN NOUVEAU CHAKAN EST BIEN PRÉVU SUR DREAMCAST.



ÇA CHAUFE DUR POUR CES POMPIERS DU FUTUR !



ET UN DEEP FEAR 2 ?

Toutes les FOLIES des stars et du net sont à l'intérieur

NOUVEAU Inclus un CD Mac & Pc 100 % FOLIES

Net Le net c'est FOLIES, Non !

FOLIES

N°2 - Janvier/Janvier Toutes les folies des stars et du net

ZAPPING STARS
COUPS DE PROSPECTEURS

Catherine Diaz, Virginia Lindqvist, Milla Jovovich, Franke Janssen, Elizabeth Hurley, Elle Mc Pherson

CATHERINE ZETA-JONES
Michael a bien de la chance !

FAKE*
DE STARS

Les plus cédés sont à l'intérieur !
Mireille Mathieu, Lara Fabian, Brandy, Chirac, La reine Elisabeth, Friends, Images Trompées

CINEMA

La Momie 2, Incassable, Charlie's Angels, Drole de dame 2000
4 sections dans tout les CD

NET COOL

Godzilla, Jay Jay Bigbee
Une galerie de vous bien

ONLINE

Halo
Le futur du jeu video

LA BÂBE DU MOIS
Corine Nadine

DOSSIER RENTAL
A NOUS LES PETITES NIPPONNES !

LE TOP 10 DES STARS

ZAP FOLIES
LES SITES LES PLUS FOLIES
PASSES AU CRIN

650 Mo Mac & PC
Nouvelles interfaces. Plus pratiques

Folies CD

Trop DELINES !
Petits dessins, images bizarres, très sexy...

Lara Croft
Dans toutes les versions
En 65 pages

Fond d'écran
des plus belles films du net

Des vidéos très hot
à regarder sans complexes

Bandes Américaines
SPECIAL FILMS D'ACTION 2001
Six Foot Seven, Point d'Impact, Accidental Sex, Final Fantasy le Film...

**Le magazine + son CD 35 F seulement
en vente actuellement**

Ray Blade

Non, Ray Blade n'est pas un jeu sorti ces temps-ci. Débarqué dans le courant de l'année 2000, le titre de Winky Soft avait su se faire discret. Si bien que les importateurs n'avaient pas réellement envie de prendre le risque de se le procurer. Grossière erreur quand on voit le résultat final de ce Tactical fort sympathique. Peu abordable pour la moyenne soit, mais bourré de bonnes idées que je vais m'efforcer de vous décrire. Voici donc deux pages sur ce produit dédié aux mechas, sorti sur PlayStation et réédité sur Dreamcast ! Pour les intéressés, sachez que sa suite est d'ores et déjà prévue sur la nouvelle console de Sony.



LE JEU DÉBUTE PLUTÔT BIEN, VOICI LA PREMIÈRE IMAGE DE RAYBLADE. MÉRCI WINKY SOFT D'AVOIR PENSÉ À NOUS



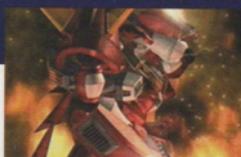
LE DESIGN DES MECHAS EST TERRIBLE. MOINS BON QUE CEUX D'ESCALPLOWNE...



VOICI LE RAYBLADE DANS TOUTE SA SPLENDEUR. CE MECHA NE SERA PAS DISPONIBLE TOUT DE SUITE.



UN COMBAT INÉGAL MAIS RETOURNEMENT DE SITUATION À LA DERNIÈRE MINUTE.



Développeur / Editeur : Winky Soft - Genre : T-RPG - Dispo : Jap

ATTIQUES SYNTHÉTISÉES

ALORS QUE L'ENSEMBLE DU PRODUIT NE RÉSERVE QUE TRÈS PEU DE SURPRISES, LORS DES GROSSES ATTAQUES, JE NE M'ATTENDAIS PAS À VOIR UN DÉLUGE DE SYNTHÈSE DU PLUS BEL EFFET. BRIEF, ASSEZ-VOUS CONFORTABLEMENT DANS VOTRE FAUTEUIL ET LAISSEZ-VOUS EMPORTER PAR LA PUISSANCE DE VOTRE MECHA. VOUS AUREZ DROIT À UN RÉSUMÉ DE VOTRE FURIE EN VERSION NORMALE JUSTE APRÈS.



vous en ai déjà parlé plusieurs fois dans les anciens numéros de Dreamzone, voilà que j'arrive enfin à mettre la main dessus. Cela me sauve de la pauvreté des sorties import qui se résument à un titre signé Capcom, Giga Wing 2 (grand shoot à la furée de vie pitoyable à mes yeux). Je vous recommanderai Blue Submarine 6, qui reste réservée aux véritables fans du manga et que j'ai passé en Vite vu par manque total d'intérêt sur Dreamcast. Voici donc le titre d'une équipe peu connue en dehors du territoire nippon. Il met en scène un jeune écolier japonais, Toya Kasami, qui, à la suite d'une rencontre avec la jeune Ai, découvre un



SAKURA-LIKE

CERTAINS SONT APÊTES À JOUER À CE GENRE DE PRODUITS SANS TROP DE MAL. HÉLAS, LES DIALOGUES SONT NOMBREUX, LONGS ET ENTIÈREMENT EN JAPONAIS. VOUS NE POURREZ DONC QU'IMAGINER LA TRAME DU SCÉNARIO. EN REVANCHE, LE CHARA' DESIGN EST VRAIMENT TERRIBLE SI BIEN QUE VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS POUR LES APPRÉCIER. REMARQUEZ, LES HABITUDES DES SAKURA TAISEN NE DEVRAIENT PAS ÊTRE DÉPAYSÉS...



TACTICAL RPG

EH OUI, C'EST LA PARTICULARITÉ DE CE **RAYBLADE**. VOUS VOUS DÉPLACEREZ PAR CASE ET DEVEZ USER DE TOUTE VOTRE INTELLIGENCE POUR MENER À BIEN UNE CONFRONTATION. LES ENNEMIS SONT TOUJOURS SUPÉRIEURS EN NOMBRE, VOUS RISQUERIEZ DE CRÉVER ASSEZ RAPIDEMENT. Bref, le titre de WINKY SOFT EST DÉFINITIVEMENT POUR LES FANS DE SAKURA TAISEN...



EN N'Y FAIT, IL N'Y AURA PAS UN GRAMME DE COTON À L'HORIZON.



MAIS QUI EST CET ÉTRANGE INDIVIDU ? QUESTION TRÈS INTÉRESSANTE QUI PASSIONNE LES FOULES, J'EN SUIS CERTAIN...



JEUNE BLONDE DANS UN LIT, GROS KIKI QUI SOURIT... DICTON NIPPON ! (NDC : ET GROSSE MASSUE QUI L'APLATIT... - DICTON CÉLINO-LAÏTIEN)

monde parallèle où chevalerie et mechas font bon ménage. Bref, un début ressemblant de très près à la série Escallove, pour les connaisseurs. À bord du Zeiphon, vous aiderez le royaume d'Acaldia à retrouver paix et prospérité. Si le scénario semble bateau, il s'enrichit au fil des chapitres. Mais pour cela, il vous faudra un minimum de maîtrise de la langue. Pour le reste, sachez que vous jouez un ersatz des Sakura Taisen. De nombreuses scènes de dialogue à la manière des jeux de drague. Et des affrontements avec déplacements par case, particularité des RPG Tactics. Plus loin dans le jeu, vous aurez la possibilité de bouger dans un décor au format 2D ultra simplifié avec la chance de pouvoir discuter avec vos autres compagnons. Une barre vous permet de vérifier la jauge d'amour des femmes de votre équipe. En gros, mieux vous leur parlez, plus vous avez de chance d'obtenir un simple sourire ! Si le concept ne date pas d'hier, il n'en est pas moins efficace. Les Japonais en raffolent, mais le pourcentage de voir un jour ce genre de produits ne serait-ce que traduit en anglais est léger. Si vous êtes comme moi collectionneurs de raretés, vous pouvez être certains d'acheter un produit de qualité. Pour le reste, je vous laisse vous diriger vers les thèmes et autres photos commentées de ces trois courtes pages.

Kyo



PENSEZ À BOOSTER VOS MECHAS AVANT L'AFFRONTEMENT.

15 Graphismes

Beaucoup d'inégalités dans ce jeu. Des scènes vidéo mal comprises, mais nombreuses et fort sympathiques. Des affrontements plutôt maïs de grosses attaques impressionnantes. Le chara' design est excellent.

Animation

Ce n'est pas le point principal de ce genre de produits.

12 Son

Des thèmes assez catastrophiques risquent de vous donner mal aux oreilles. Mais certains sont superbes donc je ne peux pas pénaliser la note globale.

10 Jouabilité

Si les combats ne vous posent aucun problème, la compréhension de la langue est indispensable. À moins que vous soyez habitués à passer des tonnes de dialogues sans être frustrés...

14 Intérêt

Même si je n'ai pas encore fini le jeu, cela fait plusieurs heures que je m'éclate dessus et je n'en vois toujours pas le bout. Mais, arrivés à la terminer, sachant que d'autres titres vous emballaient sûrement plus ?

En Conclusion

Pour moi qui suis un fan de mechas japonais, l'achat de Rayblade était indispensable. Mais je suis conscient qu'il ne plaira pas à tout le monde, voilà pourquoi je m'autocensure dans la note finale. Mais rajoutez finalement 8 % si vous me ressemblez !

84%

Giga Wing 2

Les shoot'em up ne sont pas légions ces derniers temps. C'est pourquoi, quand un nouveau jeu de ce genre sort, on lui réserve d'emblée un bon accueil, même si, plus tard, on se met à le descendre. Giga Wing 2 est cependant une heureuse surprise, et les possesseurs de Dreamcast vont enfin pouvoir se défouler sur un jeu en repensant aux anciens titres sur les anciennes consoles, et en appréciant comme il faut la suite d'un jeu que certains ont conspué. En avant pour le test.



LES PETITES MISES EN SCÈNE (UN BIEN GRAND MOT) VONT PONCTUER VOTRE PÉRIPLÈ. LÀ, VOUS VENEZ DE TRAVERSER UNE VITRE.



VOUS DEVRIEZ REFAIRE LE JEU PLUSIEURS FOIS AVEC UN MÊME PERSO POUR DÉBLOQUER UNE PAGÉ COMPLÈTE.



UN MODE QUATRE JOUEURS EST DISPONIBLE. ON VOUS ATTEND POUR UN CARNAGE EN RÉGLE.



LE REFLECT LASER EN ŒUVRE

UN SHOOT, ENFIN !

Génial, depuis le temps que j'attends un très bon jeu. En voilà un, tout nouveau, tout beau, disponible normalement dans vos boutiques import à l'heure où vous lirez ces lignes. Giga Wing II est là, avec son déluge d'effets spéciaux. Vous pouvez choisir entre cinq persos, chacun avec leur style. Le vous avouera avec honte que je n'ai pas vu tourner le premier, mais peu importe, le second est génial, et sur bien des points.

TOUT D'ABORD, LA MUSIQUE

Désolé de commencer par ce qui de prime abord est inintéressant, mais l'ambiance sonore de ce jeu déchire. De la musique de style classique, de mémoire, je n'ai jamais entendu cela en dehors d'un RPG. Et nous sommes dans un shoot'em up ! Oui, bon, je m'emballe, mais si vous y jouez, vous me comprendrez, enfin j'espère. Quand la musique s'envole à certains moments, et retombe dans d'autres, c'est pour soutenir l'action, assez confuse certes, mais tellement intense. Un très bon point, selon que vous aimez ou non le style.

ENSUITE, L'ASPECT VISUEL

De pair avec une bonne animation, l'interface graphique est très bonne. Les vaisseaux ne sont ni trop gros ni trop petits, l'action est rythmée, même si parfois il y a des ralentissements vraiment gênants, au point de quasiment geler l'action. Ce genre de bug

était légion sur des anciennes machines comme la PC Engine, mais là, on est sur DC, et j'ai quand même du mal à m'y faire. À vous de voir si cela peut être considéré comme un sérieux handicap à votre décision d'acheter le soft. Sinon, c'est fluide, c'est très beau, les explosions sont réussies, ainsi que l'aspect visuel des super attaques. Et les dessins qui agrémentent le jeu sont assez agréables à regarder. Le design n'est pas pourri, cool.

LES PLUS DE CE JEU ?

Outre ce qui fait un shoot'em up à l'ancienne et que l'on retrouve dans Giga Wing 2, il y a en plus un mode Score Attack (banal, j'en conviens, mais jetez donc un coup d'œil aux scores, ils sont affolants tellement ils sont longs), et un mode Quatre joueurs, que ce soit pour l'histoire ou pour le reste. Imaginez donc, quatre potes devant un écran, chacun avec une manette. L'ambiance promet d'être explosive, mais là encore, il



FAIRE PLACE NETTE, TELLE EST MA DEVISE.



LES BALÈZES DE SERVICE

UN SHOOT'EM UP N'EN SERAIT PAS UN S'IL N'Y AVAIT PAS LES ÉTERNELS BOSS DE FINS DE NIVEAU. ILS SONT GROS, PUISSANTS, CHIANTS À BATTRE. BREF TOUT CE QUI FAIT LA PIANOPIE DU PARFAIT BARRAGE. CONTRE EUX, IL VOUS FAUDRA ÉLABORER UNE TECHNIQUE DE COMBAT, ET FAIRE LE PLEIN DE BONUS LORSQUE VOUS LE POUVEZ. PETITE GALERIE D'IMAGES POUR CERTAINS D'ENTRE EUX, TOUT EN SACHANT QUE JE NE VOUS MONTRE PAS LE BOSS DE FIN (VOUS COMPRENEZ POURQUOI).



LA GALERIE D'IMAGES CONTIÈNT ÉGALEMENT DES IMAGES ISSUES DU DÉLIRE DES DESIGNERS, COMME CHERRY À LA PLAGI, PAR EXEMPLE.

a beaucoup de ralentissements lorsqu'il y a trop de choses à afficher à l'écran. Damage. Pire, vous ne pouvez pas lancer plus d'une super attaque à la fois. Oubliez donc les camages contre les boss lorsque les quatre persos lancent une super attaque chacun, ce n'est pas possible. De toute façon, à un certain niveau de maîtrise du jeu, il devient aisé d'élaborer des techniques de combat dévastatrices.

POUR FINIR

L'histoire n'est pas franchement originale, mais ce n'est pas le plus important. Le gameplay est là, et c'est bien le principal. Les fans de shoot'em up vont être aux anges: un bon titre en cette période de disette pour ce genre : les autres devront se laisser tenter par un style de jeu bourrin, mais qui demande une sacrée dose de réflexes si on veut finir le jeu sans perdre de vies bêtement. Je trouve simplement triste que les continus infinis ruinent la durée de vie de ce soft, qui mériterait plus que 89 %.



JE VOUS ASSURE, LES DESSINS SONT VRAIMENT BEAUX. ET VOILÀ UNE PIRATE DE PLUS.

Cid



Romi=Seneca

Born: Jun, 21, 1998 Age: 12
Blood: AB (RH-) Flag: USA
Stature: 143 cm Weight: 36 Kg

VOUS EN APPRENDRÉZ PAS MAL SUR LES PERSOS DU JEU. ELLE A 12 ANS ?



LE REFLET DE LA LUNE EST SUPER BEAU. J'AI APPRÉCIÉ.

FALLAIT PAS M'ÉNERVER !!

UN INCONTOURNABLE DE CE GENRE DE JEU : LES SUPER ATTAQUES. EN APPUYANT SUR UN BOUTON, VOUS DÉCLENCHEREZ UNE TECHNIQUE DÉVASTATRICE, VOUS RENDANT TEMPORAIREMENT INVINCIBLE. IL N'Y EN A QU'UNE PAR PERSO, MAIS CHACUNE EST DIFFÉRENTE (SEULES CELLES DES SCIEURS SONT PRESQUE IDENTIQUES). UTILISÉ EN COMPLÉMENT DU BOULCURI, CELA DONNE LIU À UNE TECHNIQUE DÉVASTATRICE. DES PHOTOS POUR VOUS FAIRE SALIVER D'ENVIE.



Développeur : Takumi - Editeur : Capcom - Genre : shoot'em up - Dispo : Jap



ÇA PÈTE DE PARTOUT !

LES EFFETS ALIQUOLES VOUS ASSISTEZ LORS DES EXPLOSIONS DES DIFFÉRENTS ENNEMIS DU JEU SONT TRÈS RÉUSSIS. JE SAIS QUE C'EST PLUTÔT NEIL COMME IDÉE DE THÈME, MAIS QUELQUES-UNS DES GROS FEUX DE JOIE ÉTAIENT ASSEZ BEAUX POUR QUE JE NE PUISSE PAS VOUS EN FAIRE PROFITER. DOMMAGE CEPENDANT QU'IL Y AIT DES RALENTISSEMENTS LORSQU'IL FAUT GÉRER L'EXPLOSION SIMULTANÉE DE PLUSIEURS PETITS VASSEAUX ENNEMIS.



17 Graphismes

Ce n'est pas ce que l'on fait de mieux sur Dreamcast, soit. C'est un shoot'em up à l'ancienne, avec de beaux graphismes, colorés, les explosions sont belles, les super attaques sont impressionnantes, bref c'est de tout bon. Un bon délire visuel.

16 Animation

Il y a malheureusement, et c'est une habitude dans ce type de jeu, des ralentissements sévères, qui sont particulièrement gênants et pénibles. Dommage. Les fans passeront outre ce désagrément, les autres vont vite s'ennerver.

18 Son

Si les bruitages sont tout ce qu'il y a de plus habituel pour ce genre de jeu, les musiques, elles, sont incroyables. C'est simple, c'est la première fois que j'entends de la musique classique sur un shoot'em up, et j'ajoute que ça colle parfaitement à l'ambiance. Pour moi, les musiques méritent amplement un 19, mais restons réalistes.

17 Jouabilité

Le vaisseau choisi répond très bien, vous pouvez pratiquement faire tout ce que vous voulez. Pour les habitués du genre, c'est parfait. Pour les autres, pas de grandes difficultés d'adaptation.

15 Durée de vie

C'est là que le bât blesse. Le jeu n'est pas long (environ 20-25 minutes), mais il faut recommencer plusieurs fois pour tout avoir. Moyen artificiel pour rallonger la durée de vie du soft.

En Conclusion

Pour tous les fans de shoot'em up, ce jeu rappelle avec délice les heures de gloire du style, en proposant tout ce qui fait le genre, avec la puissance de la Dreamcast. Le résultat ? Des graphismes de fou, une ambiance de dingue, et des tas de choses à débiter. Un mode Online jamais et même présent, malgré quelques défauts comme les ralentissements. À acheter, quelle que soit sa version, car c'est un achat sûr.

89%



Umi-Seneca

Air Treacher named "Umi-Wings".
Venice, Italy. Once again.

She is the last surviving child of the Seneca and the girl who was chosen to inherit the

Secrets. She is the last one in the army and her main mission is to protect the



BLUVALE



TESTS

Grandia 2



DEPUIS QUELQUES MOIS QUE SE PROFILE, SUR LES HORIZONS DU SOLEIL LEVANT, LA VÉRITABLE DÉFERLANTE DU JEU DE RÔLE SUR DREAMCAST, C'EST TOUTE L'EUROPE RÔLISTE QUI EST EN ÉBULLITION. EH BIEN VOILÀ, GRANDIA 2 S'IMPOSE ENFIN SUR NOS TERRES EN CE JOUR BÉNI DES DIEUX ET DÉCLARE LES HOSTILITÉS OUVERTES SUR LE TABLEAU DE LA CONCURRENCE À HAUT NIVEAU. QUANT À NOUS, PETITS FRANÇAIS QUE NOUS SOMMES, NOUS MARCHONS DÉJÀ À GRANDS PAS VERS CETTE NOUVELLE GÉNÉRATION RPGISTE 128 BITS OÙ L'INTÉRÊT SEMBLE ENFIN S'ACCORDER AVEC LA BEAUTÉ. APRÈS TOUT, CE QU'ON SE PLAÎT AVANT TOUT À RETROUVER EN CHAQUE RPG NE RÉSIDE-T-IL PAS DANS SA FACULTÉ À NOURRIR NOTRE IMAGINATION DE QUÊTES AVENTURIÈRES ET D'UNIVERS FÉERISTIQUES ?



LORSQUE VOS ENNEMIS VOUS PRENNENT PAR SURPRISE, ILS VOUS ENCELLENT...

On ne cessera jamais de le répéter : le RPG tient tout particulièrement sa force de son scénario et de son atmosphère. L'imaginaire et le rêve sont les premières sensations qu'il vous vient à ressentir lorsque vous allez à l'encontre d'une aventure et on ne se contente jamais d'une histoire sans univers ou, inversement, d'un univers sans histoire. Difficile de faire l'équilibre sur la balance si l'on considère le cas de Grandia 2. Si l'on devait lui reprocher une chose, ce serait, sans hésitation possible, son histoire qui reprend grossièrement les grandes lignes de la bataille entre Bien et Mal. Un affrontement passé entre le Dieu Granos et le vil Valmar, la défaite du démon, une vengeance venue à maturité : en un tour de bras, voilà une époque toute tracée dont on ne peut attendre que du déjà vu. Ainsi, Valmar nourrit



LE TUTORIAL VOUS EXPLIQUERA LES SUTILITÉS DES DIVERS MENUS DANS L'ACTION.

chaque jour un peu plus ses nois desseins, pulisant sa puissance des victimes dont il possède l'âme et tournant la face bien heureuse du monde dans un mal-être grandissant. Tandis que chacun vit dans une certaine crainte de voir un jour l'épée de Damocès s'abattre sur les siens, Ryudo, lui, n'a de préoccupation que sa condition de Geohound, autrement dit de chasseur de primes. La carrière de ce jeune garçon de 17 ans lui importe autant que son argeuil est grand. Pourtant, sous ses

Coins	EXP Pts.	0	350
Special Coins	0	350	
Magic Coins	0		
Gold	0	6	G

After	Ryudo	Elena	Roan	Mareg
	Level 2	Level 1	Level 1	Level 1
EXP Pts.	4864	4522	4708	5617
Next Lv	723	342	156	768
Special Coins	76	gold	10604	G
Magic Coins	148			

UNE AUGMENTATION D'UN NIVEAU D'EXPÉRIENCE ET RYUDO AFFICHE UN SOURIRE NIANS...



Paella
Ah... Now I can finally get rid of you, you naive little boy. You were seriously cramping my style.

TOUT LE MONDE IL N'EST PAS BEAU, TOUT LE MONDE IL N'EST PAS GENTIL : PAELLA EN EST LA PREUVE.

- Éditeur : Ubi Soft
- Concepteur : Game Arts
- Type : RPG
- Nb de joueurs : 1
- VM : sauvegardes
- Puru Puru Pack : oui
- Sortie prévue : Février 2001



LES BÉBÊTES

NON, JE NE PARLAIS PAS DE KYO, MAIS DES BÉBÊTES AU FÉMININ, PAR CONSÉQUENT DES CRÉATURES QUE VOUS AURIEZ À AFFRONTER. ELLES SONT DE TOUTES SORTES ET BIEN SOUVENT ISSUES D'ANIMAUX DÉJÀ EXISTANTS, EXCEPTION FAITE DES BOSS. AINSI, VOUS RETROUVEREZ LES CLASSIQUES ARAIGNÉES, CRABES ET OISEAUX GÉANTS, AINSI QUE LES LÉZARDS, SERPENTS ET AUTRES TAUPES. À L'IMAGE DE SAGA FRONTIER, VOUS POURREZ LES VOIR SE BALADER SUR VOTRE CHEMIN ET AINSI LES ÉVITER OU ALLER AU-DEVANT D'EUX : AAAHHH, BONNE CHOSE QUE CE PEUT ÊTRE DE NE PAS AVOIR À SUBIR LES ENERVANTS SYSTÈMES DE COMBATS ALÉATOIRES...



allures de petit chef autochtone et fier, semble se cacher une âme pure et courageuse que seul son oiseau de proie et compagnon d'aventure semble deviner. Chemin faisant, il se met en devoir de répondre à un ordre de mission plutôt marginal. Il lui incombe dès lors la tâche de protéger une jolie chanteuse sur la route la menant à un temple sacré : il lui faut s'y rendre pour une cérémonie importante. Elena a le cœur fier, elle aussi, mais sa nature altruiste prend le dessus en toutes circonstances. Si l'on devait lui destiner un rôle dans l'équipe, elle serait, sans aucun doute, la guérisseuse. Malgré l'aspect mignon tout plein mais un peu mièvre de ces deux personnages et de ceux qui viendront par la suite se joindre à leur quête, on ne peut que les adopter sur le champ tant leurs caractères se présentent aux situations les plus risibles et les plus touchantes. Ils sont en quelques sortes des condensés stéréotypés de la réalité et ne tombent jamais dans le portrait intouchable du héros bon et parfait auquel on ne peut définitivement pas s'identifier. Évidemment, ils n'ont pas la prestance d'un visage mystérieux dont le passé cache de lourds tourments mais,



TOUT EN FINESSE

DE COULEURS CHAUDES EN JEUX DE LUMIÈRE, D'OBJETS IMAGINAIRES EN DIVERSITÉ DES PIÉCES,

LE SOUCI DU DÉTAIL A VÉRITABLEMENT ÉTÉ POUSSÉ À SON PAROXYSME. CHAQUE VILLAGE A SON STYLE D'ARCHITECTURE AINSI QUE SES MATÉRIAUX PROPRES (BOIS, MÉTAL, PIERRE...) : UN POINT QUI LEUR CONFÈRE UNE PERSONNALITÉ CERTAINE. CHAQUE DEMEURE RESPECTE ÉGALEMENT LES TRAITS DE CARACTÈRE IMPOSÉS PAR SON VILLAGE, ET CE JUSQU'EN SON INTÉRIEUR : TENTURES, TISSUS, MEUBLES... ÉNFIN, TOUT ÇA POUR VOUS DIRE QUE C'EST UN SPECTACLE DE GRANDE BEAUTÉ QUE DE VOIR TOUTES CES PETITES MAISONS SI PARTICULIÈRES.



GRANDIA 2 RESTE SOFT EN MATIÈRE D'HORREUR.



TESTS

LES MAGIES

FUNCTIONNANT SUR LE MODÈLE CLASSIQUE DES MP, LES MAGIES SERONT À APPRENDRE TOUT AU LONG DE VOTRE AVENTURE. ELLES NE SONT EN RIEN NOVATRICES DANS LEUR CONCEPT MAIS VOUS ÉBLUIRONT DE PAR LEUR BEAUTÉ. AINSI SONT-ELLES DIVISÉES À L'INSTAR DES MOVES EN DES SORTS DE RÉGÉNÉRATION, D'ATTAQUE ET D'AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES. EN ATTENDANT DE LES DÉCOUVRIR DANS LEUR GLOBALITÉ, EN VOICI QUELQUES EXEMPLES...



UNE COMPAGNIE MARITIME QUI NE COÛTE PAS CHER...

une fois de plus. Grandia 2 mise davantage sur le féérique que sur le mystique. Vous ferez également la connaissance, par la suite, de la jolie mais présomptueuse Millenia dont le charme surpasse de loin celui des autres PJ et qui s'avère, de surcroît, une excellente combattante, ou encore de grand Mareg dont la corure impressionnante laisse présager qu'il sera le guerrier du groupe. À y regarder de plus près, vous vous apercevrez que chacun d'eux s'est affublé de vêtements étranges d'inspiration futuriste et ancienne à la fois. Mais, finalement, ils ne déçoivent pas de l'univers medieval fantastique très coloré dont ils font parties et c'est en cela que Grandia 2 nous transmet toute sa magie. C'est un peu le principe de bon nombre de jeux de rôle à la différence qu'ici, la beauté et le mignon sont en toutes circonstances les maîtres mot de l'aventure. Ainsi, les villages dans lesquels vous ferez halte vous proposeront des architectures de bâtiments très divers

mais jamais ternes ou effrayantes. Ils sont bien souvent construits sur le même modèle, positionnant en premier lieu une boutique dans laquelle vous pourrez effectuer vos traditionnels achats et faire bon usage d'un tutorial ainsi qu'une auberge qui restaurera vos HP et vous abritera pour la nuit. En second plan viennent les multiples habitations ainsi que leurs citadins puis d'autres édifices et constructions annexes telles que les églises. Ces villages constituent la phase scénario / dialogue de votre aventure. C'est, pour ainsi dire, le noyau central du jeu tout entier. Afin de pouvoir poursuivre le cours des événements, il vous faudra prendre la route et faire face à des étapes d'exploration / combat. Une fois votre ennemi repéré à l'écran, il vous faudra, notamment, prêter attention à ne pas vous faire surprendre sans quoi vous perdrez l'initiative pour le début des hostilités. Et, justement, ces hostilités sont un exemple de réussite dans leur organisation. Simple, complet, clair et passionnant, le système des combats est un atout certain dans la conception de Grandia 2 (voir thème à propos des combats). À son issue, vous ferez gain de points d'expérience, d'or, de special coins et de magic coins. Les XP vous serviront, bien entendu, à faire évoluer le niveau de votre personnage (et, par la même occasion, vos caractéristiques de base) tandis que l'or vous permettra de faire l'acquisition d'armes et équipements meilleurs. Les magic coins sont, quant à eux, l'équivalent des traditionnels MP : il vous faudra les distribuer sur les différents sorts de votre Mana Egg (auif d'énergie) une fois que vous vous en serez équipé. Chaque magie peut être boostée moyennant un quota de pièces requis et vous pourrez en faire bon usage au cours des combats, tant que votre jauge bleue vous le permettra. Sachez qu'elles sont de trois ordres : magies de soin, magies d'attaque et magies de poison et de renforcement de vos critères. Si tout cela reste très en accord avec les principes réglementaires du RPG, le système des special coins s'en détache un tant soit peu. Ce que l'on aurait pu prendre pour des furies ne sont en fait que des compétences propres à chaque personnage. De la même manière que pour les MP, il vous faudra les apprendre et les perfec-



LE VIEUX SE DÉCHAÎNE...





LA GRANDE PRÊTRESSE SELENE : UN PERSONNAGE AMBIGU QUI VOUS CAUSERA QUELQUES PROBLÈMES.



Ryudo
Dinner with a view. Side match your step when you go to the little girls room

LES DISCUSSIONS SONT SOUVENT SUIETTES À CHAMAILLÉRIES ENTRE ÉLENA ET RYUDO.



CETTE PETITE BESTIOLE ADORABLE VOUS ÉCLAIRERA DANS LES GROTTES SI VOUS LUI PROCUREZ SON METS FAVORI.

LES MOVES

LES MOVES SONT DES SORTES D'APTITUDES APPRISSES PAR CHACUN DES PROTAGONISTES ET OÙ VOUS POURREZ BOOSTER MOYENNANT DES SPECIAL COINS. TRÈS PROCHES DES MAGIES DANS LEUR FONCTIONNEMENT, ELLES RESEMBLENT VOUSSELEMENT À DES COUPS SPÉCIAUX OÙ À DES FURIES ET DÉVOIENTENT PARFOIS DE SUPERBES EFFETS DE LUMIÈRE. UN PERSONNAGE FAIT ACTE DE PLUSIEURS MOVES À LUI SEUL ET VERRA LA PUISSANCE DE SES COUPS AUGMENTER À MESURE QUE VOUS LES FEREZ ÉVOLUER. LES MOVES PEUVENT ÉGALEMENT VOUS CUIRER DE CERTAINS POISONS ET RÉTABLIR VOS HP.



SALES CARACTÈRES



COMME DANS TOUT BON RPG QUI SE RESPECTE, VOTRE ÉQUIPE VIENDRA S'ÉTOFFER DE DIVERS PERSONNAGES TOUT AU LONG DE VOTRE QUÊTE ET VOUS POURREZ PRENDRE LES COMMANDES DE CHACUN D'EUX DURANT LES COMBATS. OUI, D'ACCORD, ILS N'ONT PAS DE BOUCHE ET MANQUENT SOUVENT DE CHARISME, MAIS VOUS VOUS Y FEREZ SANS PROBLÈME CAR ILS ONT EN ELLE BEAUCOUP DE PERSONNALITÉ ET VOUS RENDENT COMPLEXE DE LEURS MALADRESSES ET DE LEURS CHAMAILLÉRIES. CE SONT D'AVANTAGE DES PERSONNAGES ATTACHANTS QU'IMPRESSONNANTS MAIS N'EST-CE PAS LA UN MOYEN DE MIEUX VOUS INTÉGRER À L'AVENTURE ?



EFFICACE ET CLAIR : UN SYSTÈME DE COMBAT EXEMPLAIRE

POUR VOUS RÉSUMER LE SYSTÈME DE COMBAT DE GRANDIA 2, SACHEZ QU'IL SE DÉCOMPOSE TRÈS SIMPLEMENT. EN PREMIER LIEU, LES CLASSIQUES JAUGES DE VIE, DE MAGIE ET DE «MOVES» DE VOS PERSONNAGES SONT POSITIONNÉES EN HAUT DE L'ÉCRAN. EN BAS, FIGURE UNE BARRIE DE TEMPS DÉFINISSANT L'ORDRE DES INITIATIVES. TROIS GRADUATIONS LA PARTAGENT ET LES TÊTES DE CHAQUE COMBATTANT ÉVOLUENT DESSUS : WAIT DÉSIGNE L'ÉTAPE DURANT LAQUELLE LE PERSONNAGE SE CONCENTRE ; COM VIENT ENSEUITE INTERROMPRE LE COURS DU COMBAT AFIN DE VOUS LAISSER CHOISIR UNE ACTION POUR CE TOUR, PUIS UN NOUVEAU TEMPS DE CONCENTRATION EST REQUIS AVANT QUE VOS ORDRES SOIT FINALEMENT MIS À EXÉCUTION (ACT). LES CRÉATURES AUXQUELLES VOUS DEVREZ VOUS CONFRONTER ONT CHAQUE LEUR VITESSE RESPECTIVE DE CONCENTRATION ET IL EN VA DE MÊME POUR VOS GUERRIERS DONT LES DIFFÉRENTS ATTAQUES FONT SENSIBLEMENT VARIER LEUR RAPIDITÉ. ET C'EST JUSTEMENT LA QUE PLUSIEURS TACTIQUES PEUVENT ÊTRE ELABORÉES. EN FONCTION DE LA DISTANCE QUI VOUS SEPARÉ DE L'ENNEMI ET DE SON TEMPS DE JAUGE, VOUS POURREZ CHOISIR D'EFFETUER UN COUNTER, D'ESQUIVER OU DE CONTRE. LE COUNTER ANNULE PAR UN CRITICAL L'ATTAQUE EN COURS DE VOTRE ADVERSAIRE À CONDITION QUE VOUS FRAPPIEZ AVANT LUI. OUTRE LES MAGIES ET AUTRES «MOVES», DES ATTAQUES À CORPS VOUS SONT ÉVIDEMMENT PROPOSÉES : AINSI, LE COMBO EST-IL UNE SUCCESSION DE DEUX COUPS TANDIS QUE LE CRITICAL FRAPPE MOINS FORT MAIS PEUT DÉCONCENTRER DANS LA FOULIE VOTRE ENNEMI ET FAIRE ESQUIVER SON ACTION. À L'ISSUE DU COMBAT, VOUS POURREZ FAIRE GAIN, EN PLUS DES POINTS D'XP ET DES DIVERSES PIÈCES, D'ITEMS SURPRISES EN FONCTION DES PROBABILITÉS DÉTERMINÉES PAR LA PETITE JAUGE, TREASURE ICONS. EN BRIEF, VOUS AUREZ À FAIRE À UN SYSTÈME SANS FAILLE ET TOUT SIMPLEMENT PASSIONNANT CAR TRÈS CLAIR ET QUI EST ÉGALEMENT TACTIQUE...



anner via les SP et vous ne pourrez en bénéficier que dans la mesure où votre jouge verte vous l'accordera. Gérez vos points car ils ne régénèrent que très lentement... Votre parcours n'est pas tant semé d'ennemis que d'embûches en tout genre. Ainsi, comme si l'intérêt des seuls affrontements ne suffisait pas, de très légères phases de réflexion logique viennent parfaire l'ensemble. Globalement, si l'on excepte un aspect scénaristique relativement pauvre, on ne peut néanmoins qu'être impressionné devant l'intérêt que suscitent les phases de combat pourtant tout souvent ennuyeuses dans beaucoup de RPG, et la féerie qui régisse sur toute l'aventure. Cette féerie, il aura fallu la créer à grands renforts de 3D et d'effets de lumière et de couleurs splendides. En tout un fait, les villages de Grandia 2 sont d'une grande beauté et nous plongeront d'emblée dans une

atmosphère enchantée. Qui ne trouverait pas son identité pour pouvoir revêtir l'identité d'un de ces petits bonhommes tout droit sorti d'un tel univers ? Des couleurs arc-en-ciel, des dégradés de lumières chatoyantes, des formes tout en courbes, tous ces paysages sont un véritable délice pour les yeux. Certes, les phases d'exploration / donjons sont, quant à elles, un peu plus pauvres, mais elles n'en demeurent pas moins très correctes. Mais, s'il fallait décerner une palme de la splendeur, elle reviendrait certainement aux scènes de combat, car, si elles ont le mérite d'être claires, l'ont aussi d'être esthétiquement superbes tant au niveau des créatures et des décors qu'en ce qui concerne les magies et les attaques. Les personnages se révèlent également fort joliment dessinés et l'un de leurs particularités repose sur le fait qu'ils n'ont pas de bouche. Ce petit détail leur confère, que cela plaise ou non, un aspect fragile et mignon qui ne dépareille pas du reste. Nous ne pourrions finalement leur reprocher qu'une chose, à savoir leur manière de se déplacer pendant les phases de dialogues : demi toooooouuuu, droite ! Raides comme des piquets, ils tournent à angle droit comme si c'était l'armée... Les paysages ne sont pas non plus très animés, homis, évidemment, les personnages et les créatures qui s'y meuvent. Vous pourrez néanmoins leur apprécier une interactivité relativement honnête qui s'ajoute à une jouabilité déjà parfaite puisque très simplifiée, comme dans tout RPG. Toutefois, et c'est là



TAS PAS UN PEU FINI DE ME REGARDER COMME ÇA ?

une grosse lacune à souligner, l'accessibilité de cette version française se trouve fortinement amoindrie par une traduction tout bonnement inexistante. Dialogues, voix et menus demeurent entièrement en anglais et pourront rebuter beaucoup d'amateurs. On pourrait également formuler quelques reproches sur la durée de vie du titre qui avoisine la petite vingtaine d'heures et ne talonne pas, par conséquent, celle des grands noms du RPG. Mais, une fois la monnaie en main, Grandia 2 vous fera bien vite oublier ses défauts tant son univers est passionnant et son concept excellent. Une perle de poésie et de beauté que seule la mélodie d'introduction pourra vous résumer...



Tria



DOMMAGE QUE LES SCÈNES DE DIALOGUES NE SOIENT PAS TRADUITES...



TERRES SAUVAGES

LES DÉCORS EN PHASE D'EXPLORATION / DONJON SONT MALHEUREUSEMENT RELATIVEMENT MAUVRES. SI ELLES SONT LOIN D'ÊTRE LAIDES, ELLES N'EN SONT PAS MOINS RÉBARBANTES CAR TROP RÉPÉTITIVES PAR MOMENTS. HEUREUSEMENT, VOUS N'AUREZ PAS TROP À VOUS EN SOUCIER PUISQUE LES ÉTAPES DE COMBAT PRIMENTENT VOTRE PROGRESSION ET QUE DE NOMBREUX TRÉSORS SERONT À DÉCOUVRIR AVEC NOTAMMENT DE PETITES (TRÈS PETITES) SCÈNES D'ÉNIGMES À RÉSOUDRE.



UN UNIVERS UNIQUE

LES MULTIPLES VILLAGES QUE VOUS AUREZ L'OCCASION D'EXPLORER SONT D'UNE GRANDE BEAUTÉ ET VOUS PLONGERONT DANS UNE ATMOSPHÈRE DOUCE ET PLEINE DE COULEURS. SEULE PETITE OMBRE SUR CES JOLIS TABLEAUX : LES VUES SURPLOMBENT LÉGÈREMENT LES PERSONNAGES, LAISSANT PEU DE PERSPECTIVE SUR L'HORIZON. UN POINT BIEN DOMMAGE CAR IL DEVIENT IMPOSSIBLE, DE CETTE MANIÈRE, DE POUVOIR CONTEMPLER LE VILLAGE DANS SA GLOBALITÉ NI DE POUVOIR APERCEVOIR UN COIN DE CIEL. PEUT-ÊTRE ÉTAIT-CE LÀ UNE FAÇON DE NE PAS S'ENCOMBRER DE BROUILLARD ET DE CLIPPING...



18 Graphismes

Les villages et les phases de combat sont superbement réalisés dans un style mignon et coloré qui pourrait correspondre à la définition de paradis. Les cinématiques sont, quant à elles, un peu pauvres graphiquement mais on se contente amplement de l'atmosphère merveilleuse retranscrite par les simples scènes de jeu.

16 Animation

Une fois de plus, les phases de combat ne souffrent d'aucun défaut. Seul le déplacement très millimétré de votre personnage pendant les scènes de dialogue et l'absence d'animation dans les décors est à déplorer.

17 Son

N'étant pas une connaissance invétérée des musiques RPG, je ne pourrais vous donner qu'un avis très subjectif sur la chose, à savoir que je les trouve superbes et en parfaite harmonie avec l'univers du jeu. Je crois savoir que ce n'est pas l'avis de Kyo, mais la mélodie d'intro mettra tout le monde d'accord.

16 Jouabilité

Oui, seulement là car si sa maniabilité reste aisée et son interface très claire, le problème de la traduction demeure un véritable obstacle à la compréhension de l'ouverture pour les non-anglistes.

15 Durée de vie

Ce n'est pas le point fort du jeu puisque vous devrez vous contenter d'une vingtaine d'heures en tout et pour tout pour en venir à bout. Enfin, tout ça reste honnête, même pour un RPG.

En Conclusion

À une heure où le RPG de qualité se fait attendre sur Dreamcast, Grandia 2 s'impose comme le titre incontournable de ce premier trimestre. Un titre qui vous arrachera de purs moments de bonheur et d'estase, un titre qui vous enverra sans nul doute possible.

95%

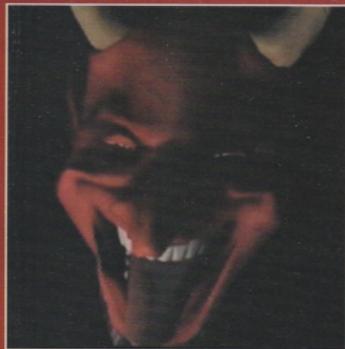


TESTS

Speed Devils On-line

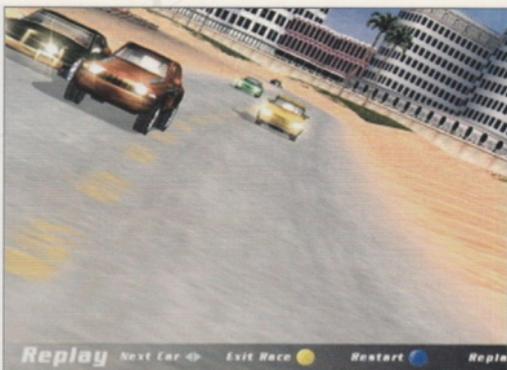


Ha! Ha! Ha! Permettez moi de me gausser : je suis tout simplement content. «Pourquoi ?» Me direz-vous. La raison est simple. Aujourd'hui, sur le marché des consoles de jeux, seule la Dreamcast est à même de nous proposer le jeu on-line (niark!). Il est vrai que cet avantage n'est pas toujours bien exploité, mais il a au moins le mérite d'exister. C'est donc au tour d'Ubisoft de s'essayer à l'aventure On-line sur Dreamcast. Alors, essai transformé ? Si vous voulez mon avis, il se trouve dans les lignes qui suivent. Petit message perso au passage: Merci à mon cher confrère Leung fu !



KYO: « TU ME FERAS 8 PAGES POUR DEMAIN!!! »

Éditeur :	Ubisoft
Concepteur :	Ubisoft
Type :	course de voitures
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardés
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo



ON SE CROIRAIT DANS TURBO.



FÉREZ-VOUS PARTIE DE LA CARGAISON DE CET AVION ?!



QUELQUE CHOSE ME DIT QU'IL S'EST PASSÉ QUELQUE CHOSE ICI...

Bien, bien, bien.... Commençons par le commencement. Speed devils on-line, comme son nom ne l'indique pas, est l'adaptation en version réseau d'un jeu de course du nom de Speed devils (on ne s'en serait pas douté...). Ce jeu, à l'origine, ne se veut pas être une pure simulation, mais il privilégie plutôt l'aspect fun. À cet effet, vous trouverez sur les circuits des tas de coups d'œil plus ou moins déliants (voir thème). Le concept du jeu n'a donc pas vraiment évolué depuis sa première version. En fait, le jeu en lui-même n'a pas évolué. C'est bien dommage, car je me rappelle qu'à l'époque j'étais resté sur une bonne impression de Speed devils. Les graphismes étaient plutôt beaux, et très peu de jeux jouaient dans le même registre. Seulement, aujourd'hui, les graphismes ont beaucoup vieilli, et les F-355 et autres Daytona sont passés par là. Ouh, je sais, il n'y a pas que les graphismes qui font qu'un jeu est bon (bien que, dans un jeu de course, ce soit préférable...). Parlons de l'ambiance alors... La musique tout d'abord: entraînante au départ, elle devient vite agaçante. Je ne me rappelle même plus du genre, tellement les écouter m'était insupportable. De plus, ce qui me paraissait plutôt rigolo avant ne me fait plus vraiment rire (que vous voulez vous, les



ALLO ! LES POMPIERS ! J'AI MA MAISON QUI BRÛLÉE !



UN PEU D'AUTO PROMOTION AU PASSAGE !

enfants doivent bien grandir à un moment ou un autre). Les voitures sont plutôt ridicules pour la plupart et les soucoupes volantes qui parsèment certains circuits n'arangent rien. Ok, certains pourraient encore rétorquer que ce genre de choses dépend des goûts de chacun. Soit, mais n'oubliez pas que je suis là pour vous donner mon avis sur la chose. Revenons aux graphismes, si vous le voulez bien. Contrairement à certaines personnes de la redac, et comme je vous le disais, je trouve qu'ils sont dépassés. À dire vrai, certaines textures vous feraient croire que vous êtes sur PlayStation première du nom. Mais bon, ce jeu a quand même des aspects positifs, notamment la variété des circuits proposés. Vous passerez des montagnes d'Aspen au soleil de Mexico, en passant par Montréal, et j'en passe, et des meilleurs. Il vous sera, d'autre part, possible de paramétrer certains aspects de la course, telles les caractéristiques climatiques. Vous pourrez aussi changer les pneus de votre caisse en fonction du circuit choisi. Mais, ou fait, je ne rends compte que je ne vous ai pas encore parlé du jeu on-line. Personnellement, je ne vois pas vraiment l'intérêt, dans un jeu de courses, de payer la communication pour jouer avec des types que je ne connais même pas. C'est vrai qu'il y a une possibilité de chat, mais vraiment, ce n'est pas comme Phantasy star on-line. Jouer contre l'ordinateur apporte le même plaisir. Bref, je suis resté sur ma faim. Pour finir, je dirais que ce soft s'adresse surtout aux fans du premier volet. Les autres feraient bien mieux de passer leur chemin et de détourner leurs yeux vers Daytona USA qui s'avère bien plus «Fun».

Hitsko.

METTEZ VOUS EN LIGNE S'IL VOUS PLAÎT !

NON, JE BLAGUE...QUE DIRE SUR CE MODE QUI, DANS LE CAS PRÉSENT, N'EST PAS TRÈS INTÉRESSANT. Hmm...

VOILÀ ! DISONS, POUR COMMENCER, QUE S'INSCRIRE SUR LE SERVEUR N'EST PAS CHOSE AISEE POUR LES NÉOPHYTES. M'ENFIN, IL FAUDRA VOUS Y FAIRE CAR, À L'AVENIR, VOUS Y SEREZ SÛREMENT SOUTIEN CONTRAINTS. AU RAYON DES CHOSSES SYMPATHIQUES (IL FAUT QUAND MÊME ADMETTRE QU'IL Y EN A), VOUS POURREZ VOUS CONSTITUER UN PETIT GARAGE DANS LEQUEL VOUS RANGÉREZ VOS PETITS BOLIDES CUSTOMISÉS. VOUS POURREZ AUSSI VOUS CRÉER UN PERSO, CHOISIR SA TRONCHE ET SES PHRASES FAVORITES.

PAR EXEMPLE, QUAND IL GAGNE UNE COURSE, VOUS POURREZ LUI FAIRE DIRE CE QUE VOUS VOULEZ ! PAS DE GRANDES INNOVATIONS, DONC...



CE LAC GÉLÉ EST UN RACCOURCI.



LES DÉNEVELLATIONS SERONT AUSSI INDUQUÉES.

B Graphismes

Les graphismes de ce jeu sont dépassés. Les programmeurs n'ont, en effet, pas pris la peine de les améliorer pour cette nouvelle mouture. Ce qui n'aurait pas été un mal en soi si le jeu était sorti 6 mois plus tôt. Mais, aujourd'hui, c'est une erreur...

14 Animation

Correcte, sachant que d'autres jeux sur le même support procurent moins de sensations encore. Mais, attention ! On reste encore loin de la vitesse ahurissante d'un Daytona.

6 Son

Inaudible au bout de 5 minutes...

14 Jouabilité

Les voitures sont assez maniables, et vous pourrez prendre le jeu en main dès les premières minutes.

12 Intérêt

La durée de vie en solo est très faible. Le mode On-line, en revanche, apportera un soupçon d'intérêt grâce au fait que vous pourrez créer votre perso et votre garage.

En Conclusion

Ce soft a l'aspect technique dépassé, ne comble que le peu de joueurs accrus au réseau. Il s'avère aujourd'hui hors course : ce qui est un comble pour un jeu de course. À éviter donc...

63%

DÉLIRES PUERILES

AU RISQUE DE PASSER POUR CE QUE JE NE SUIS PAS, C'EST-À-DIRE UN RINGARD, JE TIENS À DIRE QUE JE TROUVE CERTAINES PLAISANTERIES ASSÉZ BÉBÈTES. LES E.T ET AUTRES KING KONG, CA FAIT RIRE UN MOMENT PUIS, AU BOUT D'UN AN, CA SAOULE.

CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS DEVRAIENT EN REVANCHE EN RIRE... MAIS PAS LONGTEMPS. ENFIN, À VOUS DE VOIR À QUELLE CATÉGORIE DE PERSONNES VOUS APPARTENEZ. IL EST VRAI QUE CE N'EST PAS DONNÉ À TOUT LE MONDE D'ÊTRE DRÔLE...



TESTS

Spawn : In the Devil's Hand



LE HÉROS DE TODD MACFARLANE REPREND DU SERVICE SUR DREAMCAST, LONGTEMPS APRÈS UN FILM DÉCEVANT. LES GARS DE CHEZ CAPCOM, DÉCIDÉMENT DES FATIGUÉS CHRONIQUES (MERCİ HIRO), NOUS PONDENT UN JEU DONT LA PRINCIPALE QUÊTE EN SOLE EST D'AFFRONTER À LA SUITE DES BOSS, DANS UNE AMBIANCE APOCALYPTIQUE. LA MAJORITÉ (VOIRE LA TOTALITÉ) DES PERSONNAGES DISPOS, OU À DÉBLOQUER, EST TIRÉE DU COMIC AMÉRICAIN, LES FANS NE VONT DONC PAS S'EN PLAINDRE. DIRECTION LE TEST, EN TENTANT DE RESTER OBJECTIF, MALGRÉ MON CÔTÉ «J'AIME PAS BEAUCOUP LES JEUX BOURRINS, MAIS J'AIME BIEN CAPCOM».



FAITES CE QU'ON VOUS DEMANDE ET FAITES VOUS PLAISIR

Éditeur : Eidos

Concepteur : Capcom

Type : Défilement

Nb de joueurs : 1 à 4

VM : Sauvageantes

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : dispo



CHAQUE PERSO PEUT BOOSTER SES CAPACITÉS PENDANT UN CERTAIN LAPIS DE TEMPS. ICI, SPAWN FAIT APPARAÎTRE SA CAPE, ET EST UN POIL PLUS BALÈZE.

Les adaptations de licences, quelles qu'elles soient, sont en général assez mal perçues par les gros joueurs que nous sommes. À ma connaissance, pas une seule n'a vraiment réussi à creuser son trou et ce, sur n'importe quelle machine. Ce Spawn : In the Devil's Hand n'échappe malheureusement pas à la règle. Tire du comics de Todd MacFarlane, le jeu met en scène une ribambelle de personnages sélectionnables (tous ne le seront pas dès le début) dont le seul but dans le jeu est d'affronter des boss.



CE QUE L'AIME PAR DESSUS TOUT : COUPER UN BOSS EN DEUX À L'ARME BLANCHE, UN RÉGAL.



MOURIR NE VOUS RUINE PAS LE MATCH, MAIS VOUS AMPUTE DE DOUZE SECONDES

Oui, il y a plusieurs modes de jeu, mais tous se réduisent à un concept simple : frapper et tirer sur tout ce qui bouge. Je crois qu'il est difficile de faire plus simple, même si quelques options viennent «rèhausser» le tout. Une galerie d'images à débloquer, une habitude chez Capcom, et un mode «Item Collection», à compléter ou fur et à mesure de vos parties. Chouette, ce sont surtout les fans qui vont apprécier. Bon, je sais, je suis un peu aigri par ce test, mais j'ai quand même trouvé des qualités

QUE LA FÊTE COMMENCE !!

UNE TRIPOTÉE DE PERSONNAGES FAIT SON APPARITION DANS CE JEU, ET TOUS (OU PRESQUE) SONT TIRÉS DU COMICS DE MACFARLANE. CELUI QUI A LE PLUS DE DÉCLINAISONS, C'EST BIEN ÉVIDEMMENT SPAWN, MAIS LES AUTRES SONT PAS MAL NON PLUS. MA PRÉFÉRENCE VA À JESSICA, NON PAS PARCE QU'EST UNE FEMME, MAIS PARCE QU'AVEC SES ARMES DES POINGS, ELLE EST TOUT BONNEMENT REDOUTABLE. VOUS POUVEZ SANS PROBLÈME OUBLIER LES FINGUQUES AVEC ELLE, ELLE FAIT PLUS DE DÉGÂTS SANS ELLES. PETIT FLOMILÈGE NON-EXHAUSTIF DES PERSOS DISPOS (IL Y EN A PLUS DE TRENTE !).





B.O.S.S.

ILS SONT L'ESSENCE MÊME DU JEU ; SANS EUX, IL N'Y A PLUS RIEN. LES BOSS SONT DES SUPER VILAINS, EN GÉNÉRAL PAS BEAUX, TRÈS FORTS, LOURDS COMME PAS POSSIBLE, ET BÉNÉFICENT D'UNE PRÉSENTATION AVANT LE COMBAT, DANS CERTAINS LIEUX, ILS SE PAIENT MÊME LE LUXE DE VENIR EN COURS DE ROUND. VOUS DEVEZ LES ÉLIMINER POUR PASSER À LA SUITE. SACHEZ QU'UNE SURPRISE VOUS ATTEND À LA FIN SI VOUS FAITES CE QU'IL FAUT PENDANT LE JEU. À VOUS DE VOIR. EN ATTENDANT, PETITE PRÉSENTATION SANS PRÉSENTION DE CES MÉCHANTS PAS BEAUX.



JE VOUS RASSURE, CE N'EST PAS LA FIN DU JEU. POUR EN VOIR UNE AVEC UN PERSO, CHOISIS LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ MAXIMUM



UNE INTRO, COMME DANS UN JEU DE BASTON

qui ferait rougir d'autres productions Dreamcast. Tout d'abord, les graphismes sont soignés, et certains niveaux sont beaux (et d'autres affreusement laids). On voit là que Capcom connaît bien la bête. L'animation n'est pas en reste, elle est honorable, mais les plans de caméra à des moments sont plutôt chiant (je garde un très mauvais souvenir d'autres jeux 3D où les plans de vue n'étaient pas toujours bons, c'est pourquoi c'est un défaut que j'ai du mal à laisser passer). Pas de scénario

très élaboré, donc pas de prise de tête, c'est d'ailleurs l'esprit du jeu. On y joue pour se défaire, pas pour avoir la fin scénaristique de X en l'ayant débloqué avec Y, en faisant quelque chose à un moment Z. Parlons aussi des représentantes de la gent féminine, peu nombreuses, mais quand même présentes. Au risque de paraître rude, mesdemoiselles et mesdames, les filles que l'on trouve dans ce jeu Spawn (sauf Jessica, à mon avis la meilleure combattante du jeu) ont un petit air de grosse s..., venant surtout du fait que leurs attributs ont été gonflés. Pour certains, cela peut être considéré comme un argument de vente.

C'est un jeu «no prise de tête», où les hommes sont super baraqués et les filles super bien roulées. Seulement, on ne réduit pas un jeu à ces concepts, et forcément, la note s'en ressent. À tous les fans du comics, plus qu'aux autres. Sinon, une curiosité à essayer avant d'acheter, pour vous forger votre propre opinion.

Cid

15 Graphismes

On voit bien que c'est un jeu Dreamcast, on commence à en avoir l'habitude. Ce qui, en dit signifie que nous avons affaire à de beaux graphismes. Seulement, certains niveaux sont laids, ainsi que pas mal de persos. Quant aux filles dans ce soft, elles sont plutôt vulgaires. Damage. Quant à la vidéo de début, c'est une horreur sans nom.

15 Animation

Elle est honorable, sans plus. Il ne faut pas oublier que c'est un jeu bourrin, ce qui, à des occasions, donne lieu à des ralentissements assez gênants. Certains personnages se ressemblent, d'où des animations quasi identiques.

15 Son

Les bruitages, comme les musiques, sont en adéquation avec l'esprit du jeu, c'est-à-dire bourrins, et extrêmement violents. Certains vont omer d'autres vont hoir, c'est juste une affaire de goût personnel. Personnellement, j'aime pas du tout (je préfère celles de Giga Wing II, et de très loin).

16 Jouabilité

Elle est bonne, n'oublions pas que Capcom est derrière ce jeu. Malheureusement, les possibilités sont plutôt limitées, ce qui rend ce jeu d'autant plus lourd et lassant à long terme, et c'est là que réside le problème.

17 Durée de vie

Pour tout obtenir, il va vous falloir du temps, et du courage. Damage, c'est principalement de la durée de vie artificielle, puisqu'il vous faudra recommencer le jeu avec tous les persos dispos au début pour en débloquer d'autres. Vous pouvez même jouer à quatre, mais pas en boss battle.

En Conclusion

C'est un vrai défouloir, aucun doute là-dessus. Si vous recherchez dans ce jeu une once de sérieux, passez votre chemin, il n'y en a pas. Je conseillerai tout de même aux indétrônés de Spawn, les autres se laissent tester par un soft bourrin à souhait, et sans intelligence. Un jeu à l'américaine, quoi...

72%



TESTS

Toy Racer



Les jeux «online» se font de plus en plus présents sur une console dont le but avoué est de s'imposer sur ce créneau. Voici un jeu qui ne fera pas se déplacer les foules. Toy Racer, développé par No Cliché, arrive dans sa version réseau, et c'est une bonne nouvelle pour certains. Un test plein de bonne volonté que je vous livre après seulement une demi-journée de test. Explications.

TOY RACER



SUR CET ÉCRAN, VOUS POUVEZ CHOISIR DE VOUS CONNECTER À UNE PARTIE, OU D'EN CRÉER UNE.

Éditeur :	Sega
Concepteur :	No Cliché
Type :	course
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo



QUELQUES BUGS D'ANIMATION DANS CE GENRE D'ENDROIT SONT MONNAIE COURANTE.



VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT PASSER PAR CES «PORTES», SINON VOUS PERDREZ UN TEMPS PRÉCIEUX À Y REPASSER.



DE LA BRUME, EN PLUS DU SOL GLISSANT, LE COMMENCE À VOIR ROUGE.

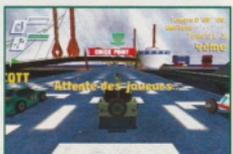
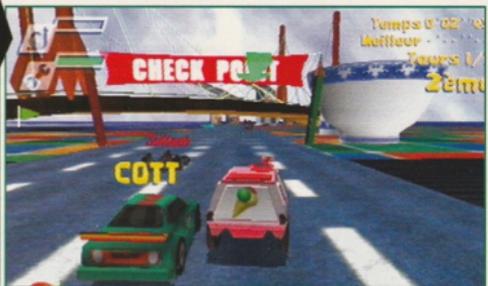
Une centaine de francs ; voici ce que vous coûtera le jeu Toy Racer, développé par les Français de No Cliché. Pour ce prix, vous avez droit à un jeu plutôt moyen dans l'ensemble. Ouh, je sais, ils s'en sont servi pour monter le réseau Dream Arena, mais le problème, c'est que le jeu n'a pas bougé d'un iota depuis la version Preview que nous avions eue entre les mains.

LE JEU ?

En gros, c'est un jeu de course, avec des ballides radiocommandés. On y retrouve toute la panoplie du parfait petit soft de bagnole, avec les

EN RÉSEAU

CE JEU A UNE OPTION RÉSEAU. CETTE DERNIÈRE PERMET SANS PEINE DE RELANCER L'INTÉRÊT DU JEU, PLUTÔT LIMITÉ, VOUS EN CONVIEZ. VOUS AVEZ ACCÈS À QUASIMENT TOUTES LES FONCTIONNALITÉS DU JEU OFF-LINE. LA SEULE CHOSE QUI CHANGE, C'EST QUE C'EST VIA INTERNET. VOUS POURRÉZ VOUS CONNECTER À N'IMPORTE QUELLE PARTIE EN EUROPE, OU EN CRÉER UNE AVEC VOS CHOIX, VOS PRÉFÉRENCES. BRIEF, UN PETIT JEU EN RÉSEAU TOUT CE QUI A DE PLUS BANAL.



LES OPTIONS

ON Y A DROIT, ET CE N'EST PAS UN MAL. POUVOIR REMPLIR SA BARRE DE TURBO, OU ÊTRE RALENTI PAR UN ESCARGOT ROUGE. ON Y TROUVE UN PEU TOUT ET N'IMPORTE QUOI. AU FINAL, ON FINIT PAR S'EMMERDER GRAVE, SURTOUT QUAND VOUS PARTICIPEZ SEUL À LA COURSE, ET CE MALGRÉ LA PRÉSENCE DE CES DITES OPTIONS.



PLUS QU'UNE SECONDE, ET JE LE LAISSE DANS LE VENT.

différentes vues quasi obligatoires, les options à ramasser en cours de jeu, et les adversaires. Tiens, parlons-en.

DES CONCURRENTS ?

Les seuls adversaires que vous aurez sont vos amis, lors d'une partie à quatre joueurs, ou via Internet ; et là vous affronterez n'importe qui dans l'espace européen. Cool ! Pour les ralentir, ou pour vous avantagez, des options entraînent un peu partout sur le circuit. Des circuits, ma foi, peu nombreux et peu originaux.

CE QU'IL VAUT TECHNIQUEMENT

Pas grand chose. On en a vite fait le tour et, même à plusieurs, vous finirez fatalement par vous lasser de ce soft. Alors, que faire ? L'originalité n'est pas son fort et on se lasse vite. À vous de voir si la dépense en vaut la chandelle, d'autant plus que le jeu ne coûte pas cher du tout.

Cid

3 Tours

accélération
vitesse max
traque de route
arrivée

chat retour

LES POINTS ROUGES, À GAUCHE DES NOMS, SIGNIFIENT QUE LES JOUEURS ONT FAIT LEUR CHOIX ET SONT DONC PRÊTS À CONCOURIR. LÀ, C'EST AVEC DES ANGLAIS.



PAS D'UN D'ARRIVER PREMIER, SURTOUT QUAND ON COURT SEUL.

Entrenement
Local
Réseau
Options
Site web

L'ÉCRAN DE DEMARRAGE, SOBRE.

B Graphismes

Pas le point fort du jeu. Tout est épuré, un peu trop même. Les décors ne sont pas assez détaillés pour vraiment attirer l'attention, pour qu'on se dise « ouah, c'est beau ». Donc, ne vous attendez vraiment pas à une révolution. Vous avez probablement déjà vu les photos, je n'ai donc rien d'autre à ajouter.

14 Animation

En tout cas, la meilleure que les graphismes, si ce n'est des phases plutôt louches, par exemple, quand on prend d'une certaine façon une montée. Sinon, pas de gros défauts en la matière.

B Son

Les musiques ne sont pas à casser des briques, les bruitages plutôt limite et répétitifs. Si vous avez un bon CD sous la main, allumez donc votre chaîne HiFi, et mettez-le : vous trouverez peut-être le jeu un peu plus supportable.

16 Jouabilité

Elle est bonne, et c'est une sacrée nouveauté. Vous avez le choix entre deux types de direction et, dans l'ensemble, le véhicule choisi répond bien, même à quatre joueurs.

01 Durée de vie

Lisez un peu le texte, vous verrez pourquoi je suis aussi sévère.

En Conclusion

À quatre joueurs, ou en réseau, il en a un peu plus. Maintenant, pour environ 100 balles, et pour une bonne cause, est-ce que cela vaut le coup ? C'est à vous de décider.

71%



AUX VUES DES INNOMBRABLES MONSTRUOSITÉS DE RÉALISATIONS DÉJÀ CONÇUES DANS LE DOMAINE DES ADAPTATIONS D'UN FILM EN JEU VIDÉO, IL DEVIENT DIFFICILE DE SIMULER UN SOURIRE SATISFAIT À L'ANNONCE D'UNE NOUVELLE TENTATIVE. VOUS VOUS SOUVENEZ CERTAINEMENT DU PETIT CHEF-D'ŒUVRE DE PÂTE À MODELER DES STUDIOS AARDMAN SORTI IL Y A PEU SUR NOS ÉCRANS. CHICKEN RUN N'AURA PAS SEULEMENT CONQUIS DE PAR SON HUMOUR ET SON ORIGINALITÉ, MAIS ÉGALEMENT PARCE QU'IL AURA SU INSUFFER DE LA VIE À SON UNIVERS ET À SES PERSONNAGES GRÂCE À DES PROUESSES TECHNIQUES ET ARTISTIQUES CONSIDÉRABLES. MALHEUREUSEMENT, SI L'ORIGINALITÉ A BEL ET BIEN ÉTÉ ENTRETENU POUR NOTRE CHICKEN RUN VIDÉO LUDIQUE, ON NE PEUT PAS EN DIRE AUTANT DU RESTE DE LA RÉALISATION...



UN DESIGN DÉCIDÉMENT BIEN MOCHE ET SANS COMPARAISON AVEC LE FILM

Éditeur : Eidos

Concepteur : Blitz Games

Type : simulation d'évasion

Nb de joueurs : 1

VM : sauvegardés

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : dispo



OUI ALEX, C'EST BIEN UN NAVET...

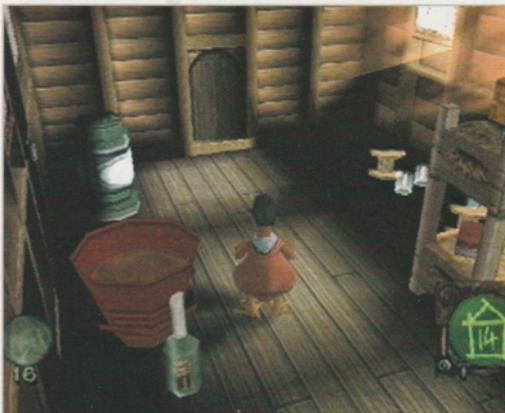
Un premier coup d'œil sur le paysage qui vous entoure et vous vous sentirez comme replongé dans un camp retranché de prisonniers sur le tournage de La Grande Évasion. Des gillages et des baraquements certes, mais vous n'êtes pas Steve McQueen et les pelotons de surveillance déambulant dans les quartiers ne sont pas des soldats. Ginger, c'est votre nom. Vous êtes ce que l'on appelle communément en notre monde une poule et, qui plus est, une poule destinée à pondre inlassablement des œufs en attendant de finir en sauce dans l'assiette des Tweedy ou en farine animale dans le ventre d'une vache. Vous l'aurez compris : votre camp de prisonniers n'est autre qu'un pavillier, et les Tweedy un infâme couple de fermiers dictateurs servis par leurs complices, de grosses bêtes noires. Cerbères de l'Enfer, que l'on dit des chiens... Je vous entends déjà me dire : «C'est marant, parce qu'à la campagne, c'est un peu comme ça que ça se passe...». Mais, je vous orête : les fermes d'Angleterre présentent décidément bien des phénomènes insolites, car, en effet, l'on pourrait y voir des volailles parler, tracter et même échaufarder des plans d'évasion... Ginger entend bien parvenir à libérer ses congénères de leur condition «humaine», et cela quel



IL FAUT PARFOIS RIUSER ET SAVOIR SE PLANQUER DANS LES PETITS COINS...



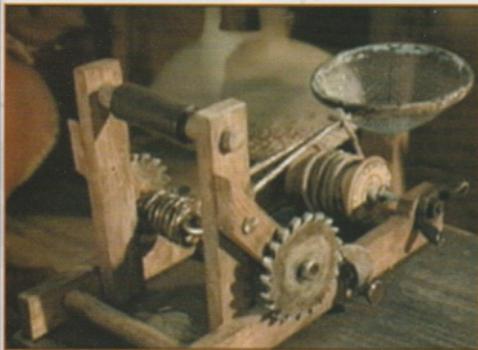
DES DÉCORS BIEN VIDES...



DES INTÉRIEURS QUI NE SONT PAS SANS NOUS RAPELLER LES BARAQUEMENTS DE LA GRANDE ÉVASION

CERVELLE DE PIAF ?

DES PLANS FUNS, DES MACHINES TOTALEMENT TORDUES : L'IMAGINATION D'UNE POULE RECÈLE PARFOIS BIEN DES SURPRISES. NOS McGIVER À PLUMES ONT DONC DU PLOMB DANS LA CERVELLE QUAND IL S'AGIT DE RÉCHAPPER À L'EMPRISE DES TERRIBLES TWEEDY. UNE RAQUETTE DE TENNIS CATAPULTE, UN FEU D'ARTIFICE FUSÉE : LA FERME POISSONNE D'OBJETS EN TOUT GENRE ET IL NE TIENT PLUS QU'À VOUS POUR QUE MACBEC PUISSE ASSEMBLER VOS INVENTIONS.



L'EUSSS-TU CRU ?

CE N'EST PAS DU RESSORT DU CERVEAU D'ENSTEIN, MAIS LES PETITES PHASES DE RÉFLEXION AGÈMENTÉMENT NIÉANMOINS QUELQUE PEU VOS QUÊTES. S'IL VOUS FAUDRA TOUT D'ABORD TROUVER LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE À LA CRÉATION DE VOS MACHINES, VOUS DEVEZ ÉGALEMENT USER DE CERTAINS STRATÉGIES TELLES QUE DÉPLACEMENT D'OBJETS OU ENCLICHÈMENT D'INTERMÉDIAIRES AFIN DE LES RECOLLER. SAACHEZ CEPENDANT QUE VOUS N'AUREZ PAS À CHERCHER LONGTEMPS AVANT DE COMPRENDRE LA TACTIQUE À ADOPTER.



LE CLOSE COMBAT ENTRE CHIEN ET POULE : UNE PRATIQUE DANGÉREUSE...

qu'en soit le prix. Secondé de plusieurs de ses amis, il lui faut imaginer puis concevoir les outils et les déguisements qui lui permettront de mener à terme ses projets de fuite. S'il n'a pas la simplicité d'un jeu de plate-forme, le concept de jeu en lui-même n'en demeure pas moins clair. Les machines qu'il vous faudra mettre sur pied et que votre dévoué MacBec se chargera d'assembler, nécessitent avant tout le matériel adéquat, à savoir raquettes de tennis, roulettes de landau ou encore robe de nuit. Et c'est là qu'interviennent vos talents d'explorateur, afin de dénicher les dits objets ou sein de la ferme, et également d'agent secret, puisqu'il vous faudra vous faufiler dans les moindres recoins sans jamais vous faire repérer des divers chiens et fermiers, ni ébruiter le moindre son en marchant dans les multiples fioques d'eau, tôles ondulées et faisceaux de lumière. Il vous arrivera bien entendu de vous faire pister par les vilaines bêtes, mais sachez dans ce cas que vous pourrez détourner leur attention en leur jetant quelques petits choux de Bruxelles dont ils semblent raffoler (c'est bien connu : les gros chiens de garde des fermes de l'Angleterre profonde se nourrissent essentiellement de choux de Bruxelles...). Dans Chicken Run,

vous ne mourez pas : le fait de vous faire attraper vous impose simplement de revenir à la dernière porte que vous avez franchie et, fait plus gênant, vous incombe également l'obligation de regagner le dernier objet dont vous avez fait gain. Vous ne serez pas seul dans vos mini-quêtes, puisqu'un petit coq prétentieux dénommé Neo Rocky se chargera de prospecter la cour tandis que Ric et Ruc. (entendez Tucco et Kyo : le premier étant commère et le second «pas toujours très futé») s'infiltreront plus subrepticement dans les petits coins. Il vous faudra ainsi tour à tour revêtir leur identité afin de pallier vos manques. Finalement, une fois vos inventions bâties, il vous faudra libérer le plus de poules possible en les éjectant par divers moyens en dehors du camp : c'est en cela que vous parviendrez à valider les étapes de votre progression et à passer à l'acte suivant. C'est à peu près tout pour ce qui concerne le concept même de ce Chicken Run, qui aurait pu captiver bien plus de monde si sa réalisation technique avait été à la hauteur de ses entreprises. À commencer tout d'abord par des graphismes tout bonnement laids, cubiques et à des lieues de ceux du «pâtamodèle animé» dont il s'inspire. Des couleurs ternes, des décors parfois répétitifs et des perspectives sans volume : la Dreamcast fera ou moins l'économie de 96 bits... Tous ces paysages ne sont pas sans s'affadir par une sélection d'angles de vue non aboutis : la vision générale vous supplante et ne laisse que peu de périmètre de visibilité ; la caméra via crois directionnelle prolonge votre champ d'orientation, mais domine toujours votre personnage tandis que vous tentez désespérément de deviner les alentours. Enfin, un système de vision automatique se déclenche chaque fois que vous vous plaquez contre les murs, et ce afin de mieux appréhender

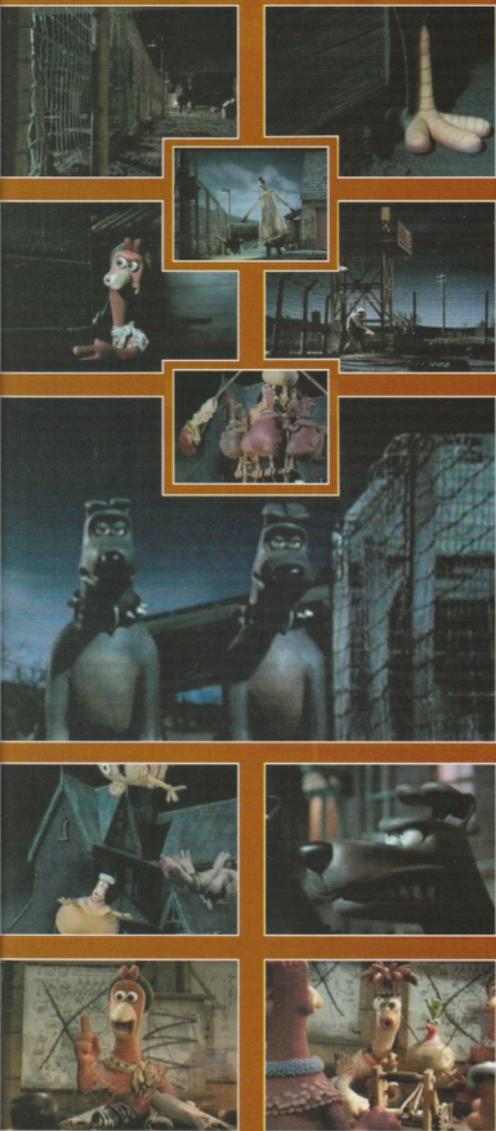


VOTRE RADAR SONAR, EN BAS À DROITE DE L'ÉCRAN, DÉTECTE LA MOINDRE PRÉSENCE MENAÇANTE



COMME UN COQ EN PÂTE... À MODELER

OUTRE LES DIVERSES IMAGES QU'IL VOUS FAUDRA RECUEILLIR SUR VOTRE ROUTE, CHICKEN RUN INCLUT À SON MENU GÉNÉRAL UNE OPTION PERMETTANT DE REVISUALISER À VOLONTÉ LES DIFFÉRENTES CINÉMATIQUES QUI ONT PARCOURU VOTRE PARCOURS. CHAQUEUNE D'ENTRE ELLES RETRACE UN COURT PAN DU FILM EN LUI-MÊME, AUSSI ATTENDEZ-VOUS À DU FUN ET DU GRAND SPECTACLE TOUT EN PÂTE À MODELER.



BEN OUI, UNE POULE, ÇA PREND SA DOUCHE COMME TOUT LE MONDE...



OUI, IL VOUS FAUT NOURRIR CES POULES PONDEUSES LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE AFIN DE RÉCUPERER LEURS ŒUFS

vos prédateurs : sur ce point, c'était plutôt bien pensé. Certes, la gestion un peu chaotique des caméras altère quelque peu la maniabilité de votre personnage, mais rassurez-vous, les commandes demeurent relativement simples à prendre en main, et vous n'aurez aucun mal à déplacer les objets, enclencher les interrupteurs ou encore à lancer vos chers et tendres petits choux de Bruxelles aux gentils chienschiens à leur mémère. L'interface du jeu ne souffre lui d'aucun véritable défaut : tout est clair et traité avec humour, de vos plans de construction à votre carte, en passant par les objets que vous avez recueillis. Un radar sonar vous indique également l'emplacement de présences nuisibles et vous prévient d'un bip répétitif à mesure que vous vous approchez d'un item à récupérer. Voilà là un bon point qui vient considérablement contrebalancer les problèmes de vue dont je vous parlais précédemment. Malheureusement, tout cela se voit servi d'une durée de vie extrêmement courte : il vous faudra peut-être trois ou quatre heures avant de venir à bout des trois seuls actes proposés. Ajoutez à cela une musique, certes fort sympathique puisque du même acabit que celle de La Grande Évasion, mais toutefois un peu gavant après une heure d'attente en boucle... Au final, si le concept témoignait au moins d'une certaine originalité, la réalisation technique du soft n'occupe pas quant à elle de grandes prouesses et nous conforte dans l'idée que les adaptations de film en jeu nous déçoivent beaucoup trop souvent... Titus (ndc : Titus, qui confond Steve McQueen et De Funès, ce qui irait encore si elle n'était pas persuadée que Marc Wahlberg est le héros de la Soupe aux choux, son film-culte...)



Shuffle : Bonjour GINGER ! Oui, c'est bien simple qu'on va avoir besoin d'allumer... UNE POULE QUI TRICOTE...



UNE PETITE PARTIE DE SWIMMING POOLE...

Titus

POOL !

LA CHASSE EST DÉCLARÉE, MAIS VOUS ÊTES LA PROIE ET ILS SONT VOS PRÉDATEURS. DIFFICILE, QUAND ON EST UNE POULE, DE SE DÉFENDRE FACE À CES CHIENS TOUT MOCHES. AUSSI VOUS FAUDRA-T-IL VOUS CACHER ET VOUS LA JOLIE JAMES POULE EN RASANT LES MURS SI VOUS NE VOULEZ PAS FINIR EN PÂTE OU RECOMMENCER DE VOTRE POULAILLER. VOTRE SEULE ARME POUR FAIRE DIVERSION AUPRÈS DES GARDES CANINS : DU CHOU DE BRUXELLES...

POULES DE LUXE

Y'A PAS À DIRE, ELLES SONT PHOTOGÉNIQUES : À VRAI DIRE, ELLES SONT BEAUCOUP PLUS JOLIES EN PHOTO QU'EN RÉALITÉ. ÉVIDEMMENT, LA COMPARAISON ENTRE LES GRAPHISMES TOUT MOCHES DU JEU ET LA BEAUTÉ DES DESIGN CRÉÉS PAR LES STUDIOS AARDMAN NE FAIT AUCUN PLU. TOUJOURS EST-IL QUE LE MODÉ IMAGES À COLLECTIONNER VOUS RAPPELLERA CERTAINEMENT LES MOMENTS FORTS DU FILM.



C'EST PAS DU POULET...



L'AVENTURE À LAQUELLE VOUS PRENDREZ PART SUIT PAS À PAS LE COURT DU FILM. VOUS RENCONTREZ DONC BIEL ET BIEN SUR LE FIL DE VOTRE PROGRESSION TOUS LES PERSONNAGES MYTHIQUES DU «PATAMODELER ANIMÉ». À COMMENCER PAR GINGER ET ROCKY, LES DEUX VÉRITABLES PROTAGONISTES, PUIS RIC ET RAC, MACBEC LE CERVEAU DE L'ÉQUIPE, ET ENFIN LES DICTATEURS DE VOTRE CAMP DE PRISONNIERS : LES TWEEDY.

II Graphismes

Les phrases de jeu présentent des graphismes du ressort d'une 32 bits. On est bien loin des formes arrondies structurées à la pâte à modeler pour le film. En fait, décors et personnages demeurent bien anguleux et décidément trop simplifiés. Heureusement, quelques cinématiques tout droit sorties des Studios Aardman viendront agrémente tout ça.

15 Animation

Pas de réel gros problème de ce côté-là, mais on ne peut tout de même pas s'attendre à des merveilles.

16 Son

Après écoute de la musique de fond, ma note vous paraîtra peut-être un peu élevée ; cependant, je ne peux m'empêcher de la trouver excellente malgré sa répétition en boucle. La bande sonore vous propose quant à elle une jolie gamme de bruitsages de la campagne profonde ; c'est fun, mais décidément, ces chiens font de drôles de bruits lorsqu'ils se grattent les puces...

16 Jouabilité

Hormis des problèmes des caméras mal gérées, votre personnage ne pose aucune réelle difficulté à prendre en main. L'interface se veut claire et simple, et l'idée de vous assigner un sonar s'avère fort pratique.

II Durée de vie

Trois actes divisés en quelques mini-épisodes ; il ne vous faudra pas plus de 4 heures pour en venir à bout.

En Conclusion

L'originalité est bel et bien au rendez-vous, puisque le jeu en lui-même vous propose une série de mini-épisodes inédites sur fond d'ambiance humoristique. Malheureusement, le tout s'avère fort répétitif à la longue. Difficile égoïstement de ne pas s'écarter de certains points techniques inaboutis...

80%



Une chose est sûre, avec Sonic shuffle SEGA n'avait aucunement l'intention de révolutionner le monde des jeux vidéo. En fait, le but était plutôt de toucher un public plus large que les simples passionnés. Pour cela, quoi de plus naturel que de prendre exemple sur le maître dans le genre, j'ai nommé

Nintendo. Ce dernier volet des aventures de Sonic n'est donc qu'une resucée de Mario Party sur N64. Seulement voilà, force est de constater que dans le cas présent, et ce par bien des aspects, l'élève ne dépasse pas le maître.



Éditeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	Jeu de société
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo

LES MINI-JEUX DANS LE JEU

COMME JE VOUS L'EXPLIQUAIS, CERTAINES CASES DU PLATEAU DONNE DROIT À DES MINI-JEUX (TOUS LES JOUEURS PARTICIPENT) OU À DES MINI-EVENT (SEUL LE JOUEUR CONCERNÉ PARTICIPE). LES MINI-JEUX SONT CE QU'IL Y A DE PLUS FUN DANS SONIC SHUFFLE. DANS L'UN D'EUX PAR EXEMPLE, L'UN DES JOUEURS SERA TRANSFORMÉ EN GÉANT ET DEVRA ÉCRASER SES ADVERSAIRES. LES MINI-EVENT QUANT À EUX VOUS PROPOSENT EN SCÈNE DES MINI-RPGs À IMAGES FIXES. CE N'EST PAS EXCEPTIONNEL, MAIS ÇA NE MANGE PAS DE PAIN.



Sonic le héros fantastique ! Haaaa, ce que je peux aimer ce personnage ! Mais bon, je pense que vous n'en avez rien à faire, alors je vais passer à ce qui vous intéresse : le test. Que les émotifs se préparent car je vais être direct. Sonic shuffle, c'est (et je suis ou regret de le dire) en quelque sorte le Mario Party du pauvre. Le principe du jeu est quelque peu complexe, mais je vais tout de même tenter de vous le clarifier. Lorsque vous commencez une partie, vous atterrissez sur un plateau de jeu qui s'apparente à celui du jeu de l'île. Vous avancez case par case, le nombre de cases étant déterminé par la carte que vous aurez tirée. Vous pouvez avancer de une à six cases. Il existe plusieurs cases différentes ayant chacune leurs effets. Certaines vous

donneront droit à des mini-jeux, alors que d'autres provoqueront des combats contre des monstres... Vous gagnerez la partie lorsque vous aurez ramassé les pierres précieuses qui parsèment le plateau. Ça a l'air simple comme ça, mais en pratique, c'est bien plus complexe. Ce qui en fait est une faiblesse lorsqu'on sait que c'est un jeu de société destiné à toute la famille. Un enfant de huit ans, par exemple, ne pourrait pas saisir toutes les subtilités du jeu (moi-même en gros bêta que je suis, j'avoue ne pas avoir tout saisi). En effet, le fait de choisir les cartes que l'on tire parmi les siennes ou celles de son adversaire confère un aspect tactique au jeu (ce n'est pas comme si c'était un simple dé), et il vous faudra faire preuve de réflexion pour gagner la par-



LORSQUE VOUS VOUS DÉPLACEZ SUR LE PLATEAU DE JEU, VOUS POURREZ UTILISER LES APPÉTITES PROPRES À CHACUN DES PERSONNAGES.



VOUS AUREZ PARFOIS AFFAIRE À DES MONSTRES. LES COMBATS SE FERONT ALORS À LA MANIÈRE D'UN RPG (SIMPLIFIÉ).

tie. Il faut ajouter à tout cela le fait que chacun des personnages possède des aptitudes qui lui sont propres. Par exemple, Knuckles pourra accéder à des cases du plateau auxquelles d'autres persos ne pourront pas accéder, car il a la possibilité d'escalader les parois. Côté technique, par contre, c'est autre chose. Les graphismes sont de très bonne facture et les couleurs resplendissantes. Les personnages sont modélisés à la façon d'un Jetset Radio, ce qui n'a rien pour déplaire.

En revanche, petit bémol au niveau des musiques, qui ne collent pas vraiment au jeu. Ce

Sonic pêche en fait par son manque d'accessibilité, ce qui, je le répète, est vraiment dommage, car il est techniquement séduisant.

Hisoka



C'EST SUR CET ÉCRAN QUE VOUS CHOISIREZ VOS CARTES.



SONIC ET...



L'ÉQUIPE AU GRAND COMPLET.



PAN ! DANS LES DENTS !



LORSQUE VOUS TOMBEZ SUR LA MÊME CASE QU'UN AUTRE JOUEUR, VOUS PASSEREZ EN MODE DUEL.



KNUCKLES : DEUX MONUMENTS DE NOUVEAU RÉUNIS

15 Graphismes

Les graphismes sont très soignés et les couleurs pétent le feu. C'est très joli et ça fait plaisir. De plus, un effort d'originalité a été fait sur les personnages, qui sont rendus façon D.A.

10 Animation

La moyenne, mais considérez que cette note n'est pas significative. En effet, pour ce genre de jeu, l'animation n'est pas un critère déterminant.

13 Son

Les bruitages sont sympo, et les fans reconnaîtront sans mal le tintement des anneaux, qui n'a pas changé. Les musiques, quant à elles, sont inadaptables.

15 Jouabilité

Simple au possible. En fait, vous n'aurez vraiment à jouer du pad que lors des séquences de mini-jeu.

13 Intérêt

Le jeu n'a d'intérêt que s'il est pratiqué à plusieurs joueurs. Seul, il se révèle vite lassant.

En Conclusion

Sonic Shuffle ne tient pas ses promesses. Du fait de la complexité des règles, il s'avère lassant, et ce même à plusieurs. Si vous aimez Sonic, attendez plutôt Sonic Adventure 2, qui ne devrait pas tarder.

74%

PIÈRE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE !

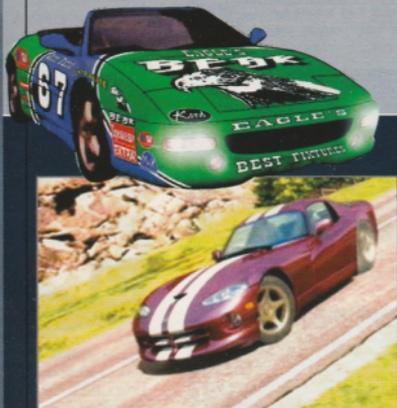
PASSONS SUR LE MANQUE D'ORIGINALITÉ FLAGRANT DU TITRE DE CE THÈME. LORSQUE VOUS VOUS TROUVEREZ SUR LE PLATEAU DE JEU, VOUS POURREZ RAMASSER DES PIÈRES, ET CES DERNIÈRES, VOUS OFFRENT CERTAINS POUVOIRS COMME CELUI D'IMMOBILISER VOS ADVERSAIRES PENDANT PLUSIEURS TOURS, OU À L'INVERSE DE LES FORCER À AVANCER DE PLUSIEURS CASES PENDANT PLUSIEURS TOURS. CE QUI RENFORCE ENCORE L'ASPECT TACTIQUE DU JEU.



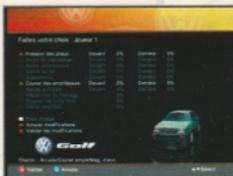
Vanishing Point



Jamais un genre n'aura été si controversé sur une console. Les jeux de course sur Dreamcast posent de graves dilemmes : on aime ou on n'aime pas, c'est selon. Et, dans ce mélomélomé, un jeu que quasiment personne n'attendait sort, et c'est une vraie bonne surprise. Pas que j'ai de gros a priori sur Acclaim mais, exceptés quelques titres, cet éditeur ne nous avait pas habitués à de très bons softs. Vanishing Point sort, pour notre plus grande joie.



Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Clockwork Games
Type :	Course
Nb de joueurs :	1 - 2
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo



ET CERTAINS PENSENT QUE CE N'EST PAS VRAIMENT UNE SIMU... C'EST QUOI CA ?

Il est actuellement de mauvais ton de trop attendre un soft : on risque le plus souvent d'être déçu par le résultat final. Enfin, par mauvais ton, je veux dire qu'il ne faut pas prendre ses désirs pour des réalités. Combien de personnes de la rédaction ont été limite dégoûtées par des softs que l'on disait révolutionnaires ? Et souvent, dans ces moments-là, il arrive un jeu que personne n'attend, et qui pourtant réussit à sortir son épingle du jeu. Vanishing Point en est un exemple frappant. Quand on connaît l'éditeur (Acclaim), on peut se mettre à avoir peur. Mais là, ce n'est pas le cas.



LES ACCIDENTS NE SONT PAS TRÈS RÉALISTES, MAIS C'EST PAS UNE SIMU... SI ? ENFIN, JE SAIS PLUS.

POURQUOI DONC ?

Contairement à d'autres jeux sortis sur notre bonne vieille Dreamcast (n'y voyez rien de péjoratif, je l'aime bien, cette machine), Vanishing Point peut se targuer de posséder de beaux graphismes en haute résolution (une constante démièrement, et tant mieux pour nous, les joueurs), allées à une très bonne animation. Et dans un jeu de course, si on n'est pas à l'aise visuellement, on accroche moins, même si la maniabilité est excellente, ce qui au final fait passer un soft moyen au rang de grosse daube.

UNE DODGE VIPER, JE VOUS PRIE.

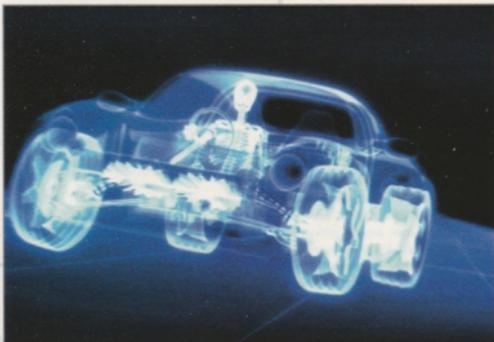
LES LICENCES PRESTIGIEUSES (UN BIEN GRAND MOT), VOILÀ UN DES POINTS FORTS DE CE JEU. BON, IL N'Y A PAS QUE LA LOTUS ELISE OU LA CÉLÈBRE DODGE VIPER DE CHRYSLER, MAIS CERTAINS SERONT CONTENTS DE RETROUVER, PARMI LES VÉHICULES SECRÉTÉS (À DÉBLOQUER, CELA VA DE SOI), DES ANTIQUITÉS COMME LE MICROBUS DE VOLKSWAGEN OU LE MODÈLE 2 DE LA GOLF, ENCORE DE VOLKSWAGEN. IL Y A TRENTE-DEUX VÉHICULES AU TOTAL, À DÉBLOQUER OU NON.



VOUS DEVEZ TOUT FINIR POUR TOUT AVOIR. C'EST CLAIR, NON ?



DANS LA RÉALITÉ, JE NE PENSE PAS QUE ÇA SE PASSERAIT AUSSI BIEN. ENFIN...



VOUS AUREZ DROIT À CE TYPE D'ÉCRAN DE LOADING LA PLUPART DU TEMPS (SI CE N'EST TOUT LE TEMPS)

ENCORE UNE FOIS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN

LE MODE REPLAY EST, ACTUELLEMENT, INDISSOCIABLE D'UN BON JEU DE COURSE. LA MODE A ÉTÉ LANCÉE PAR UN JEU SUR UNE MACHINE CONCURRENTIELLE, MAIS CE N'EST PAS LE SURET. SACHEZ QUE CELUI DE VANISHING POINT A BÉNÉFICIÉ DE SOINS PARTICULIERS ET VOUS PERMET DE REVOIR SOUS D'AUTRES ANGLES LA COURSE QUE VOUS VENEZ DE FAIRE (PAS UNIQUEMENT LA COURSE, MAIS AUSSI LES CASCADES). DOMMAGE QUE CERTAINS PLANS, RÉUSSIS, SOIENT RÉUTILISÉS À OUTRANCE ET RENDENT AINSI CE MODE PLUS OPTIONNEL QU'IL NE L'EST DÉJÀ. QUELQUES EXEMPLES AVEC MON MODÈLE, LE GOLF MODÈLE 2.



LES DÉCORS FOURMILLENT DE DÉTAILS, COMME CET AVION QUI SURVOLE LA PISTE.

SIGNES EXTÉRIEURS DE RICHESSE ...

...GRAPHIQUE. DE LA HAUTE RÉOLUTION (SI VOUS AVEZ UNE VGA BOX, VOUS ÊTES AVANTAGÉS) À PROFUSION POUR VOUS PROPOSER DES DÉCORS RICHES EN DÉTAILS. CE VANISHING POINT EST TOUT BONNEMENT UNE AGRÉABLE SURPRISE ET SE PLACE SANS PEINE DANS LES MEILLEURS TITRES DU GENRE ; ENFIN À MON AVIS, BIEN QU'IL NE SOIT PAS PARFAIT, QUELQUES PHOTOS POUR VOUS DONNER ENVIE D'Y JOUER.



La modélisation des voitures est plutôt bonne, vous trouvez pas ?

TESTS

FAISONS COMME LES FRÈRES DUKE ...

... EN MOINS RIDICULE, BIEN ENTENDU. CE JEU NE PEUT PAS VRAIEMENT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UNE SIMULATION (QUOIQUE, SUR CERTAINS POINTS...), À CAUSE DE LA PRÉSENCE D'UN MODE CASCADES DANS LEQUEL VOUS GAGNEZ DES POINTS ET OUVRIREZ D'AUTRES DÉFIS, LE BUT FINAL ÉTANT DE... JE PRÉFÈRE VOUS LAISSER LA SURPRISE, UN PEU D'EFFORTS NE VOUS FERA PAS DE MAL. CE MODÈ EST ASSEZ INTÉRESSANT MAIS, UNE FOIS FINI À FOND, ON N'Y RETOURNE PAS. DOMMAGE.



LES AUTRES VOITURES ONT UNE FÂCHEUSE TENDANCE À FRENER QUAND L'ARRIVE PRÈS D'ELLES. ÇA A LE DON DE M'ÉNERVER GRAVE ...



VOUS NE COURREZ PAS RÉELLEMENT CONTRE VOS ADVERSAIRES, CONTRAIREMENT AUX APPARENCES, MAIS VOUS DEVEZ QUAND MÊME BATTRE UN TEMPS.

C'EST DONC UNE DAUBE ?

Nan, nan, je n'ai pas dit cela, au contraire. Ce jeu est loin d'être une de ces ratures qui inondent la dernière console de Sega (je ne citerais pas de noms), même si quelques personnes seront gênées par les temps de chargement assez longs et insupportables. La jouabilité est très bonne, même si la sensation de vitesse n'est pas aussi présente que dans d'autres productions. Il vous faudra attendre un certain temps (celui d'obtenir des voitures plus intéressantes) pour pouvoir alors profiter réellement du jeu. Mais, après tout, qui a dit que tout devait être accessible depuis le début ? Comme cela, l'intérêt grandit, et le plaisir de jouer aussi.

À PART CELA,

Vanishing Point propose tout ce qui fait un jeu de course de base (course simple, contre la montre, championnat), en y ajoutant deux nouveautés : un mode cascades (voir encadré), et un mode spécial à débloquent. Ce n'est pas la seule chose à faire ; d'ailleurs, vous avez des tas de découvertes à faire. Le menu Extra est là pour vous tenir informés des évolutions de votre partie et de ce qui vous reste à trouver dans le jeu. De quoi attiser la curiosité de pas mal d'entre vous.

FINISSONS DONC

... en parlant de ce Vanishing Point qui se présente comme un très bon soft, avec ses qualités et ses défauts, mais après tout, rien ne peut être réellement parfait. C'est juste que ce titre se place sans

peine parmi les références

du moment, une sorte

de valeur sûre qui,

je dois l'avouer, a

fait plaisir à pas

mal de personnes

à la rédaction.

Comme d'habitude,

vous êtes les seuls

maîtres de votre

porte-monnaie.

N'hésitez donc pas à

essayer ce jeu avant de l'ache-

ter, pour vous forger votre opinion.



Cid



QU'EST-CE QUI M'A PRIS DE FROÛLER LE MUR ? ÉTAIT-CE POUR VOUS MONTRER LES PETITS DÉTAILS QUE FOURMILLET DANS CE JEU ?

18 Graphismes

La Dreamcast démontre encore une fois sa puissance graphique et ce soft se place, sans peine, parmi les plus beaux dans sa catégorie. Les heureux possesseurs d'une VGA Box vont être aux anges.

18 Animation

Elle n'a heureusement pas été oubliée. En 60 Hz, c'est un vrai régal. On regrettera seulement certains comportements louches de la voiture. Sinon, tout tourne ou poill.

17 Son

Les musiques ne sont pas inoubliables, mais pas insupportables. Quand aux bruitages, ils sont bons, proches des bruits des voitures modèles. Un bon trip : baisser le volume des musiques à fond, et mettre le son du moteur à fond.

16 Jouabilité

Très bonne, mais ne restera pas dans les annales comme la meilleure de toutes. Les véhicules répondent bien, malgré un comportement bizarre à certains moments. L'analogique ne cause pas de gros problèmes (comme un certain Daytona USA 2001). Cool.

13 Durée de vie

Longue. Il vous faudra faire plusieurs fois quelques courses pour tout débloquer, voitures sésantes comme nouvelles options. On ne s'ennuie pas vraiment, c'est du tout bon. On est loin d'une vraie simulation, et loin aussi d'un jeu d'arcade pur, mais qui s'en plaindra, exceptés les puistes ?

En Conclusion

Mélange savamment bien dosé d'arcade et de simulation, ce jeu devrait plaire à ceux qui recherchent un bon soft pour leur ludothèque. On regrettera seulement que l'intérêt ne vienne qu'après avoir supporté la lenteur des premiers véhicules.

91%



VOUS RECHERCHERZ UN STAGE DANS LA PRESSE,

FJM vous propose :

STAGE DE JOURNALISME

STAGE COMMERCIAL

STAGE WEBMASTER

STAGE PAO

STAGE SECRETARIAT

STAGE ATTACHE DE PRESSE

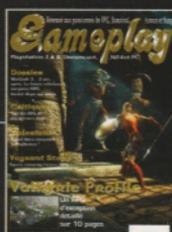
ENVOYEZ VOTRE CV,

DATE DU STAGE ET/OU DUREE

À L'ADRESSE SUIVANTE (RÉPONSE SOUS 48 H)

GRUPE FJM/STAGE

3 TER RUE D'ARSONVAL - 75015 PARIS



Vite vu

Kiss Psycho Circus - The Nightmare Child



VOUS VENEZ DE RÉCUPÉRER VOTRE SABRE.

Dreamcast (Euro)

Genre : FPS à deux balles

Je vais vous avouer une chose : quand on m'a parlé de Kiss machin truc chose, j'ai ri. Non pas parce que ce sont les KISS, groupe de Rock des années 80 aux maquillages grotesques, mais

parce que faire un FPS avec Quake 3 Arena et Unreal Tournament en face tient de la folie pure. Et pourtant, ça a été fait. Et force est de constater que graphiquement, c'est pas trop mal. Loin de moi l'idée de faire l'apologie de ce jeu. Lisez donc l'arrière de la pochette, vous serez surpris de voir comme moi dans quel "trip" ils ont fait le jeu. Une curiosité plus qu'autre chose, mais un jeu moyen, dont la maniabilité est sujet à améliorations.

Gd



SACRÉE ARME. JE N'OSE PAS IMAGINER LES AUTRES.

Aqua GT

Dreamcast (euro)

Genre : courses de barboteuses

Au départ, une idée plutôt originale, une course de hors bords. Seulement, la réalisation ne suit pas, et nous voilà en présence d'un soft plus que moyen. Pourtant, ce jeu proposait de bonnes choses : tout d'abord, des bateaux (il y en a beaucoup) et des courses à débloquer. Je sais, cela ne fait pas un très bon soft, ni un titre d'exception, mais il manque à Aqua GT ce petit quelque chose qui fait que l'on a envie de continuer. Les graphismes sont un poil en deçà de ce que peut nous offrir une Dreamcast, l'animation est bonne en mode Un joueur, mais saccade en mode

Deux joueurs. Pire, lorsque les deux bateaux sont visibles sur chacune des deux parties de l'écran (comprenez par là, quatre bateaux), il y a des ralentissements, incompréhensibles. L'interface des menus est vide et fade, rien à voir avec la présentation d'un Street Fighter Alpha 3 (pour moi, la référence en matière de présentation). Un jeu trop moyen pour trouver une place de choix dans votre ludothèque.

Gd



DOMMAGE, CELA PARTAIT D'UNE BONNE INTENTION...



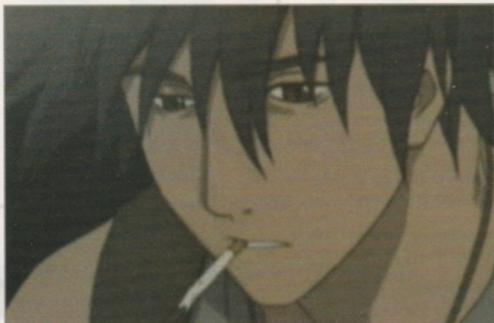
ON VOIT LE SOLEIL À TRAVERS LE BÂTIMENT DE GAUCHE.



68%

42%

Blue 6



LES FANS SERONT AUX ANGES, LES AUTRES AUX CHIOTTES.

Dreamcast (jap)

Genre : ennui total

Voici qui débarque sur Dreamcast une adaptation de L'OAV de Blue Six : Time and Tide, une célèbre série faisant quelque peu penser à Water World. L'action se passe dans le futur, le monde a été englouti au fond des eaux et seuls quelques humains ont survécu. Ceux-ci tentent tant bien que mal de survivre, mais ça n'est pas facile. En ce qui concerne le héros, il était autrefois pilote dans l'armée, mais s'est retiré. Dans le jeu, vous incarnez ce héros, vous êtes au départ dans la ville, vous déplacez une sorte de curseur pour parler des gens qui ne sont même pas animés... Ensuite, vous allez au port pour prendre le



large, vous devez vous rendre à l'emplacement d'un village englouti. Vous arrivez en bateau jusqu'à un certain endroit, puis vous devez commencer les recherches à bord d'un sous-marin. Votre objectif est de retrouver d'éventuels objets ou même trésors. Le problème, c'est que les décors sous la mer ne sont pas très riches, et le jeu devient vite très monotone. De plus, l'espace de recherche est très limité, et vous aurez souvent un message vous disant que vous avez dépassé les limites de la zone de recherches. Les musiques ne sont pas mauvaises mais pas captivantes non plus, le seul vrai avantage que l'on peut en tirer, ce sont les scènes d'anim' tirées de l'OAV.

Hiro



VOICI LES DIFFÉRENTS ENDROITS OÙ VOUS DEVEZ ALLER POUR PARLER AUX HABITANTS ET ÉVENTUELLEMENT SAUVEGARDER



Dreamcast (euro)

Genre : course de moto-neige

Bof... C'est l'impression que j'ai eue en jouant à ce jeu. Oui, l'idée est plutôt originale, une course de motoneiges. Oui, la maniabilité est bonne, sans plus. Mais comme vous vous en doutez, ce n'est pas suffisant pour faire un jeu, très bon de surcroît. Nous sommes donc en face d'un soft plutôt limité, aux graphismes indignes d'une Dreamcast, et à la bande sonore banale. Les menus sont vides, et malgré la présence d'un éditeur de niveaux ultra-simple à utiliser, le soft est en deçà de ce

qu'on espérait avoir. Vous pourrez effectuer des figures durant la course (pas franchement impressionnantes), mais en refaire une deux fois ne vous rapporte pas de bonus, en mode Championnat j'entends. Bah, pour le bel effet sur la glace obtenu sur certains niveaux, je ne descendrais pas la note en dessous de 40 %, mais avouez que le reste fait de la peine à voir.

Cid



VOICI MA PHASE PRÉFÉRÉE : DE LA NEIGE SOUS UN TUNNEL. VOUS AVEZ FAIT FORT, LES GARS



DE LA PLUIE SOUS UN TUNNEL ? ON EST DONC À L'ABRI NULLE PART ?

71%

40,1%

TIPS

Introduction

C'est un numéro qui devrait réjouir les fans de baston, puisque nous avons décidé d'ajouter une aide de jeu sur le terrible Guilty Gear X. Oui, car nombreux sont les jeunes pouvant déclencher une boule de feu ou une furie sans aucun mal, mais peu sont aptes à enchaîner des combos ravageurs d'une dizaine, vingtaine même cinquantaine de coups dans les airs. Voilà pourquoi ce cher Chipp, responsable du test du mois dernier, vous explique un maximum de techniques sur huit pages. Quant à moi, je vous prouve une nouvelle fois que je ne suis pas doué pour cette rubrique !

Kyo

4x4 Evolution

(jus 2000)

Oh oui, même les plus grosses daubes ont le droit à une aide de jeu !

Dans la course Farm Road : passez sous les rails du train pour trouver 1500\$.

Dans la course Restricted Area : passez par la porte 5. Vous atteindrez un hangar avec un jet à l'intérieur. Vous trouverez dans un coin du hangar un coffre rempli d'argent.

Dans la course Laguna Del Roy : il y a une île sur la droite. Tout en haut de l'île se trouve un coffre caché.

Dans la course Black Gold, entre les portes 6 et 7, je trouve un coffre près d'un camion.

Dans la course Treasure Boy, passez à droite du bateau. En le longeant, vous devriez trouver 666\$.

Dans la course Truck Stop 101, atteignez l'autoroute secrète et longez sur la droite. Vous devriez trouver un coffre rempli d'argent.

Pour retrouver un cerveau intact, éteignez votre console et revendez le jeu.

Guilty Gear X

(Jap 2000)

Pour perfectionner l'aide de jeu sur Guilty Gear X, voici tous les codes disponibles pour le moment.

Ainsi, vous n'aurez plus aucune excuse pour être un vrai maître avec chaque perso.

Jouer avec :

Testament : Allez jusqu'au level 20 dans le mode Survival ou explosez-lui la gueule dans le mode Story.

Dizzy : Allez jusqu'au level 30 dans le mode Survival ou finissez le jeu une fois.

Guilty Gear Mode : Atteignez le level 100 en mode Survival ou finissez le jeu avec tous les combattants.

Ky Kiske version Gear : Mettez le mode Guilty Gear sur on !

Différents costumes : chaque personnage possède quatre couleurs cachées. Pour toutes les trouver, il vous faut avancer dans le mode Survival. Ensuite, à la sélection des personnages, maintenez l'un des quatre boutons du pad plus longtemps. La première étant sur X.



Armada

(jus 2000)

Je sais, ce jeu est pratiquement introuvable et c'est une véritable daube. Mais il faut penser aux gens qui l'ont à la maison et à votre fidèle serviteur qui doit bien remplir deux pages de tips.

Pour changer de course : en pleine partie, si vous désirez changer de niveau sans perdre vos heures de jeu, offrez-vous une carte mémoire... :). Loadz une partie, puis appuyez simultanément sur X, Y, A, B et Start. Sélectionnez New Game et choisissez votre niveau. Votre nouveau personnage aura le même nombre d'expérience que le précédent. En revanche, il vous faudra détruire autant de vaisseaux que vous aviez buté dans votre ancienne partie à chaque stage. Le seul défaut ? Vous perdrez vos anciens crédits et techniques. Bref, revendez votre jeu, il n'en vaut pas la peine.

Vies infinies : tout d'abord, insérez un troisième et quatrième pad. Sur le troisième, maintenez Start à l'écran titre. Et appuyez sur A, B, A, B, haut, bas avec le quatrième.

Voici l'emplacement des différentes planètes et starbase :

Starbase :

Allied : x-78 y99
 Terrain : x-3408 y2400
 Nomad : x-2421 y14343
 Eldred : x : 13652 y-5886
 Scarab : x-128 y-9822
 Drakken : x : 12421 y7476
 Vorgan : x-12989 y-5788
 Secret Base : x-17650 y-16500
 Drakken Gas Mine : x22460 y180
 Nomad Secret Base : x-27250 y30780

Planète :

Desert Planet : x-22998 y-5327
 Life World : x-9330 y6260
 Ice Planet : x-14721 y-20311
 Dead Planet : x8710 y-18060
 Gas Planet : x27421 y3284
 Volcanic Planet : x22421 y24511
 Infested Planet : x-31250 y34280

Fighting Vipers 2

(Jap 2001)

Bonus Stage : finir le stage 7 en moins de 5 :50 avec à moitié de votre vie et terminer votre adversaire par un Super KO. Ensuite, courez revendre le jeu.

Gagner B.M : dans le mode Arcade, battre B.M à l'aide d'un Super KO.

Gagner Del Sol : il faut le battre dans le mode random puis finir le jeu.

Gagner Kuhn : battre Mahler en moins de 5 :50 et le buter avec un Super K.O. Ensuite, battre Kuhn dans le bonus stage.

Vous ne trouvez pas que c'est franchement une daube ?

Savez-vous à quel point c'est insupportable d'écrire autant de chiffres ? Et dire qu'il n'existe que deux joueurs dans le monde qui possèdent encore le jeu ! Que les autres fassent un effort et achètent Armada rien que pour me faire plaisir et essayer ces foutus codes...

18 Wheeler

(us 2000)

Tout le monde sait qu'18 Wheeler est LA bombe inespérée de la Dreamcast, voici donc tous les codes qui vous feront vivre encore des centaines d'heures de jouissance non-virtuelle. J'obuse ? Cinquième parking : finir les quatre premiers ! Le score importe peu...

Sixième parking : finir le cinquième ! Vous en doutiez ?

Septième parking : il n'y en a pas...

Jouer Nihonmaru : finir le mode Arcade avec les quatre autres chauffeurs. La difficulté et le score final n'ont aucune importance.

Jouer Chinesemaru : attendre la sortie de 19 Wheeler.

Ce fut vraiment très intéressant. Qu'est-ce qu'on dit ? Merci Kyo pour toutes ces informations indispensables au bon fonctionnement de mon jeu préféré...

F355 Challenge

(pal 2000)

Pour obtenir toutes les courses de ce chef-d'œuvre, appuyez sur X et Y sur le menu des options. Vous verrez le nouveau mode Password apparaître. Ensuite entrez l'un des codes suivants pour obtenir les courses cachées (à gauche, le code, à droite, le nom de la course).

CinqueValvole : Fiorano

LiebeFrauMilch : Nurburgring

Stars&Stripes : Laguna-Seca

KualaLumpur : Sepang

DaysofThunder : Atlanta

Domage qu'elles ne soient pas de la même qualité graphique que les six premières.

Last Blade 2

(Jap 2000)

Jouer Original Kaede : placez le curseur sur Kaede et appuyez sur X (9x), B, X. Ensuite sélectionnez Kaede en appuyant sur A ou Y.

Jouer Kouryu : placez le curseur sur Kaede et appuyez sur X (10x), B (5x), X (4x). Sélectionnez Kaede en appuyant sur Y ou X.

Jouer Kotetsu : placez le curseur sur Shingen et appuyez sur X (5x), B (10x) et X (2x).

Match miroir : placez le curseur sur Akari et appuyez sur X (8x), B (9x) et rapidement sur le bouton des pieds jusqu'à ce que vous entendiez Akari confirmant la manipulation.

Ex mode : placez le curseur sur le kanji de la rapidité (après avoir choisi votre perso) et appuyez rapidement sur X (6x), gauche, B (3x), droite, X (4x).

Hanafuda (mini-jeux) : finissez le jeu une fois.

Resident Evil Nemesis

(pal 2001)

Pour obtenir le journal de Jill, vous devrez trouver tous les "files". Après avoir obtenu le dernier, vous le trouverez à la place de (in english please) l'Operation Instructions A.

Project Justice

(Jap 2000)

Jouer Burning Batsu : choisissez l'école Taiyo. Faites en sorte de perdre un round avec Batsu devant Akira, Yukari ou Zaki. Lincyo remplacera Batsu. Burning Batsu apparaîtra quand vous serez face à Vatsu. Tant de pré-noms kitsch.

Jouer Hyo Imawano et obtenir l'équipe du Dark Side Student Council : finissez le mode Story avec chaque école.

Jouer Kuraw : finissez le jeu avec l'équipe du Dark Side Student Council.

Jouer Powered Akira : finissez le jeu avec Seijyun Syogakuen (l'équipe d'Akira). Battez Wild Daigo sans utiliser de furee avec équipier.

Jouer Vatsu : finissez le jeu avec Gorin Koukou.

Jouer Wild Daigo : finissez le jeu avec Gedo Koukou.

Si vous avez compris quelque chose, je vous félicite...

Daytona USA 2001

(Jap 2000)

Pour obtenir les caisses cachées : jouez au jeu

Bon démarrage : même si ce tips reste à vérifier, appuyez sur frein quand le prompteur indique 2 et sur accélérer quand le prompteur affiche 1.

Net Battle : accumulez 100 heures de jeu... Comme quoi, Daytona USA 2001 a une bonne durée de vie.



Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial

Guilty Gear X

LES COMMANDES

P : Punch, X - K : Kick, A - S : Slash, Y - HS : High Slash, B - RC : Roman Cancel, pendant un enchaînement, X+Y+A+B - Coin : il faut placer l'enchaînement sur un bord pour espérer le faire en entier - 1 Lv : au moins la moitié de jauge, en rouge - 2 Lv : jauge à max, en jaune.

MAY



11 hits : S+HS. Saut. P.HS. Saut. P.K. S.HS. Avant, bas, bas-avant + S. bas + S. bas + S. bas + S.

8 hits (1 Lv) : demi-tour arrière + K. demi-tour arrière + HS (7 hits)

3 hits (1 Lv) : demi-tour arrière + K. bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + S. avant + HS.

6 hit : demi-tour avant + P.P.P.K. S. arrière (2 sec.), avant + HS.

Conseil : Malgré les apparences, May est l'un des persos les plus puissants du jeu, certains de ses coups font monstrueusement mal. Pour envoyer des dauphins à différentes distances, faites le demi-tour avant, en utilisant un des quatre boutons. Un adversaire se trouve un peu loin, faites avant + HS. A contrario, s'il vous colle trop, demi-tour arrière + K.

KY KISKE



7 hits : P.P.P.K. S.HS. Bas, bas-droite, droite + K (2 hits)

9 hits (2 Lv) : bas, bas-droite, droite + HS (3 hits). Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (5 hits). RC.

10 hits (1 Lv) : S+HS. Saut. S.HS. P.K.P. S.HS. Avant, bas, bas-avant + HS. RC.

5 hits (2 Lv) : bas, bas-arrière, arrière + K. avant, bas, bas-avant + HS. RC.

5 hits : avant + HS (2hits). Bas + HS (2 hits). Bas, bas-avant, avant + S

Conseil : Si la grosse boule d'énergie touche (quart de tour avant HS), Dashed, pour pouvoir enchaîner l'adversaire en même temps que les trois impacts de la boule. Ky est le perso idéal pour commencer, peu de coup, mais ils sont tous très profiques, de plus, il est relativement puissant et très rapide. Sa commande S+HS est l'une des plus simples à placer.

ANJI MITO



14 hits : S + HS. Saut. S.HS. Saut. P.K. P.S.HS. Bas, bas-arrière, arrière + P (6 hits).

16 hits (coin) (1 Lv) : avant + K. avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (13 hits). Avant, bas, bas-avant + HS (2 hits). Bas, bas-avant, avant + HS.

27 hits (2 Lv) : S.HS. Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (12 hits). Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (12 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K.

10 hits (coin) : bas, bas-avant, avant + HS. K (5 hits). Avant + HS (4 hits).

Conseil : Quand vous lancez un papillon et que l'adversaire se protège, foncez, et attaquez-le, car le premier coup continue. Quart de tour arrière + P ou K peut vous permettre de passer derrière l'adversaire tout en le touchant. Le quart de tour avant + S ou HS peut être continué à l'aide de trois boutons. S pour une attaque basse, P pour une attaque haute, mais si vous êtes à côté d'une paroi, préférez utiliser K.

ZATO ONE



7 hits : avant + P (2 hits). S. S (4 hits). **15 à 22 hits (1 Lv) :** S+HS. saut. S.HS. saut. P.K.S.HS. bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + S.

6 hits (1 Lv) : bas, bas-avant, avant + HS (3 hits). bas, bas + S. avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (2 hits).

11 hits (coin) : bas, bas-avant, avant + S. avant + S. avant + S. avant + S.

4 hits : P.S. bas + HS. Bas, bas + HS (ou S dans un coin).

Conseil : Quart de tour arrière + K est un coup qui vous permet de disparaître, et de vous diriger sous forme d'ombre, un bon moyen pour éviter les attaques adverses afin de passer dans le dos. Quand vous créez une ombre, une autre furie est possible et peut surprendre (avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + S), quant au quart de tour arrière + S, il peut renvoyer les projectiles.



- Tips Spécial - Tips Spécial**JOHNNY**

5 hits : P.P.K. bas + HS. Bas, bas-avant, avant + HS.

2 hits : bas, bas-avant, avant + P ou K. bas, bas-avant, avant + S.

8 hits : S+HS. Saut. S. HS. Saut. P. K. S. HS. Bas, bas-avant, avant + S.

7 hits (1 Lv) : avant + K. avant + bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (3 hits).

12 hits (coin) : avant + K. bas, bas-avant, avant + HS. Bas, bas-avant, avant + HS. Bas, bas-avant, avant + P (9 hits).

Conseil : Johnny n'est pas un personnage facile à manier, il ne possède pas énormément de coups, il est lent, et ne possède pas de course, seulement un dash. Il possède un nombre de pièces limité par round, elle permettent de customiser le quart de tour avant P ou K ou S. Je vous conseil d'en lancer plusieurs en même temps, vos chances de toucher l'adversaire seront plus grandes.

SOL BADGUY

12 hits : S+HS. Saut. S. HS. Saut. P. K. P. K. S. HS. Avant, bas, bas-avant + HS (2 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K.

17 hits (2 Lv) : bas, bas-arrière, arrière, bas, bas-arrière, arrière, S. avant, bas, bas-avant + K (corps à corps). Avant, avant + HS (3 hits). Avant, bas, bas-avant + HS (13 hits).

9 hits : P.K (2 hits). S. avant, bas, bas-avant + HS (2 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K. (ou sol) avant + HS (2 hits).

13 hits (coin) (Lv 2) : P. S. HS. Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (4 hits). Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (2 hits). Avant, bas, bas-avant + HS (2 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K.

7 hits (1 Lv) : bas, bas-avant, avant + P. bas, bas-arrière, arrière + S (4 hits). RC. Avant, bas, bas-avant + HS. Bas, bas-arrière, arrière + K.

Conseil : Sol est puissant, rapide, enfin bon, cest le parfait petit héros. N'hésitez pas à bloquer votre adversaire dans un coin, et à le bourriner, en attaquant en haut et en bas, à tous les coups pour. Son seul défaut ? Sa commande S+HS, très difficile à placer. De nombreux coups font rebondir l'adversaire sur le bord, vulnérable alors à un repêchage. Avant + P est pratique pour sortir d'un pressing dans un coin.

JAM KURADOBERI

26 hits (2 Lv) : avant + K (3 hits). Avant + P (2 hits). HS (2 hits). Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + S (13 hits). RC. Avant, bas, bas-avant + K (4 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K. bas, bas-avant, avant + K.

17 hits : S + HS. Saut. S. HS. Saut. P. K. P. K. P. K. S. HS. bas, bas-arrière, arrière + K. Avant, bas, bas-avant + K (4 hits). Bas, bas-avant, avant + K.

5 hits : bas + P. bas + K. bas + S. bas + HS. Bas + S + HS. Bas, bas + K ou S ou HS.

11 hits : projection. Avant + HS (2 hits). Avant + HS (2 hits). Avant, bas, bas-avant + K (3 hits). Bas, bas-arrière, arrière + K. avant, bas, bas-avant + K (2 hits).

18 hits (coin) : projection. Avant + HS (2 hits). S. S. avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (13 hits).

Conseil : La commande bas, bas + K ou S ou HS, permet de customiser ses trois coups principaux, évitez de customiser le quart de tour arrière K, il n'est pas très pratique à placer. Elle possède un coup en défense, qui bloque n'importe quel coup, bas, bas-arrière, arrière + S, pensez à contre-attaquer immédiatement.

BAIKEN

11 hits : S+HS. saut. S. HS. Saut. P. K. P. K. S. HS. Avant, bas, bas-avant + S. avant, avant. HS.

5 hits : avant, avant. S. bas + S. bas + HS (3 hits)

8 hits (1 Lv) : P.P.P. avant + P (2 hits). Bas, bas-avant, avant + S (3 hits).

6 hits : P.P.K. S. S. HS.

5 hits : P. K. S. HS. Bas, bas-avant, avant + K.

Conseil : Baiken est le perso défensif par excellence, elle possède une palette de contres très utile. Au moment d'une projection, faites un quart de tour de l'arrière vers le bas, avec K pour passer dans le dos, avec P, pour une attaque anti-aérienne, avec S, pour une attaque directe. Demi-tour arrière + K permet de dasher en vous protégeant. La deuxième furie est aussi un contre, selon le bouton utilisé, vous enlèverez une capacité pendant un certain temps (moins de puissance, ne peut plus sauter...)



Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial

POTEMKIN



3 hits : en retombant, HS. Bas + HS. Avant + HS.

7 hits (coin) (1 Lv) : en retombant, HS. Bas + HS. RC. Saut + HS. Avant, bas, bas-avant + HS, avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS (4 hits).

6 hits (coin) (2 Lv) (anti-saut) : saut + HS. Avant, bas, bas-avant + HS, avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS (4 hits). RC. Bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + S.

8 hits : S + HS. Saut. S. HS. Saut. P. K. S. HS. De nouveau au sol, bas, bas-avant, avant + S.

5 hits (2 Lv) : avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS, deux demi-tours avant + P. RC. Avant, bas, bas-avant + HS. Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS.

Conseil : Potemkin possède un coup bien pratique, arrière 2 sec, avant + HS, ce qui lui permet de foncer sur l'adversaire pour donner un coup puissant, tout en pouvant encaisser un coup (seulement un). Si vous êtes pris dans un coin, réalisez avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + P.

MILLIA RAGE



13 hits : S+HS. Saut. P. S. HS. Saut. P. K. S. HS. Bas, bas-avant, avant + P (4hits). (sol)avant + HS.

7 hits : avant + P (2 hits). S. S. S rapidement (4hits).

7 hits (coin)(1 Lv) : bas, bas-avant, avant + HS. Bas, bas-arrière, arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + HS (6 hits).

5 hits : demi tour arrière S, bas-avant + S, arrière + S, avant + S. bas, bas-arrière, arrière + P. avant + HS.

9 hits (coin)(2 Lv) : P. P. S. bas, bas-avant, avant + S. bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + S (2 hits). Bas, bas-arrière, arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + HS (3 hits).

Conseil : Vous cherchez un personnage rapide, c'est Millia qu'il vous faut. Appuyer sur S rapidement permet de déclencher un coup à multi-usages, une grande portée, fait d'énormes dégâts au corps à corps, sert d'anti-saut et peut même repêcher un adversaire qui vient de tomber. Pensez aussi au quart de tour arrière + K, une roulade qui vous permettra de passer dans le dos très rapidement. Millia est la seule à pouvoir sauter deux fois, et de pouvoir utiliser un dash ensuite.

VENOM



45 hits (coin)(2 Lv) : avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + S (x2). arrière (2 sec.), avant + HS (concentré).

14 hits : S+HS. Saut. S. HS. Saut. P. K. P. K. S. HS. Avant, bas, bas-avant + HS (5 hits).

38 hits (coin)(2 Lv) : Avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + S. P. S+HS. Saut. P. K. S. HS. Bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + HS.

6 hits : P. P. K. S. HS. Arrière (2 sec.), avant + HS.

Conseil : Si votre adversaire est trop passif, profitez-en pour créer des boules de billard, vous pouvez en créer quatre maximum, le meilleur moyen pour les envoyer ensuite, avant + HS. Un coup surprenant. Bas 2 sec. Haut + HS est un bon moyen pour éviter que l'adversaire s'approche trop, il vous protège des attaques frontales et aériennes.

FAUST



8 hits (coin) : P. S. HS (2 hits). Bas, bas-avant, avant + S. HS (3 hits).

6 hits (1 Lv) : P. S. HS (2 hits). Bas, bas-avant, avant + S. bas. Bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + S.

7 hits (1 Lv) : bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + P. bas, bas-arrière, arrière + HS. Avant + HS.

9 hits (1 Lv) : S+HS. Saut. HS. Saut. P. K. P. K. bas, bas-avant, avant + HS (2 hits). RC. Bas + K.

Conseil : Ne le prenez pas, il est trop moche. Mais bon, si vous y tenez vraiment, Faust est un bon combattant, car il possède des coups tellement bizarres que ça gêne pas mal l'adversaire, on ne sait jamais où il va arriver. Si l'adversaire joue à distance, réaliser un demi-tour avant + K, arrière, et 3 fois quart de tour avant + P.



- Tips Spécial
Axl Low



7 hits (1 Lv) : S+HS. Saut. P.K. P.HS. Avant, bas, bas-avant + HS. RC. Avant, bas, bas-avant + HS.

7 hits (1 Lv) : S. avant + P.HS. Avant + HS. Bas, bas-avant, avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS (3 hits).

4 hits : S. S. avant, bas, bas-avant + S. avant + HS.

4 hits : demi-tour arrière + S. avant, bas, bas-avant + HS (2 hits). Avant, bas, bas-avant + HS.

6 hits (2 Lv) : bas, bas-avant, avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière + HS (4 hits). RC. Bas + HS (2 hits).

Conseil : Le plus important, c'est d'éviter le corps à corps et de maintenir l'adversaire à distance grâce à sa chaîne. S'il vous fait un pressing, n'hésitez pas à déclencher la furie si vous pouvez, sinon, un quart de tour arrière + P vous permettra d'arrêter ses attaques pour l'envoyer valdinguer. Une autre alternative est possible, un demi-tour arrière + HS, n'oubliez pas de vous diriger en l'air.

Chipp Zanuff



28 hits (2 Lv) : avant + P (2 hits). S. HS. Bas, bas-avant, avant, bas, bas-avant, avant + K (20 hits). RC. Avant, HS (2 hits). Avant, bas, bas-avant + S (2 hits).

11 hits : S+HS. Saut. S. HS (2 hits). Saut. P.K. S. HS (2 hits). Avant, bas, bas-avant + S (2 hits).

7 (8 hits) : P.P.P.S. S. bas, bas-avant, avant + S. bas, bas-avant, avant + S. (bas, bas-avant, avant K).

11 hits (1 Lv) : bas + P. bas + P. bas + P. bas + K. bas + HS. avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS (6 hits).

7 hits : P.P.K. bas + S. bas + HS. arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + HS. bas, bas-avant, avant + P.

Conseil : Si l'adversaire se protège trop pendant un enchaînement, faites un demi-tour avant K, un coup difficile à éviter. Pensez aussi que Chipp peut sauter 3 fois en l'air, idéal pour sortir d'un coin et calmer le jeu. Le quart de tour avant S peut être enchaîné avec un second qui touchera en bas, ou un quart de tour avant avec pied, qui lui touchera en haut, alternez ces deux coups, pour rétablir l'adversaire.

Dizzy



10 hits : P.P.K. S. avant + S (3 hits). Bas, bas-avant, avant + HS. Bas, bas-avant, avant + HS.

10 hits : P.P.K. avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + S (7 hits).

12 hits : S+HS. Saut. P.K. S. saut. P.K. P.K. P.K. S. HS.

Conseil : Si votre jauge est au max, sortez tout de suite sa dernière furie (ce n'est pas simple, mais avec un peu d'entraînement...) : qu'il soit protégé ou non, elle est destructrice. Pensez aussi que tout comme Chipp, elle peut sauter trois fois en l'air. A part ça, c'est le boss et ça se voit.

Testament



7 hits : P.K. S. HS (2 hits). Bas, bas-arrière, arrière + P. avant + HS.

9 hits : S+HS. Saut. K. P.K. P.K. P.S. HS.

5 hits : S. HS (2 hits). avant, bas-avant, bas, bas-arrière, arrière, avant + HS. arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + S.

Conseil : Testament est le perso lâche, en défense, utilisez le demi-tour arrière + S, si l'adversaire vous touche à ce moment, vous réaliserez une contre-attaque qui l'empoisonnera. À partir de là, évitez le corps à corps, et attaquez-le une fois que sa vie sera bien diminuée. Le plus fort, c'est de l'empoisonner, et de le toucher grâce à une tête de mort (quart de tour avant + P ou K). Sa vie diminuera, et il sera constamment attaqué par votre démon et votre corbeau.



Aide de jeux

Special - Tips Spécial
Shenmue

Ah! Shenmue, quel jeu ! Voilà plus d'un an qu'il est sorti sur notre belle console et peu de jeu arrive à le détrôner, d'un point de vue technique, bien entendu. Seul l'excellentissime Eternal Arcadia le dépasse sur Dreamcast ; autant dire que c'est peu. Vous avez donc ici une aide de jeu qui vous permettra de compléter votre quête et cela vaut beaucoup mieux qu'une solution parce que, là au moins, votre plaisir de jeu est moins gâché. Pour apprécier le fabuleux hit de Yu Suzuki, il faut le faire tout(e) seul(e), sans aide. Par ailleurs, ce jeu n'est pas linéaire. Il se peut donc que vous trouviez d'autres quêtes annexes selon l'heure à laquelle vous jouez. Voilà donc de quoi vous aider en attendant Shenmue 2.

Hiro

LES CONSEILS



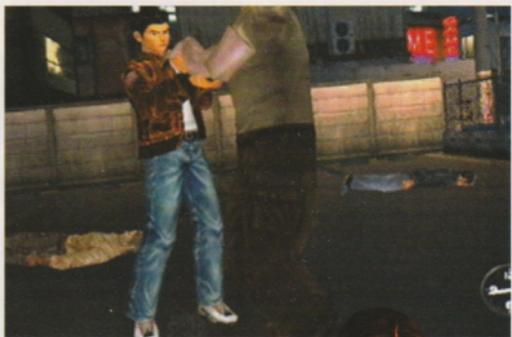
Premier conseil, et sûrement le plus utile : vous devez travailler vos coups. Ryo vous le dira mieux que moi ; si vous ne le faites pas, il va rouiller. Cela est très utile pour les moments où vous rencontrerez des boss, si vous ne voulez pas vous étaler ou même pour donner une vraie leçon aux badauds et d'autant plus que les coups évoluent au fil des entraînements et changent de forme. Vous les apprendrez au fur et à mesure du jeu. Ce sont des maîtres qui vous les enseigneront, comme Yamagishi dans



le parc de Sakuragaoka, le grand père de Liu, au parc Suzume, juste à côté de la salle d'arcade à Dobuita, Ghui zhang, le fils de master Chen, master Chen himself, Tom, vers la fin du jeu. Vous pouvez également acheter des coups en allant chez l'antiquaire. Ils sont sous la forme de parchemins qui, une fois lus, vous dévoilent un coup. Pour vous entraîner, vous devez vous rendre dans différents endroits vides. Les voici : le dojo, chez vous (vous pouvez même affronter Fuku san), sur un



Oh, it's you Ryo.



parking à Dobuita, à gauche de la salle d'arcade, dans le jardin Suzume, à droite de la salle d'arcade et l'entrepôt 13 sur le port.

Aussi, s'il vous arrivait d'être bloqué dans le jeu, vous pourriez toujours aller consulter la diseuse de bonne aventure qui, pour la modique somme de 300 yens, vous donnera un indice. Elle se trouve juste à côté du Russiya (endroit important du jeu).

D'autre part, vous trouverez un peu partout des pancartes jaunes. Ce sont en fait des plans qui peuvent s'avérer utiles si vous cherchez un lieu.



My Sensei used to call this move the Shadow Step.



Tips Spécial - Tips Spécial

LES QUÊTES

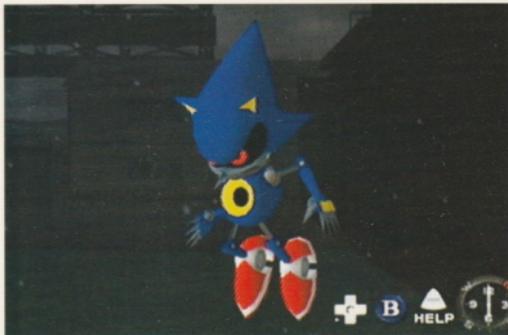


Quand vous commencerez le jeu, sur le chemin qui mène à Sakuragaoka, vous trouverez une petite fille du nom de Megumi qui a recueilli un chaton parce que sa mère s'était fait écraser quelque temps auparavant. Selon ce que vous lui donnez à manger, vous aurez une quête à faire : si vous lui donnez le tofu, il ne se passera rien ; en revanche, si vous lui donnez le poisson séché, vous devrez aider une vieille femme.

Durant tout le jeu, vous pourrez lui donner à manger en lui achetant du poisson dans les magasins Tomatos. Au bout d'un moment, celui-ci, ayant repris des forces, se sauvera. Vous devrez

donc le retrouver ; cela se passera juste après le coup de téléphone pour votre billet. Il se trouve vers les petites maisons en contrebas à Yamanose (il faut descendre des escaliers 01). Nozomi vous rejoindra ainsi que la petite fille.

En arrivant à Sakuragaoka (selon le choix que vous avez fait avec le chaton), à l'intersection de la cabine téléphonique, vous verrez une vieille femme qui, en raison de sa mauvaise vue, ne parvient pas à trouver la maison des Yamamoto. Sans que vous puissiez prendre une décision, Ryo se fera fort de lui trouver la maison. La vieille dame



vous attendra dans le parc juste à côté de la route qui mène à Dobuta. Pour trouver l'emplacement de la maison, prenez le taxi au bout de la rue comme point de départ. C'est la troisième ; regarder la plaque à l'entrée. Après ça, allez prévenir la femme.

Vous avez sûrement dû remarquer que Ryo avait une Saturn dans son meuble télé ; il est possible d'y jouer en gagnant des jeux dans les magasins Tomato. Pour cela, il faut que vous achetiez des cassettes audio et que vous participiez au tirage au sort ; avec un peu de chance, vous devriez gagner. Vous pouvez aussi, en achetant des boissons au distributeur, tomber sur une canette gagnante (02). Voici les lots que vous pouvez gagner : des jeux saturn (rares), des figurines, des bandes originales des jeux de Yu Suzuki, des super balles et des lecteurs cassettes. Vous pouvez, par ailleurs, vous lancer dans la collection

de figurines (super Sonic, héros de Virtua fighter...)

Lorsque vous irez à la deuxième agence de voyage, la femme qui s'y trouve vous dira de repasser dans quatre heures. En plus de vous entraîner, allez voir la femme au Russiya ; c'est la grand-mère du petit chinois que vous avez sauvé (Gao Wen). Elle vous donnera plus de précisions sur le miroir Phénix.

À un certain moment du jeu, vous devrez vous introduire par effraction dans l'ancien entrepôt n°8. Vers les trois heures de l'après-midi, allez près du stand de Hisaka san. Vous verrez sa sœur qui lui demande de l'argent. Acceptez de la suivre ; elle se trouve tout au fond sur la gauche. Après ça, Ryo se proposera pour aller porter la nourriture des gars de l'entrepôt n°8. Vous connaîtrez ainsi leurs heures de battement.

Dernière astuce, vous pouvez avoir accès à différentes bandes sonores. Il vous suffit pour cela d'allumer votre console sans jeu et d'aller dans l'option musique puis de mettre le jeu ; vous pourrez entendre la voix des persos sur chacun des CD : dans le premier, vous entendrez la voix de Ryo ; dans le second, la voix de Chai et dans le dernier, la voix de Nozomi.



Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips Spécial - Tips

Resident Evil 3

Nemesis

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous vous offrons aujourd'hui une aide de jeu sur ce titre... Et bien, pour la simple et bonne raison qu'il est désormais disponible sur notre chère DC dans une version améliorée (la même que sur PC en fait). Préparez vous à frissonner d'effroi car le terrible Némésis veut votre peau ! STAAARS !!!!

Rizing



LE SYSTEME D'ESQUIVE, GARDIEN DE VOTRE SECURITE

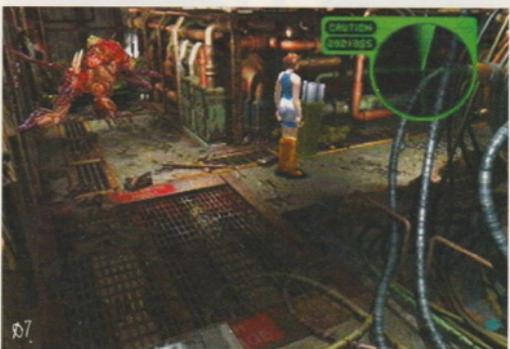
La plus grosse innovation qu'a apporté ce titre lors de sa sortie est sans aucun doute son principe de feintes. Ce dernier vous offre la possibilité d'éviter les coups et autres morsures des abominations qui se dresseront sur votre route. Maîtriser ce principe vous permettra d'avancer avec plus de confiance dans les rues de Raccoon city... Les esquives s'exécutent de plusieurs manières, parmi lesquelles on retrouve les roulades et autres pas de côté. Vous devrez effectuer des combinaisons de touches telles que Bas + R, ou encore Carré + X... De toutes façons vous retrouverez le descriptif complet des manips dans la notice du jeu.

QUELQUES SOLUTIONS A DES ENIGMES...

Dans le restaurant, au fond, se trouve une trappe métallique. Pour l'ouvrir, vous aurez besoin de prendre le pied-de-biche qui se trouve dans la salle précédente. (01,02,03)

- Dans la centrale électrique, vous aurez à faire un choix qui changera sensiblement le cours de l'aventure. Si vous faites le choix du court-circuit (bleu rouge bleu rouge rouge bleu bleu bleu), vous pourrez vous enfuir en toute sécurité. En revanche, si vous faites le choix de la fuite et du combat (bleu rouge bleu rouge rouge rouge bleu bleu), Nemesis vous attendra telle une fouine et vous remettra une trousse de soins si vous l'exterminerez.

- Plus tard, vous rencontrerez des statues sur lesquelles il vous faudra poser des



Tips Spécial - Tips Spécial



pières... La marche à suivre est la suivante : cristal passé -1h, cristal présent +1h, cristal avenir +2h ; obsidienne-passé - 2h, obsidienne-présent + 2h, obsidienne-avenir + 4h ; ombre-passé - 4h, ombre-présent + 3h, ombre-avenir + 6h. (04,05)

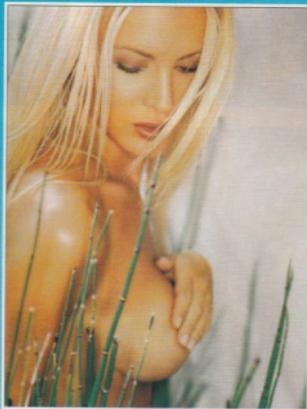
- À la fin, pour se débarrasser de Némésis, la marche à suivre est fort simple... Vous remarquerez 3 grosses batteries. Bien évidemment, vous allez devoir les encaster dans les orifices prévus pour... Une fois que vous l'avez fait, attendez patiemment que cette enflure de Némésis se fasse désintégrer (2 fois, attention !), puis ce sera la fin du jeu. (06,07,08)

QUELQUES CONSEILS POUR LE MODE MERCENAIRES

Tout d'abord, je vous conseille de prendre Mikail pour ce challenge car c'est, de loin, le perso le plus résistant. Ensuite, il vous faudra faire ou plus vite pour rallier la fin du niveau. La meilleure méthode consiste à ne tuer les zombies que lorsque ces derniers se trouvent à proximité d'une charge explosive. D'autre part, vous feriez mieux de reconnaître le niveau avant de foncer tête baissée vers une mort plus que certaine. Derniers conseils, restez sans cesse sur la corde raide au niveau de votre jauge de vie afin d'utiliser un minimum de spray ou de plantes ; ainsi, vous resterez en vie plus longtemps. Mon ultime conseil sera le suivant : refaites plusieurs fois le mode mercenaire pour pouvoir prétendre avoir fini le jeu dans ses moindres recoins et détenir toutes les armes... (09,10,11,12,13,14)



LA
PLAY
NET DU
MOIS



Et c'est une Playnet très particulière ce mois-ci, puisque c'est encore une fois la Tatiya qui refait parler d'elle. Forte d'un soutien inconditionnel de Zora (une de nos lectrices assidues), elle s'est mis en tête d'imposer une présence masculine dans cette rubrique, targuant que nous étions sexistes et qu'à l'heure de la parité il fallait faire quelque chose. C'est à peu près en ces termes qu'elle s'est exprimée.

Dreamzoneur, Dreamzoneuse, sus ou Tuco ! L'heure est grave. Alors que je faisais un bilan, l'ensemble des numéros de Dreamzone à la main, de la rubrique Internet, j'ai été outrée de constater que le sexe masculin n'y avait pas sa place. Ce peut-il qu'il n'y ait pas une seule femme ou jeune fille sensible à la Dreamcast et par extension au magazine ? Je n'arrive pas à y croire... Cessons immédiatement de poursuivre vers un chemin trop glissant pour la Tatiya, et intéressons-nous aux vraies raisons qui l'ont poussée à rendre un hommage appuyé à Mark Wahlberg, le New Kid On The Block sur le retour. Si elle a tant insisté pour qu'il intègre la rubrique, c'est parce qu'elle lui voue un culte proche de la «sectomania». Non contente d'avoir créé un de ces premiers fans club dédiés au comédien, Les biactolesgirls, elle suit sa carrière ou millimètre près. Marko pose pour une pub Calvin Klein ? La Titiya ne porte plus que des slips à poche de la même taille que lui (tant et si bien que dans la rue, les gens se demandaient qui pouvait vanter les mérites d'une grenouillère aussi mal découpée en voyant passer la Tatiya, le sourire béat, en arborant fièrement son slip trop grand) ! Il faut de la musculature à outrance ? La Tatiya se procure le best of de Veronique et Davina pour se motiver et gonfler comme lui ! Il joue dans le prochain Burton pour un remake de La Planète des singes ? La Tatiya ne se démotive pas, elle fera partie des figurants ! Pour ce faire, elle prend dans un premier temps un flacon d'hormones de croissance, mais curieusement, seule la moustache s'est développée. Elle ne se démotte pas et s'introduit en pleine nuit dans une réserve de lamas et les tond allégrement. Une fois la tâche accomplie, elle récupère les précieux poils et se les fait greffer un par un sur tout son corps. Ainsi «harnachée», elle se présente sur le plateau de tournage aux États-Unis. Seulement, son déguisement naturel n'a pas eu l'effet escompté. Plus proche du bison que du singe, le premier accessoiriste qui l'a vu est confondu de peur et hurle : «Un yeti, un yeti est sur le plateau». Ni une ni deux, les poils collés sur la bouche l'empêchant d'émettre un son audible, les gromements de la Tatiya ne font qu'alimenter la peur du pauvre accessoiriste. Elle est immédiatement capturée et envoyée dans un zoo, sans qu'elle ait pu approcher son idole. Les médecins mettront six semaines avant de pouvoir lui retirer tous les poils. C'est qu'elle est tenace la Tatiya, mais la décence nous empêche de préciser jusqu'où elle a pu aller dans un esprit de mimétisme avec Mark Wahlberg, une fois qu'elle avait vu pour la 23ème fois Boogie Nights. Le bilan est simple, la Playnet est toujours aussi féminine, mais le Marko a eu droit à son site. On l'aime bien notre Tatiya, on lui devrait bien ça.

El Tuco

Salut à toi le décrocher du bulbe, salut à toi le déraciné de la glande, salut à toi l'apoplectique du dimanche, salut à toi le fan d'Internet. Une rubrique Internet qui se veut riche et variée ce mois-ci. Un hommage à une actrice peu connue mais qui mériterait de l'être, la belle Kari. L'Italie alimente aussi ces deux pages avec une ambassadrice de charme, Monica Bellucci. Ensuite un site consacré au dernier film de Michael Douglas, Traffic, par le réalisateur d'Erin Brockovich et enfin, pour la première fois, un site dégotté par la Tatiya (voir la Playnet), qui met en avant la musculature du beau Mark Wahlberg, une spéciale dédicace dédiée à nos lectrices en général, et à Zora en particulier. Et comme toujours, surfez, mais avec modération.

KARI WUHER,
chanteuse, puis comédienne.



Kari est une actrice de trente-trois ans qui n'est pas très connue mais qui gagne à l'être. Sa filmographie est pourtant étoffée de grands films ouprés de partenaires prestigieux (on pense à Jack Nicholson dans Crossing Guard), mais c'est toujours dans un second rôle. Les seules fois où elle tient une place plus importante à l'écran, c'est pour des longs-métrages de série B qui ne laissent pas de souvenir impérissable. Heureusement, ce site est l'occasion de la découvrir sous un autre angle et de mieux l'apprécier. Un sourire d'ange, un corps de rêve, une personnalité bien prononcée, et vous saurez tout sur cette charmante jeune femme. De plus, ce qui ne gâche rien, le site est bien conçu, avec une interface originale. Et qui sait, au détour d'un clic, vous vous retrouverez peut-être écran à écran avec la belle...

http://www.geodities.com/kari_fan/mainpage.html



MAMA MIA !

Vincent Cassel, en épousant la magnifique Monica Bellucci, a dû briser le cœur de millions d'admirateurs amoureux de la comédienne italienne. Non seulement elle est belle, mais sa beauté n'a d'égal que son talent de comédienne. Elle poursuit une carrière internationale qu'on lui souhaite longue et pleine de réussite. Vous pouvez aller la voir dans *Le Pacte des loups* de Gans, et dans quelque temps dans le rôle de Cléopâtre avec la suite d'*Astérix* et *Obélix*, réalisée par Alain Chabat. Mais les impatients pourront toujours se délecter de ce site qui regorge d'images et d'infos sur la belle. Une aubaine pour tous ceux que la beauté fait sourire. Monica, c'est un peu le rayon de soleil dans la grisaille de l'hiver.

<http://go.to/monicabellucci>



Pour nous les femmes... Brimées, torturées, réduites à l'esclavage, Dreamzoneuses !

de la même façon qu'il y a plusieurs milliers d'années. l'homme n'accordait à la femme qu'un petit coin de paille et une écuelle d'eau, il me faudra me contenter aujourd'hui d'un petit coin de page et de quelques photos afin de pouvoir rendre justice et conjuguer le jeu vidéo ou féminin. Je me souviens encore d'un champ de bataille sur lequel nous étions que deux, Céline et moi, à nous battre pour notre noble cause et contre notre horde de viles despotes Dreamzonniers... Merci à notre chère lectrice Zora de prendre le chemin de la

révolte à nos côtés, et de permettre ainsi l'intrusion de quelques photos masculines au sein de nos pages. Sur ce, je cède la place à notre ami Tuco qui, s'il se dit généreux de me laisser ce quart de page, ne se privera pas pourtant de se moquer de notre goût légitime pour les corps dénudés (c'est de bonne guerre), tandis que lui-même se targue de collectionner la moindre empreinte, photo ou signature d'Alyssa Milano...

Titia

<http://www.markwahlberg.com>



Traffic

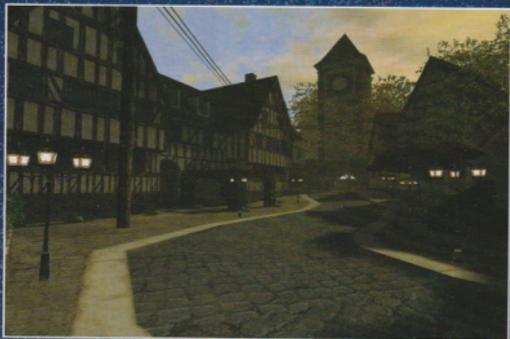
Traffic est le nouveau film du réalisateur d'Erin Brockovich, Steven Soderbergh. Il met en scène un groupe de policiers spécialisés dans le démantèlement de réseau de trafiquants de drogue. Il réunit un casting plus que prometteur (Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones et Dennis Quaid) et devrait être l'un des gros événements de l'année cinématographique qui commence. Le site

officiel du film permet de se faire une idée de l'ambiance et du ton adopté pour raconter cette histoire. La bande-annonce et plein d'infos sur les comédiens qui ont participé à l'aventure sont au menu.

<http://www.traffic-movie.com>

Previews

Medal of Honor : Allied Assault



QUEL CHARMANT PETIT VILLAGE RURAL !



ALLEZ, ON SE REVAIT LE PONT DE LA RIVIÈRE KWAI ?

Éditeur : Electronic Arts

Concepteur : 2015

Genre : Doom-like/stratégie

Sortie prévue : courant

2011-02-02

Config minimum : PII 300, 48

Mo RAM, CD-Rom 8x

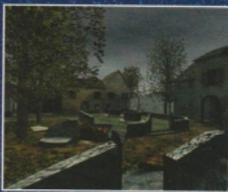


ZUI, LE SUIS REPÈRE !

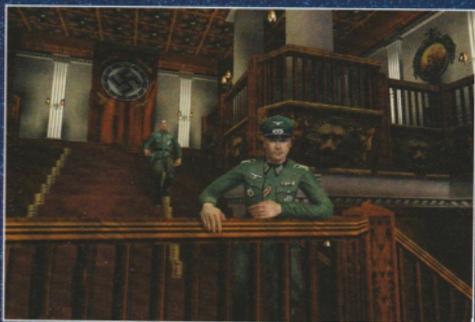
Après deux volets sur PlayStation, Medal of Honor s'apprête à débarquer sur PC. On retrouve toujours l'ambiance de la Seconde Guerre Mondiale, d'autant que c'est vraiment la période, avec la sortie prochaine au cinéma de films comme *Enemy at The Gates* de Jean-Jacques Annaud et le Pearl Harbor de Michael Bay. Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu sur PC un Doom-like reprenant des nazis comme ennemis principaux (en fait, moi, je ne me souviens que de Wolfenstein 3D). Pour ce nouvel épisode, les programmeurs ont utilisé le moteur Quake III. Et, techniquement, cela se ressent ! Les graphismes s'annoncent sublimes avec un grand luxe de détails pour les décors et des ennemis criants de vérité. L'intelligence artificielle devrait être une fois de plus l'un des points forts de ce titre. Pour la petite histoire, sachez que vous incarnez le Lieutenant Mike Powell, soldat d'élite d'un bataillon de rangers. Vous avez été recrutés par l'O.S.S. pour accomplir diverses missions de sabotage et d'espionnage. Vous serez ainsi amenés à traverser les paysages de l'Afrique du Nord, la Normandie, l'Europe Centrale et l'Allemagne. Grâce à sa fabuleuse ambiance sonore, le pre-

mier Medal of Honor sur PlayStation était presque passé pour l'adaptation du film de Spielberg. Il faut sauver le soldat Ryan. Dans ce *Allied Assault*, vous aurez la possibilité, Ô combien jouissive, de monter la mine à fragmentation et le lance-flammes. Vous aurez bien besoin de ces nouvelles armes pour venir à bout de véhicules comme les missiles V2, les bombardiers Stuka ou les tanks Tiger Mark I. Grâce aux multiples possibilités du PC, les programmeurs de 2015 ont décidé d'implanter un mode de jeu en réseau qui pourrait bien faire mal. En clair, voilà un titre que les possesseurs de PC vont attendre avec une certaine impatience, et on peut le comprendre !

Neo Alex



LES DÉCORS S'ANNONCENT SUPERBES SUR PC.



UNE PLACE FORTÉ DANS LAQUELLE VOUS AUREZ DU MAL À ENTRER.

Test

Colin McRae Rally 2

Les amateurs de Jeu de Rally vont pouvoir s'en donner à cœur joie, le dernier bébé de Codemasters sur PC est, tout simplement, une réussite. On avait déjà été largement séduit par le premier épisode de la série qui, à son époque, avait laissé sur place pas mal de concurrents, pour devenir rapidement la référence. Depuis, le temps a passé et les éditeurs n'ont pas hésité à aller chercher Codemasters sur son terrain. Colin McRae devenait du même coup un peu obsolète. C'est donc avec une impatience non dissimulée que les fans attendaient la réponse de Codemasters. Tout chaud, tout beau, la suite de Colin McRae reprend les principes du premier, avec quelques améliorations significatives. Vous avez le choix entre huit voitures de rallye ayant participé au "vrai" championnat et qui ont bénéficié d'une modélisation exceptionnelle, riche en détails et en raffinement. Les bolides s'obiment toujours au moindre choc de façon encore plus réaliste. Il n'est pas rare de voir sa voiture presque complètement désossée à la fin d'une spéciale. Les décors et les effets de lumière sont assez impressionnants et favorisent une seule et unique motivation : le réalisme. La conduite, si elle n'est pas uniquement axée sur la simulation, reste fun et très maniable. La difficulté est croissante et émule le pilote qui sommeille en chacun de nous (le pilote qui est en Fonzie est carrément dans le coma "private jokes"). Dès que vous avez terminé une série de spéciales, vous avez le choix entre deux

options : recommencer immédiatement pour améliorer votre score ou passer à la suivante pour découvrir l'environnement conçu par les programmeurs. La vitesse d'animation favorise les sensations fortes, avec une fluidité hallucinante et une remarquable absence de ralentissement. Les bugs font toujours partie de la fête, mais n'altèrent aucunement le plaisir que l'on peut éprouver en jouant à Colin McRae 2. Plus qu'une simple suite, le soft de Codemasters s'installe à la première place des jeux de rallye.

El Tucu

8,5/10



LES SENSATIONS SONT VRAIMENT AU RENDEZ-VOUS ET, MÊME SUR LA NEIGE, ON "SENT" LE CONTACT DU BOLIDE SUR LA POWDREUSE.



LES DÉTAILS SONT LÉGIERS DANS LE SOFT COMME LA POUSSIÈRE QUE DÉGAGE CHAQUE PASSAGE DE VOITURE.



LA MODÉLISATION EST EXCEPTIONNELLE ET, BIEN QU'AVEC LES ARBRES EN ARRIÈRE-PLAN, ON SAIT OÙ ON EST.



LORS DE SPÉCIALES QUI SE DÉROULENT LA NUIT, LE RENDU NE PERD RIEN EN QUALITÉ, BIEN AU CONTRAIRE.



LES RALENTIS SONT DE TOUTE BEAUTÉ ET DÉMONTRENT LE TRAVAIL MINUTIEUX ACCOMPLI SUR LES DÉTAILS DES CARROSSERIES PAR LES PROGRAMMEURS.



IL NE FAUT PAS ÊTRE TROP OPTIMISTE AU MOMENT D'ATTAQUER UN VIRAGE, CAR, QUELQUEFOIS, LA CHUTE PEUT S'AVÉRER FATALE POUR LE TEMPS DE LA SPÉCIALE.

Éditeur : Codemasters
 Concepteur : Codemasters
 Genre : Rally
 Sortie prévue : dispo
 Config conseillée : Pentium III, 500 MHz, 64 Mo RAM

Test

No One Lives Forever



3/20

LE MODE SNIPER EST VRAIMENT BIEN REUSSI.



SANS ÊTRE VRAIMENT GORE, NOLF NE MEGORE PAS SUR L'HEMOGLOBINE.



LES DETAILS ONT VRAIMENT ETE PEAFINES PAR LES DEVELOPPEURS.



12/24

EST CE QU'ON APPELLE DU TIR EN EMBUSCADE.

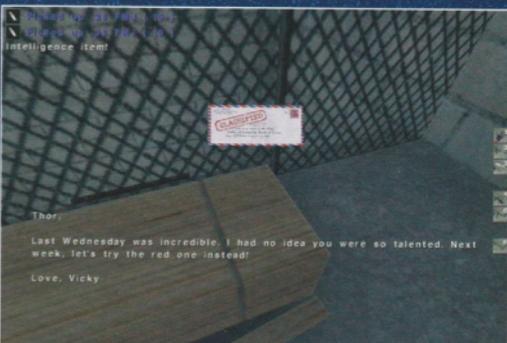
Un univers drôle et original

No One Lives Forever (NOLF pour les intimes) est un habile concentré de bonnes idées qui, une fois travaillées et mises au point de main de maître par Fox Interactive, donnent un résultat à la hauteur des prétentions de n'importe quel Gamer sur un support tel que le PC : Originalité, graphisme magnifique, et une histoire qui tient la route. Que tout le monde se rassure immédiatement : NOLF contient ces trois éléments sans aucun doute possible (et bien d'autres encore.) Vous incarnez la magnifique Cate Archer dont la superbe n'a d'égal que ses aptitudes physiques à combien exceptionnelles. Ajoutez lui un fort accent anglais, des tenues psychédéliques et un humour bien décapant et le tour est joué. Elle fait partie des services secrets anglais à l'intérieur d'une unité spéciale : UNITY. Les missions les plus périlleuses ne lui font pas peur. C'est avec zèle et dans la plus grande tradition britannique qu'elle résout les énigmes et terrasse ses ennemis. Sa mission : Cate doit se concentrer sur un mystère assez ennuyeux. Les agents de son unité ont une fâcheuse tendance à se faire flinguer à tout va et en nombre. Son enquête va la conduire aux quatre coins de la planète. Du Maroc à

l'Allemagne en passant par la France et les Caraïbes, elle ne tardera pas à découvrir que l'organisation mafieuse qui se cache derrière est le HARM. Ses intentions belliqueuses et sa puissance démesurée en font un ennemi redoutable dont la belle aura bien du mal à se débarrasser.

Une technique de pointe

La vue est subjective (à la doom si vous préférez) et la combinaison claviers-souris ne devrait pas poser trop de problèmes aux amateurs du genre. Le personnage répond impeccablement au doigt à l'œil (je précise dans la mesure où il n'y a un certain nombre de personnes, Neo, Alex et Kyo pour ne pas les citer, qui jouent à NOLF avec leur volant à retour de force. Il a suffit qu'on leurs disent que le personnage était bien carrossé pour qu'ils croient immédiatement qu'ils avaient à faire à un jeu de caisses. Il a quand même fallu se les fader pendant six heures parce que messieurs pestaient de ne pas pouvoir allumer leurs phares. Enfin, on leur pardonne parce que, lorsqu'il joue à Collin McRae 2, ils sont certains d'avoir à faire à une simulation d'hélicoptère. En guise de joystick, nos amis se servent d'un manche à balai et, pour démarrer leur voiture, ils imitent un



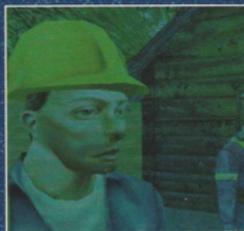
CERTAINS OBJETS ET DOCUMENTS, COMME CETTE LETTRE, SONT PRECIEUX POUR RESOUDRE LES ENIGMES.



LES PROGRAMMEURS N'ONT PAS ÉTÉ ENCHÛTES EN EFFETS DE LUMIÈRE



SANS POIVRE, MON STEAK ! (DIXIT TITA)



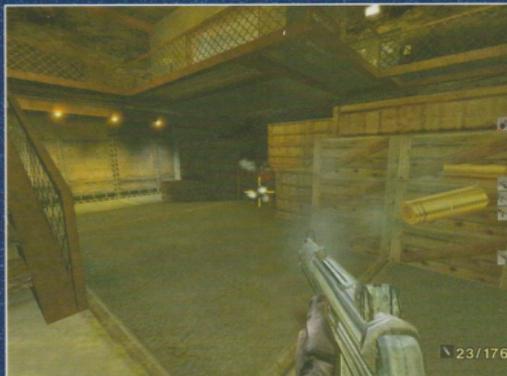
IL A UNE BELLE TÊTE DE VAINQUEUR CELUI-LÀ



IL NE FAUT PAS LÉSINER LORSQUE L'ON A DÉCIDÉ DE FAIRE LE MÉNAGE



NON, CE N'EST PAS UN REMBAI D'ÉASY RIDER...



QUAND ON VOIT LA TAILLE DES DOUILLES QUI S'ÉJECTENT, ÇA FAIT PEUR

train qui entre en gare. On va s'arrêter là parce que je risquerais de vous raconter le coup où ils ont fait du stop dans un zoo. Au bout de six heures, ils hurloient parce que personne ne s'arrêtait et qu'en plus, on leur jetait des cacahuètes à travers la tronche). Certaines actions de jeux sont difficiles à exécuter, mais le début du soft fait en sorte de vous familiariser le mieux possible avec les actions qui vont revenir le plus souvent pendant vos parties.

Le jeu est linéaire et il faut vraiment le faire exprès pour se pauser ou manquer de munitions, tant tout est mis en évidence pour vous faciliter la tâche. La modélisation des différents personnages et des décors sont une réussite, de même que le son et la musique. L'ambiance est au rendez-vous. Que ce soit en phase de jeu ou pendant les scènes

vidéo, les scénaristes du titre nous ont réservé quelques rebondissements qui ne manquent pas de piquant. L'animation n'est pas en reste et est à la hauteur des graphismes et du scénario : Excellent. No One Lives Forever est un jeu original qui fait entrer directement le personnage de Cate Archer dans le panthéon des jeux vidéo. Un régal qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. On attend déjà la suite avec impatience.

9/10

Editeur : Electronic Arts**Concepteur :** FOX Interactive**Genre :** Aventure/Action**Sortie prévue :** Dispo**Config Conseillée :** Pentium III, 64 Mo RAM, 400 Mo**d'espace disque**

Le nouveau cinéma français

Maïc Missonnier. l'un des deux fondateurs avec Olivier Delbosc de Fidélité Productions, s'est finalement bien sorti de sa quatrième production. Promenons-nous dans les bois. Fort de ce succès (près de 800 000 entrées !), il annonce fièrement un grand nombre de projets en développement. Le premier, c'est Bloody Mallory, un film fantastique réalisé par Julien Magnat et qui se veut, aux dires même de ce dernier, un habile croisement de Buffy Contre les vampires et des aventures d'Indiana Jones. Le second, Un Jeu d'enfants, traite d'une femme qui devient folle parce qu'elle pense que ses enfants sont possédés. Viendra ensuite Requiem, un thriller se passant dans un monastère. Le dernier sera un film fantastique déjanté, Les Condamnés. À surveiller !



Macross Plus Vol 1

Ce premier DVD de Macross contient les deux premiers volets d'une série O.A.V. comptant quatre épisodes d'une qualité artistique nettement supérieure à la moyenne. Cette série reprend exactement le même postulat que celui de la mythique série Macross (diffusée en France sous le nom de Robotech), à savoir celui d'un triangle amoureux riche en rebondissements, sur fond de combats aériens à grands coups de robots géants. Si le scénario s'avère relativement machiché, il n'en propose pas moins des personnages attachants et un maximum d'action, ce qui correspond parfaitement à l'univers de Macross. C'est beau, tout simplement. Et encore, ce ne sont là que les deux premiers volets, les suivants étant encore d'un niveau supérieur.



AVALON

Très peu d'informations ont circulé concernant ce film réalisé par Mamoru Oshii. Si ce nom ne vous semble pas inconnu, c'est sans doute parce que l'on doit à cet homme quelques-uns des plus grands dessins-animés de ces dernières années. Ainsi, on trouve dans sa filmographie les deux films consacrés à l'univers de Patlabor (qui ne devraient d'ailleurs pas tarder à sortir en DVD Zone 2). Il a su développer à travers cette histoire de robots géants des plus classiques (la série TV était assez moyenne), une fabuleuse enquête policière pour le premier volet et un thriller politique-fiction extraordinaire pour le second. C'est aussi à Oshii que l'on doit l'un des summums de la science-fiction cyberpunk, avec le désormais cultissime Ghost In The Shell. Ce somptueux long-métrage qui laissa le grand James Cameron sur le cul (vous me pardonneriez l'expression !) était à l'origine tiré du célèbre manga de Masamune Shirow (Appleseed, Orion, Dominon Tank Police...). Aujourd'hui, ce réalisateur de génie (ou même titre que Miyazaki, Takahata, Otomo ou Kawajiri) nous revient avec AVALON. Projet ambitieux, ce film relate les aventures d'une belle mercenaire à la recherche d'un machiavélique criminel. Tous deux s'affrontent à l'intérieur d'un jeu vidéo nommé AVALON, un monde futuriste aux couleurs étranges, où sa propre survie dépend de sa capacité à éliminer rapidement ses adversaires. Faisant preuve une nouvelle fois d'un grand sens artistique, Mamoru Oshii a choisi d'apporter un traitement particulier à l'image en mélangeant des phases d'animation traditionnelle, des truges numériques et des prises de vue réelles. L'ensemble dispose ainsi d'un cachet visuel



unique et extrêmement novateur. La bande-annonce de cette merveille est déjà accessible sur le Net (www.avalon-net.com). Si les images sont impressionnantes, la musique n'est pas en reste. On ignore en revanche si elle est composée par Kenji Kawai (ce talentueux compositeur ayant travaillé sur tous les films de Oshii). Miramax, visiblement très intéressé par ce film, s'est déjà porté acquiescer des droits pour une éventuelle diffusion en salles aux États-Unis. Pourtant, il ne sera sorti que le 20 janvier dernier au Japon. Pour la France, il faudra une fois de plus prendre son mal en patience (en clair, cela signifie que vous ne pourrez pas voir AVALON en français avant 2002).

Réalisateur : Mamoru Oshii
Musique : Kenji Kawai
Sortie nationale : courant 2002 en France



Hannibal

Non, vous ne rêvez pas, c'est bien Hannibal Lecter qui est en train de préparer la tannbouille. Ces photos sont les toutes dernières disponibles avant la sortie en salles de la suite du Silence des agneaux. Elle met en scène le célèbre tueur-cannibal et son agent du FBI préféré, Clarice. Tout porte à croire que Ridley Scott a bien rendu l'atmosphère pesante et diabolique du roman de Thomas Harris dans son long-métrage. Le dernier aspect à vérifier concerne la modification de la fin du film par rapport à l'originale, prévue par l'auteur Thomas Harris dans le roman et jugée politiquement incorrecte dans le microcosme des producteurs hollywoodiens. La bande-annonce est remarquable et donne envie de voir le film, ce qui est déjà un bon point pour un Ridley Scott en pleine bourre depuis le succès de son Gladiator avec Russell Crowe.



Jurassic Park 3

Dans la catégorie "première photo", le gagnant est Jurassic Park 3. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça promet beaucoup ! À partir du moment où un autre metteur en scène que Steven Spielberg s'occupe de réaliser ce troisième épisode, on peut espérer qu'il redonne un peu de souffle à la série. Autant le premier était novateur et impressionnant, autant le second épisode, Le Monde perdu, nous avait déçus. On ne sait pas grand-chose du scénario, si ce n'est que le héros en sera Sam Neil, qui retrouve ainsi son personnage du Professeur Alan Grant. À quand une petite annonce qui pourrait nous rassurer sur ce projet forcément un peu bancal ? La seule réponse que nous avons pour le moment, c'est : patience.



Pitch Black

Scénario

Le voyage spatial se passait sans problème, jusqu'à ce qu'une pluie de météorites ne vienne perturber sérieusement les choses. En dépit des efforts désespérés du pilote, Fry, pour redresser l'appareil, celui-ci va se crasher sur une planète désertique. Des quarante passagers qu'il comptait à son bord, il ne reste que dix survivants. Parmi eux, la jeune pilote Fry, Riddick, un prisonnier de droit commun, aux allures de prédateur, son fan attiré, son garde personnel, Inamo, un pélerin et ses trois ouvriers, un antiquaire et Jackie, géologue. Surtout, Riddick ne répond plus à l'appel, et sous l'impulsion d'Inamo, tous partent à sa recherche, s'inquiétant sérieusement de ce qu'il pourrait leur faire. Riddick va pourtant vivre l'attente le cadet de leurs sours à côté de ce qui les devint sur cette planète aux trois soleils.

Avis

Cela faisait bien longtemps qu'on n'avait pas pu se mettre sous la dent un bon vieux film de série B qui traite d'un sujet horifique dans un contexte de science-fiction. À part la série des Alien, il était bien difficile de se détacher de ce genre d'atmosphère avant le film de Wachowski... et encore, uniquement dans le premier opus réalisé par Scott. Ce n'est pas un hasard si les ressorts de l'intrigue de Pitch Black sont largement inspirés par ceux utilisés dans Alien. On peut faire plus en termes de référence. Substituant un endroit confiné (le Nestoma) à une planète tout entière, et les otages des monstres et celles de l'alien, l'atmosphère s'oriente là. L'histoire développée dans Pitch

Black est originale, et s'intéresse à ses personnages avant de les plonger dans une situation désespérée. Wachowski connaît bien son sujet et ménage tous ses effets. Il commence par un crash de toute beauté digne d'une énorme production, il ose surexposer ses images (flashage de la pellicule) pour avoir un rendu magnifique selon l'adage des trois soleils de la planète ; il détourne l'attention du spectateur avec l'intérieur en scène de Riddick et s'entrechâpe après avec celle des créatures. Il fait d'ailleurs dire à son personnage : "vous avez enfin trouvé quelque chose de plus dangereux que moi". Et c'est à ce moment précis que le long-métrage bascule dans sa deuxième partie, qui va consister pour les survivants à foutre le camp le plus vite possible de cet enfer. Il se permet de choisir, comme première victime, la plus politiquement incorrecte : un jeune garçon de 15 ans. Il ne s'arrête pas là et ne se permet aucune concession pour plaire à ses producteurs (à la fin quel côté plus cher, ils n'auraient certainement pas été aussi tolérants), excluant les effets sanglants, aussi gres, obtinant légèrement la tension par quelques touches d'humour noir bien senties, un régal. Le scénario et ses personnages sont suffisamment bien écrits pour parvenir à nous surprendre dans toute la continuité du film, qui ne cesse de monter en puissance. La scène où l'obscurité envahit l'écran, dédénchant du même coup la sortie des créatures de leur repaire, est excellente. Le designer français a vraiment réussi les créatures, leur donnant une personnalité et une multitude de détails réalistes qui les rendent encore plus craints. Il brosse volontairement les cartes pour qu'on ne sache pas

jusqu'au dernier moment qui va s'en sortir vivant ou non. Au moment de sa sortie en salles, le film avait déjà amorcé son coût initial pour entamer une seconde carrière non négligeable avec sa sortie en DVD. Une préquelle d'est pas impossible, et on est plus qu'impatients de pouvoir s'en régaler. Pitch Black est tout simplement une merveille de maîtrise et d'invention, qui révèle non seulement le charisme et la présence de Vin Diesel, mais qui assoit aussi définitivement le long-métrage comme la nouvelle référence dans le genre.

Interactivité

Les suppléments sur la Zone 2 sont exactement les mêmes que sur la Zone 1, à part les commentaires audio du réalisateur : mais ces derniers n'apportent pas grand-chose au film, qui se suffit à lui-même. Le seul petit regret que l'on pourrait avoir, c'est que cette version Zone 2 est celle qui passait en salles. Alors que la Zone 1 proposait une version Unrated, rallongée de quelques plans et d'une scène qui approfondissaient un peu plus les rapports entre les personnages. Mais on ne mégrerait pas notre plaisir tant la qualité d'image du DVD est éblouissante et rend parfaitement le contraste de noir dans la seconde partie du film. Le son en DTS s'est posé en reste et ne mélange pas ses effets. La partie sur le gâteau est certainement au moment du changement de couche du DVD, qui tombe pile poil dans un foudru enchaîné au noir. Qui dit mieux ?



Fiche DVD

Fiche technique

Genre : Fantastique
Éditeur : Gaumont
Réalisateur : David Twohy
Acteurs : Radha Mitchell, Vin Diesel et Cole Hauser
Musique : -
Durée : 108 minutes
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : français et anglais en 5.1
Sous-titres : français, anglais, italien et espagnol
Extras : Commentaire audio, Making of, document sur les rave-party, bandes-annonces, notes de production et filmographie.
Format : disque, simple face, double couche

Technique : 2
Interactivité : 2
Film : 4

Un de trop

Scénario

Oscar Nink, jeune architecte bourré d'énergie et de talent, est enfin arrivé à la femme idéale, Amy... Mais hélas, celle-ci n'est autre que la maîtresse de Charles Newman, avec qui Oscar doit signer un contrat de plusieurs dizaines de millions de dollars ! Et pour compliquer la vie d'Oscar, Charles, qui coté à la suite d'un quiproquo que celui-ci est gay, lui confie une mission d'importance en devenant son ami. Les embrouilles peuvent commencer.

Avis

Sorti des sempiternelles cibles classiques américaines : adolescent boutoné, et du ton inscrit dans les derniers succès enregistrés en salles, résolument graveleux et potache (Scary Movie, American Pie et Road Trip). Un de trop est une véritable bouffée d'air frais dans le monde de la comédie américaine. Le film retourne avec un ton un peu plus léger, une histoire bien construite et un humour décapant qui moutait cruellement à la majorité des productions récentes dont le but est de faire rire. On retrouve avec délectation l'un des héros de Friends, Matthew Perry, qui affiche une forme excellente, même s'il a bien du mal à nous faire oublier le personnage de Chandler. Il reste juste et ne se contente pas uniquement de refaire du Chandler. Il est accompagné de la ravissante New Campbell, qui nous faisait déjà craquer dans la série : La vie à Cinq et dans Scram. Pour le coup, elle adopte un ton un peu plus léger, prêt

quant facilement l'autodérision, et prouve qu'elle peut vraiment tout jouer et que la comédie lui sied comme une robe à fourreau. Les seconds rôles ne sont pas en reste et servent un scénario ciselé aux petits oignons avec merveille. Les dialogues trauclents, les situations cocasses et une réalisation inventive et "légitime" constituent les atouts majeurs d'Un de trop, et font qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde. Le long-métrage nous réserve une ou deux scènes qui à elles seules méritent le titre. Le moment où l'un des amis d'Oscar apprend dans la salle de bain qu'il est homosexuel est tout simplement inoubliable. Ou bien la sortie du restaurant où le couple vient de dîner devrait rappeler de très mauvais souvenirs à certains. Les dialogues font mouche, les situations cocasses se

chevauchent, et même si le final tendance classique à l'américaine est de par trop convenu, l'ensemble est de qualité excellente.

Interactivité

Le dvd propose des versions anglaise et française en 5.1 d'excellente qualité et qui permettent de profiter d'une bande musicale plus que sympathique et très enlevée. Par contre, au niveau des suppléments, une pauvre bande-annonce originale, c'est un peu maigre. On aurait aimé une sorte de petit film sur les coulisses du tournage, car si c'est déjà drôle à voir, ce devait être quelque chose à mourir. Enfin, le film est déjà bien et c'est pas si mal.



Fiche DVD

Genre : comédie
Éditeur : Warner
Réalisateur : Damon Santostefano
Acteurs : Matthew Perry, New Campbell et Dylan McDermott
Musique : Graeme Revell
Durée : 95 minutes
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : anglais, français et italien en 5.1
Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais, arabe, espagnol, portugais, allemand, anglais pour malentendant et italien pour malentendant
Extras : bande-annonce originale
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 3.5
Interactivité : 1
Film : 3.5

- zone 1 -

The Cell

extrême à l'autre. Les images les plus terribles et insupportables deviennent de véritables peintures de maître torturé. C'est flauboyant, colorisé et techniquement impeccable. Ralenti travelling, effets spéciaux, aucune technique n'est mise de côté pour appuyer un effet ou un plan. Les costumes sont en adéquation avec l'ensemble, opposition classique et parfaitement mise en scène du bien et du mal. Jennifer Lopez est resplendissante, tantôt une amoureuse, tantôt ringarde du bien, elle affiche des couleurs respectées et flauboyantes à la fois. Douce et redoutable, elle s'offre le mal personifié par Vincent D'Onofrio. Exposant sa carure et son âme aux aspects noirs et pestilentiels, malades et imposables, il est magistral dans son rôle démoniaque. Tarsem Singh se sert de ses influences et de son expérience de réalisateur de pub pour créer un univers dantesque et apocalyptique, et la censure a presque tout laissé passer sous le prétexte fallacieux que ce délire n'appartient pas à la réalité. Les images sont à la fois superbes et impressionnantes, terribles et insupportables, résultat d'une vision originale d'un jeune réalisateur dont c'est le premier film. On se rappelle, c'est une évidence, mais s'il vous plaît, donnez lui un vrai scénario, ce serait sympa.

Interactivité

Elle est très complète. Ne manque qu'une version française pour que l'ensemble soit parfait.



Scénario

Alors qu'un film en série tombe dans le coma de façon accidentelle sans que sa dernière victime n'ait pu être retrouvée, une psychologue pour enfants devra utiliser un programme expérimental pour entrer dans l'esprit du tueur et apprendre ses secrets avant qu'il ne soit trop tard. La vision hantée et de ce monde qu'il assaille va menacer son existence physique lorsqu'elle va se retrouver piégée par le tueur qui règne à l'intérieur. Now, un agent du FBI, se doit de la sauver de l'esprit cauchemardesque du tueur, avant qu'elle ne perde pied dans ce monde parallèle à tout jamais.

Avis

The Cell est une prouesse à tout point de vue. Déjà au niveau du scénario, c'est pas mal.

Le scénariste n'a certainement pas fait sienne la fameuse maxime de Jean Gabin, qui à l'occasion d'une entrevue avec un journaliste qu'il interrogeait, lui demandant les trois points fondamentaux qu'il fallait réunir pour faire un bon film, a répondu : "Un, une histoire, deux, un bon film, et trois, une histoire". Ce monsieur "Cell", assurément très talentueux, aurait pu répondre : un, un stylo, deux, une feuille et trois, n'importe quoi. Le scénario de The Cell est tellement connu, archi connu, vu, revu et revécu, difficile de faire plus classique, banal et sans aucune inventivité, que c'est un véritable exploit. Le mot scénario n'est certainement pas le plus approprié, celui de prétexte (aux délices visuels du réalisateur) aurait certainement mieux convenu. Parce que The Cell est surtout et avant tout un véritable exploit visuel. À partir du moment où l'on est dans le cerveau du tueur, tout est permis et on passe d'un

Fiche DVD

Genre : Thriller
Éditeur : New Line
Réalisateur : Tarsem Singh
Acteurs : Jennifer Lopez, Vince Vaughn et Vincent D'Onofrio
Musique : Howard Shore
Durée : 107 mn
Vidéo : widescreen 2.40 : 1
Langues : Anglais en 5.1 et 2.0
Sous-titres : anglais
Extras : Commentaire audio du réalisateur, scènes effacées au montage final, avec ou sans commentaires audio du réalisateur, documentaires sur la conception des images, effets spéciaux décortiqués sur six scènes, storyboard de la scène finale, bande-annonce, nationale et internationale, test sur l'empathie et filmographie
Format : un disque, simple face, double couche.

Technique : 4
Interactivité : 4
Film : 2.5

Hollow Man



dépend comment on aborde les choses. En ce qui nous concerne, on va dire que le film est à moitié rempli. Au départ, les aventures de cet homme invisible sont une commande des studios, et par l'ordre du projet alléché, Paul Verhoeven s'y est intéressé. La première raison de son attrait pour le sujet était pour lui d'aborder des thèmes qui lui sont chers. Le personnage interprété par Kevin Bacon est livré à sa seule perception du bien et du mal, le pouvoir d'invisibilité lui conférant l'impunité et la liberté de faire ce qu'il veut. Sa seule limite étant sa propre morale. Cette conception d'un homme livré à lui-même ou la société n'a plus d'urgence et n'impose aucune règle, étau un drame d'action plus que motivant pour le réalisateur de Total Recall. Il s'en donne à cœur joie dans ses domaines de prédilection que sont le gore, le voyeurisme, l'érotisme et le fantastique. Cependant, on sent bien qu'il ne s'est pas livré à fond dans le mode Trash, lâchant totalement prise dans le quart d'heure de la fin, succombant aux sirènes du box-office et de la censure (il y a même une inspiration, volontaire ou non, d'une situation déjà vue sur Alien de Ridley Scott). Le réalisateur a volontairement pié à pied le spectateur, posant implicitement la question "Et vous, que feriez-vous si vous étiez invisible ?".

Dés lors, il manque dans son récit plusieurs éléments qui auraient ravi son audience. For example, on aurait bien aimé voir le personnage principal évoluer au milieu d'un restaurant, d'un supermarché ou un autre lieu public. Au lieu de cela, il se confine à des extérieurs dans des endroits imperson-

nels. Dès la sortie du film en salles, Verhoeven annonçait une version DVD qui allait beaucoup plus loin. Il ne nous a pas trompés. Et c'est grâce aux suppléments que nous avons un début de réponse à notre reproche précédent. En effet, les effets spéciaux sont d'une telle complexité, notamment lorsqu'il y a d'autres personnages à l'écran, et pour un prix sûrement exorbitant, qu'on imagine aisément qu'il ait fallu faire des choix drastiques, pour que la qualité ne baisse jamais. En tout cas, d'un point de vue technique et visuel, le long-métrage est une réussite. On n'en dit pas autant du scénario, mais l'ensemble permet de passer un bon moment.

Interactivité

Un son éblouissant, une image magnifique et des suppléments superbement conçus, autant dire qu'on est gâté.



Fiche DVD

Genre : fantastique
Éditeur : Columbia Pictures
Réalisateur : Paul Verhoeven
Acteurs : Elisabeth Shue, Kevin Bacon et Josh Brolin
Musique : Jerry Goldsmith
Durée : 113 mn
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : anglais en 5.1 et français en 2.0

Sous-titres : anglais et français
Extras : commentaires audio de Kevin Bacon Paul Verhoeven et Andrew W. Marlowe, musique isolée, Making of, trois scènes effacées, 15 scènes décortiquées (effets spéciaux), possibilité de voir en même temps une scène avant numérisation et après. DVD-Rom, bande-annonces, menus animés "superbees" et notes de production.
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 4
Film : 3.5

Avis

L'Homme sans ombre, c'est un peu comme l'histoire du verre à moitié vide ou à moitié plein : tout

Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

Résumé des épisodes précédents :

Kyo et Tuco ont décidé de se lancer dans le cinéma, alors que la Tiatia a perdu ses cheveux

Aujourd'hui :

Kyo cherche à se financer, Tiatia vend des croquettes et Neo Alex veut lui aussi tourner dans un film.

C'est la folie des grandeurs en ce moment dans la petite ville de Pneuville. Non satisfait de son échec retentissant au casting d'American Pie 2, Kyo (Zaza Rpg) a décidé de remettre ça (cf. précédent épisode). Seulement, ses maigres finances obligent à trouver un stratagème pour récolter l'argent nécessaire pour payer son billet d'avion pour Hollywood. En effet, le pauvre Kyo s'est fait remarquer du très select club de Pneuville, le Doigt Marron, sous le prétexte fallacieux qu'on ne fricote pas avec la clientèle. En effet, un soir de janvier, notre pauvre Zaza avait confondu sa partenaire animalière de La girafe et le stérilet magique 2 avec un pauvre type déguisé en Marsupilami qui se rendait à un bal masqué et qui s'était malencontreusement trompé d'adresse. Vexé que sa girafe ne le reconnaisse pas, Kyo avait commencé à le rouer de coups à l'aide d'une écrevisse. La direction n'a pas apprécié et l'a immédiatement congédié.

de les arrosent", et croyez-le ou non, mais ça a marché. Une fois la somme voulue accumulée, il s'est dirigé vers l'aéroport. Mais au moment de son embarquement, cette andouille s'est trompée de destination et il est parti tout droit pour Rio. Il faut croire que ce changement de direction n'a pas trop altéré son moral, puisque nous venons de recevoir une carte postale de notre ami en plein carnaval de Rio, sacré lui.



La Tiatia par le succès alléché, a décidé de s'autofinancer son safari en canoë au Sahara (oui, on a eu beau lui expliquer que c'était pas le meilleur endroit, elle n'a rien voulu entendre, c'est qu'elle est têtue comme une mule belge), mais pour le coup, elle ne s'est pas essayée à revendre des plantes en plastic, mais les croquettes de son chien Kikouille, en les faisant passer par des bonbons.

passer Cruella pour une représentation avantageuse de Laetitia Casta... C'est tous les jours Halloween à la rédac.

Quant au Tuco, même s'il n'a pas renon-



cé à sa carrière cinématographique, il se refuse catégoriquement à utiliser des moyens aussi vils que ses deux acolytes pour parvenir à ses fins. Il se contente de les observer avec un regard pathétique. Il a un flegme quasi britannique et une prestance à faire passer James Bond pour un plouc écopé, une allure fière et brave. D'ailleurs, le Tuco, dans une lointaine contrée aztèque, est synonyme de bruvage d'amour et de fertilité, un aphrodisiaque absolu, mieux que douze pilules de Viagra et... Excusez-moi, pendant ces quelques lignes, j'ai écrit comme Neo Alex quand il se parle devant son miroir le matin, désolé...



Tiens, au fait, où il en est notre Neo Alex... ? Fort de son discours dithyrambique juste après avoir vu Vercingétorix, il s'est mis en tête de faire carrément la nique à Tatif Lambert et de le remplacer pour une éventuelle suite. C'est donc à cheval qu'il s'est rendu au casting du film.

Vers, Singe et Touristes 2, d'un scénario original de Neo Alex lui-même, verro-t-il le jour ? Vous le saurez en suivant le prochain épisode de **Troubadour, Poire et Cétacé**.



Notre ami Zaza s'est donc recyclé dans la vente de plantes en plastique, avec un slogan bien à lui : "Les vraies ça pue, les fausses aussi, mais pas besoin



Et si son charme naturel ne fonctionne pas auprès des p'tits enfants, elle leur lance un de ses sourires qui feraient



5 AVANTAGES EXCLUSIVEMENT RESERVES AUX ABONNES

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
sur le prix de vente au numéro.

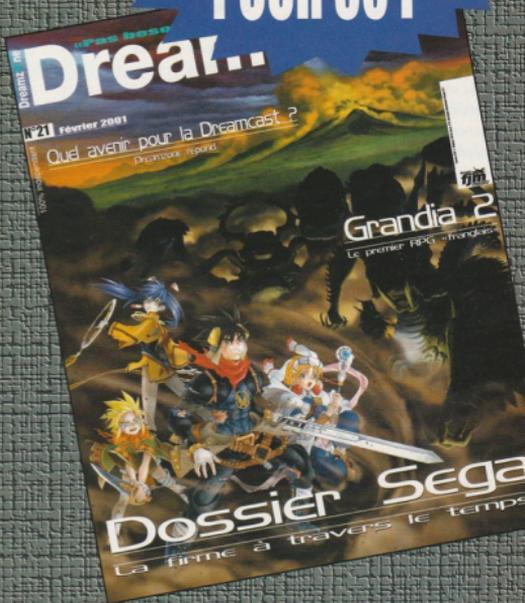
2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3 - UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

**TON MAGAZINE
POUR 30 F**



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne
Je choisis ...

10 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~350 F~~

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDETEUR	DATE DE SORTIE
Heavy Metal Fakk 2	GOD	févr-01
Half-Life	Sierra	févr-01
Phantasy Star Online	Sega	janv-01
Black and White	Lionhead Studios	courant 2001
Agartha	No Cliché	courant 2001
Heroes of Might and Magic 3	NWC	mars-01
The Mummy	Universal Studios	févr-01
Starlancer	Crave Entertainment	févr-01
Woodpecker Racing	Konami	mars-01
Alone in the Dark 4	Infogrames	févr-01
Gunbird 2	Capcom	févr-01
Worms World Party	Team 17	févr-01
Vanishing Point	Acclaim	févr-01
Toy Story 2 Racer	Disney	mars-01
Colin Mc Rae Rally 2	Codemasters	courant 2001
Stupid Invaders	Xilam	févr-01
Buzz l'Éclair in Star Command	Disney	janv-01



TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDETEUR	DATE DE SORTIE
Project Justice	Capcom	févr-01
18 Wheeler	Sega	févr-01
Mars Matrix	Capcom	févr-01
Sonic Adventure 2	Sega	mars-01
Silent Scope	Konami	févr-01
Hydro Sport Racing	Mattel	févr-01
Planet of the Apes	Fox Interactive	courant 2001
Unreal Tournament	Infogrames	févr-01
Soul Reaver 2	Eidos	mars-01
Phantasy Star Online	Sega	janv-01
Evil Twin	Ubi Soft	mars-01
Black and White	Lionhead Studios	mars-01
Buffy	Fox Interactive	avr-01
Star Wars : Super Bombad Racing	Lucas	avr-01
Last Blade Final Edition	SNK	courant 2001

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDETEUR	DATE DE SORTIE
The Psychology Game	Bidget	févr-01
El Dorado Gate: Volume 3	Capcom	févr-01
Fish Eyes Wild	Victor Interactive	févr-01
Illbleed	Jaleco	févr-01
Magic the Gathering	Sega	févr-01
Biohazard Code: Vero Complete	Capcom	mars-01
Ève Zero	Net Village	mars-01
Sakura Wars 3	Sega	mars-01
Monster Breed	Nex	avr-01
Sega Gaga	Sega	courant 2001
Sonic Adventure 2	Sega	courant 2001
Shenmue 2	Sega	courant 2001
El Dorado Gate: Volume 4	Capcom	avr-01
Innocent Tears	Global	avr-01
Metal Max Wild Eyes	Ascii Entertainment	mars-01



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Avec un Tuco malade, un Neo malade, une Titia en pleine forme (même malade, elle travaille aussi vite...), je prie pour que le prochain numéro se passe normalement. Après un mois de janvier relativement pauvre, je souhaite recevoir des tonnes de softs pour vous proposer un numéro plus complet dès le numéro 22. D'ailleurs, voyons les deux titres phares que vous aurez le plaisir de découvrir d'ici peu de temps.



HUNDRED SWORDS

Ce RPG stratégique de Smilebit verra enfin le jour le 15 février de cette année. Un grand jour que nous ne manquerons sous aucun prétexte. Le style mélangeant habilement du Warcraft à du Dragon Force, j'espère qu'il cartonnera sans aucun mal. Verdict, dans un mois.



EUROPEAN LEAGUE SOCCER

Soit, je n'avais qu'une version preview et c'est un titre attendu par bon nombre de fans de foot. Je vais donc ravalier mon premier jugement et imaginer que je ne m'y suis pas encore essayé. Vous aurez donc notre avis sur le titre signé Virgin. Et, de toute façon, je n'ai plus rien d'autre à l'horizon, en dehors de Victory Golf 2001.



LE NUMÉRO 22 DE
DREAMZONE
S'ERA DANS LES
RÉSULTATS À
PARTIR DE
MARS 2001

LA RME ABSOLUE

+ DE 57.000
TIPS
& GAME SHARK
REFERENCES

(Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, GB Color, Gameboy, Neo Geo Pocket)

LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

39 F
Seulement

+ de 57.000 TIPS
& Game Shark

PlayStation 1&2
Dreamcast

N64, GB color

Game Boy, Neo Geo Pocket

ArmedCore 2	PS2/DC
Big USA Carewearing Supercross	PS2
Best a Move 4	PLAY
Chocobo Dungeon 2	PLAY
Chrono Cross	DC
Dead Or Alive 2	PLAY
Dragon Ball Z - Final Bout	PLAY
Driver	DC
F 355 Challenge	N64
For Fighters	PLAY
GT2	PLAY
Hot Wheels Stunt Track Driver	DC
House of the Dead 2	PLAY
Jeremy Mc Grath Superbike 2000	N64
Mario Golf	N64
Mario Tennis	N64
Metal Gear Solid	GB COLOR/PLAY
Mission Impossible	N64
Nightport Race Mania	GB COLOR/PLAY
Nightmare Creatures II	PLAY
Perfect Dark	N64
Pokémon	GB COLOR/N64
Robbow Six	PLAY
Rayman 2	N64
Ridge Racer V	PS2
SNK vs Capcom: Match of Millennium	DC
Soul Reaver	DC
Star Wars Tatooine 1: Racer	GB/PLAY
Tabboo! Top Tournament	PS2
Team Racer Chronicles	DC
Toy Story 2	PLAY
Track & Field	PS2
Turbo 2	N64
UFC	DC
Wipeout Story	PLAY
Wipacade 6 Zed Universe	DC/PLAY
Wirtun Tennis	DC
Wirtun Driver	DC
WVCW WWF Thunder	N64
Zelda: Link's Awakening DX	GB
Zelda - Majora's Masks	N64



EN VENTE
ACTUELLEMENT

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

The screenshot shows the Cybersofts.com website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Présente', 'Sélecte', 'Ajouter', 'Démarrer', 'Favoris', 'Historique', 'Rechercher', 'Remplissage automatique', 'Plus grand', 'Plus petite', 'Imprimer', and 'Quitter'. Below that is a search bar and a list of categories: 'Page d'accueil', 'Apple Computer', 'Assistance Apple', 'Apple Store', 'Produits destinés aux ordinateurs Macintosh', 'Microsoft Office', and 'Internet Explorer'. The main content area features a large banner for 'CYBERSOFTS.COM' with the tagline 'LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDÉO'. Below the banner, there's a navigation menu with 'Téléchargement', 'Demo PC', 'Jeux Shareware', 'Fonds d'écran', and 'Vidéos'. The main article is titled 'Le nouveau Consoles News est sorti' and includes a sub-header 'Mario Paper n'est pas le nouveau constructeur blanc...'. The article text is partially visible, mentioning 'Mario Paper n'est pas le nouveau constructeur blanc...'. To the right of the article, there are sections for 'News en Direct' and 'Derniers Articles PLAYSTATION 2'. The left sidebar contains a 'RECHERCHER' box, a 'CONSOLES' menu with links for 'PlayStation', 'Nintendo 64', and 'Dreamcast', and a 'PC' menu with links for 'News', 'Préviews', 'Tests', 'Solutions', 'Aides de Jeux', 'Solutions', 'Tips', and 'AGORA'. The bottom of the page has a 'Zone Internet' logo.