



Dreamcast

LE OFFICIEL

CD EXCLUSIF
DÉMOS D'ENFER

Internet
FANTASY STAR ONLINE

Le choc!

avant-premières
SOUL REAVER 2
DEVIL TWIN
RAYTONA USA 2001
SONIC ADVENTURE 2

aussi
GRANDIA II
FIGHTING VIPERS 2
PIES OF ARCADIA
LUPID INVADERS
PROJECT JUSTICE
FINISHING POINT



N°8

SUR LE CD



Bienvenue dans la parfumerie virtuelle la mieux approvisionnée au monde ! Venez respirer le sang et la cendre dans les démos de Half-Life, Kiss Psycho Circus, Spawn et Ultimate Fighting Championship. Venez humer l'air du périph japonais, au volant d'un bolide de Tokyo Highway Challenge 2. Pour finir, aspergez-vous des senteurs délicieusement épicées de Couak Attak et de Stupid Invaders. On en mangerait !



2 MOVIES QUI DÉCAPENT

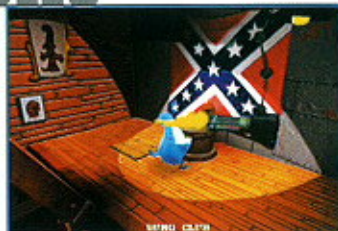
Un CD de démos "extra-terrestres", avons-nous titré ! Avec les créatures "from outer space", assoiffées d'hémoglobine (par hectolitres), de Half-Life et de Spawn, il y avait de quoi. Si vous ne nous croyez pas, mettez en route ces deux movies exceptionnels - on croirait des clips. Ça castagne de l'alien adipeux dans tous les sens ! Dans la catégorie shoot 3D ultra-speed et bien gore, Spawn emporte la palme avec une succession de carnages dantesques à vous filer le tournis. Quant à Half-Life, c'est au lance-roquettes et au pied-de-biche que les malheureuses bestioles se font dézinguer. Enjoy !



DÉMOS JOUABLES

STUPID INVADERS UbiSoft

Prêt à participer au jeu le plus débile de la galaxie ? Au programme, des vaches accrochées sur les murs, un goût immodéré pour les chiottes... Assurément, l'"omni tender" de cette sélection ; l'"omni true" également.



KISS PSYCHO CIRCUS Take Two

Kiss s'exhibe aujourd'hui sous le signe d'un Quake-like bien viril. Des créatures inspirées par les aliens de "Starship Troopers" vous y attendent. Entre le sabre, la mitrailleuse et le canon-laser, notre cœur (de pierre) balance !

DONALD DUCK : COUAK ATTAK Disney Interactive/UbiSoft

Donald Duck pour la première fois en 3D, c'est ici et nulle part ailleurs. Dans des paysages aux accents bucoliques, faites la nique aux bestioles de tous poils. Un avant-goût concluant pour une aventure pastel et rafraichissante.



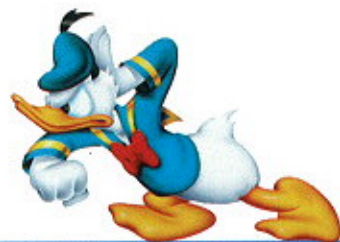
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

Crave/Genki
Davantage de bagnoles, davantage de challenges et davantage de Tokyo ! Au volant des plus beaux customs nippons, parcourez à 200 km/h le périph de la capitale japonaise. Une démo dont la qualité incroyable des graphismes vous laissera pantois.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Crave

Au menu de cette démo: salade de bourre-piis avec sa sauce au sang, soupe aux châtaignes et frites en accompagnement, à volonté. Pour le dessert, le chef vous recommande sa glace maison nappée de coulis de marrons. À servir bien frappé.



Comment utiliser le CD de démo...
Prenez votre CD en évitant de le détériorer ! Évitez au maximum de mettre les doigts dessus et glissez-le dans votre console. Réfermez le capot de la Dreamcast et appuyez sur Power. Appuyez ensuite sur Start

puis sélectionnez le jeu qui vous intéresse. Enfin, validez avec A pour profiter de la démo ou sur B pour revenir au sommaire. Il suffit de suivre les instructions à l'écran. Si vous voulez plus de précisions, regardez derrière la pochette du CD.

Les démos jouables

Vous pourrez accéder aux commandes des démos jouables avec la croix directionnelle. Ensuite, suivez les instructions. Lorsque la démo est lancée, appuyez sur Start pour revenir directement au sommaire.

Les autres démos

Pour ce qui est des autres démos, la manipulation est encore plus simple. Il suffit d'admirer les belles images sans toucher à rien, de préférence bien installé. Et si vous désirez revenir au sommaire, appuyez sur Start.

**Quand on porte ces maillots, il y a des exemples à suivre.
A vous de jouer !**



**European
SuperLeague**

**rassemble 16 clubs mythiques
dans le championnat des étoiles.**

L'OM, le PSG, Juventus FC, AC Milan, Manchester United,
FC Barcelone, Real Madrid CF...

Bouillants supporters italiens, arènes espagnoles
surchauffées, fans anglais hystériques, il faudra affronter
toutes les ambiances et toutes les équipes européennes.



505 99 00 05
02 39 33 34 35



par Max la Terreur

Dans quel océan de tourments me noierais-je si, d'aventure, je me retrouvais privé de votre prose agile! Dans quels immondes abysses chuterais-je sans vos nombreux témoignages de sympathie! Je crousti-fonderais façon gaufrette fourrée au désespoir, sans vos messages débordant de tendresse, sans vos questions rafraîchissantes, expurgées de toute turpitude! Que cela soit entendu une bonne fois pour toutes: lecteurs de "Dreamcast Magazine", votre ami Max a beau être une terreur (et s'en vanter à tout bout de champ), il vous adore, et ce, ad vitam et ad patres.

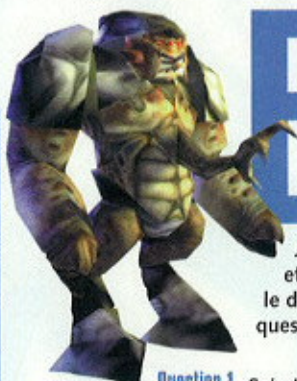
Max la Terreur (avec un grand T)
dreamcast.magazine-officiel@fr.dreamcast.com

LE ZIDANE DU WEB (CAR LA VICTOIRE EST EN LUI)

Je vous écris à propos de votre nouvelle rubrique, dans le Courrier des lecteurs, consacrée aux sites Web perso. J'en ai moi-même réalisé un, grâce à ma petite console chérie. Cela m'a pris six mois, ce qui représente la coquette somme de 5 000 F en facture Telecom! Le site comprend toutes les rubriques inévitables et indispensables à un bon site dédié aux jeux, mais aussi des salles de discussions, des quiz, etc. Je me targue, effronté que je suis, de proposer un site supérieur par la qualité à ceux que vous avez chroniqués dans votre mag. Il est plus coloré, d'une utilisation plus facile. Les fidèles de la DreamArena l'ont élu comme le plus clair, le plus ordonné et le plus intéressant des sites réalisés avec la seule Dreamcast comme outil. L'adresse: www.elastic.fr.st. De petits encouragements de votre part me donneraient le punch pour continuer!

Laurent Albert de Nantes (44)

Ta lettre sonnerait comme un monument de prétention si tout ce que tu avances n'était vrai. Effectivement, ton site est clair, bourré de petites infos et doté d'une mise en page sobre mais efficace. Mieux, nous avons apprécié que tu cites tes sources; c'est très pro et assez rare dans le monde du Net (et des jeux en général) pour être noté. Petit bémol: fais attention aux fôts d'ortographe! Non que ton site en déborde, mais j'ai remarqué un tic dont tu vas te débarasser fissa. Tu oublies de mettre deux "l" aux mots qui en ont besoin, comme "gentillesse". De plus, la page d'accueil met des plombs à s'afficher. Pas toujours cool quand on surfe avec sa Dreamcast et son modem 33.6. Mais ces deux défauts n'enlèvent rien à mon impression de départ. Ton site est très bien. Avis aux lecteurs et lectrices: Laurent recherche des chroniqueurs bénévoles. N'hésitez pas à vous la faire la main, car les sites perso sont une bonne école avant le grand saut vers de plus vastes horizons.



J'adore ton mag et je le lis depuis le début. Voici mes questions.

Question 1 Sais-tu quand la sortie de Toy Racer – qui me semble être un bon jeu – est prévue dans notre beau pays? Sera-t-il jouable en réseau comme PSO?

Question 2 Black & White est-il toujours au programme?

Question 3 Qu'est-ce que Sega nous réserve d'intéressant sur notre 128 bits préférée? (Que je n'entende plus dire du mal de ma console adorée!)

Question 4 Quand Half-Life et Alone in the Dark 4 sortiront-ils? Pourrons-nous jouer en réseau à Half-Life?

Question 5 Pendant que j'y suis, connaîtrais-tu des Quakers de mon niveau?

Kevin Janis Waleau de Mantes-la-Jolie (78)
(e-mail: kevin.waleau@fr.dreamcast.com)

V-RALLY ET ZONZON

J'ai acheté V-Rally 2, un bon jeu, même si les véhicules ont tendance à s'enfoncer dans le bitume. Je suis incarcéré et il m'est difficile d'obtenir un magazine. J'avais commandé le Dreamcast n° 7 et, à la place, j'ai reçu Bip*. Soyez sympas, glissez quelques tips sur V-Rally 2 dans votre prochain numéro...

Claude d'Aiguebelle (73)
(* Comprendre "un magazine concurrent".)

Pour obtenir l'ensemble des voitures et des circuits dans V-Rally 2, effectue le code suivant à l'écran de progression: L, R, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, A, A. Puis, appuie sur A dans les emplacements vides pour débloquer les bonus. À toi les bolides les plus puissants et les tracés les plus délirants!

EXISTENZ

Cool, man. Plein d'interrogations existentielles sympas pour "oim"! Après avoir tanné les rédacteurs de l'équipe, voici ce que j'ai pu glaner comme infos.

Réponse 1 Toy Racer, le "petit" jeu concocté par Frédéric Raynal, est sorti le 5 janvier, au prix "modique" de 69 F. Lorsque Fred nous en avait fait la démo, en décembre 2000, nous avions été soufflés par la fluidité de ce soft de courses auto, pourtant sans prétention. Attention, son principal intérêt réside dans le mode Online! Sache aussi que 10 F du prix de vente sont reversés à l'association Neuf de Cœur qui soutient les enfants atteints de troubles moteurs cérébraux.

Réponse 2 Black & White, le méga-hit virtuel (pour le moment) de Peter Molyneux, ne figure plus sur les plannings. Néanmoins, je sais de source sûre que l'artiste et son équipe british bossent dessus comme des acharnés. Il faut savoir que Molyneux a l'habitude de prendre du retard dans le développement d'un soft. C'est un maniaque de la perfection... Or, le concept de Black & White repose essentiellement sur l'I.A. des protagonistes, c'est-à-dire l'élément le plus difficile à paramétrer dans un jeu. D'où le retard.

Réponse 3 Hou là là! Chez Sega Japon, on planche sur une bonne dizaine de nouveaux concepts, dont les très attendus Sonic Adventure 2, House of the Dead 3, Crazy Taxi 2, New Space Channel 5 et... Virtua Tennis 2! Va regarder du côté des news pour te faire une idée plus précise des titres à venir.

Réponse 4 La sortie de Half-Life, le jeu développé par Gearbox en partenariat avec Valve (le créateur du soft originel sur PC), a été repoussée au mois d'avril. Il manquait quelques éléments à la conversion pour qu'elle soit satisfaisante et, par conséquent, commercialisée. Quant au mode Online, pour l'heure, nul ne sait s'il sera au menu des options. Quid de Alone 4? La parution du titre de Darkworks a été reportée à une date indéterminée. C'est du moins ce qui ressort du planning d'Infogrames, l'éditeur.

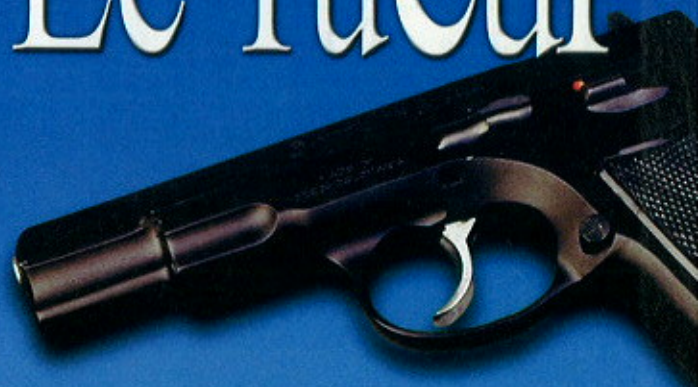
Réponse 5 Des Quakers de ton niveau, j'en connais plusieurs, à commencer par... MOI! Je vadrouille sur le serveur, les yeux injectés de sang à l'idée de dézinguer du Quaker. Fais gaffe à toi!



La rencontre hilarante entre
Bruce Willis (*Sixième Sens*) et Matthew Perry (*Friends*)

Mon Voisin Le Tueur

Une aventure
détonante!



En bonus sur le DVD
Bande-annonce cinéma



EN VHS ET DVD

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DVD 9 - Format 1.78 - Écran 14/9" Compatible 4/3 - Couleur - Double Film : 1xSS - Chapitre

© 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All rights reserved. "Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license. Copyright © 2001 Fox Video. "Mon Voisin Le Tueur" est un produit de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. L'œuvre est un produit de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Le logo est une marque de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

FRANCIS PICTURES présente A NATIONAL PUBLISHING production en association avec L'ÉCRAN FILMS BRUCE WILLIS
MATTHEW PERRY "THE WALLS ARE MIND" ANASTASIA AVDEYKO MICHELLE CLARKE DANIEL BOGARD ANASTASIA AVDEYKO AMBERLY PET NEW PELLAN
JACQUES BOUQUET "LES SPIONS ASPÈRES" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD
JACQUES BOUQUET "LES SPIONS ASPÈRES" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD "L'ÉCRAN FILMS" DANIEL BOGARD

Copyright © 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All rights reserved. "Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation and are used under license. Copyright © 2001 Fox Video. "Mon Voisin Le Tueur" est un produit de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. L'œuvre est un produit de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Le logo est une marque de Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

OUI, MAÎTRE!

Cher Max, peux-tu lire les "papiers" que je t'envoie et me donner ton avis? **Ai-je mes chances en tant que testeur?**
Extrait: "Je vais vous raconter le jour où j'ai découvert Soul Calibur. Comme j'adore ce jeu en arcade, je me suis précipité dans un magasin à côté de chez moi pour l'acheter. Dès les premiers instants, c'est la claque: des graphismes somptueux, une jouabilité parfaite et une très grande profondeur de jeu. [...] Vous l'avez compris, Soul Calibur est mon jeu de combat en 3D préféré. Si vous cherchez un très bon jeu de combat, foncez dessus."

Nicolas Stille de Montpellier (34)

Cher Nico, je vais être légèrement désagréable, mais c'est pour ton bien. Un peu comme quand tes parents te passent un savon. ("C'est pour ton bien, fiston"). Ton enthousiasme est évident, ta connaissance des jeux, itou. Seulement, tu devrais te lâcher davantage. J'aime les écrits enflammés, or je ne sens nullement la passion transpirer de ta chronique. Tu enfonces des portes ouvertes au lieu de prendre parti et de dire pourquoi tu adores ce titre. Va au cœur des choses, reviens en long et en large sur ce qui te fait vraiment triper dans Soul Calibur! Décris une rencontre, dresse le portrait d'un perso qui t'a plu ou parle des techniques de combat et de la motion capture!
 Voici ce que j'attends d'un test.



ERREUR DE CASTING?

Voici la photo de ma petite amie dont je ne citerai pas le prénom pour éviter tout mouvement de panique (tu m'étonnes! N.D. Max). Coucou à tous mes potes fans de la Dreamcast: Matthieu, les deux Guillaume, Richard, Steven, Alexandre, sans oublier les autres.

Elohim de Rosny-sous-Bois (93) (e-mail: elohim@fr.dreamcast.com)

Eh oui! C'est moi sur la photo. J'aimerais savoir quel jeu de courses canon va sortir sur DC, car c'est toujours un bonheur de pulvériser mon copain.

La copine d'Elohim



C'est bien la première fois qu'un couple de jolis cœurs m'écrit. Chers vous, quelle belle inconscience vous a frappés?

Quel grand soleil rouge vous a brûlés? S'exhiber comme ça, avec une Dreamcast entre les paluches! Pour répondre à ta question, "copine d'Elohim", sache que deux jeux de caisses très corrects sont testés dans ce numéro: Sega GT (plutôt pas mal, pp. 60-61) et Vanishing Point (plutôt bien, mais que nous avons reçu tardivement, p. 67). Si vous ne les possédez pas encore, F 355 Challenge ainsi que Le Mans, testés dans le numéro précédent, sont des bombes atomiques à ne manquer sous aucun prétexte!

QUESTIONS EN VRAC

Le monde du jeu vidéo me fascine depuis l'enfance. Ce serait une aubaine, une vraie joie si ma photo était publiée dans votre magazine.

Ali Benziane de Livry-Gargan (93)



Que ton vœu soit exaucé, Ali. Le casting est terminé, mais qu'importe. Au fait, tu ferais pas de la boxe? T'aimerais pas Ready 2 Rumble: Round 2?

J'ai une petite annonce pour alimenter la rubrique du même nom: **Vends jeux Dreamcast** (Crazy Taxi, Shadowman, etc.) à un prix intéressant. Possibilité d'échange. Tél.: 0477 264997. Demandez Damien. Damien Brassard d'Ayens (42)

Petit à petit, cette rubrique fait son nid. Gageons que nous aurons beaucoup d'autres annonces dans le prochain Courrier des lecteurs. Moi, je vends une girafe et un éléphant, très beau couple, possibilité d'avoir des petits, prix imbattable. Demandez Max la Terreur (avec un grand T).



Meilleurs vœux de bonheur (vidéoludique et autre) et de santé pour cette nouvelle année! À bientôt!
 Patrick Chadal du Perreux (94)

Pareil, mon p'tit gars. C'est vrai, ce numéro est le premier de l'année (bien qu'il sorte en février). Je souhaite que 2001 soit au moins 2001 fois plus top que l'année 2000 à tous les lecteurs de Dreamcast Magazine. Amen.

POUR TOUTE CORRESPONDANCE, ÉCRIVEZ À :
DREAMCAST MAGAZINE - Max la Terreur (avec un grand T)
 24, rue Jacques-Dulud • 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex

FACE AU TERRORISME
LE SANG-FROID
RESTE VOTRE MEILLEURE ARME

Tom Clancy's RAINBOW SIX

- Le succès mondial de Tom Clancy sur PC aujourd'hui disponible sur Dreamcast dans sa version la plus aboutie.
- Surpassez vos limites dans 27 missions d'entraînement, 16 missions principales et les opérations Eagle Watch.
- Infiltrez le Taj Mahal, Big Ben ou la Cité Interdite. Prenez d'assaut une base spatiale de l'ex-Union Soviétique.
- Prenez le contrôle de votre équipe de forces spéciales. Soyez fin tacticien, venez à bout des terroristes et narcotrafiquants avant qu'ils n'exécutent les otages et ne mettent le monde en péril.



DÉCONSEILLÉ
aux moins de

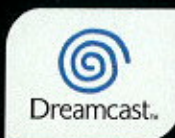
12
ANS



SOLUTIONS & ASSISTANCES
08 36 68 94 95 24h/24h
36 15 VirginGames
ENCORE PLUS D'OFFRES
www.virgininteractive.fr



SWING!
ENTERT@INMENT Media AG



ÉDITORIAL

2001, l'odyssée de l'espèce

Des yeux vert émeraude dans lesquels on se noie, un regard aussi énigmatique que prometteur, une plastique de rêve et un look futuriste. Il n'en fallait pas plus pour nous faire lécher le parquet. Nous n'avons pas tergiversé des heures avant de placer en couverture ce "soldat inconnu", tiré de *Phantasy Star Online*. Cette héroïne sur fond noir (attention, numéro collector !) vous invite à entrer dans une ère nouvelle. *Quake III* avait ouvert la voie et laissé entrevoir le potentiel pharaonique du jeu en réseau. *Phantasy Star Online* va plus loin. Comme si, posté aux commandes du *Millenium*, vous enclenchiez la vitesse supérieure et plongiez dans l'hyper-espace. L'expérience qui vous attend n'a plus rien de commun avec ce que vous avez vécu jusqu'à présent. Grâce à Sega et à la Dreamcast, nous assistons aux prémices d'une mutation très attendue. Nolan Bushnell, le créateur de Pong au début des années 70, ne doit pas en revenir. Pas plus que William Gibson, premier romancier à avoir parlé de "matrice" et de vie à part entière dans les réseaux informatiques. Ne manquent qu'un casque de réalité virtuelle et une paire de gants tactiles pour que se réalise le fantasme de toute une génération. Bientôt... Rassurez-vous, PSO ne nous fait pas oublier le "reste" (sans connotation péjorative). *Soul Reaver 2*, *Evil Twin*, *Grandia II*, *Spawn*, *Project Justice*... Le off line réserve aussi du (très) bon. Et encore, depuis que *Crazy Taxi 2*, *Virtua Tennis 2* et *House of the Dead 3* ont été annoncés officiellement, nous tournons au Lexo pour calmer nos nerfs. Kubrick avait carrément raison.

Benji

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL

Dreamcast, le Magazine Officiel est édité par M6 Éditions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions. Directeur de la publication : Régis Ravanans. Directeur de la rédaction : Olivier Jacobs. Rédacteur en chef : Benjamin Janssens. Directeur de création : Antoine du Payrat. Maquette : Fabrice Bloch, Stéphanie Morvan. Secrétaire de rédaction : Valérie Barrès, assistée de Catherine Bray. Responsable marketing : Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion : Cécile Beaugé. Directeur des ventes : Didier Dostes. Service juridique : Isabelle Drong, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro : Margot Abardonado, Julien Chevron, François Daniel, Nathan Dayspring, Medhi Gauvin, Dominique Le Guen, Clara Loft, Christophe Pottier, Caroline Toussaint. Photos : Stéphane Gizard, D.R. Photographie : Num'ère graphique, 113 avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jouarre, 77440 Mary-sur-Marne. N°ISSN : en cours. Dépôt légal : février 2001. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction : Robin Leproux, Administrateur de M6 Éditions ; Michel Rey, Administrateur de M6 Éditions ; Laurent Agrech, Administrateur de M6 Éditions. La rédaction n'est pas responsable des textes et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite sans l'accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 2001 M6 Éditions. Dreamcast, le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. Service des ventes : Promevente - Contact : Stéphanie Lecornec, Tél. : 01 41 34 95 67.

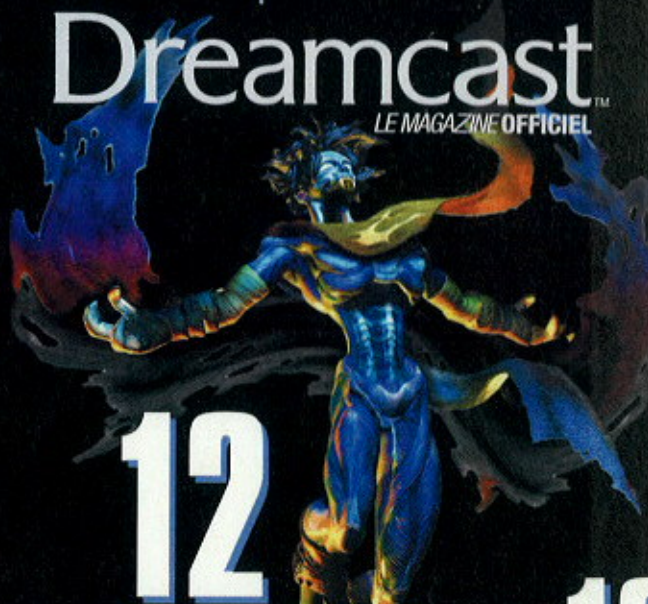
Dreamcast, le Magazine Officiel 24, rue Jacques-Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 64 12.

Publicité : 27/29 rue des Poissonniers, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 66 12. Service abonnements Dreamcast, le Magazine Officiel : 0825 15 00 22.

SOMMAIRE

Le courrier	4
Zoom sur : Legacy of Kain: Soul Reaver 2	12
Internet : Phantasy Star Online, Speed Devils Online, POD 2	16
Reportage : Evil Twin: Cyprien's Chronicles	24
Actualités	30
Tests	41
Grandia II	42
Skies of Arcadia	45
Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft	48
Project Justice	52
Fighting Vipers 2	52
Spawn	56
Stupid Invaders	58
Sega GT	60
Resident Evil 3: Nemesis	62
Donald Duck: Couak Attak	64
F1 Racing Championship Simulation	66
Vanishing Point	67
Samba de Amigo	68
Sno Cross Championship	69
UEFA Dream Soccer	70
Rainbow Six	71
Aqua GT	71
Surf Rocket Racer	72
102 Dalmatiens	72
The Grinch	73
Disney's Dinosaur	73
Previews	75
Daytona USA 2001	76
Starlancer	79
Sonic Adventure 2	80
Aides de jeu	82
Shenmue	82
Quake III Arena	92
Trucs et astuces	94
Shopping	98
Cinéma	100
Vidéos/DVD	102
Musique	104

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL



16

24

48

50

92

[Grâce à votre console et à votre télé]

Internet devient si facile



[Ordinateurs s'abstenir]

Vous rêviez de vous mesurer aux internautes du monde entier : votre rêve s'est réalisé !

Votre console Dreamcast reliée à la prise du téléphone et à votre télé, vous voilà maintenant prêt à vous connecter* et à jouer avec les internautes du monde entier ! Allez les provoquer sur leur terrain, ou signez un pacte d'alliance pour accomplir vos missions ! Quand votre quête sera terminée, profitez de l'accalmie pour gérer vos e-mails, surfer sur le web. Accédez à Dreamarena le site exclusif des possesseurs de Dreamcast où vous trouverez les meilleurs tuyaux sur les jeux.



Clavier et Souris exclusifs Dreamcast pour profiter au mieux de la connexion internet intégrée.

* Accès gratuit sans abonnement au prix des communications locales.

En BONUS, la démo
exclusive de Sonic Adv

[Grâce à votre console et à votre télé]

Vous n'êtes plus le seul héros...



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタースターオンライン

"QUELQUE SOIT VOTRE PAYS, VOTRE LANGUE OU VOTRE CULTURE, IL EST TEMPS D'UNIR VOS FORCES POUR RÉUSSIR. DE NOUVELLES CONNAISSANCES DEVIENDRONT RAPIDEMENT DE VIEUX AMIS. VOTRE SURVIE DÉPENDRA DE VOTRE CAPACITÉ À COOPÉRER, CAR DANS CETTE AVENTURE, QUATRE HÉROS VALENT MIEUX QU'UN."



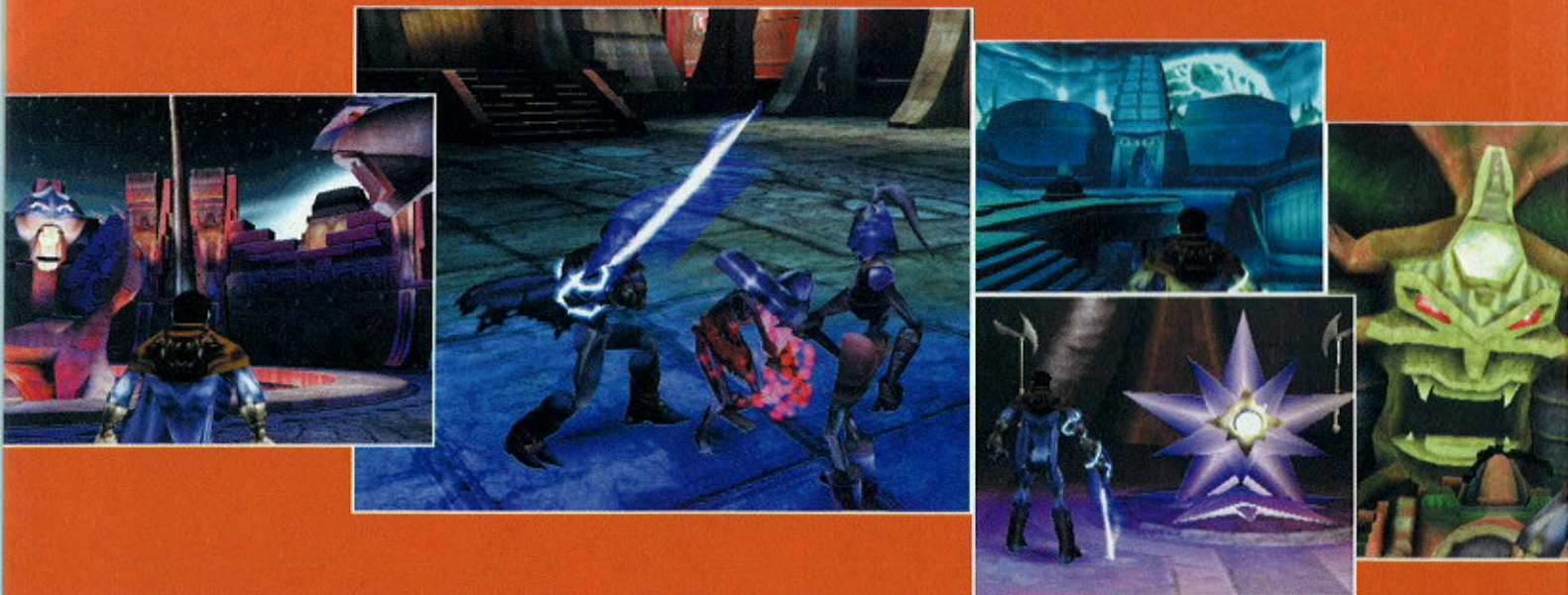
SEGA, Dreamcast et Phantasy Star Online sont des marques déposées de Sega Corporation. © Sega Corporation / CRI. 2000.

www.dreamcast-europe.com



Zoom sur ...

par Benji



LEGACY OF KAIN SOUL REAV

Raziel, le vampire mangeur d'âmes à la vengeance amère, banni du royaume de Nosgoth, n'avait pas dit son dernier mot dans Soul Reaver. D'ailleurs, la fin (frustrante) de ce soft mythique n'en était pas une ! Voici, rien que pour vos yeux, les premiers éléments d'une suite pressentie comme grandiose. À lire la nuit de préférence.

Anne Rice en personne aurait pu imaginer le scénario de Legacy of Kain ! Pourtant, cet écrivain et génitrice de Lestat (interprété à merveille par Tom Cruise, dans "Entretien avec un vampire" de Neil Jordan) n'y est pour rien. Les faits remontent à 1996. Cette année-là, un développeur – qui n'avait pas toujours fait parler de lui en bien – sort Legacy of Kain: Blood Omen sur PlayStation (aïe, le mot à bannir !). Jeu d'aventures en 3D (avec vue aérienne), Blood Omen narre les tribulations de Kain, un seigneur ressuscité sous la forme d'un vampire, pour qui la vengeance est l'unique objectif. Au menu, des tripes, de l'hémoglobine, des morts, de la vache folle (?), une bande-son venue

d'outre-tombe et beaucoup de sorcellerie dans une intrigue aux multiples rebondissements, à vous rendre hystérique quinze heures durant. À l'époque, malgré de gros défauts comme les temps de chargement extrêmement longs, le soft séduit par son originalité et son ambiance gothique. Son succès (d'estime avant tout) vaut à Crystal Dynamics de sortir de l'anonymat.

AUX ÂMES ET CÆTERA

Du sang a coulé sous les ponts depuis, et Crystal Dynamics, placé sous la houlette d'Eidos, fait figure de concepteur phare outre-Atlantique. En quatre ans, le studio établi à San Francisco a grandi de façon démesurée. C'est en tout cas

à des ingénieurs et à des graphistes talentueux que nous devons Soul Reaver 2, dont il est question dans ces lignes. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 succède en toute logique à Soul Reaver, mais aussi à Blood Omen.

Notre main à couper qu'à défaut d'avoir participé au projet, Anne Rice, par son œuvre, a inspiré Crystal Dynamics. Petit flash-back. À la fin de Blood Omen, Kain règne en tyran sur le royaume de Nosgoth. Doté de pouvoirs surhumains et d'une cruauté sans pareille, il a fondé une oligarchie avec force vassaux à sa solde. Raziel est l'un d'eux. Soul Reaver retrace les déboires de ce vampire déchu et se déroule plusieurs siècles après les événements de Blood >



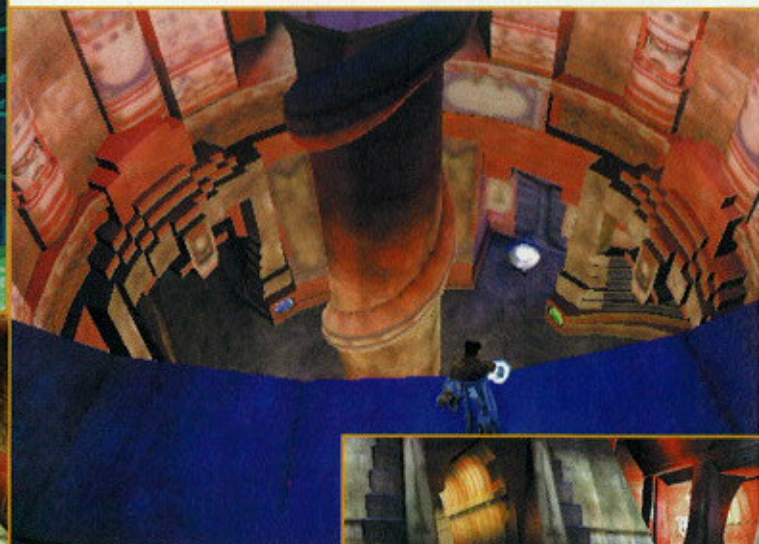
R 2

UN SÉRIEUX LIFTING

Voici Raziel avant d'être transformé en vampire et après avoir été banni par Kain du royaume de Nosgoth (et rappelé à la vie sous la forme d'un squelette enveloppé d'une cape).

Entre les deux, des siècles de différence. Soul Reaver 2 devrait en dévoiler un peu plus sur l'histoire de ce héros hors normes. Mais qui était-il avant d'avoir les crocs? Un gentil mec ou bien une charogne?





Omen. Raziel hérite d'un don "trop unique" pour être toléré par son maître: des ailes. Kain, en doyen, doit normalement posséder tous les attributs (psychiques et physiques) de ses disciples.

D'où le bin's! Lors d'une scène d'anthologie, Kain arrache les ailes de Raziel et le bannit dans un univers parallèle, en espérant ne plus jamais le revoir. Mille ans s'écoulent avant qu'Elder, une mystérieuse entité, ramène

Raziel à la vie, sous la forme d'un mangeur d'âmes dont le regard plein de haine signifie: "Kain, je te tuerai pour ce que tu m'as fait." Bon dimanche, sous vos applaudissements!

HASTA LA VISTA, KAIN!

Après avoir transpiré à grosses gouttes (de sang?), Raziel retrouve Kain dans un ultime affrontement. Le vieux démon, sentant le vent tourner en sa défaveur, décide alors de fuir, en empruntant "les couloirs du temps". Elder prévient Raziel:

si ce dernier suit Kain, Elder ne pourra plus l'aider. Mais Raziel s'en bat les cacahuètes et court, tête baissée, vers de nouveaux ennuis. Derrière le portail temporel l'attend un des protagonistes de Blood Omen, Mœbius, un sorcier qui a la faculté de manipuler le temps. Fondu au noir et générique de fin: Soul Reaver s'arrête là.

Andrew Bennett, producer de Legacy of Kain commente: "Cette fin subite en a frustré plus d'un, non seulement parmi les joueurs, mais aussi au sein de l'équipe. Quoi de plus normal! Chacun s'attendait à découvrir les mystères de Nosgoth, à en apprendre plus... Rassurez-vous, grâce aux allées et venues de Raziel dans l'espace-temps, Soul Reaver 2 apporte son lot d'explications. L'intrigue comprend une multitude de scènes clés que vous n'êtes pas prêt d'oublier! Nous avons fait en sorte d'assembler les pièces du puzzle pour faciliter la compréhension." Sans pour autant tout dévoiler, croyez-nous!

GOTHIQUE, VOUS AVEZ DIT GOTHIQUE?

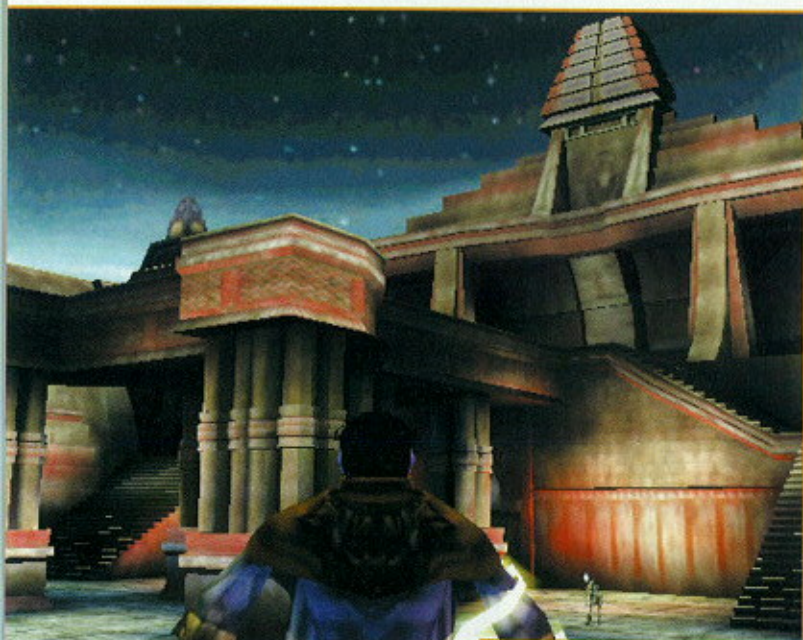


Parmi les "acteurs" de ce nouvel opus, on trouve des prêtres guerriers Seraphim (dont le look rappelle les combattants de la Lumière, dans la BD "Les Chroniques de la Lune Noire"), des sorciers comme Mœbius ou Vorador, et... bien sûr, des vampires aux dents longues et au sourire carnassier!



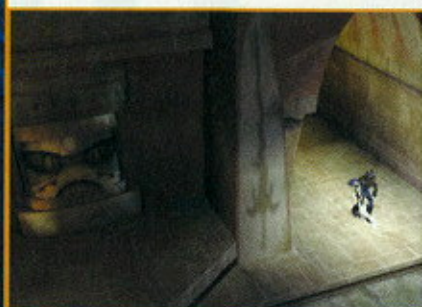
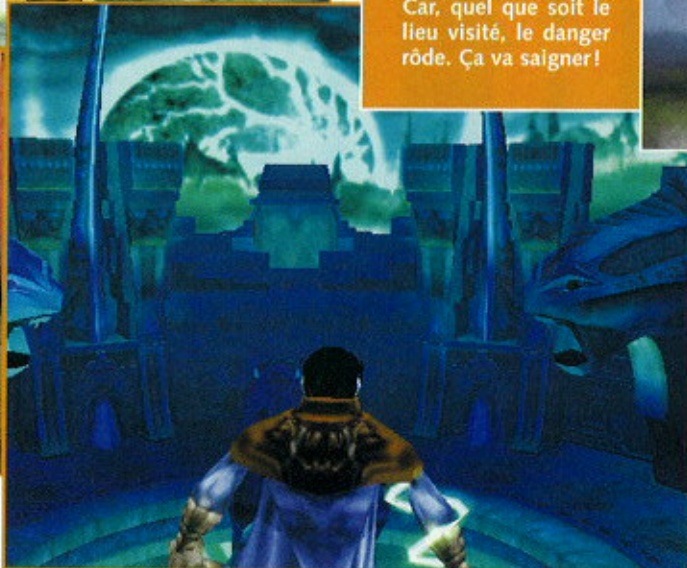
TOUT BEAU, TOUT 9

Contrairement à Soul Reaver "qui n'était qu'une (superbe) adaptation" d'un jeu initialement paru sur console 32 bits, Soul Reaver 2 a été conçu avec les moyens du bord. Le potentiel de la Dreamcast a été pleinement exploité. "Nous avons



TOUT LE MONDE DEHORS!

Crystal Dynamics a profité des capacités de la Dreamcast pour concevoir des décors ultra-détaillés. Cette fois, Raziel n'est plus cantonné à des déplacements dans des ruines ou des grottes sombres. Son périple le mènera dans des extérieurs fabuleusement modélisés en 3D : des forêts, des marais et des villes (entre autres) toujours très encombrés. Car, quel que soit le lieu visité, le danger rôde. Ça va saigner!



poussé les capacités de la console à l'extrême, précise Andrew. Le soft tourne en 60 images par seconde contre 25 pour Soul Reaver. [...] le personnage de Raziel comprend 3000 polygones au lieu de 500, les environnements sont huit à dix fois plus denses, idem pour les textures, huit à dix fois plus nombreuses et plus variées." Pour s'en convaincre, il est inutile de scruter à la loupe les images qui illustrent cet article, un coup d'œil suffit. Sans compter que le vampire en chasse ne se déplace plus uniquement dans des ruines envahies par le brouillard!

L'action de Soul Reaver 2 prend place à l'intérieur comme à l'extérieur, dans des temples, des villes, des forêts, des marais, etc., avec une vraie profondeur de champ. Andrew Bennett de conclure: "Tout a été revu à la hausse, y compris les scènes cinématiques. Par exemple, grâce aux possibilités de la Dreamcast, nous avons augmenté le nombre « d'os » composant les visages des principaux personnages de la saga. Désormais, on compte 30 « os » dans le visage de Kain contre 40 pour son corps entier, dans le précédent volet. Cela nous a laissé une totale liberté, notamment dans la mise au point des mouvements des lèvres. Il en résulte des protagonistes encore plus charismatiques, acteurs d'une intrigue d'une intensité sans égale."

IL NE BOIT PAS, NE FUME PAS, MAIS SUCE BEAUCOUP

Raziel débarque dans l'aventure avec tous les pouvoirs mentaux et capacités physiques (comme la nage et l'escalade) acquis dans le premier épisode. Il arrive également armé de l'épée Soul Reaver, dont l'origine devrait être révélée en cours de partie (au moins partiellement).

Crystal Dynamics promet une quarantaine d'aptitudes inédites, pas moins. De même, Raziel pourra "forger" Soul Reaver *via* sept Forges de l'Esprit (en anglais: Dark, Spirit, Light, Fire, Air, Earth et Water) au lieu d'une seule, afin de gagner des pouvoirs incroyables. "Grâce à Air Reaver, Raziel restera plus longtemps suspendu dans les airs, explique Andrew. Ainsi, il atteindra des endroits, normalement inaccessibles, pour y activer un levier, par exemple." Car Soul Reaver 2 n'est plus un soft 200 % action-baston. Certes, il y a pléthore d'ennemis, pour certains

inconnus jusqu'ici sur Dreamcast, comme des chats buveurs de sang, des guerriers Seraphim (des prêtres ayant décimé les vampires à l'époque de Blood Omen) et autres sectes ou démons, mais le jeu fourmille désormais d'énigmes à résoudre, parfois cruciales pour progresser.

"Nous avons imaginé une aventure moins linéaire, moins « je traverse un niveau que je termine en battant un boss », confie

Andrew. La quête de Raziel renvoie davantage à un film ou à un roman, avec des rebondissements et des cassures dans le rythme, traduits à l'écran par un événement interactif (dans le jeu) ou complètement mis en scène (sous forme de cinématique)." Reste, pour conclure, cette interrogation que tous les fans du soft ont en tête: Quid des boss, quasi indestructibles dans le premier opus? D'après nos sources, cette suite réserverait son contingent de strems gigantesques, n'expirant qu'à condition de découvrir leur talon d'Achille. Vindictive, ça promet! ■



PHANTASY STAR ONLINE

Attendu comme le Messie par des millions d'accros, voici Phantasy Star Online. Le voile est enfin levé et quel spectacle ! Nous sommes restés pantois devant ce qui s'est imposé immédiatement comme la huitième merveille du monde. Ce qui explique la couverture de ce numéro et l'accroche : "Le choc." Car PSO relève du divin. Gare, si vous y prenez goût, vous risquez de ne jamais en revenir...

Le saga Phantasy Star a marqué plusieurs générations de joueurs (*lire l'article et l'interview du créateur du jeu, Naku Yūji, dans le précédent numéro, N.D.L.R.*). Cette série de RPG a été élevée au rang de mythe par les fans, dépassant à leurs yeux des titres, ô combien réputés, comme Final Fantasy sur consoles concurrentes. En France, Phantasy Star fut le premier RPG à sortir sur console, bien avant que le grand public découvre puis s'empare du phénomène. Pour ma part, en tant que fan acharné des premières heures, c'est avec un regard embué par l'émotion que j'ai lancé l'option "Online Mode" du soft. Et là...

NOUVELLE GÉNÉRATION

Une chose est sûre, Phantasy Star Online n'a rien d'un RPG classique. Et pour cause. Il propose deux façons de jouer, en ligne et hors ligne. Si le mode Online constitue l'attraction première du jeu, le mode Offline vaut également son pesant de cacahuètes. Il sert surtout à s'entraîner, non seulement pour comprendre les rudiments du soft (sorte d'apprentissage où les bases du gameplay sont expliquées), mais aussi pour progresser de quelques niveaux d'expérience. Enfin, grâce à ce mode, ceux qui ne souhaitent pas se connecter à Internet auront quand même le plaisir de s'adonner à une sympathique quête, forcément plus courte qu'une partie en réseau, ne le cachons pas.

Première surprise de taille, quel que soit le mode de jeu, PSO est complètement polyglotte. Les langues reconnues sont l'anglais, le français, le japonais, l'espagnol et l'allemand. Tous les dialogues de l'aventure apparaissent à l'écran dans la langue de votre choix. Toutefois, en mode Online, si vos partenaires sont dans un autre pays, ils continueront de recevoir les informations (pas vos messages personnels, mais ceux du soft, à l'image des menus) dans la leur. Très bien pensé ! Autre surprise, déjà moins fun, chaque VM ne peut contenir qu'un seul personnage, le vôtre

en l'occurrence, que vous concevez de A à Z à partir de certains éléments de base (*lire l'encadré p. 21*). D'abord, il vous faut choisir une "classe" parmi les neuf proposées, elles-mêmes des subdivisions de trois classes principales : les Hunter, les Force et les Ranger. En fonction de votre sélection, vous jouerez différemment, mais nous y reviendrons plus loin. Ensuite, vous déterminerez le sexe du personnage, son type de visage, la couleur de sa peau, de ses fringues et enfin sa morphologie (petit et trapu, grand et obèse, etc.). Au final, vous avez de fortes chances d'incarner un héros unique, avec un faible risque de tomber sur un sosie en mode Online. Naku Yūji et son équipe ont pensé à tout : ce système permet de mieux s'identifier au perso et de s'immerger encore plus dans le monde fantastique de PSO.

BB CONTENU

La meilleure des tactiques consiste à s'entraîner un peu hors ligne avant de partir à l'aventure en ligne. Si vous ne suivez pas ce conseil, vous débâquerez dans un univers hostile (en ligne) avec tellement peu d'expérience qu'au troisième coup de griffes, vous irez manger les pissenlits par la racine. D'autre part, le mode Offline introduit l'histoire relatée dans PSO et donne des indices sur la quête. Pour les débutants, voici de quoi il retourne : sept ans plus tôt, une colonie appelée Pioneer 1 décollait enfin une planète habitable, la planète Rago. Puis, plus rien. À peine installés, les colons ne donnèrent plus aucun signe de vie. Sept années ont donc passé et l'aventure démarre à bord de Pioneer 2. Vous jouez directement après une séquence cinématique du plus bel effet, dans le genre "space opera", sur fond de musique symphonique. Votre objectif : recueillir des informations sur ce qui est arrivé. Commencez par vous rendre à la guilde et portez-vous volontaire pour une mission de reconnaissance. Très vite, vous recevrez des ordres et, après une téléportation bien pratique, vous découvrirez le monde de Rago. Ne vous laissez pas bernier >

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Sega

Accessoires VM (obligatoire),
clavier (recommandé)

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

10/10

Site Web
www.sonicteam.com/ps/





par le graphisme féérique (les couleurs acidulées et les effets de lumière rappellent les contes de Grimm), Ragol fourmille de monstres vindicatifs de formes diverses. Les missions de départ sont très basiques. On vous demande de retrouver des gens disparus, des objets perdus et, parfois, d'identifier un monstre ou de protéger un PNJ (perso non joueur). Idéal en tout cas pour apprendre à maîtriser votre avatar dans cet univers hors du commun.

DES GNONS EN TEMPS RÉEL

PSO, à l'inverse de nombreux RPG, gère l'action en temps réel. Tout se déroule comme dans un grand jeu d'aventures, à ceci près que l'ensemble des caractéristiques du perso évolue au fil des rencontres (amicales ou hostiles) et des objets récupérés. De même, selon la classe choisie, la façon de combattre diffère. Un Hunter utilisera des armes à longue portée, comme des fusils, alors qu'un Ranger aura recours à des armes de poing, pour des corps à corps

- 1> Si le cœur vous en dit, vous pouvez télécharger sur le Net (et le serveur Sega) des missions à jouer hors ligne.
- 2> Les boss, combattus en solo, représentent de vrais défis. À plusieurs, vous avez plus de chances de lui faire bobo.
- 3> Les petits projecteurs sur le sol donnent des informations sur la marche à suivre et le scénario.
- 4> Face au nombre de monstres à anéantir, l'union fait toujours la force.

MODE D'EMPLOI DE PSO



Premier contact avec Gargoyle. "Who are you?"



N'oubliez pas de vous présenter... entre deux massacres de monstres.



Suivez les conseils des joueurs plus expérimentés, c'est préférable.



Un système d'icônes pour dialoguer plus vite et sans barrière de langue.

1^{ER} JOUR

L'idéal pour débuter en ligne est de rencontrer des joueurs bien plus puissants que soi. En général, ils vadrouillent dans l'univers de PSO depuis un bout de temps, comme Gargoyle, un Anglais rencontré au hasard de nos pérégrinations. Grâce à lui et à son expérience du terrain, nous en avons appris plus sur le jeu qu'en cinq heures de pratique en solo. Avec un peu de chance, ces joueurs expérimentés vous feront profiter d'objets sympathiques. En outre, ils sont d'une grande aide face aux monstres les plus costauds, car il suffit de frapper une fois pour récupérer des points d'EXP. Quel que soit le niveau d'expérience, les points sont distribués à l'ensemble des attaquants. Malin !

2^E JOUR

Nouvelle partie en ligne. Nous rencontrons des Espagnols qui proposent de casser du monstre pour progresser en EXP. Quelle délicatesse !

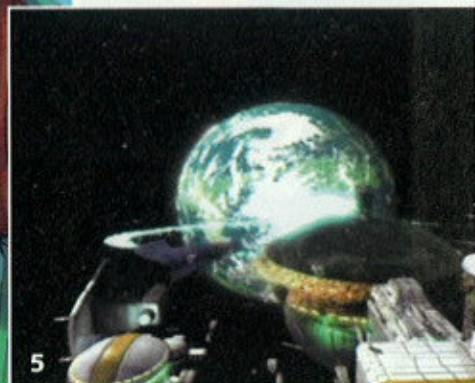
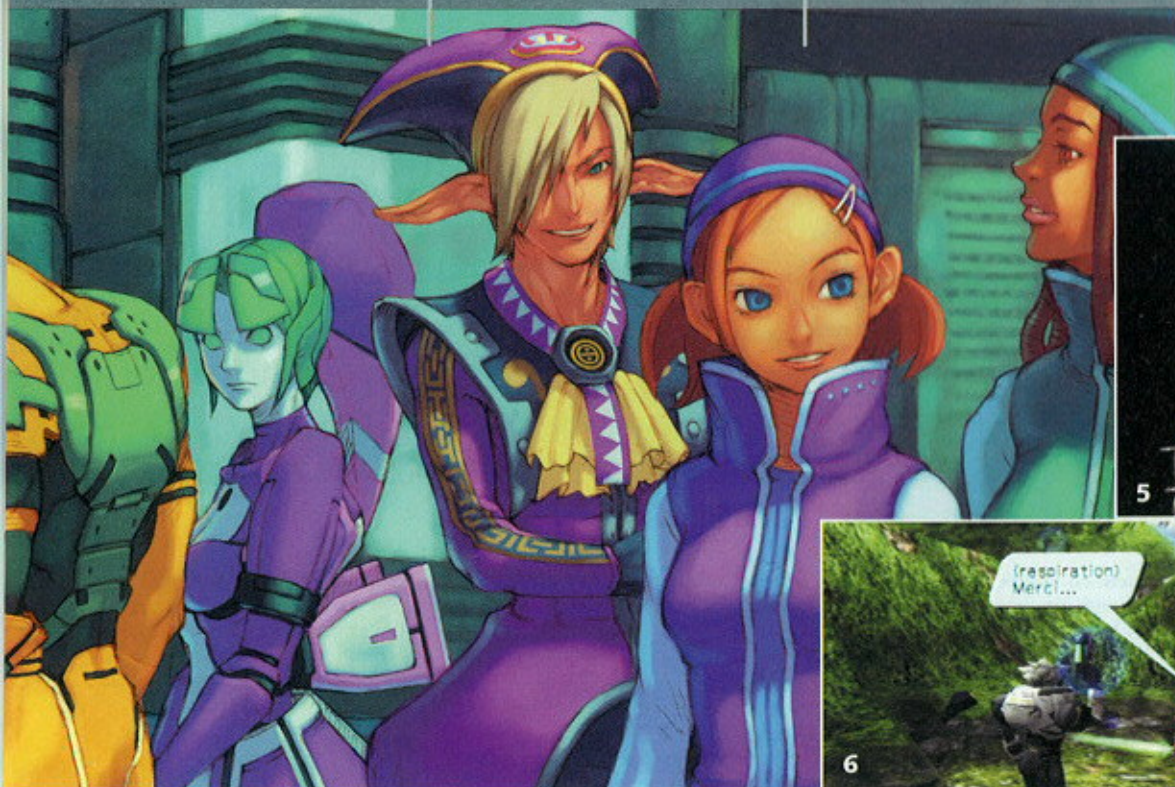
3^E JOUR

La partie qui suit est bien plus enrichissante. L'équipe se compose de joueurs plus puissants que notre perso, dont un Anglais qui visiblement n'a pas décroché depuis dix jours. Ça ne nous empêche pas d'affronter un méga-boss qui nous tue en un coup. La défaite est amère.

4^E JOUR

Ô joie, ô surprise, nous tombons sur un ami, Greg, du magazine "Joypad". Il se promène

seul, ayant apparemment abandonné ses jeux de drague japonais au profit de PSO. Étonnés, nous entamons le dialogue, puis nous nous lançons dans l'aventure. Son perso étant de niveau 2, il décède plus d'une fois. C'est l'occasion de quelques farces. Nous volons son arme sur son cadavre, ce qui nous permet de constater que les insultes sont automatiquement censurées à moins d'user de stratagèmes. Au bout d'un moment, un Français expatrié à San Francisco nous rejoint. Nous partons à la recherche du fameux dragon vu sur les photos de PSO. Aidés par un Américain, nous n'en faisons qu'une bouchée. Une partie d'anthologie que nous n'avons pas fini d'évoquer. Tout l'esprit de PSO est là !



enragés. Un Force préférera, quant à lui, la magie. Pour gérer les combats, deux boutons sont utiles: celui des coups "légers", immédiats, et celui des coups "puissants", qui nécessitent un temps de chargement. Quel que soit le niveau d'EXP du joueur, les combats sont accessibles à tous. Simplement, plus le niveau sera bas, plus l'affrontement sera long. Et n'espérez pas obtenir une pause en appelant l'écran de statut du perso; les rixes dans PSO se déroulent en continu. Heureusement, vous êtes rarement livré à vous-même. Hors ligne comme en ligne, vous vadrouillez souvent avec des alliés qui vous protègent le cas échéant (et aussi s'ils ont l'esprit d'équipe, en mode Online). Enfin, vous pouvez également compter sur votre Mag, sorte de drone (petit robot) qui vole en permanence à votre côté et qu'il faut nourrir. Le Mag gère certains aspects de votre statut et amplifie vos aptitudes; prenez-en soin!

LE MONDE NE SUFFIT PAS

Pour info, on se lasse vite du mode Offline – oups! Non pas que Naka Yûji l'ait bâclé, mais le principal intérêt de PSO réside dans le mode Online (c'est un pléonasme). Bref, hors ligne, pour gravir des niveaux, il faut arpenter sans cesse les mêmes endroits. Dès lors, au bout de quelques missions, tout joueur normalement constitué est tenté par une intrusion dans la quatrième dimension du jeu vidéo, à savoir le "en ligne". Une pression sur le bouton A et c'est parti. À peine connecté au serveur Sega, vous êtes obligé de choisir un vaisseau qui comprend différents "blocks". Chaque block contient d'autres joueurs, de pays étrangers ou non. À ce stade, soit vous créez votre propre équipe (auquel cas, vous êtes forcément venu accompagné), soit vous rejoignez une troupe existant déjà. Ensuite, à vous les joies de la >

5> La séquence d'Intro en images de synthèse fait très "space opera". La référence au film de Kubrick est évidente.

6> Aider les PNJ dans une mission du mode Offline devient vite lassant. Vive le mode Online!

7> Cette forêt aux couleurs chatoyantes (et aux mille dangers) est un des lieux que vous visiterez le plus au début de la quête.



No hablo castellano (Je ne parle pas espagnol, en français). Phantasy Star Online verse aussi dans le cours de langue.



Voici ce qui arrive quand on meurt. Vos partenaires peuvent vous ressusciter s'ils le souhaitent et s'ils sont vivants.



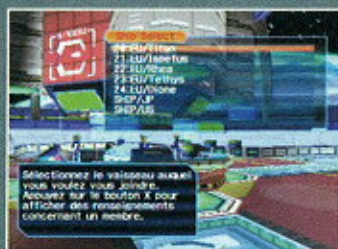
Warlock nous informe qu'il va faire une pause, le temps de boire un café. Ça devrait être interdit: priorité au jeu!



La cyber-carte de visite ou le nec plus ultra de l'aventurier en ligne, pour se retrouver plus tard dans les parties suivantes.



Rencontre avec Greg, de "Joypad", toujours amoureux de Nei, une héroïne de Phantasy Star 2.



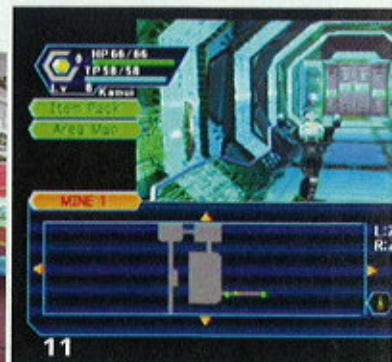
Le serveur. C'est ici que l'on choisit le "vaisseau" dans lequel la partie va se dérouler.



Pour un message très personnel, optez pour le mail. Seul le destinataire le lira, et non tout le monde.



Gargoyle en admiration devant le méga-pétard que nous venons d'acquérir.



- 8> Certains héros ont recours à des sortilèges très puissants.
- 9> Le Telepipe sert énormément. Il permet d'effectuer des allers-retours entre les lieux des missions et le magasin pour acheter et vendre tout type d'objets.
- 10> "Would you play with me?" Drôle de façon d'aborder une jeune elfe.
- 11> Une carte, rien de tel pour se repérer dans les méandres du jeu.

quête en équipe, les missions dans les endroits les plus dépayés et les boss les plus coriaces! En général, tuer un gros monstre constitue le but de chaque étape. D'accord, PSO ne brille pas par un scénario d'enfer; les développeurs ont préféré se concentrer sur la façon dont une équipe de deux à quatre personnes fait face aux situations les plus périlleuses. PSO ou le RPG coopératif par excellence.

J'AI LA TCHATCHE

Les joueurs communiquent *via* des menus ou à partir du clavier. Pour plus de facilité (si vous ne parlez pas la langue de vos potes), PSO intègre des messages types (par exemple: "À l'attaque!"), des formules toutes

prêtes qui sont automatiquement traduites une fois envoyées. Encore mieux, il existe également un système d'icônes pour dialoguer, sorte de langage universel où un smiley (qui rit ou pleure) remplace les mots. Enfin, si vous souhaitez exprimer vos pensées les plus profondes, il reste le clavier. Grâce à ces différents modes de communication, transmettre des infos capitales pour progresser, échanger des indices et des conseils, ou appeler à l'aide est d'une simplicité enfantine. Idéal pour partager une expérience sans précédent. Si l'un de vos partenaires trouve la mort, vous pourrez le ressusciter en utilisant un item de régénération. Inversement: si vous êtes du genre rascal, vous pourrez le

laisser crever et lui prendre son argent. Honteuse attitude! Mais pour une fois qu'un jeu vidéo reflète pleinement la réalité, en bien comme en mal, on aurait vraiment tort de se priver...

ORGANIZ'

L'organisation au sein de l'équipe est primordiale. Plus une troupe sera "équilibrée", mêlant des persos de classes différentes, meilleure elle sera. Dans PSO, les participants sont complémentaires. En clair, évitez de vous retrouver dans une escouade composée de quatre Hunter! Vous ne progresserez que péniblement (et, en plus, ça fait ringard). Cet élément est à prendre en considération pour davantage de



EN DIRECT DU JAPON, AVEC KOJI AIZAWA



Aizawa San, grand fan de PSO devant l'Éternel. Pour lui (et pour nous), "PSO justifie à lui seul l'achat d'une Dreamcast, seule console sur laquelle ce type d'expérience est possible".

PSO étant sorti au Japon au moment des fêtes, nous en avons profité pour recueillir les impressions du rédacteur en chef de "Famitsu DC", l'équivalent nippon de "Dreamcast Magazine".
Buvons les paroles du maître.

Mon nom est Koji Aizawa. Puisque vous me l'avez demandé, voici ce que je pense du phénomène PSO, dans les grandes lignes. Sorti le 21 décembre dernier au Japon, PSO

a très vite dépassé les 100 000 unités vendues. Les 10 000 gamers qui avaient réservé un exemplaire, sur le site de vente Internet de Sega Direct, avaient reçu une version Trial du jeu en novembre. Seul le jeu en ligne était possible dans cette version; elle a permis notamment aux joueurs de participer au "debuggage" du soft (processus d'échange d'infos entre joueurs et développeurs, visant à éliminer les défauts dans un jeu, N.D.L.R.).

FANS FRANÇAIS DE LA DREAMCAST, VOUS SEREZ EBLouis PAR PSO

À l'époque, en tant que chroniqueur officiel, j'étais inscrit au Test Server. Je suis tombé par hasard sur Dave Nulty de Sega Europe. Je l'avais déjà rencontré et quand je me suis mis à "chatter" avec lui, je me suis rendu compte qu'il était le producteur de la version européenne de Phantasy Star Online! J'ai été surpris. Par la suite, j'ai "chatté" avec des membres de Sega of America. Si l'on inclut la version Trial avec laquelle j'ai joué, en plus du Test Server, j'ai passé plus de 50 heures sur PSO. Pourtant, j'étais très

occupé à la fin de l'année; je n'ai pas quitté le bureau pendant deux semaines consécutives. De plus, j'ai fêté le Nouvel An aux États-Unis. Mais PSO est tellement prenant...

LE XXI^e SIÈCLE SERA DREAMCAST, OU NE SERA PAS

Avec le Word Select System, vous franchissez le mur de la langue et jouez avec des personnes qui parlent français, anglais, espagnol, japonais... C'est sans précédent! La plupart des Japonais étudient l'anglais pendant plus de six ans et le parlent très mal. Dans PSO, il est malgré tout possible de discuter avec des gens qui ne parlent pas un mot de japonais. Sega ne l'a pas encore confirmé, mais PSO pourrait bien se transformer en saga en ligne. Nul doute que la Sonic Team, pour qui c'est le premier RPG en ligne, n'a pas fini de nous étonner. En tout cas, PSO justifie à lui seul l'achat d'une Dreamcast, seule console sur laquelle ce type d'expérience est possible. Le XXI^e siècle, c'est sur DC que cela se passe!



La sortie de PSO, au Japon, a été accompagnée par une immense campagne de pub, à la télévision comme dans les rues.



MOI, JE, PSO

La création de son avatar est un passage obligé avant l'immersion totale dans l'univers de PSO. Il faut d'abord opter pour un perso, parmi neuf classes. Puis définir sa morphologie, la couleur de ses yeux et de sa peau, son nom, etc. Identification totale, façon Naka Yüji.



- 12> Les PNJ imposés en mode Offline sont parfois déroutants, tant ils sont forts.
- 13> Le Mag est un petit drone qui vous suit partout et augmente vos capacités, à condition de s'occuper de lui.
- 14> Le Conseil supérieur de Pioneer veille.
- 15> Ce monstre a l'air bien agressif. Heureusement, l'auto-lock permet de viser juste.
- 16> Au gré des rencontres, vous en apprenez plus sur l'univers de PSO et les caractéristiques de votre héros.

fun. N'oubliez pas non plus d'équiper sagement votre avatar. Sachez qu'une bonne gestion de la "banque", qui stocke vos objets (armures, potions, etc.) et votre argent, empêchera des déconvenues une fois sur le terrain ainsi que des dépenses inutiles. De même, pensez au Mag qui, correctement équipé, augmente d'autant les capacités de votre personnage. Dernière recommandation : quittez la partie normalement (la sauvegarde s'opère alors automatiquement), sinon toutes vos possessions seront perdues.

TOUS EN LIGNE!

En définitive, PSO est une réussite totale; le mode Online est une pure merveille. L'univers, que nous a imaginé Naka Yüji, mélange très habilement *heroic fantasy* et technologie futuriste, les adversaires sont nombreux et variés, et l'I.A. des boss a été mûrement réfléchi. Gra-

"Le passé et le présent sont nos moyens; le seul avenir est notre fin."

Blaise Pascal

piquement, on se croirait dans un conte des *Mille et Une Nuits*, avec des personnages costumés, dans un environnement féérique. Mais surtout, ÇA GROUILLE DE VIE, et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement! J'y ai passé quelques dizaines d'heures, au moins... et j'avoue que cette expérience m'a vraiment retourné comme une crêpe.

J'espère que les serveurs pourront gérer le flot des joueurs européens qui vont débarquer à la sortie du soft. À moins que vous soyez totalement hermétique au genre (*ou que vous redoutiez des factures de téléphone très élevées; mais gageons que Sega aura signé un accord avec France Telecom pour faire baisser les coûts, N.D.L.R.*), vous ne resterez pas indifférent à Phantasy Star Online. Grâce à cet exploit, nous entrons de plain-pied dans le jeu en réseau sur console, inauguré par Quake III Arena (lire le test dans *Dreamcast Magazine* n° 7, et l'aide de jeu dans ce numéro pp. 92-93). Oui, décidément, l'ère du héros solitaire est révolue. ■

Jouabilité 8/10

Maniabilité d'une incroyable souplesse. Les amateurs de RPG seront comme des poissons dans l'eau. Les néophytes pourront toujours leur demander des explications.

Graphisme 9/10

On se croirait dans un conte de fées. Les couleurs acidulées, les lumières tamisées, la diversité des textures, tout contribue à l'émerveillement.

Son 7/10

Bande-son correcte, sans plus. Nous déplorons l'absence de voix digitalisées. Quelques hommages biens vus à des films ("2001, l'Odyssée de l'espace") et aux Phantasy Star précédents.

Durée de vie 10/10

Si vous accrochez, vous resterez des heures devant le tube cathodique, allant de surprise en surprise. Dans le cas contraire... Euh... Il n'y a pas de cas contraire. Vous apprécierez forcément.



Restez à l'écoute des autres, apprenez à communiquer très vite et sachez utiliser la "banque" pour déposer argent et objets. En cas de décès, votre arme et votre pécule restent sur place. Si vos partenaires sont honnêtes, ils vous les rendront à votre retour, sinon...

Genre
Courses autoNombre de joueurs
1 à 5, en ligneDisponibilité
MaintenantÉditeur
UbiSoftAccessoires VM,
Pack Vibration, clavierNote d'intérêt
Dreamcast Mag

6/10

Site Web
www.ubisoft.fr

SPEED DEVILS ONLINE

À sa sortie, Speed Devils avait su combler un public amateur de jeux de courses très typés arcade. Un an et demi plus tard, la version "en ligne" du soft nous a davantage séduits que POD 2 du même éditeur. Faites chauffer les moteurs.



Autant l'avouer sans détour, ce n'est pas le mode Offline qui nous a plu : comme dans POD 2, il ne propose aucun challenge, seulement quelques circuits avec peu de voitures à se mettre sous la dent. Aussi, place au mode Online. Après avoir créé votre compte (servez-vous du clavier pour aller plus vite), commencez par acheter une caisse avec les 10000 dollars qui vous sont attribués. En faisant le tour des options, vous verrez que, moyennant finance, il vous sera possible, par la suite, de changer pneus ou moteur, et même de réparer les pièces endommagées. Ensuite, direction les courses, réparties par sites. Soyez rapide, car seulement cinq participants sont admis par épreuve.

Vous gagnez de l'argent en finissant plus ou moins bien classé, en effectuant le meilleur tour ou en restant le plus longtemps en tête. À vous ensuite de bien le gérer. Il y a aussi, pour les meilleurs, un mode Duel, où le vainqueur remporte la voiture de l'adversaire. Sympa mais dangereux. Les circuits sont nombreux, avec des raccourcis bien cachés et des éléments perturbateurs tels que Godzilla et King Kong ! Techniquement, Speed Devils Online est très correct ; même la connexion ne souffre pas de ralentissements intempestifs. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas. ■ F. D.

- 1> Dans le garage, le choix est corélien : vaut-il mieux réparer sa voiture ou en acheter une neuve ?
- 2> Même la divinité des Aztèques, Quetzalcóatl, regarde passer les pilotes
- 3> Ne serait-ce pas King Kong ?

Jouabilité	6/10
Graphisme	5/10
Son	5/10
Durée de vie	7/10

Genre
Courses autoNombre de joueurs
1 à 4, en ligneDisponibilité
MaintenantÉditeur
UbiSoftAccessoires VM,
Pack Vibration, clavierNote d'intérêt
Dreamcast Mag

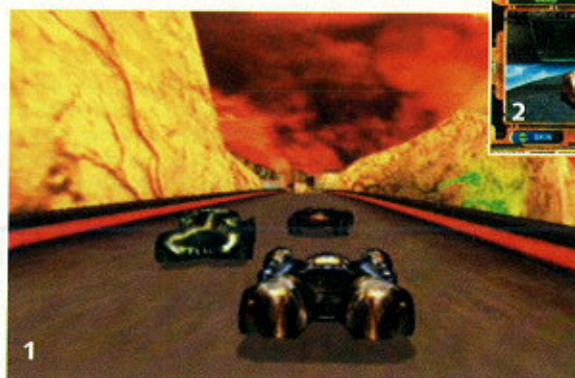
3/10

Site Web
www.ubisoft.fr

POD 2 MULTIPLAYER ONLINE

Ça y est, les jeux purement "en ligne" déboulent ! Les deux softs testés ici n'ont certes rien à voir avec Quake III Arena et Phantasy Star Online, ils n'en restent pas moins jouables en réseau. Las, un effort de la part des développeurs n'aurait pas été de trop pour rendre POD 2 plus attrayant.

Par moments, on se demande ce qui passe par la tête de certains concepteurs. POD 2, simulation de courses futuristes, est un exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Le mode Offline est inintéressant. Vous vous bornez à effectuer des tours de piste sur quatre circuits. Et le mode Online ? C'est pas terrible non plus. On passe une heure à entrer ses données personnelles pour créer un compte. Pire, si vous vous appelez Jean-Baptiste de La Tronchembière, ou tout autre nom à rallonge, vous risquez de ne pas avoir la place d'entrer votre adresse Internet, pourtant officialisée par Sega ! Quant au "challenge" en ligne, il ressemble à celui (inexistant) du hors ligne, avec quelques voitures et circuits supplémentaires. Même pas de championnat ! Le comble, c'est que nous n'avons rencontré qu'un seul adversaire à chaque connexion. Pour



- 1> Certains passages sont quand même sympas.
- 2> Ce bolide ne peut être conduit que si vous vous créez un compte en ligne.
- 3> Quelques circuits ne sont accessibles qu'en réseau.

Jouabilité	5/10
Graphisme	5/10
Son	3/10
Durée de vie	2/10

couronner le tout, le jeu n'est pas terrible techniquement. Musiques indignes de la Dreamcast, manque de pêche au niveau de la conduite... Seuls les graphismes sont corrects. À oublier. ■ F. D.

SUPER K.O.

FV2

FIGHTING VIPERS 2




Dreamcast.

Pour mettre l'adversaire à terre il va falloir jouer du roller, du vélo ou de la guitare électrique. Au total, 12 personnages, 12 armes très spéciales pour des combats sans pitié. Le moindre petit écart risque de vous être fatal. Perfectionnez votre technique et infligez le SUPER K.O. à tous vos opposants !

SEGA®

Reportage

par Medhi Gauvin

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Quel rapport entre Evil Twin et un biscuit Petit-Écolier ? Réponse : "Ce n'est pas que pour les enfants." Ce soft français, développé par In Utero, déroge à cette règle selon laquelle "les jeux de plates-formes sont d'abord réservés aux kids". Il n'en fallait pas plus pour que l'on s'y intéresse de près.

Scène 1. Cinématique d'intro, intérieur nuit. Cyprien est d'une humeur noire, avec des araignées dans le placard. C'est son birthday, mais c'est aussi celui de la mort de ses parents. Jeune pensionnaire d'un orphelinat, Cyprien boude la méga-teuf technoïde organisée en son honneur. Dans un accès de rage, il se jette sur son confident (un vieil ours en peluche borgne!) et déclare le temps de l'enfance révolu. Cut.

Scène 2. Le jeu, extérieur jour. Perdu dans une dimension parallèle étrange, faite de ruines, Cyprien, tout en recherchant ses amis et son ours, doit se reconstruire. Et, accessoirement, exploser la chetron du bad boy responsable de la déliquescence de ce monde... Evil Twin raconte l'histoire d'un gamin qui aurait grandi trop vite. Merveilleux paradoxe: au long de l'aventure, en se débarrassant des oripeaux de l'enfance, en perdant au fil des niveaux son innocence, Cyprien réapprend à regarder le monde avec des yeux de gosse. Fondu au noir.

NOIR COMME L'ENFANCE

Mazette! Avec Evil Twin, nous sommes à des années-lumière des couleurs chaudes du splendide Rayman 2. À tel point que l'éditeur grince des dents lorsque In Utero, jeune studio parisien à l'origine du soft, dévoile ses premières esquisses. Précisons que dans ce partenariat, Ubi apporte son savoir-faire et donne son avis sur des détails qui, au finish, auront leur importance; l'objectif étant de plaire au plus grand nombre. D'où les compromis, inévitables. Stéphane Bachelet, directeur artistique du projet, se souvient du léger dilemme qui compliqua les rapports entre les deux sociétés, au début de leur collaboration: "Ubi trouvait que notre héros était trop jeune pour intégrer un univers aussi sombre. L'éditeur

craignait qu'au moment de sa commercialisation, Evil Twin ne trouve pas son public. Il redoutait que le jeu ne s'adresse à aucune tranche d'âge en particulier." Résultat: In Utero vieillit Cyprien de quelques années, et le "sale gosse" arbore aujourd'hui un look d'ado de 10-12 ans. Ce faisant, Evil Twin a ainsi gagné en cohérence et il devrait du même coup mieux convenir aux consommateurs âgés de 15 à 25 ans, même si un enfant y trouvera son compte. Le gameplay, simple mais efficace, pénalisera très peu le joueur quel qu'il soit.

LA VIE EST BELLE...

Bénéficiant d'un gameplay scénarisé à l'extrême, Evil Twin fait la part belle à une histoire fichtrement bien ficelée, avec des dialogues bourrés d'humour, dans un environnement évoquant les délires de Lewis Carroll. Impossible de ne pas penser à ce romancier lorsque, dans le premier niveau, apparaît un éléphant se tortillant sur une balançoire! Willbur (c'est le nom du pachyderme) servira de guide à Cyprien, de "tutorial vivant". La référence littéraire est revendiquée par Stéphane Bachelet: "Nous sommes tous fans d'« Alice au pays des merveilles », de ce mélange onirique et psychanalytique >



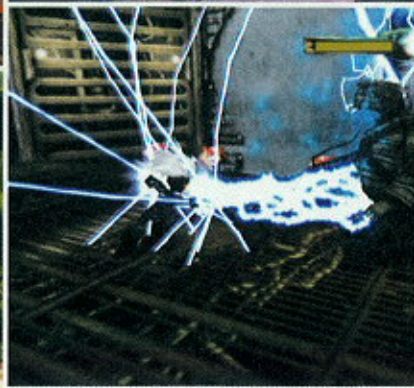
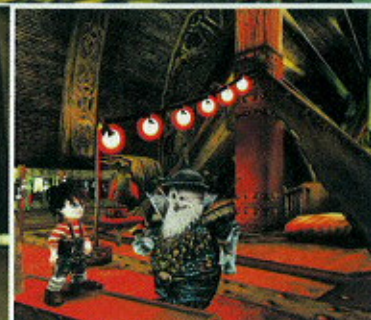
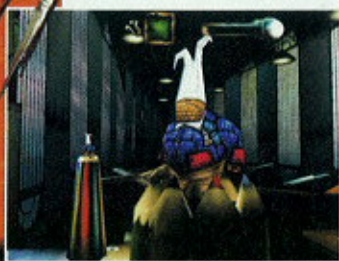
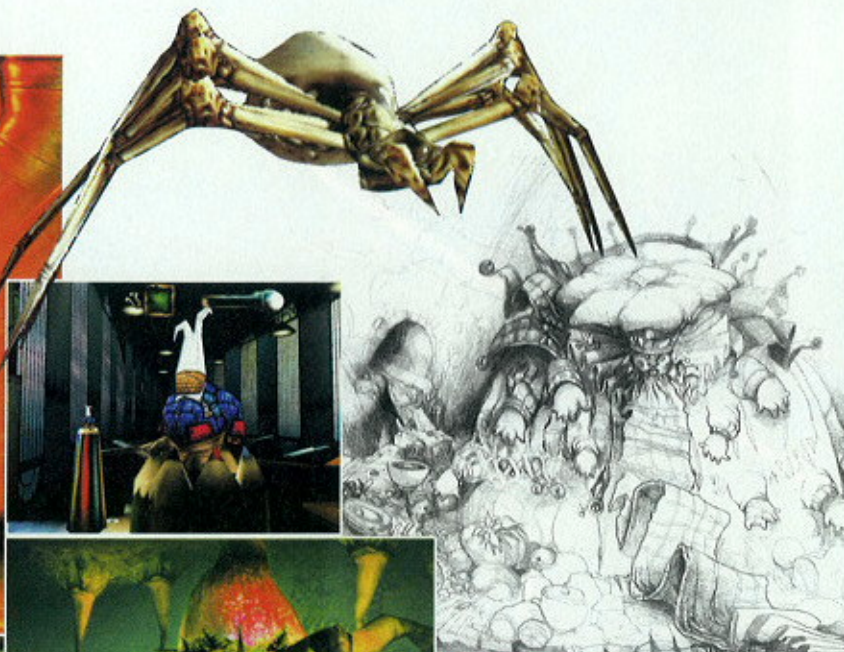
IN UTERO AU NIRVANA



Six années, c'est le temps qu'il aura fallu à In Utero pour percer dans le monde des jeux. Fondée en août 1994 par deux potes graphistes assoiffés d'indépendance, l'entreprise se développe rapidement, en fournissant des ressources graphiques à d'autres studios comme Cryo, mais également à des sites Internet. Ses fondateurs et nombre de ses employés sont issus de l'ESAG, une des écoles de design les plus cotées de Paname. Pas étonnant si Evil Twin résulte d'un

travail colossal dans ce domaine (moteurs, bruitages et musiques inclus). Ce soft constitue leur premier "bébé", livré clé en main, bruitages et musiques inclus. Pour ce projet, In Utero a ouvert un département son, qui est venu se greffer l'an dernier aux deux départements d'origine: jeux vidéo et design-graphisme. Scoop! Il semblerait que In Utero, encouragé par UbiSoft, ait déjà entamé la suite de Evil Twin... En vue d'une licence à la Rayman? Les premières images très bientôt.

Reportage



EVIL TWIN EN CHIFFRES

8 Nombre d'univers du jeu, appelés chacun comme les potes de Cyprien (l'île de Vincent, de David, etc.).

10 Nombre de mois de travail nécessaires à la création graphique du soft. C'est énorme !

25 Nombre de graphistes, designers et ingénieurs ayant bossé sur le projet.

76 Nombre de niveaux. Ça promet des heures de jeu !

90 Nombre de minutes de cinématiques. Un vrai film !

100 Nombre de personnages présents dans l'aventure, dont 60 "inter-acteurs" (parlant et interagissant avec le perso principal).

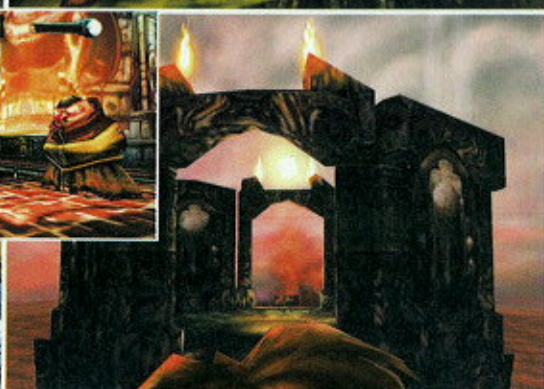
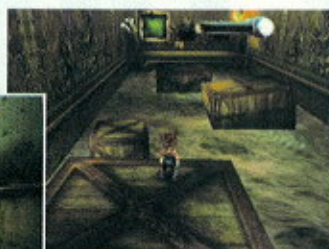


qui est l'essence même du conte. L'idée de départ de Evil Twin revient à Yann Orhan, le directeur artistique du département design de In Utero. Avant d'en faire un jeu, nous pensions réaliser une série animée sur le thème des phobies enfantines."

MAIS PLEINE DE DANGERS

Parti d'un projet de série animée, Evil Twin est devenu au fil du temps un jeu de plates-formes et d'aventures en 3D, avec vue à la troisième personne. Pas question pour autant de sortir un produit bourré d'action

parmi tant d'autres ! Passées au shaker par les artistes à l'œuvre sur le projet, les influences du jeu (Lewis Carroll, Tim Burton, les "têtes composées" du peintre Arcimboldo) tranchent avec le tout-venant vidéo-ludique. Tandis que le gameplay varié interdit la monotonie. Aux phases de combats, de plates-formes, de gestion de la double personnalité du héros (Cyprien se découvre un alter ego surpuissant, Super Cyp) se mêle une partie aventure, avec de l'exploration, des rencontres et de superbes cinématiques en guise de transitions. Belle idée : le joueur pourra découvrir un nouvel environnement en lançant un avion en papier, qu'il dirigera ensuite en temps réel dans les décors. Ce pur fantasme de même est



MUSIQUE, MAESTRO !

accessible après quelques heures de jeu. En libérant ses potes, Cyprien débloque de nouvelles armes (une arbalète, des projectiles de plus en plus puissants, etc.) et de nouveaux gadgets.

LI-BER-TÉÉÉÉÉÉ

La diversité, nous la retrouvons également dans les textures et les ambiances. Le moteur graphique exploite les particules, les effets spéciaux et les lumières à la perfection, malgré, çà et là, quelques bugs d'affichage. Pas si grave. Si l'équipe de Evil Twin n'atteint pas l'excellence technique, faute de moyens, elle se montre cependant plus que généreuse. Ainsi, aucune texture n'est réutilisée d'un univers à l'autre, contrairement à de nombreux softs dont les niveaux se ressemblent tous. Dans sa volonté évidente de donner la priorité aux idées et à l'originalité, In Utero a

mis spécialement au point un outil de création graphique et d'intégration, nommé I.S.A.A.C. (*ça sonne comme un nom de code militaire, N.D.L.R.*). Ce logiciel a permis aux graphistes et aux game designers de bosser sur les modélisations 3D, les textures et les effets spéciaux en passant par une seule et unique interface. Beaucoup plus pratique et plus rapide, pour un résultat qui nous a laissés sur le carreau. Evil Twin dégage ce délicieux parfum des bons jeux vidéo créés à l'ancienne, dans la poésie d'une cave plongée dans la pénombre. Sans passésisme, non, seulement avec le respect du joueur en tête, constamment. Qui s'en plaindrait? ■

In Utero, constatant que la plupart des musiques de jeux sont insupportables, s'est juré que Evil Twin se distinguerait du marasme ambiant! Bertrand Eluërd, compositeur de la musique du soft, livre ses secrets de fabrication: "Je voulais que la musique traduise l'histoire personnelle de Cyprien, ses sentiments profonds. Au fur et à mesure qu'il perd son innocence, les instruments se font plus rares. On commence par l'orchestre plein pour le thème, pour terminer sur un piano quart de ton vers la fin de l'aventure. On démarre sur de l'héroïsme, du sautillant, pour descendre vers la peur, le froid et le stress. Je me suis inspiré des travaux de compositeurs comme Philip Glass, Danny Elfmann (compositeur attiré de Tim Burton), John Williams (« Star Wars », « Superman », « La Liste de Schindler »)... On a connu des influences moins heureuses. Gare à l'ensorcellement une fois devant le jeu!

LA VIE EST SIMPLE EN (MOTEUR) 3D

Petit cours de science façon "E=M6" à l'attention des passionnés. Qu'est-ce qu'un "moteur 3D"? Pas un seul numéro de "Dreamcast Magazine" où il n'en ait été question. Nous sommes allés quérir la réponse auprès de 4X Technologies, un petit studio atypique établi dans le 11^e arrondissement de Paris.

Fait curieux pour un studio de développement, 4X ne conçoit pas des jeux mais des outils destinés à d'autres studios, tels que Microïds (Fourmis sur PC), Index+ (Dracula et Necronomicon sur PC) et In Utero. Eh oui (mettez-y le ton et vous vous croirez vraiment en pleine émission télé, vous verrez),



le moteur 3D, utilisé par les gars de In Utero pour créer Evil Twin, a été conçu par 4X. Revendiquer le titre de studio de développement, sans avoir mis au point son propre moteur 3D, n'est pas une hérésie, au contraire.



1 Du Tomb Raider-like au jeu de stratégie, le moteur de 4X permet tous les délires.
2 et 3 Grâce à 4X, les graphistes créent leurs propres cinématiques, sans l'intervention de programmeurs.

1, 2, 3, 4X TECHNOLOGIES

Fondé il y a trois ans et demi, 4X Technologies est spécialisé dans une activité en devenir, appelée "middleware". À sa tête, Emmanuel Forsans (qui nous a fait promettre de passer sous silence l'origine de la raison sociale - XXXX!) connaît bien le monde du jeu pour y avoir consacré pas mal d'années. 4X compte désormais une vingtaine de personnes dont la moitié sont des ingénieurs. En plus de créer des moteurs 3D (X3D et Phoenix 3D), 4X Technologies est à l'origine de moteurs d'affichage comme Phoenix VR, outil graphique essentiellement employé dans les jeux d'aventures avec une immersion totale. Si vous souhaitez en savoir plus sur les activités du studio de développement, allez surfer sur le site Web www.4xtechnologies.com.

Ce n'est pas la peine de crier au scandale, vous vous ficheriez l'index dans l'œil jusqu'à l'omoplate! Dans le cas de studios de création émergents comme In Utero, sous-traiter comporte plein d'avantages: "Un gain de temps, plus d'efficacité et davantage de liberté", note Carl Peck, directeur marketing chez 4X. Ceci explique que la pratique ait tendance à se banaliser.

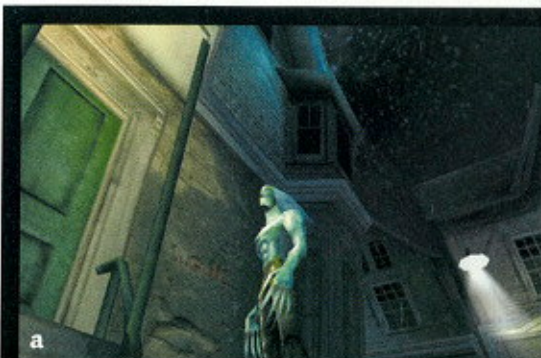
IN UTERO DONNE L'EXEMPLE

1. Gain de temps. La petite équipe de In Utero comprend une majorité de graphistes. Pour ces passionnés de belles zimages, il était impensable de se mettre à la programmation sans être assurés de la qualité du résultat final (en plus, c'est un boulot bien trop chiant). De même, greffer des ingénieurs

à la troupe existante aurait alourdi la structure... et augmenté considérablement la durée du développement de Evil Twin. **2. Plus d'efficacité.** Faire appel au savoir-faire de 4X Technologies est un moyen astucieux de transmettre ce message, ô combien évident: "À chacun sa spécialité." En louant les services de 4X, les sympathiques graphistes de In Utero ont pu se concentrer sur l'élaboration d'images magnifiques (celles qui figurent pp. 24-27 illustrent parfaitement ce propos). Parallèlement, leurs alter ego, ingénieurs chez 4X, bâchaient sur le moteur 3D. **3. Davantage de liberté.** Si, après lecture des lignes qui précèdent, vous n'avez rien pigé, nous vous conseillons de reprendre l'article depuis le début, à la loupe si nécessaire. Élémentaire, mon cher Watson.

LES MAINS DANS LE MOTEUR

Voilà pour le préambule. Focalisons-nous maintenant sur ce qui nous intéresse, à savoir: "Le moteur 3D, késako?" Si de plus en plus de studios de création mandatent des boîtes pour le concevoir, c'est que ça doit être aussi fastidieux



a> Phoenix 3D exploite particulièrement les capacités en mémoire vidéo de la Dreamcast.

b> Phoenix 3D gère les collisions (interactions physiques entre les éléments du décor).

c> Les effets spéciaux (particules pour les

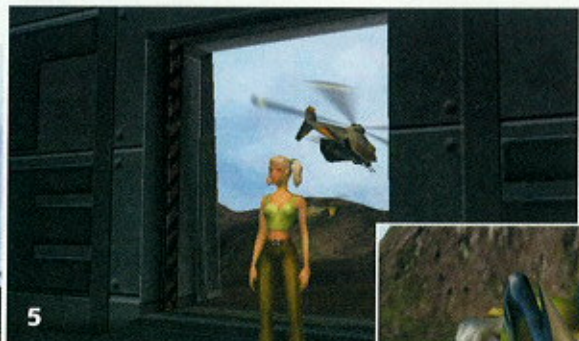
éclairés, le feu, etc.) sont autant d'éléments qui enrichissent la qualité graphique d'un jeu, que le moteur 3D autorise sans pénaliser la performance.

d> Phoenix 3D peut afficher des séquences avec un grand nombre de faces, sans ralentissement.



JE VEUX DU CONCRET !

In Utero a demandé à 4X de développer certains aspects de Phoenix 3D afin, notamment, de pouvoir intégrer beaucoup de textures à Evil Twin (on y trouve 30 à 40 Mo de textures par scène, c'est énorme !) sans que cela génère des ralentissements. 4X a réussi ce tour de force, et le jeu est bigrement beau et fluide. Ci-dessus, voici des exemples en images des possibilités de Phoenix 3D, parfaitement adaptables à Evil Twin. Ces photos proviennent de 3^e Lune, une démo made in 4X Technologies.



4 à 6> Phoenix 3D gère les espaces clos ou ouverts sur l'extérieur.

7> Toutes les animations, créées sous 3DStudio Max, sont gérées par Phoenix 3D. Le moteur 3D s'occupe automatiquement de la transition entre les différentes animations (arrêt, marche, course, etc.).



société. Phoenix 3D a les particularités suivantes: 1. "Convenir à n'importe quel type de jeu" (dixit Carl). 2. Être complètement transparent pour son utilisateur (pas la peine de mettre les mains dans le "cambouis", Phoenix 3D se commande d'un clic ou presque). 3. Être un moteur "cross platform". C'est sur ce dernier point que nous clorons le débat, après une page de publicité.

AVEC PHOENIX 3D, VOUS AVEZ TOUT À GAGNER (FONDU AU NOIR)

La conception d'un jeu est ponctuée d'étapes appelées "Milestone". À intervalles réguliers, un "superviseur" (l'éditeur-distributeur du soft, le plus souvent) vient faire un coucou avisé à sa dream team, s'exclamant: "Salut, ça boume? Au fait, vous en êtes où? Vous avez respecté le timing, j'espère!" (Cette réplique ne doit pas être très loin de la vérité.) Grâce à 4X Technologies et à Phoenix 3D, In Utero n'a pas eu

à (trop) subir les foudres de cet inquisiteur. Souvenez-vous du "gain de temps" énoncé précédemment. En outre, Phoenix 3D bénéficie d'une autre qualité intrinsèque, qualifiée de "fonction cross platform". Non seulement In Utero a "échappé" à l'élaboration compliquée d'un outil indispensable, mais encore a-t-il gagné un temps précieux en ne travaillant que sur un moteur au lieu de trois. Comprenez: Phoenix 3D s'adapte à n'importe laquelle des plates-formes actuellement présentes sur le marché - PC, PlayStation (aïe, le mot interdit!) et Dreamcast. Caprice? Carl Peck: "Les designers de In Utero n'ont eu à entrer qu'une fois leurs images, leurs textures, leurs sons... pour les voir et les entendre, ensuite, sur tous les formats." À l'écouter et à constater la qualité de Evil Twin, on se demande pourquoi autant de jeux médiocres paraissent encore.

Post-scriptum: pour un même jeu "cross platform" (comme Evil Twin), le moteur 3D Dreamcast gère des modèles plus détaillés, davantage d'éclairages et de textures que celui d'une console 128 bits concurrente. ■

Merci à Carl et à Lydia pour leur efficacité et leur patience.

que complexe à mettre au point. Bingo! "Le moteur 3D est une partie de code, qui gère tout l'aspect technique du jeu, explique Carl Peck. Il gère l'affichage, les collisions entre les objets, les effets spéciaux, les forces physiques, la bande-son, etc. Il EST la loi physique du jeu." Cette magistrale définition s'applique pleinement à Phoenix 3D, le moteur labellisé 4X. Phoenix 3D est le deuxième moteur 3D - après X3D, qui affiche un graphisme en 3D sans carte 3D (si vous jouez sur PC, vous savez de quoi il retourne) - à voir le jour dans les locaux de la

MÉFIEZ-VOUS DES... CONTREFAÇONS!

Si vous appréciez Karl Zéro et sa façon de traiter l'actualité ("c'est caustique", dirait Monsieur Preskovitch), vous aurez inévitablement souri en lisant le titre de cette news. "Méfiez-vous des contrefaçons": le slogan est de circonstance. À moins d'avoir passé les deux derniers mois dans une grotte, vous n'avez pu échapper à l'intense médiatisation de la "déroute" de Sega Japon. Dans son édition du 24 janvier 2001, le quotidien nippon *Nihon Keizai Shimbun* annonçait l'arrêt imminent (vraisemblablement à la fin de mars prochain) de la production de la Dreamcast, au profit de développements de softs pour consoles concurrentes. L'article avançait que ce choix découlait directement de

l'énorme déficit affiché par le constructeur. *Libération* reprenait cette déclaration, précisant que les pertes atteindraient 500 millions d'euros (plus de trois milliards de francs)! Il serait de mauvaise foi d'affirmer que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes pour Sega. Toutefois, nous préférons prendre ces allégations au conditionnel. Contrairement à ce qui a été martelé partout dans la presse, **le glas n'a pas encore sonné pour Sega et la Dreamcast!** Nos collègues de France Info & Cie se sont jetés (tels de joyeux voutours) **non pas sur une annonce officielle, mais sur un article paru dans un quotidien japonais.** Vous saisissez la nuance? D'ailleurs, Sega n'a pas daigné répondre. Ne nous faites pas dire ce que nous n'avons

pas dit! **Le géant nippon a un besoin urgent de renflouer ses caisses. Recentrer son activité autour de la conception de titres** (abandonner le rôle de fabricant pour se consacrer à celui d'éditeur-développeur) pourrait bien être LA solution. **Ne désespérez pas et faites-nous confiance!** Sans verser dans la foi aveugle (il ne faut pas croire tout ce qu'on lit dans les journaux!), nous restons cependant convaincus que Sega ne va pas lâcher la Dreamcast du jour au lendemain. **La preuve avec les jeux vidéo previewés ou chroniqués dans ce numéro, et avec la liste suivante de titres en cours de développement chez Sega, pour certains super-attendus.**

- **Crazy Taxi 2:** Sega a prévu un soft encore plus beau que le premier opus et des taxi-drivers inédits.
- **Far Nation:** un des projets les plus ambitieux de Sega, Far Nation sera un RPG en ligne (comme PSO), avec des serveurs capables de gérer des milliers de joueurs simultanément.
- **House of the Dead 3:** conçu sur carte Naomi, le jeu sortira simultanément en arcade et sur Dreamcast.
- **K-Project (titre provisoire):** ce shoot them up d'un concept novateur, nous a-t-on dit, est signé par Tetsuya Mizuguchi, le producer de Sega Rally et de Space Channel 5.
- **NBA2K2 et NHL2K2:** avis aux amateurs de simulations sportives.

- **New Space Channel 5:** Ulala n'a pas chanté sa dernière note, Sega Japon l'a officiellement annoncé.
- **Sonic Adventure 2:** rendez-vous en pp. 80-81 pour en savoir plus sur ce hit potentiel.
- **Toe Jam & Earl III:** le troisième volet des aventures des "pieds" Jam et Earl, après deux passages remarquables sur Megadrive.
- **Victory Goal 2001:** un jeu de foot bien bourrin (selon nos sources), mis au point par l'équipe de Smilebit, à l'origine de Jet Set Radio.
- **Virtua Tennis 2:** cette suite comprendra de nouveaux modes de jeu et, c'est une grande première, des tennis women! ■



Pour la bonne cause

TOY RACER

Genre: courses auto en ligne
Éditeur: Sega • Disponibilité: maintenant



Nous en parlions dans le précédent numéro: **Toy Racer**, la déclinaison sous forme de courses en ligne de Toy Commander, est dispo à la vente depuis le début de janvier, au prix de 69 F. Un jeu sans prétention et un vrai coup de cœur, car 10 F sont reversés à l'association Neuf de Cœur (présidée par Florence Papin, l'épouse du footballeur) qui promeut les techniques de rééducation des enfants souffrant de troubles moteurs cérébraux. Faites un geste!

Qui veut fracasser du millionnaire?

WHO WANTS TO BEAT UP A MILLIONAIRE?

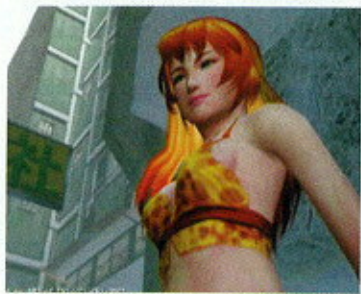
Genre: parodie de jeux télé • Éditeur: Berkeley Systems
Disponibilité: maintenant, aux States



"C'est votre dernier mot?" La ritournelle vous dit sûrement quelque chose... Ces images proviennent de la version US de "Qui veut gagner des millions?", sur Dreamcast. Eidos a, de son côté, signé l'adaptation pour la France, prévue pour le printemps. Pour palper des millions... virtuels.

SHENMUE FOREVER

SHENMUE 2 Genre: F.R.E.E. • Éditeur: Sega • Disponibilité: courant 2001, au Japon



AM2 (ou AM2 of Cri, c'est ainsi que le studio se fait désormais appeler), l'équipe à l'origine de Shenmue et de classiques sur consoles Sega, comme la série des Virtua Fighter ou Space Harrier, a décidé de se lancer dans deux projets très originaux. À quelques jours d'intervalle, nous avons appris la mise en chantier de Shenmue The Movie, long métrage réalisé avec des séquences tirées du jeu. Une première! Rassurez-vous (et ne criez pas trop à l'arnaque!), plusieurs minutes inédites sont au programme. C'est du moins ce qu'a affirmé Suzuki Yû, le créateur de la saga, lors de l'annonce officielle... Il en a aussi (surtout) profité pour

démentir une rumeur: le développement de Shenmue 2 continue. Apparemment, le jeu contiendra les chapitres 2 à 6 de l'histoire, et l'action se déroulera en Chine.

Plus précisément, le joueur reprendra l'aventure, là où il a laissé Ryô: toujours à la poursuite de l'assassin de son père, le héros avait embarqué sur un bateau, à destination de Hong-Kong. Une rencontre est (enfin) prévue avec Shen Fa,

la fille au bandeau, qui était apparue dans un rêve de Ryô, dans le premier opus. Pour finir, Suzuki San a souligné qu'il y aura dans le deuxième volet plus de personnages féminins, comme une mystérieuse rouquine, conduisant une Honda Blackbird. Shenmue 2 ne devrait pas marquer la fin de la série. Y aura-t-il un Shenmue 3? Sans doute. Aujourd'hui, nous n'avons qu'une seule certitude: le monde de Shenmue (dont le premier épisode s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde) n'a pas fini de nous faire fantasmer. ■

SEGA CELL PHONES

Sega et la Sonic Team se sont associés pour sortir une série de trois softs sur téléphones portables. Bientôt, si vous avez beaucoup de chance, vous vous éclatez avec Nights, ChuChu Rocket! et Samba de Amigo sur votre mobile. Mais être chanceux signifie "être japonais ou américain" car ces jeux, à télécharger sur le téléphone via le Sonic Cafe (le serveur de la Sonic Team), pour la modique somme de 300 yens par mois, ne sont pas prévus en France.

Info de dernière minute: Sega vient d'annoncer qu'un accord venait d'être signé avec Palm pour fournir des jeux vidéo aux agendas électroniques sans fil Palm, en France cette fois.



ChuChu Rocket!



Samba de Amigo



Nights

Le filon jusqu'à la trogne

BIO HAZARD: CODE VERONICA KANZENBAN

Genre: survival horror • Éditeur: Capcom • Disponibilité: mars 2001, au Japon

Dans Bio Hazard: Code Veronica Kanzenban (terme signifiant "édition complète"), point de vrais changements, seulement des modifications de graphisme, avec quelques polygones supplémentaires et des scènes inédites avec le machiavélique Wesker. Capcom aurait également intégré une nouvelle et "vraie" fin. Purée, que tout ça sent le réchauffé.

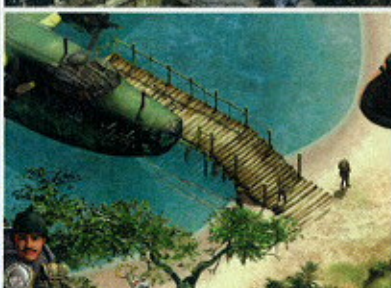


GÉNÉRAL GONZO, AU RAPPORT!

COMMANDOS 2 Genre: stratégie • Éditeur: Eidos • Disponibilité: avril 2001



Le chef de projet Gonzalo Suarez veillant sur ses ouailles.



Un vent d'originalité souffle sur l'Espagne, plus précisément sur le jeune studio Pyro, placé sous les ordres du général Gonzo Suarez, chef de projet de Commandos 2 sur DC. "C'est moi qui contrôle le jeu. Je me fiche de la technique. Je dois absolument pouvoir faire tout ce qui me passe par la tête." Loin des discours promo poil à gratter, Gonzo Suarez joint le geste à la parole, en effectuant une démonstration. Effectivement, dans Commandos 2 (adaptation d'un hit sur PC), on peut tout faire, ou presque. C'est que l'équipe de durs à cuire, que dirige le

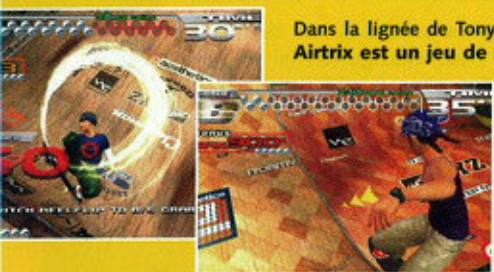
joueur, dispose de capacités complémentaires: une espionne sexy, un artificier, un plongeur, un sniper, un voleur, un conducteur... Et n'allez surtout pas dire à l'homme Suarez que son bébé ressemble au premier jeu de stratégie venu: "Commandos 2, c'est de la tactique ultra-speed! Le joueur ne crée pas de ressources. Il connaît la mission et dispose de moyens limités pour résoudre la situation."

Commandos 2 comporte des intrigues calquées sur des scènes marquantes de films de guerre, comme faire sauter le pont d'une rivière (Kwai) ou sauver un soldat (Ryan) en

Normandie. En tout, une douzaine de missions. Le général Gonzo assure cependant que **les objectifs sont si nombreux dans une même mission que le joueur en aura le tournis!** Et le soin incroyable apporté à la modélisation des décors (de l'Antarctique à la tour Eiffel, en passant par un camp japonais) témoigne à l'évidence d'une masse de boulot assez phénoménale. À ce sujet, Mister Suarez se fend de ce trait d'esprit: "Les graphistes ont tellement travaillé que l'on en a perdu quelques-uns en chemin!" Un humour typiquement british pour un artiste au sang chaud. À l'image du jeu! ■

Oula, les olies!

AIRTRIX Genre: skate • Éditeur: Sega • Disponibilité: maintenant, en arcade



Dans la lignée de Tony Hawk 1 et 2 (les musts du genre), Airtrix est un jeu de skate très typé arcade. D'ailleurs, il sort dans les salles du même nom, mais pas encore sur DC. Une conversion est-elle prévue? L'un de nos testeurs fait un sit-in depuis deux semaines devant les locaux de Sega pour s'en assurer... Courage, vieux!

AU FAIT, C'EST LA FÊTE

Notez-le bien sur vos tablettes: la quatrième édition de la fête de l'Internet aura lieu les 2, 3 et 4 mars prochains. C'est écrit dans le communiqué: "La e-démocratie commence à prendre tournure. Le e-commerce devient une opportunité. Les pratiques du Web pour

se cultiver, se divertir, apprendre, communiquer et créer ensemble se répandent progressivement. [...] Ne laissons pas s'installer la fracture numérique!" (sic). On ne le dira jamais assez: surfez, cher(e)s ami(e)s, surfez sur le Web!



Plus de 200 jeux
Dreamcast
à gagner

JEU CONCOURS

DU III^E MILLÉNAIRE

I Have a Dream(cast). Vous ne rêvez pas ! Nous n'allons pas retranscrire le discours de Martin Luther King du 28 août 1963 (un peu de culture n'a jamais nui). Nous vous en offrons une déclinaison "gigantesque, démesurée, incroyable, géante" sous forme de grand jeu concours. Pour avoir une chance de gagner, répondez aux trois questions ci-dessous, sur carte postale, avant le 31 mars 2001, en inscrivant vos noms, prénoms, date de naissance, adresse complète et numéro de téléphone à l'adresse suivante :

Jeu Concours du III^e Millénaire
Dreamcast Magazine Cedex 2078 - 99207 Paris

LES QUESTIONS PIÈGES

Pour les bleus *black and white*
Quel est le titre du jeu révolutionnaire développé sur Dreamcast par Peter Molyneux ?

Pour les pros
Quelle sera la grande nouveauté dans Virtua Tennis 2 ?

Pour les fans *rene charles*
Quel est le prénom du bébé de Céline Dion ?

* Le pack de 10 jeux comprend :

NBA 2K, F1 World Grand Prix, Dynamite Cop, Ecco, Sonic Adventure, Soul Calibur, Toy Commander, Virtua Athlete, Virtua Striker 2 et Zombie Revenge.

LES LOTS DES WINNERS



1^{er} lot

1 clavier et une souris Dreamcast
+ 1 manette + 1 VM (carte mémoire Dreamcast)
+ 1 pack de 10 jeux* Dreamcast
+ Quake III, Jet Set Radio, MSR,
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2,
UEFA Dream Soccer + 2 T-shirts Dreamcast.

Du 2^e au 10^e lot

1 clavier + 1 souris + 1 pack de 10 jeux* + 2 T-shirts Dreamcast.

Du 11^e au 20^e lot

1 pack de 10 jeux* + 2 T-shirts Dreamcast.

Du 21^e au 30^e lot

1 jeu (Quake III ou Jet Set Radio ou MSR ou Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 ou UEFA Dream Soccer) + 1 jeu ChuChu Rocket! + 2 T-shirts Dreamcast.

Du 31^e au 50^e lot

1 jeu Soul Calibur ou Sonic Adventure + 2 T-shirts Dreamcast.

RÈGLEMENT

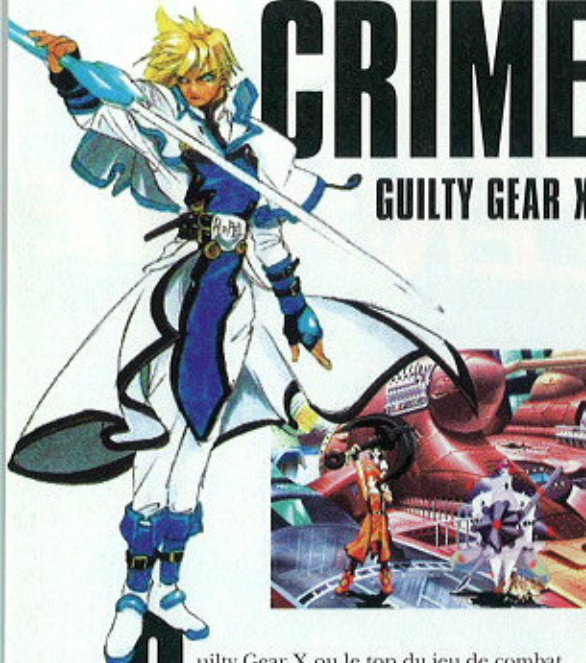
Cachet de la poste faisant foi, le 1^{er} participant, dont le bulletin comporte les bonnes réponses, gagne 1 clavier et une souris Dreamcast + 1 manette + 1 VM + 1 pack de 10 jeux* + Quake III, Jet Set Radio, MSR, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, UEFA Dream Soccer + 2 T-shirts Dreamcast ; les 9 participants suivants (2^e au 10^e lot), dont le bulletin comporte les bonnes réponses, gagnent chacun 1 clavier + 1 souris + 1 pack de 10 jeux* + 2 T-shirts Dreamcast ; les 10 participants suivants (11^e au 20^e lot), dont le bulletin comporte les bonnes réponses, gagnent chacun 1 pack de 10 jeux* + 2 T-shirts Dreamcast ; les 10 participants suivants (21^e au 30^e lot), dont le bulletin comporte les bonnes réponses, gagnent chacun 1 jeu (Quake III ou Jet Set Radio ou MSR ou Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 ou UEFA Dream Soccer) + ChuChu Rocket! + 2 T-shirts Dreamcast ; les 20 participants suivants (31^e au 50^e lot), dont le bulletin comporte les bonnes réponses, gagnent chacun Soul Calibur ou Sonic Adventure + 2 T-shirts Dreamcast.

Jeu gratuit, sans obligation d'achat. Le règlement est déposé chez Maître Frédéric Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92) et peut être retiré auprès de "Dreamcast Magazine". Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

CRIMES ET CHÂTIMENTS

GUILTY GEAR X

Genre: baston 2D • Éditeur: Sammy/Arc System • Disponibilité: maintenant, au Japon



Guilty Gear X ou le top du jeu de combat 2D, sur Dreamcast uniquement. Pour y avoir joué, nous pouvons affirmer que c'est la claque! Encore mieux que ce que nous avons vu jusqu'à présent, c'est tout dire... Derrière ce hit se trouve Arc System, studio composé d'anciens membres de l'équipe qui a bossé sur la légendaire série des Samurai Spirits de SNK. Développé sur système Naomi, Guilty Gear X en met plein les yeux. Jamais jeu de baston en 2D n'a été aussi fin! Même les récents Capcom vs SNK ou Street Fighter 3 (Capcom) n'arrivent pas à la cheville de ce titre, côté design. L'ambiance se situe entre manga déjanté et hard rock. Le scénario est, comme il se doit, réduit à sa



plus simple expression, et les combattants mélangent les genres. Les couleurs flashy leur collent à la peau, et l'animation, très travaillée, renforce leur charisme. Hallucinant! La bande-son décolle les tympans, avec du rock lourd se mariant à merveille aux cavernieuses voix digit qui versent dans le glauque. Le gameplay rappelle Samurai Spirits, soft avec énormément de coups décisifs et utilisant le contre à tout-va. Chaque joueur dispose même d'une "furie"



exécutable une seule fois, provoquant irrémédiablement la mort en cas de réussite. La technicité de Guilty Gear X n'en fait pas un jeu accessible à tous. C'est sans doute une des raisons de son succès dans les salles d'arcade japonaises. ■

COMPILONS, COMPILONS!

DC SMASH PACK

Genre: compilation • Éditeur: Sega • Disponibilité: maintenant, aux States



Dans sa volonté de ravir les fans de la première heure, Sega of America a annoncé la sortie d'une compilation de jeux Megadrive sur Dreamcast. Les fondus vont adorer! Le fabricant a sélectionné une douzaine de titres, parmi les plus plébiscités lors de leur commercialisation (voici déjà plusieurs années!). Dans le désordre, DC Smash Pack (c'est le nom de la compile) proposera, entre autres, Altered Beast, Columns, Golden Axe, Phantasy Star 2, Revenge of Shinobi, Shining Force, Sonic the Hedgehog et Streets of Rage 2. Que du bon... ■

Sonic tout mélangé

SONIC SHUFFLE

Genre: Board Game • Éditeur: Sega • Disponibilité: printemps 2001

Voici un jeu de plateau, façon jeu de oïe ou Monopoly, avec les mascottes de Sega (Sonic et sa bande de potes). Au programme, beaucoup de mini-jeux à priori rigolos, jouables à quatre maxi.

Malheureusement, si l'habillage est très réussi, si le soft comprend des personnages dessinés en cell-shading (la technique 3D qui a fait ses preuves dans Jet Set Radio), le tout manque singulièrement

de fun. D'autant plus que les loadings sont excessifs! C'est, en tout cas, ce qui ressort de la version nipponne. Espérons que la version européenne aura été remaniée.



M6 game, le site de jeux qui laisse des marques.



Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démonos, patches, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...



m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

C'EST LE SUPER-BUZZ!

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Genre: plates-formes • Éditeur: Disney Interactive • Disponibilité: maintenant



La rançon de la gloire pour Buzz L'Éclair? Une série animée vantant ses exploits et, dans la foulée, un jeu qui vous transporte vers l'infini et au-delà... Du moins si vous avez entre 8 et 12 ans. L'aventure commence en fanfare, par une intro pêchue qui compile des extraits du long métrage. Le temps d'apprendre que Buzz, le ranger de l'espace, s'est mis en tête de sauver la galaxie des griffes de l'ignoble Zurg et de ses rangées de soldats serviles. Ça continue de manière plus classique sous la forme d'un jeu de plates-formes coloré. Pour vaincre Zurg, Buzz devra éliminer les

boss présents dans chacun des huit mondes. De plus, il utilisera divers véhicules comme un jet miniature à propulsion thermo-nucléaire! Rien de bien neuf, mais ce n'est pas si grave car le moteur 3D se révèle excellent; la maniabilité, cruciale dans un soft de ce genre, ne cause aucun souci, et les décors, très soignés, permettent de se dépayser. Autant dire que s'embarquer pour l'infini ne présente pas trop de risque. ■



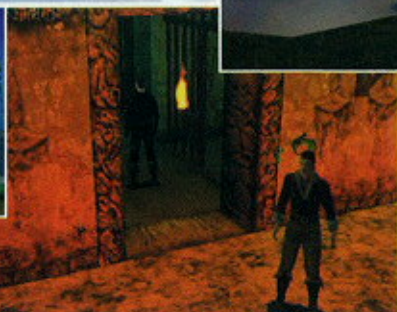
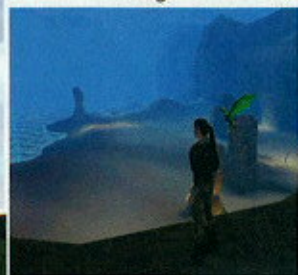
TOUT FEU TOUT FLAMME TOUT DRAGON

DRAGON RIDERS

Genre: aventure/RPG • Éditeur: UbiSoft
Disponibilité: printemps 2001

Si vous n'avez pas lu l'œuvre de la romancière Anne McCaffey, vous pourrez prochainement vous rabattre sur son adaptation sous forme de jeu. Tiré du roman éponyme, *Dragon Riders: Chronicles of Pern* se déroule dans un univers en 3D très typé *heroic fantasy*. Le héros est aidé tout au long de la quête (immense et pleine de surprises, nous promet-on) d'un dragon capable de voler et d'attaquer. Les

développeurs ont, en outre, intégré des éléments propres aux RPG. À l'écran, cela se traduit par un personnage (et un dragon) dont le physique et l'expérience évoluent au fil de la progression. Vivement le printemps et les arbres qui bourgeonnent. ■



Viens là que je te kisssss

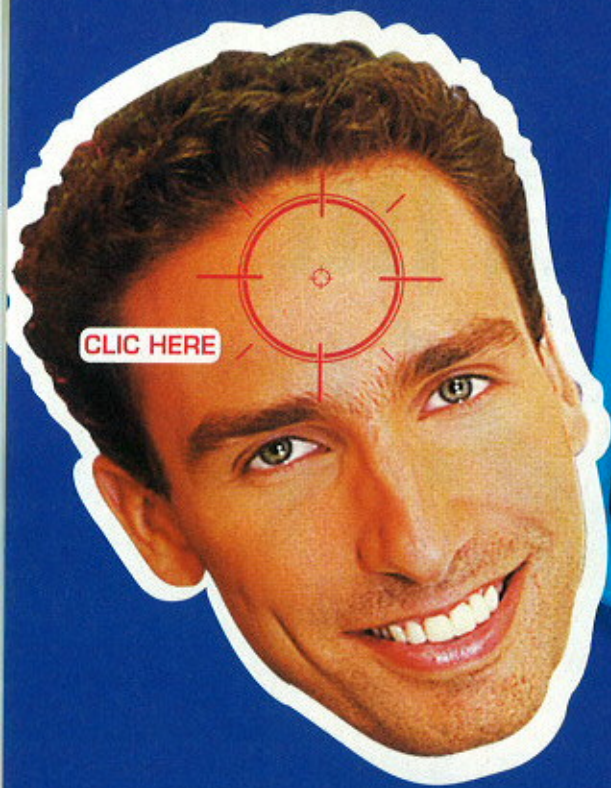
KISS PSYCHO CIRCUS

Genre: Kiss-like • Éditeur: Take 2 Interactive
Disponibilité: maintenant

Après *Spawn: In The Demon's Hand* (Capcom), voici une autre licence tirée d'un comics de Todd McFarlane. *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* met en scène les membres du groupe de heavy metal dans un *Quake-like* détonnant. Kiss, l'ancêtre de tous ces groupes de rock dits

"visuels", a enregistré une trentaine d'albums en 25 ans. Il a eu son heure de gloire il y a longtemps, et McFarlane a eu "la pas si bonne idée" de le ressortir du placard. Après la BD à l'ambiance gothique, le soft donc. Rendez-vous sur le CD de démo pour vous faire une idée. Nous n'en dirons pas plus.





FUN PLAYER : 98% JEUX VIDEO, 2% D'HUMOUR
SUR FUN TV LE MERCREDI DES 18H30

FUN
TV

La chaine 100% live

www.funtv.fr

Fun TV est disponible sur le canal 70 sur TPS et le câble.
Standard antenne : 08 03 08 55 25 - Fax antenne : 01 41 92 66 98

LA GUERRE COMME À LA TÉLÉ

CONFLICT ZONE

Genre: stratégie • Éditeur: UbiSoft • Disponibilité: printemps 2001

Titre prometteur présenté à l'E3 de Los Angeles, au mois de mai 2000, Conflict Zone (intitulé à l'époque Peacemakers) a bien évolué depuis. En témoignent ces nouvelles images de toute beauté. Développé par un studio français composé essentiellement de mathématiciens et d'ingénieurs chevronnés, le soft propose de gérer des conflits à l'échelle mondiale, en prenant en considération les médias et leur influence potentielle sur les situations de crise.

Le joueur choisit son camp, celui du Conseil Mondial de Sécurité (l'équivalent de l'ONU) ou le Ghost, organisme terroriste soutenu par des fonds privés. L'accent a été mis sur l'intelligence artificielle pour un maximum de réponses réalistes de la part de l'ennemi. D'ailleurs, un "module de gestion des comportements", appelé DirectIA SDK, a spécialement été créé pour l'occasion. Avec des chiffres, Conflict Zone se traduit par deux campagnes au choix, 16 missions et 30 à 50 heures de jeu en mode Solo. Cela signifie-t-il qu'une option réseau est au menu? Apparemment. Un dernier détail: si vous êtes fan du genre, équipez-vous d'un clavier et d'une souris pour profiter pleinement des conflits en 3D temps réel de ce soft attendu. ■



SUPER-SPEEDÉ

DUCATI WORLD

Genre: courses de moto • Éditeur: Acclaim
Disponibilité: bientôt

N'ayant pas eu la version test de Ducati World à temps, voici un cliché destiné à faire saliver les fondus de vitesse et lecteurs de "Joe Bar Team" (BD culte). Quand vous lirez ces lignes, il se peut fortement que le jeu soit déjà dans les bacs. Rencardez-vous un peu avant de l'acheter, on ne sait jamais... ■



LES INCONTOURNABLES



PROJECT JUSTICE

Genre: baston • Éditeur: Capcom

"Le concept fait que l'on s'amuse longtemps, que l'on se demande sans cesse quel nouvel adversaire se profile."



PHANTASY STAR ONLINE

Genre: RPG • Éditeur: Sega

"Nous sommes restés cois face à ce qui s'est imposé immédiatement comme la huitième merveille du monde."



MSR

Genre: sport • Éditeur: Sega

"Amateurs de jeux interminables, oubliez F355 et Le Mans, pourtant au top: la durée de vie de MSR surpasse la leur haut la main."



QUAKE III ARENA

Genre: shoot 3D • Éditeur: Sega

"Au royaume des shoots 3D, Quake III Arena est tout-puissant."



JET SET RADIO

Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega

"Walkman sur les oreilles et rollers aux pieds, c'est comme si vous mettiez les doigts dans une prise à 220 volts!"

VOUS AVEZ CRAQUÉ... VOUS ADORÉREZ...

Malgré la période creuse (l'après Noël), le catalogue des jeux Dreamcast n'a pas fini de s'enrichir. Sega prévoit d'ailleurs la sortie d'une centaine de softs pour 2001, dont Virtua Tennis 2... De quoi fantasmer! Pour notre part, nous avons voté à main levée pour les jeux qui nous ont fait kiffer le plus. Project Justice (côté baston) et Phantasy Star Online (côté RPG/aventures) ont ainsi remplacé Capcom vs SNK et Shenmue, pourtant incroyables. À bon entendre...



Nico décrit ses collaborateurs

- 1> "Lorene est le piment du groupe, sa fraîcheur. Elle est vive, pertinente, et ses sujets Internet sont à pleurer de rire!"
- 2> "Stéphane (à droite) est un fou furieux de jeux vidéo, surtout sur consoles, ultra-bosseur et d'une gentillesse inestimable."
- 3> "Guillaume (à gauche) est un touche-à-tout qui nous apporte un regard artistique sur la forme de l'émission. Sur le plateau, il est le spécialiste du PC. Quant à Benjamin (à droite), il est le plus cool de la bande. Il apporte à ses sujets on line un côté convivial prononcé."



LE CLUB DES 5

4 et 5> Derniers préparatifs avant le direct.

Parmi les rares émissions consacrées au jeu vidéo sous toutes ses formes, il en est une qui respire le bonheur et la bonne humeur à 200 % : "Fun Player", sur Fun TV...

16h00. Un mercredi sur Terre, dans les locaux de la chaîne. Les chroniqueurs de l'émission sont en ébullition. Ils sont jeunes, beaux et sentent bon le pixel chaud. Chaque mer-

credi, l'équipe de joyeux drilles fait le point sur l'actu des jeux vidéo. Dans deux heures et trente minutes, le rédac'chef, Nicolas Beuglet, animera "Fun Player" en direct, une table ronde rythmée par des sujets courts et vifs jusqu'à l'ivresse.

17h00. Au hasard d'un couloir, assis par terre, Nicolas et sa dream team potassent leurs interventions, improvisées à l'antenne à partir d'un conducteur scrupuleux et mécanique. Hors de question qu'un

chroniqueur déborde sur le temps de parole des autres! Brain-stormings débridés et derniers conseils du boss... La machine est en branle; on ne l'arrêtera pas, excepté pour un petit détour par la case maquillage! "Il faut être un peu narcissique pour faire ce job", confie Nicolas. Avant d'enchaîner, avec un sourire extrablanc: "La Dreamcast m'a apporté des heures de vrai bonheur."

18h30. Reclus dans un coin du studio, nous assistons au direct.

Entre sourires et piques acidulées, l'émission, rodée par un an de direct, ne connaît aucun accroc. C'est que Nicolas, le plus sérieux de la bande - "le chieur!", comme il se décrit lui-même - dirige ses ouailles d'une baguette aussi ferme que gentiment paternaliste. Passion et rigueur dans la recherche de l'information sont ses maîtres mots. Nous, on adhère. ■

LES PLUS ATTENDUS



GUILTY GEAR X

Genre: **baston** • Éditeur: **Sammy** • Disponibilité: **courant 2001**



SOUL REAVER 2

Genre: **aventures** • Éditeur: **Eidos** • Disponibilité: **avril 2001**



DAYTONA USA 2001

Genre: **sport** • Éditeur: **Sega** • Disponibilité: **printemps 2001**



HALF-LIFE

Genre: **shoot 3D** • Éditeur: **Havas Interactive** • Disponibilité: **printemps 2001**



QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS?

Genre: **arcade/divers** • Éditeur: **Eidos** • Disponibilité: **printemps 2001**

Stupid Brothers

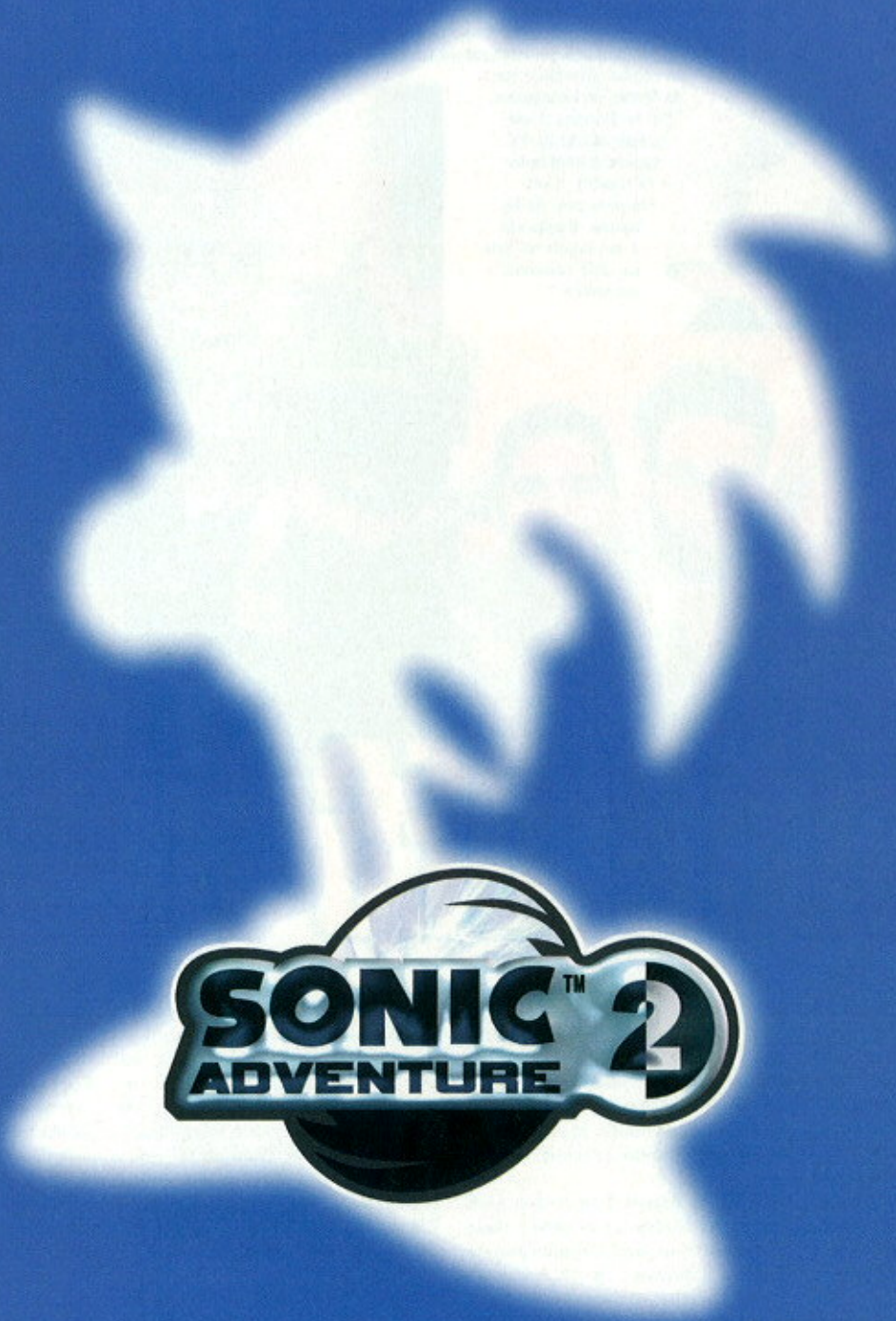
FLOIGAN BROTHERS

Genre: **aventures** • Éditeur: **Sega** • Disponibilité: **été 2001**

Après Stupid Invaders et avant Toe Jam & Earl III, voici Floigan Brothers. Développé par Visual Concepts (un habitué des jeux de sport), ce soft met en scène deux frangins fracasés du bulbe dans des aventures à se taper le cul par terre. Coloré et fun, mais pas encore pour tout de suite.



Il est de retour ...



Démo jouable exclusive disponible avec
Phantasy Star Online



Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation.
© Sega Corporation / CRI. 2000.



Explications des notes

0 Ne désespérons pas, ça arrivera bien un jour.

1 Nul: sans mérite, sans valeur (dixit Larousse).

2 Le ridicule ne tue pas - hélas.

3 Faudrait pas prendre la DC pour une 32 bits.

4 Y avait de l'idée, mais elle s'est enfuie.

5 Dans la moyenne.

6 Un petit effort: on y est presque.

7 Si tu l'as pas, t'es un Guillaume.

8 En un mot comme en 100: top.

9 Hit comme giga-hyper-mega-hit.

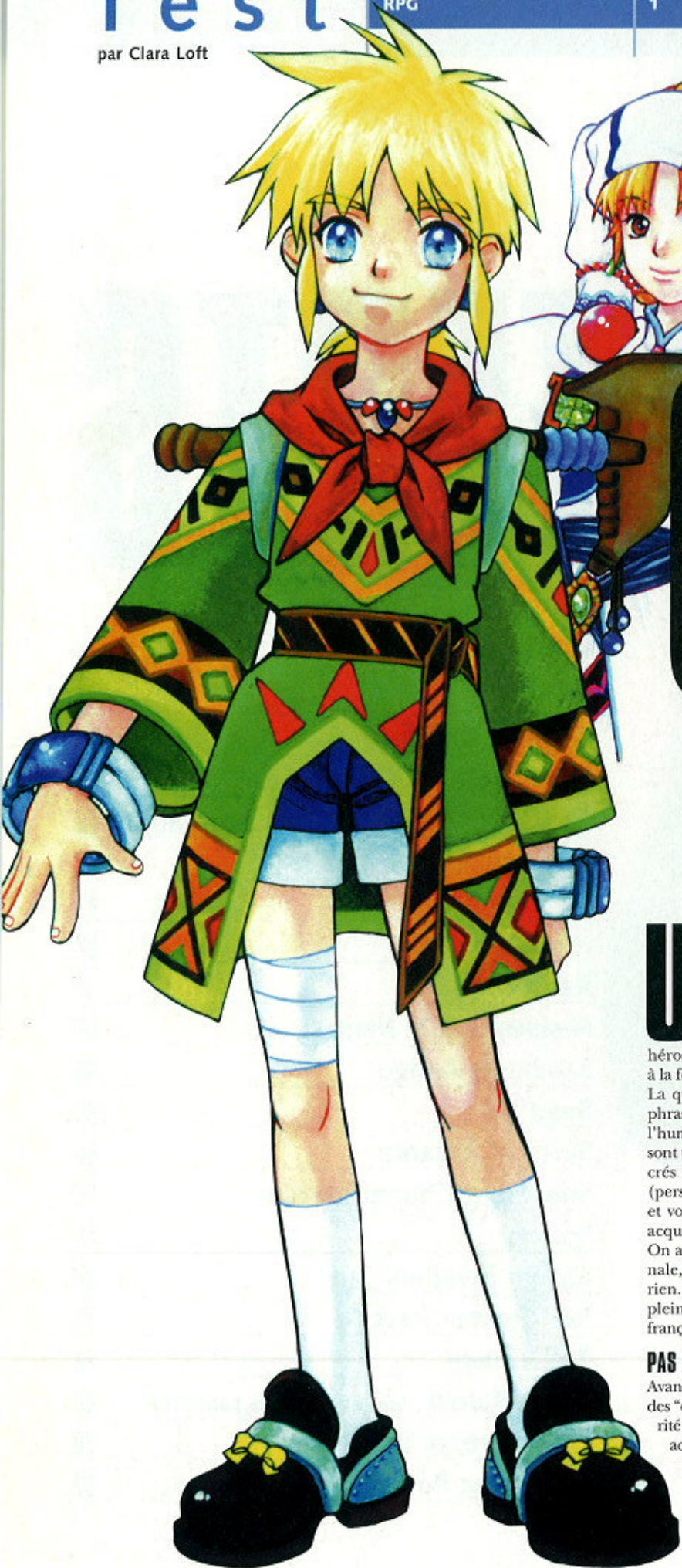
10 Une fois dans la vie d'un centenaire.

TESTS

102 Dalmatiens	72
Aqua GT	71
Disney's Dinosaur	73
Donald Duck: Couak Attak	64
F1 Racing Championship Simulation	66
Fighting Vipers 2	52
Grandia II	42
Project Justice	52
Rainbow Six	71
Resident Evil 3: Nemesis	62
Samba de Amigo	68
Sega GT	60
Skies of Arcadia	45
Sno Cross Championship	69
Spawn	56
Stupid Invaders	58
Surf Rocket Racer	72
The Grinch	73
Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft	48
UEFA Dream Soccer	70
Vanishing Point	67




Dreamcast.



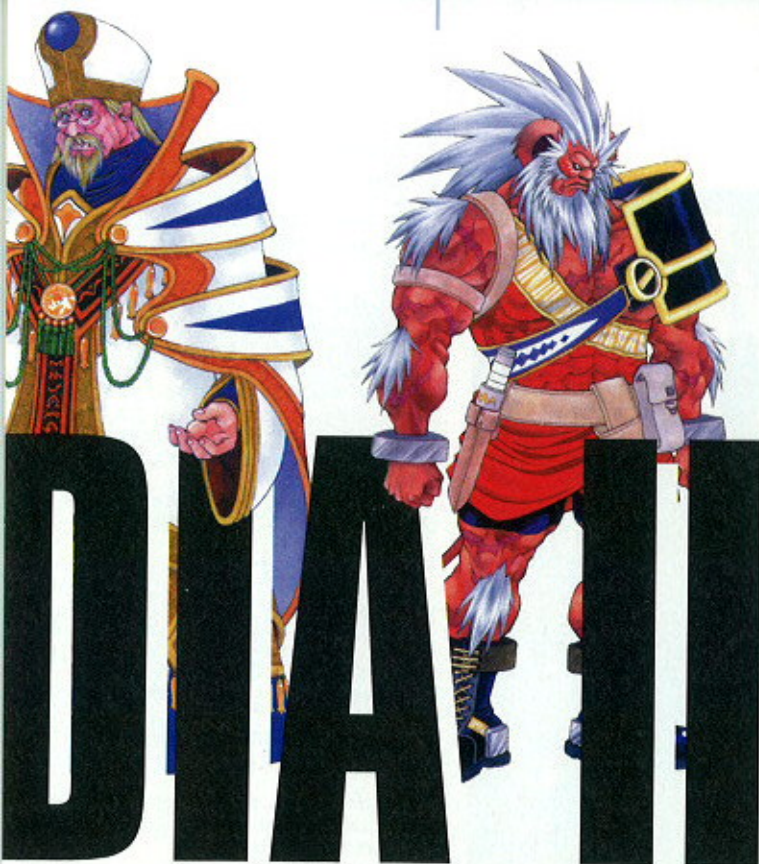
GRANDIA

C'est le Grand(ia) jour ! Après deux ans et demi de gestation, GameArts présente enfin son bébé. Grandia II nous a bluffés par son système de combat grandiose et sa pléthore d'ingrédients de RPG. À quelques défauts près, les fans lui promettent déjà un grand avenir sur Dreamcast.

Un bon RPG ne saurait se passer d'un bon scénario. Comment envisager de jouer des dizaines d'heures sans une histoire consistante et des héros crédibles ? Si le thème abordé n'est pas particulièrement original, loin s'en faut (il s'agit de l'éternel combat entre la lumière et les ténèbres, lire l'encadré p. 44), en revanche, les cinq héros, eux, ont bénéficié d'un travail remarquable. Leurs personnalités, à la fois attachantes et profondes, ont été soignées dans les moindres détails. La qualité des dialogues (écrits ou parlés) y est pour beaucoup. Chaque phrase énoncée inscrit un peu plus les persos dans leurs rôles. Zappant de l'humour à la tragédie, de la sensibilité au machisme, les échanges verbaux sont un pur régal. Seule contrepartie : près de 30 % de l'aventure sont consacrés au bla-bla, plus encore si vous êtes décidé à interroger tous les PNJ (persos non joueurs) rencontrés. Car ceux-ci ont la langue bien pendue, et vos héros commentent systématiquement les infos (ou les non-infos !) acquises. Des pages et des pages de texte, jusqu'à saturation parfois. On aurait aimé pouvoir accélérer le défilement des mots pour lire en diagonale, voire éliminer complètement le dialogue quand celui-ci n'apporte rien. Une chose est sûre, il est impératif de parler anglais pour profiter pleinement de Grandia II car, aux dernières nouvelles, la traduction française n'est pas prévue. Pas facile d'être amateur de RPG sur DC...

PAS À PAS

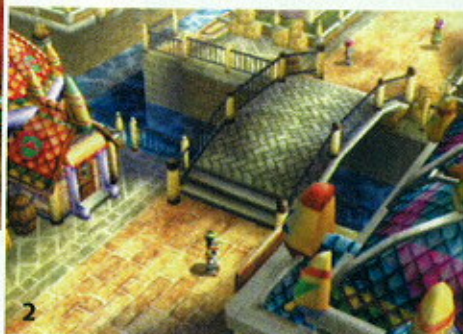
Avant de nous étendre sur les qualités de Grandia II, place au chapitre des "défauts" avec ce gros point noir, hélas très présent et pour cause : la linéarité de l'aventure. GameArts a pris le parti de nous diriger pas à pas dans les actions. Est-ce pour mieux contrôler le scénario et la progression de l'expérience des persos ? Ce stratagème ne saurait arrêter les fans de RPG qui useront de ruses connues pour sur-booster les héros et ainsi battre les boss avec facilité... Bref, Grandia II est une grande quête au scénario figé, qui avance sur des rails. À la sortie de chaque ville s'affiche la carte du monde, où l'étape suivante est mise en valeur : un donjon, un bout de campagne ou de forêt à traverser, une nouvelle cité, etc. Tout est



tracé. La seule alternative consiste à revenir en arrière, ce qui ne présente pas beaucoup d'intérêt vu l'absence de quête secondaire. Eh oui... Pas de Chocobos à élever (*merci pour le clin d'œil, N.D. Benji*) ou de marins à recruter comme dans *Skies of Arcadia* (lire le test et le comparatif pp. 45-47). Davantage de surprise dans l'intrigue et quelques rebondissements n'auraient pas été de trop.

DU JAMAIS VU

Aux dépens de certains éléments, l'éditeur-développeur a préféré mettre en avant un système de combat grandiose. Pour ce qui est de la baston, le jeu surpasse tous les RPG, y compris *Skies of Arcadia*. Une fois l'ennemi repéré, vous avez le choix entre l'éviter (ce qui est difficile dans les chemins étroits) ou engager la lutte. Si vous arrivez dans son dos, votre équipe aura l'initiative, et inversement si c'est l'adversaire qui vous surprend. Quatre



alliés maxi prennent part aux combats qui sont gérés par une barre de IP (Initiative Points), sorte de jauge de temps. L'icône de chaque héros et de chaque ennemi progresse en temps réel sur la barre. Si votre icône se situe dans le premier tiers de la barre (à gauche), vous ne pouvez pas agir. Si vous êtes dans la zone centrale, choisissez une action (vous avez tout le temps de la sélectionner, car la jauge est momentanément gelée). Quand l'icône atteint l'autre extrémité de la barre (à droite), l'action est lancée. Si vous avez jeté un sort, les adversaires resteront figés pendant son exécution. *A contrario*, si vous attaquez à l'épée,



les ennemis continuent d'agir le temps que vous traversiez le champ de bataille jusqu'à eux. Il faut donc tenir compte des distances lors des combats.

Un autre élément important est "l'attaque critique". Elle fait peu de dégâts, mais, lancée avec le bon timing, elle annule le sort ou l'assaut d'un adversaire. En d'autres termes, un héros peut stopper net la charge d'un ennemi. Génial! Sachez aussi >

- 1> Ces bestioles vous ont attaqué dans le dos... À elles l'avantage.
- 2> Les villes ont des couleurs de contes de fées. *Grandia II* ou le premier RPG aux teintes de bonbons acidulés.
- 3> Petit mais nerveux, le gaillard!
- 4> Les coups spéciaux ont tous cinq niveaux de progression.
- 5> Église, prêtre, Dieu... Le jeu baigne en pleine religion. Les combats sont si beaux que l'on a envie de se les retaper.
- 6> Jogging du matin et approvisionnement éclair avant de partir à la castagne.

FLASHBACK SUR L'AÎNÉ

Grandia premier du nom a comblé des milliers de joueurs sur consoles 32 bits, y compris sur Saturn. Voici une image pour les plus nostalgiques. Sachez qu'à part des améliorations graphiques évidentes, une histoire un peu plus "adulte" et un système de combat évolué, *Grandia II* se situe dans la droite ligne de ce soft mythique au Japon.





Jouabilité 8/10

Pour une fois, les combats d'un RPG demandent un minimum de réflexion et d'entraînement. On ne va pas se plaindre!

Graphisme 7/10

Globalement superbe, malgré quelques régions réalisées à la va-vite et des donjons sans surprise.

Son 8/10

Les voix des personnages sont excellentes. Le fond musical, lui, saoule un peu à la longue.

Durée de vie 8/10

Une quarantaine d'heures (moins pour les pros). Des quêtes secondaires auraient été les bienvenues. L'envie vous prendra peut-être de recommencer certains gros combats, spectaculaires.

- 8> Arme blanche ou sortilège, à chaque perso sa spécialité.
- 9> Les animations des sorts sont franchement réussies.
- 10> Les boss sont souvent annoncés par une mise en scène grandiose.
- 11> Le regard qui tue d'un big boss.
- 12> Skye, l'oiseau de Ryudo, peut être invoqué en cours de combat.

"La radieuse journée est finie, et nous entrons dans les ténèbres."

William Shakespeare

que la vitesse des icônes sur la barre de IP dépend d'un grand nombre d'éléments: caractéristiques du protagoniste, équipement, nature de l'action engagée, etc. C'est la première fois qu'un RPG offre autant de choix tactiques. En résultent des combats épiques, souvent plus "chauds" que dans d'autres titres. Par exemple, si vous gérez mal un affrontement avec un boss, votre équipe peut encaisser des milliers de points de dégâts en quelques secondes! Autant de réjouissances qui vous feront peut-être oublier la qualité moyenne des donjons, dénués de challenge, avec des énigmes et des niveaux simplistes.

100% RPG

Outre le système de combat, la richesse de l'inventaire nous a aussi séduits. Il est si vaste et les combinaisons persos/objets sont si nombreuses et variées que de son utilisation dépend la progression de l'équipe en points d'expérience & co. Ainsi, en plus de rapporter de l'or et des points d'EXP, les combats donnent droit à des Special Coins (SC) et des Magic Coins (MC). Les SC servent à apprendre et à améliorer les coups spéciaux, alors que les MC sont utilisés pour les sorts. La magie fonctionne sous la forme de gros

bouquins à associer aux alliés, un par un. Chaque tome contient une multitude de sortilèges. Très vite, vous n'aurez qu'une hâte: accéder au prochain combat pour apprécier l'effet du dernier sort acquis. Enfin, il y a les livres de compétences qui permettent d'augmenter les caractéristiques des persos.

Grandia II regorge de possibilités de ce genre, ce qui fait toute sa richesse ou presque. Au point que l'on ne sait parfois plus où donner de la tête. L'hallu! Dès lors, chaque affrontement peut être conduit différemment. Ajoutez à cela une quantité astronomique d'armes, d'armures et d'objets (pour s'équiper en dehors, voire pendant les combats, carrément!), et vous avez une petite idée du fun que procure Grandia II. Quant au plaisir des yeux, les effets spectaculaires des incantations et des coups spéciaux méritent d'être vus. Les villes et certaines régions offrent quelques plans inoubliables. Les décors modélisés en 3D sont fins, détaillés et très colorés. Seules fausses notes techniques: un système de caméra qui exige des manipulations permanentes et l'absence d'une carte détaillée par zone. Deux gouttes d'eau dans un océan de bonheur. ■



IL ÉTAIT UNE FOIS...

Puisque vous n'aurez pas droit à une cinématique pour introduire le scénario (le jeu démarre brutalement, comme un cheveu tombant sur la soupe), en voici les grandes lignes. Il y a 10000 ans, Lord Granas, le Dieu tout-puissant, croyait avoir définitivement éliminé Lord Valmar, le prince des Ténèbres. Mais depuis peu, de sombres événements viennent troubler la tranquillité des villages. Vous incarnez Ryudo, un mercenaire chargé de veiller à la protection d'Elena, une prêtresse de l'église de Granas. Ensemble, vous traversez les contrées, soignez les maux des villageois et cherchez les objets sacrés indispensables pour en finir avec Valmar. Une lutte du Bien contre le Mal classique, prévisible, mais sauvée par un "jeu d'acteurs" extraordinaire.

CONSEIL

N'investissez pas les SC et les MC sur le plus grand nombre possible de sorts, de coups spéciaux ou de compétences; choisissez-en plutôt certains que vous améliorerez progressivement. Plus tard dans le jeu, vous aurez les moyens de vous disperser.

SKIES OF ARCADIA

par Clara Loft

Coup double, set et match pour les RPG sur Dreamcast! Prévu huit semaines après Grandia II, Skies of Arcadia, avec ses 80 heures de jeu, nous a, lui aussi, mis une méga-baffe. En voir la fin nous a laissé le même arrière-goût qu'un délicieux gâteau au chocolat englouti à la va-vite. Encore, encore!



- 1> L'emplacement des ennemis est important, car certains sorts partent en ligne droite.
- 2> Chaque ville a sa propre histoire et une ambiance unique.
- 3> Feu, Glace, Soins, Électricité, Vent et Vie/Mort sont les six grandes classes de magie.

MINI-RPG SUR VOTRE VM



En plus du jeu, vous aurez droit à une aventure entièrement inédite et interactive, à découvrir sur la carte mémoire. Pour ce faire, vous devrez rencontrer, en cours de quête, une drôle de bestiole nommée Pinta. Celle-ci "ira directement se loger dans le VM" où vous l'incarnez. Vous récupérez de l'or et des objets à redonner ensuite à Vyse (une fois le VM reconnecté, évidemment) et affronterez une succession d'événements. Attention, Pinta ne pourra visiter que des zones déjà explorées par Vyse. Tout simplement génial!

onçu par Overworks, le géniteur des premiers Phantasy Star, Skies of Arcadia innove grâce à un monde original, composé d'îles flottantes (nous restons dans le registre des desserts). Jeune pirate naviguant à bord d'un bateau volant, Vyse parcourt le ciel d'Arcadia à la recherche de six fragments de lunes, également convoités par l'empire de Valua, ennemi de toujours. Le premier à réunir les fragments obtiendra le terrible pouvoir de libérer les Gardiens des lunes et de détruire la planète... Paré à sauver le monde? Mille fois oui! Si le scénario est typique d'un RPG (du manga à l'eau de rose), ses nombreux rebondissements réussissent à nous captiver totalement. Une grande et belle histoire.

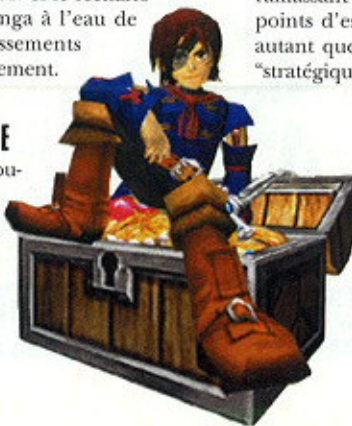
PREMIERS PAS SANS SURPRISE

Pourtant, l'aventure démarre doucement, avec un gameplay linéaire et classique: visites de villages, achats d'objets, discussions avec des PNJ et donjons pleins de (grosses) bestioles. Les combats se jouent au tour par tour standard, en pré-

sence de quatre "héros" au maximum dans l'équipe. Au total, Skies of Arcadia propose six "héros" différents, Vyse compris. Hélas, excepté le combat final, le choix des partenaires est imposé par le scénario. La magie est activée par des cristaux de couleurs (comme les Materia, pour les fans qui voient de quoi je parle, N.D. Clara Loft). Une fois associés aux armes, les cristaux optimisent les dégâts infligés. Par exemple, un cristal rouge (magie du feu) est efficace contre un ennemi de type glace. Les persos disposent en outre d'attaques spéciales, apprises en ramassant certains objets. N'oublions pas non plus les points d'esprit (SP) qui servent, ici, à lancer des sorts autant que des attaques spéciales. Faites-en un emploi "stratégique"!

ACTION CRESCENDO

Si l'ensemble est riche et bien fichu, il faut attendre quelques heures pour vraiment accrocher. Les batailles aériennes, menées de votre bateau volant, réservent d'épiques moments. Attendez-vous à combattre des galions pirates, des vaisseaux impériaux, des poulpes géants et une foule d'autres créatures surréalistes. Le principe est simple: une grille de combat indique >





4 MoonStone Cannon



5



6



7



8

- 4> L'attaque ultime du bateau "Delphinium". Redoutable, mais cher en SP.
- 5> Faites 64 découvertes et Domingo vous récompensera avec de bons items.
- 6> Cool! Un Chocobo... Ou presque.
- 7> En se concentrant, l'équipe récupère plus vite les SP.
- 8> Les meilleurs effets visuels sont de loin les attaques spéciales. Superbe!

"Le ciel est, par-dessus le toit, si bleu, si calme"

Paul Verlaine

les moments propices à l'attaque ou à la défense. À raison de quatre actions par round, vous tirez des torpilles ou au canon, voire vous invoquez des sorts. En prévision des boss, il est indispensable de faire "progresser" le navire, principalement en recrutant des marins. C'est d'ailleurs la quête secondaire la plus amusante du soft, Skies of Arcadia comprenant 22 moussaillons souvent bien cachés ou difficiles à obtenir. Certains amélioreront à jamais les capacités du bateau, comme la puissance du canon principal, quand d'autres surgiront seulement en cours de combat pour un effet limité dans le temps. De retour au QG, chaque mousse tient également un rôle important. Ainsi, oubliez de recruter Ryu-kan et vous passerez à côté d'une précieuse boutique d'armes.

LE TOUR DU MONDE EN 80 HEURES

C'est en progressant dans l'histoire que le joueur prendra conscience de la dimension du monde. Rares sont les cartes aussi vastes dans un RPG. Qu'il est bon de se dire que l'on peut sortir



CONSEIL

L'ordre dans lequel vous mangez les Chams et les Abirik Chams modifiera la progression de Cupil, l'animal de Fina. Aussi, attention! (Pour l'instant, c'est du charabia... mais plus tard, vous me bénirez.)

à tout instant de la quête centrale pour partir explorer l'univers d'Arcadia dans ses moindres recoins! Une des aventures annexes consiste d'ailleurs à faire des "découvertes" comme "trouver l'île aux épicés". Amusant. Le hic, et le seul gros défaut du jeu, ce sont les combats aléatoires, dix fois trop nombreux. Sur terre comme dans les airs, les adversaires attaquent en masse et trop souvent. Cependant, en récompense de tous ces efforts, vous verrez des villes modélisées en 3D d'une grande richesse et d'une incroyable variété. Quant aux donjons, ils surpassent tout ce qui a été fait sur Dreamcast à ce jour: architecture originale, pièges et énigmes diversifiées, boss grandioses, etc. À une ou deux bricoles près, Skies of Arcadia a toutes les qualités d'un grand RPG. Si vous n'avez jamais goûté au genre, c'est l'occasion. L'arrivée d'une version localisée en français ne nous a pas été confirmée, mais nous croisons les doigts pour que cela se fasse. D'autre part, nous espérons pouvoir, comme aux USA, télécharger directement sur le VM de nouveaux combats à partir du serveur Internet Sega. ■

Jouabilité 9/10

Le système de magie et de progression des persos a beau être très riche, il est enfantin à comprendre et à manier.

Graphisme 9/10

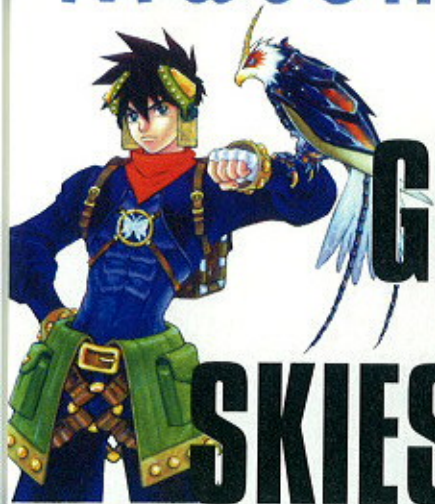
Skies of Arcadia peut se targuer d'avoir les décors les plus beaux et les plus variés du genre sur Dreamcast.

Son 6/10

Le fond musical se tient, mais on aurait pu nous éviter les quelques "Ha! ha!" et autres "Hum! hum!" des rares séquences parlées.

Durée de vie 8/10

Chapeau bas! Comptez 60 à 90 heures de jeu pour venir à bout de la quête principale et des quêtes secondaires, sans vous lasser.



GRANDIA II

CONTRE

SKIES OF ARCADIA



Tout vient à point à qui sait attendre. Avec Grandia II et Skies of Arcadia, la Dreamcast accueille enfin des RPG dignes de ce nom. Si votre cochon en porcelaine manque de cash, voici un tableau comparatif qui devrait vous aider à choisir, même si "tout choix est un renoncement".

GRANDIA II

SKIES OF ARCADIA

LE SCÉNARIO	+ Persos passionnants et très charismatiques. Bon scénario, quoique un peu trop prévisible.	+ Très bon scénario, traité sous la forme d'une grande quête bourrée de rebondissements.
LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE	- Aventure très linéaire. Déplacements pré-tracés sur la carte. Absence de quêtes secondaires.	+ Plus grande liberté dans les déplacements sur la carte. Bonnes quêtes secondaires.
LE SYSTÈME DE COMBAT	+ Affrontements au tour par tour et pseudo "temps réel". Génial et unique en son genre. Les ennemis sont visibles, d'où moins de combats aléatoires rébarbatifs.	- Affrontements au tour par tour classiques. Ennemis invisibles, donc combats aléatoires. Combats navals (bateaux dans les airs) ultra-originiaux et bien conçus.
LA MAGIE ET LES COUPS SPÉCIAUX	+ Beaucoup d'options et d'associations possibles. Système d'incantation aussi riche qu'original.	- Choix complet de sortilèges, mais moins riche et moins varié que dans Grandia II.
LES DONJONS	- Linéaires dans leur conception, donc sans surprise. Nettement moins variés et moins étonnants que ceux de Skies of Arcadia.	+ Magnifiques, avec des niveaux très travaillés, des énigmes et des pièges qui en déroutent plus d'un.
LE GRAPHISME	- Le deuxième plus beau RPG sur Dreamcast.	+ Le plus beau RPG sur Dreamcast.
LA DURÉE DE VIE	+ De 30 à 50 heures.	+ De 60 à 90 heures (selon les quêtes secondaires).
POINTS FORTS, POINTS FAIBLES	Point fort : le système de combat. Point faible : trop de dialogues qui nuisent au rythme de l'action.	Point fort : la variété et la richesse de l'aventure. Point faible : trop de combats aléatoires qui ralentissent la progression.



CE QUE J'EN PENSE, PAR CLARA LOFT

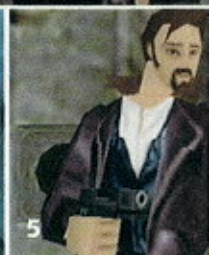
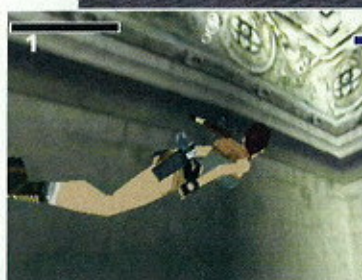
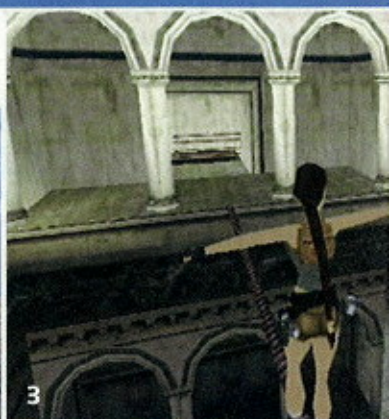
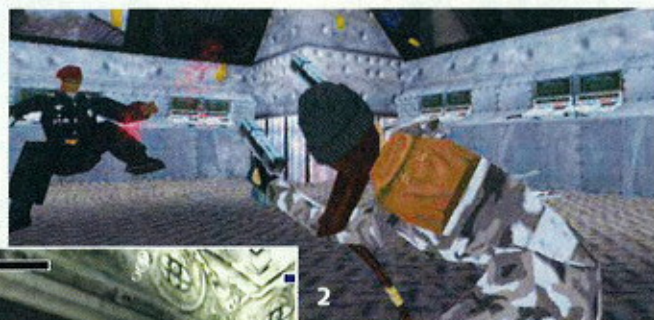
Bien que restée béate d'admiration devant le système de combat de Grandia II, je donne ma préférence à Skies of Arcadia, pour la profondeur et la richesse de l'aventure. Je suis restée scotchée des dizaines d'heures sans jamais me lasser, alors que la linéarité de l'action de Grandia II m'a laissée sur ma faim.



TOMB RAIDER SUR LES TRACES DE LARA CROFT

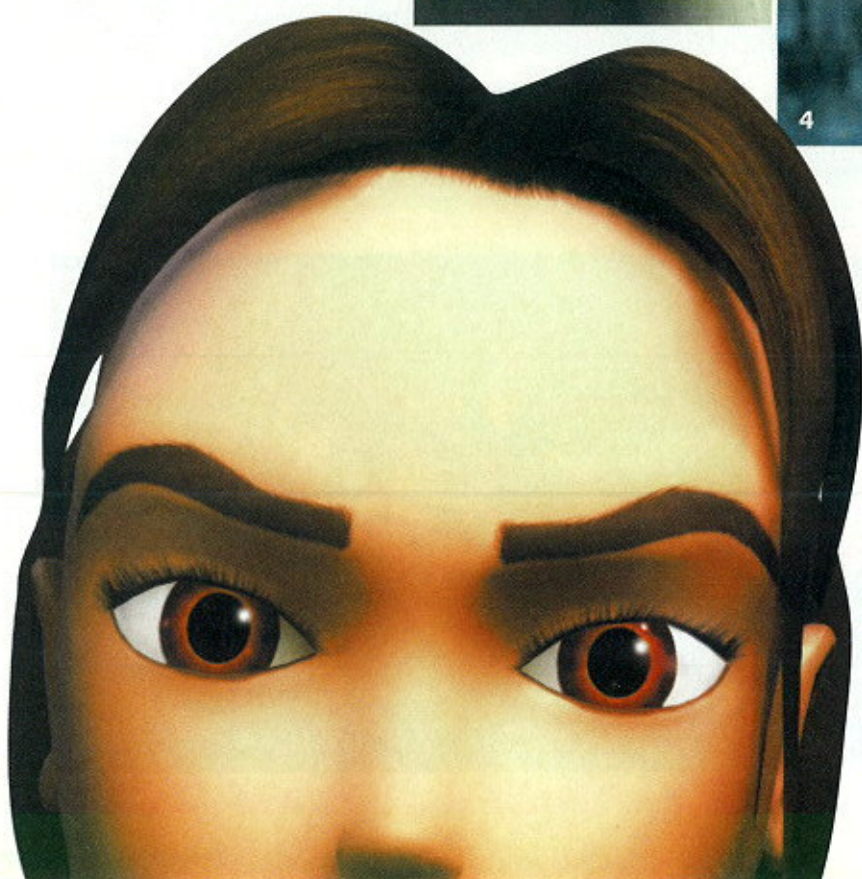
par Christophe Pottier

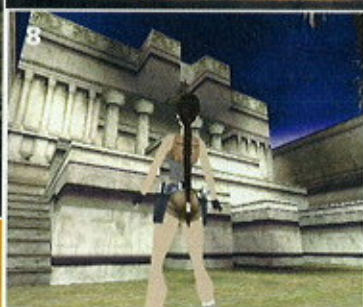
Lara Croft aurait-elle rejoint le royaume des ombres ? C'est ce qu'il nous avait semblé à l'issue de La Révélation finale. On pensait d'ailleurs que le glas avait sonné pour la saga. Et non ! Eidos et Core Design, bien décidés à exploiter le filon jusqu'au bout, ont remis ça. Une bonne idée ?



- 1> Les capacités pulmonaires de Lara lui confèrent une grande autonomie sous l'eau.
- 2> La diplomatie selon Lara. Ce pauvre soldat russe l'apprend à ses dépens.
- 3> Le funambulisme : une des nouvelles aptitudes de Lara.
- 4> Les tenues de Lara ne sont pas toujours très sexy, comme le montre ce camouflage urbain.
- 5> Un des gros défauts du jeu : des protagonistes grossièrement modélisés.

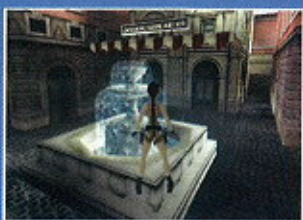
Le tout dernier épisode de Tomb Raider fait l'objet d'une controverse parmi les joueurs. Il y a d'un côté les inconditionnels, qui font l'éloge de la pulpeuse et athlétique Lara, et de l'autre les détracteurs, de plus en plus nombreux au fil des ans, qui jurent par tous les dieux que l'on ne les y reprendra plus. Il est vrai que Tomb Raider n'a pas beaucoup évolué depuis le numéro trois, sorti sur PC et console 32 bits. Sans parler de cette "constante" que l'on retrouve dans presque chaque volet : la présence d'une colonie de bugs visibles dès les premiers instants de jeu (lire l'encadré p. 49). Année après année, Eidos (l'éditeur) et Core Design (le développeur) nous assurent avoir tiré les enseignements des erreurs passées et affirment que l'aventure suivante sera dotée d'un nouveau





BUGS MAIS PAS BUNNY

Un des gros défauts récurrents dans Tomb Raider se résume à ceci : les bugs de collision. Chaque nouvel opus possède son lot de bugs et Sur les traces de Lara Croft n'échappe pas à la règle, comme l'attestent ces deux photos. Et l'on n'a pas eu à se forcer pour les trouver, malheureusement. Avouez que ça fait carrément désordre de voir la moitié du corps splendide de Lara s'enfoncer dans le mur. Sans parler de l'étonnant pouvoir de lévitation dont fait preuve l'héroïne sur les angles de cette fontaine !



- 6> Ce niveau sert à réviser les bases de Tomb Raider. Il y a pas mal d'objets à la clé.
- 7> Le massacre d'animaux innocents est désormais beaucoup plus rare. Lara deviendrait-elle écolo ?
- 8> Un des rares bâtiments antiques qu'il vous sera donné de visiter.
- 9> Sur les traces de Lara propose sa propre version de l'accident du "Koursk"...

moteur 3D, d'un scénario plus complexe, etc. Pourtant... Inutile de cacher notre déception, Tomb Raider cinquième du nom ne déroge pas à la règle. Le moteur 3D a été tout juste agrémenté de deux ou trois petites améliorations, à peine visibles pour un œil non exercé. "La continuité dans la continuité" et "on ne change pas une formule qui marche" seraient les expressions de prédilection de l'équipe de développement ? Ça doit être ça, oui.

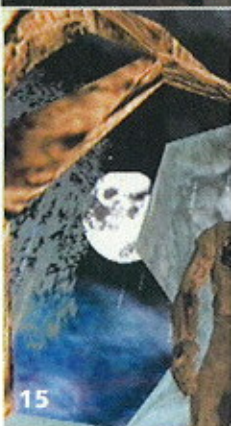
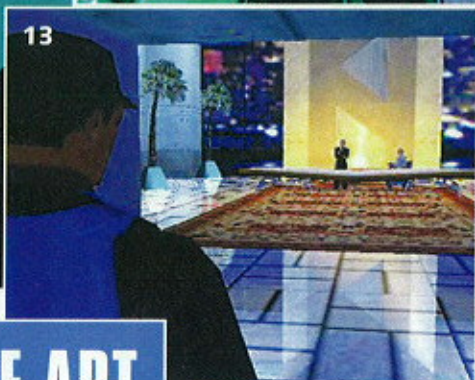
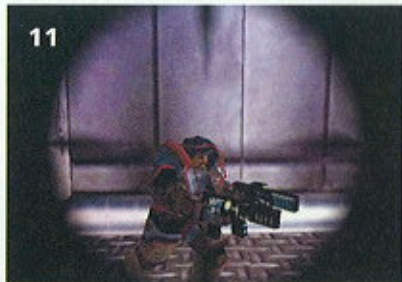
LARA EST MORTE, VIVE LARA !

À la fin de La Révélation finale, Lara Croft trouve la mort dans l'effondrement d'une pyramide égyptienne... Sur les traces de Lara Croft débute à ce moment précis. Bien que sa dépouille n'ait pas été retrouvée, le père Dunstan célèbre un office funèbre à sa mémoire. Il pleut des trombes d'eau et l'ambiance n'est pas du tout à la fête. Trois amis de l'héroïne se retrouvent à cette occasion et évoquent des aventures restées inconnues jusqu'alors. Leur réunion fournit donc le prétexte à un épisode décliné sous forme de nouvelles n'ayant aucun lien entre elles : Sur les traces de Lara propose quatre mini-quêtes, aux destinations nettement moins exotiques qu'à l'accoutumée. La première aventure a pour cadre Rome et retrace la manière dont Lara a découvert la Pierre philosophale. Elle

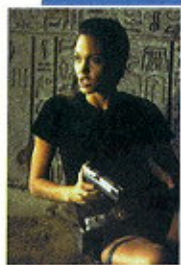
comprend une série d'étapes qui commencent par un apprentissage, d'une relative facilité si on le compare à ceux des précédents Tomb Raider. La deuxième quête débute par l'infiltration d'une base russe et se poursuit au fond des océans. Son but : découvrir la Lance de la destinée. De plus, l'aventure rappelle le réjouissant niveau "par vingt brasses de fond" du deuxième opus de la saga, exception faite que l'on ne meurt pas noyé toutes les trente secondes et que l'on a l'occasion de piloter un scaphandre autopropulsé, face à une flottille de sous-marins de poche.

À l'instar de La Révélation finale, on trouve également ici une aventure de Lara adolescente, qui constitue la troisième quête du soft. Curieuse de nature, la bombe anatomique en devenir s'est un jour glissée dans le bateau du père Dunstan, alors que celui-ci était parti combattre les forces des ténèbres sur l'île Noire, quelque part en Irlande. À l'époque, Lara n'a pas d'arme ; elle s'efforce donc d'éviter tout combat. L'accent a été mis sur l'aspect puzzle (un peu) et haute voltige (beaucoup) qui en a démodé plus d'un autrefois (clin d'œil). Cette quête est essentielle dans la progression car de son aboutissement dépendent vos chances de voir la fin. En dernier lieu, Lara infiltre une tour ultramoderne à la recherche d'un vieil artefact brièvement évoqué dans La Révélation finale. >

- 10> Lara nous avait déjà montré ses talents de plongeuse. Ici, elle bat son record personnel de profondeur.
- 11> Le tir de sniper est très en vogue sur console depuis quelque temps.
- 12> Lara en combinaison à la "Matrix".
- 13> Séquence d'espionnage dans un building ultramoderne.
- 14> Un scaphandre autopropulsé face à des sous-marins de poche. Ne perdez pas espoir !
- 15> Comment voulez-vous que Lara n'ait pas de troubles du comportement après avoir vécu une scène pareille pendant l'enfance ?



LE SEPTIÈME ART DE LARA



Après avoir fait la une de nombreux journaux et vanté les mérites d'un modèle de voiture, Lara serait quelque peu en perte de vitesse. Cela n'empêche pas la Paramount de bosser activement sur l'adaptation cinématographique de Tomb Raider, avec Angelina Jolie dans le rôle de l'héroïne et Simon West à la réalisation. La sortie du film

est prévue pour cet été aux États-Unis, et probablement en fin d'année en France.

On retrouve la casse-cou de service, dans sa combinaison noire évoquant le look de Carrie-Ann Moss dans "Matrix". Discretion est le mot d'ordre ici. Au final, les quatre quêtes ne représentent que treize niveaux. Je sais, ça casse un peu l'ambiance.

WASA ?

Qu'y a-t-il de nouveau dans cet épisode ? Pas grand-chose, hélas. L'amélioration la plus frappante concerne les graphismes, sans aucun doute les plus aboutis de la saga. Les textures sont d'une

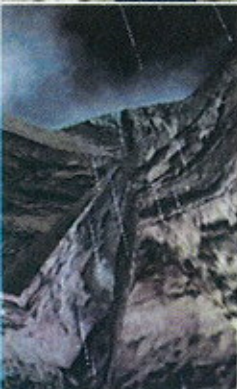
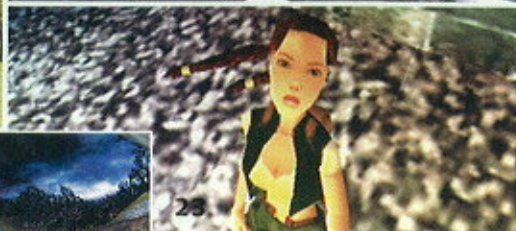
finesse nettement supérieure à celles du volet précédent, sans pour autant parvenir à rivaliser avec un titre comme Soul Reaver. Si Lara a fait l'objet d'une excellente modélisation 3D, il en va autrement des autres protagonistes qui conservent un aspect cubique fort désagréable à regarder ; c'est un peu scandaleux, compte tenu des performances de la console ! Ce cruel défaut est encore plus flagrant lors des scènes de transition (gérées par le moteur du jeu) où les personnages sont montrés de près.

Quant aux séquences cinématiques, leur durée a considérablement augmenté, mais au détriment de la qualité des images, moins belles et moins convaincantes que dans La Révélation finale. Autre nouveauté, la panoplie des mouvements de Lara s'est étoffée. Elle peut désormais jouer les funambules sur des cordes tendues au-dessus du vide. Cette phase de jeu s'avère un peu crispante car la perte d'équilibre – que l'on compense sans trop de peine, cela dit – casse le rythme de la progression. On note également la présence d'un nouveau style de plongeon, sorte de pirouette un peu bizarre, mais assez esthétique. Enfin, Lara peut se balancer d'une barre à une autre, façon "barres asymétriques". Le jeu intègre également des notions de "furtivité" que

l'on découvre essentiellement dans la quête de la Lance de la destinée, avant de les exploiter pleinement dans la dernière des quatre aventures. Ainsi, les ennemis réagissent au bruit. On peut aussi les aggraver par derrière – un bon point. Pour clore ce chapitre consacré aux innovations, ajoutons que Lara dispose d'armes inédites comme un lance-grappin, et qu'elle peut effectuer des tirs de sniper si elle dispose du viseur laser adéquat. Dans la dernière partie du soft, elle a même l'occasion d'employer du chloroforme pour neutraliser certains adversaires.

LE POUR ET LE CONTRE

L'avantage des nouvelles indépendantes est d'offrir au joueur un parcours assez linéaire qui fait oublier les infernales allées et venues entre les niveaux de l'épisode précédent. La difficulté – un des points négatifs de la saga – a été ainsi ramenée à une échelle un peu plus humaine. Par exemple, nous n'avons jamais été confrontés à des sauts en arrière en aveugle, ni même galéré pour trouver notre chemin. Ô surprise, nous avons apprécié quelques niveaux comme l'exploration de l'U-boot allemand, l'île du Pendu et, en



"La rédaction de « Dreamcast Magazine » a le regret de vous annoncer le décès de Lara Croft."

Rubrique nécrologique de "Dreamcast Magazine"

particulier, les dernières étapes dans la tour. La fréquence des combats a été, une fois encore, revue à la baisse. En règle générale, on rencontre très peu d'ennemis. Le temps où Lara massacrait la faune sauvage selon une philosophie très proche

de celle prônée dans "Histoires naturelles" appartient au passé. Il y a bien deux exceptions, un couple de lions à tuer dans le cirque de Rome et des huskies dans la base russe, mais le carnage de bestioles s'arrête là. En revanche, l'héroïne est régulièrement confrontée à des boss, et ces rencontres, d'ordinaire très stressantes, se révèlent pour la plupart soporifiques. Nous pensons notamment au combat contre l'espèce de dragon à trois têtes, qui conclut le niveau de Rome, où l'on passe un quart d'heure à sauter latéralement en arrosant la créature de pruneaux. Il nous paraît également important de préciser que ces aventures n'ayant pas de lien entre elles, vous ne conservez pas votre arsenal d'une quête à l'autre. Il est donc vivement recommandé d'utiliser les armes à fort potentiel dévastateur à l'approche

d'un boss. Un point de détail dans le gameplay, qui m'aurait permis de buter plus vite le dragon précité, si je l'avais su plus tôt... Ce qui n'enlève cependant rien au fait que le saut latéral continu est une des clés du succès dans les combats.

LA DER DE LARA ?

Si vous avez eu le courage de finir tous les épisodes précédents, vous prendrez votre pied ici. Toutefois, un joueur normalement constitué n'aura probablement plus le courage, ni la patience de se lancer dans un nouveau Tomb Raider qui n'apporte rien de fondamentalement exceptionnel. C'est d'ailleurs le gros problème de la saga qui, outre les bugs persistants, s'essouffle du fait du manque de créativité. Ce dernier volet, qui s'adresse en priorité aux fans de la miss (si, si, il y en a encore), signifie-t-il la fin de la saga ? Lara est morte, mais son corps n'ayant pas été retrouvé, Eidos et Core se ménagent ainsi une porte de sortie pour un éventuel retour. Juste au cas où... D'ailleurs, des rumeurs circulent au sujet d'un Tomb Raider VI ! Celui-ci serait même déjà en cours de conception ! Ne jouez pas les étonnés, faut pas pousser mémé dans les orties, hein ? ! ■

- 16> Les derniers niveaux sont dans un style futuriste. Question ambiance, c'est pas ça, mais question action, ça le fait plutôt bien.
- 17> Lara ne peut pas s'empêcher d'en rajouter.
- 18> Lorsque Lara a ce regard, il va y avoir du grabuge.
- 19> Monter à bord d'un sous-marin russe est d'une facilité déconcertante.
- 20> Cette bestiole à trois têtes est un des nombreux boss du jeu. Balancez la purée !
- 21> Les séquences cinématiques impressionnent peu, hélas.
- 22> Le classique saut de l'ange. Toujours très frime, mais parfaitement inutile.
- 23> Lara adolescente dans une série de niveaux où elle ne possède aucune arme à l'exception d'un lance-pierres.

Jouabilité 5/10

Comme toujours, c'est là que le bât blesse. Bugs de collision à n'en plus finir, contrôle de Lara lourdingue, etc.

Graphisme 7/10

Incontestablement le plus beau volet de Tomb Raider, mais l'on est encore loin du niveau de Soul Reaver.

Son 5/10

Dans la lignée de la saga. La bande sonore est sobre, pour ne pas dire pauvre.

Durée de vie 6/10

Les inconditionnels adhéreront. Les néophytes, amateurs de jeux d'aventures, risquent de se casser les quenottes et de se lasser assez vite.

CONSEIL

Après la création d'un fichier de sauvegarde sur votre VM, vous disposez de deux emplacements pour enregistrer votre progression. N'hésitez pas à sauvegarder en alternance sur les deux emplacements, des fois qu'un gros rocher vous tomberait dessus, par exemple. C'est du vécu !

PROJECT JUSTICE CONTRE FIGHTING VIPERS 2

par Nathan Dayspring

À ma gauche : Project Justice, dernier fleuron de la technologie Capcom. Il n'a souffert d'aucune défaite à ce jour. À ma droite : Fighting Vipers 2, soft fortement inspiré de Virtua Fighter, must du genre qui a fait tripper toute une génération de joueurs. Le ton est donné ; ça va saigner.



- 1> Chouette : une BD en guise d'intro !
- 2> Bien qu'il s'agisse d'une histoire sans parole, ça situe bien l'action et le jeu. Sympa.
- 3> Bahn est super classe, comme perso. Le plus cool du soft, peut-être.

Les jeux de combat en 3D sont l'apanage de Dreamcast. On se souvient avec émoi de Virtua Fighter 3tb (Sega) et de Soul Calibur (Namco). Ces deux hits furent parmi les premiers softs à paraître sur notre console chérie. Près de deux ans plus tard, voici la relève. Project Justice ("Moero! Justice Gakuen", en japonais) est la suite de Rival School ("Shiritsu Justice Gakuen"), sorti en arcade et sur console 32 bits.

ÇA PIQUE LES YEUX

Lors de sa commercialisation au pays du Soleil-Levant, Project Justice, malgré un graphisme assez laid, a conquis toute une horde de fans. Le fun du concept (des écoliers et des professeurs qui se fichent sur la trogne) et un gameplay extrêmement jouissif sont à l'origine de ce succès mérité. Rien à voir avec Fighting

Vipers 2 ou la suite du jeu d'arcade du même nom, sorti il y a un bail sur Saturn... D'un point de vue graphique, c'est mitigé de part et d'autre.

Ne nous voilons pas la face, Project Justice est moche. Bien sûr, ce n'est pas aussi laid que Rival School, mais le graphisme relève davantage d'une forme d'art contemporain que de l'impressionnisme, avec un manque évident de variété dans les textures. Les protagonistes sont assez grossiers, dans le genre "j'ai des gros carrés à la place des cheveux et des mains". Les décors sont à peine mieux, comprenant çà et là un banc public et une poubelle à détruire. Les aires de combat paraissent "plates", sans aucun relief. Seules quelques excentricités méritent le coup d'œil. Project Justice est de la carte Naomi sous-exploitée, le jeu étant sorti en arcade il y a peu.





- 4> Pause photo pitoyable pour une furie.
- 5> Ça, c'est de l'amitié fraternelle!
- 6> Mais que font-ils ?
- 7> Raxel en perd sa guitare... Triste.
- 8> Peu de combattants, malheureusement.
- 9> Hyo a toujours la classe.
- 10> L'inversion entre les personnages ne provoque aucun loading. Ouf!
- 11> Il y a de l'électricité dans l'air...
- 12> Bien fait! T'avais qu'à pas te battre avec ton vélo sur le dos!
- 13> Mmm, en arcade, c'était quand même plus beau.



Fighting Vipers 2 n'est guère mieux, hélas. Il s'agit de la conversion d'un jeu d'arcade sorti voici deux ans. Fighting Vipers 2 a été conçu sur carte Model 3, à l'instar de Virtua Fighter 3. Et ça a assez mal vieilli. Le graphisme général est calamiteux! Les niveaux sont des ersatz de cages où les guerriers volent en éclats à condition d'effectuer la bonne manipulation. On sent que Sega a confié cette adaptation à un petit studio. Nul doute que le constructeur a mieux à faire que d'employer une équipe interne sur le développement d'un jeu de baston kitsch. Résultat, entre le graphisme vieillot de Fighting Vipers 2 et celui, grossier, de Project Justice, le match est nul.

COLLÈGE CONTRE LYCÉE

Un des points forts de Project Justice tient aux persos qui parlent tous et beaucoup! Le "scénario" du soft repose sur des rivalités entre des écoles d'une même ville. Les équipes se répartissent entre les athlètes d'un côté et les intellos de l'autre. En résulte une galerie de "gueules" sympathiques, avec lesquelles on prend vraiment du plaisir à castagner. Mention spéciale au groupe d'enseignants, aussi réussi que d'habitude. D'ailleurs, Capcom est allé jusqu'à engager un célèbre dessinateur de mangas pour la modélisation de l'entraîneur Hayato. Si les polygones composant les persos restent laids, les expressions et la gestuelle ont été travaillées pour un résultat qui compense la pauvreté



"Chad, Alex, deux frères! Séparés par la violence, réunis pour la vengeance! Double Van Damme... Double impact!"

Bande annonce de "Double Impact"

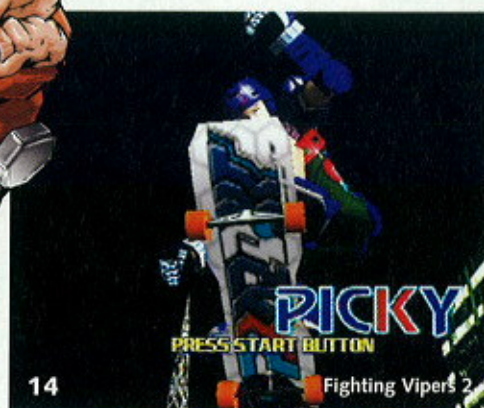
graphique. N'ayons pas peur des mots, les combattants de Project Justice s'imposent comme les plus attachants jamais créés, tous jeux de baston confondus.

Dès lors, comment qualifier ceux de Fighting Vipers 2? Ils ont été dessinés par un spécialiste du mélange "tag-manga", nommé Imaitoonz, qui a pas mal roulé sa bosse dans le monde de la publicité. Ça rend plutôt bien: les combattants rappellent les tagueurs fous de Jet Set Radio. Dans les faits, on a droit à un guerrier qui se bat avec son vélo accroché dans le dos, un autre en rollers, et l'indétrônable Raxel qui fait méchamment pitié avec sa guitare. Si les participants à Project Justice alternent sérieux (au deuxième degré) et pitrerie, ceux de Fighting Vipers 2, beaucoup moins nombreux, jouent moins les clowns au risque de paraître insipides, au grand dam des fans. D'autre part, les mouvements confus dans le jeu de Sega déroutent les plus accros à la saga Virtua Fighter.

JAPONAIS TOUJOURS CHANCEUX



Les Japonais ayant commandé Fighting Vipers 2 sur Internet ont eu la chance et le privilège de recevoir le soft accompagné d'un CD de démo des futurs jeux vidéo AM2 comme Outtrigger... Et les toutes premières images officielles de Shenmue 2! Les veinards!



Côté jouabilité, Fighting Vipers 2 a le mérite de proposer un gameplay pas dépayssant pour deux sous. C'est le gameplay type des jeux de combat en 3D de Sega. On retrouve le système, ô combien éculé, Guard, Punch, Kick, soit l'utilisation de trois touches du paddle pour une courte, mais intense leçon de piano. Où est la surprise, la nouveauté? On ne peut même pas réaliser d'esquives grâce à un bouton spécifique, comme dans Virtua Fighter - Piff. Dans Project Justice, on a recours au système adopté par Capcom pour la majorité de ses softs, c'est-à-dire un schéma propre aux jeux Naomi, diablement simple et efficace: quatre boutons, deux pour les pieds et deux pour les poings. Ça n'a rien de transcendantal, mais en pleine partie, on sent la différence. Les combats de Fighting Vipers 2 sont excessivement peu techniques. À moins que le joueur n'ait l'habitude du genre et ne joue énormément avec les nombreux contres, en s'aidant du décor, ce n'est pas l'éclate.



- 14> Quelle idée, un combattant en skate-board! On n'est pas dans Jet Set Radio!
- 15> Cette pathétique joueuse de tennis est une protagoniste inédite, absente de Rival School.
- 16> Méfiez-vous de Hyo!
- 17> Grace, dont les formes avantageuses sont très appréciées du rédac'chef.
- 18> Nagare est un personnage risible. Ahahahahah!
- 19> Qu'est-il advenu de l'option permettant de customiser les persos?
- 20> Un boss balancé dans les airs comme un minable.

Tous les combos aériens sont gérés comme dans Virtua Fighter: les protagonistes donnent l'impression de "voler au ralenti" avant de retomber mollement sur le sol. Comparé à Dead Or Alive 2, le dernier-né de Sega fait pâle figure. À l'inverse, l'attrait du poulain de Capcom repose sur le dynamisme de l'action, aussi bien sur terre que dans les airs. Nous avons adoré l'Aerial Combo, toujours aussi fun à exploiter. De plus, c'est désormais une équipe de trois personnages (au lieu de deux) qu'il faut composer avant chaque affrontement. On retrouve ainsi les combos classiques, déclenchés par un partenaire qui vient rouer de coups l'adversaire ou redonner de la force à un coéquipier. De même, face à une attaque en force, il est possible de contrer de façon spectaculaire, mais au prix d'une barre de furie. C'est à cet instant précis qu'apparaîtront deux combattants secondaires, la victoire revenant à celui qui assène le premier coup. Mais la vraie nouveauté dans Project Justice est celle-ci: le combo à trois combattants qui, une fois déclenché, pousse les guerriers à unir leurs forces pour dégommer l'adversaire. D'où une dynamique de jeu vraiment impressionnante.



PROJECT JUSTICE

Jouabilité 8/10

Du très bon Capcom. Une maniabilité qui permet beaucoup de libertés et qui dynamise l'action.

Graphisme 5/10

On frôle le médiocre. Comparé à Soul Calibur, c'est la nuit et le jour.

Son 8/10

Voix digit extrêmement bien rendues, ce qui confère un réel charme aux protagonistes.

Durée de vie 8/10

Vraiment un très bon jeu en 3D de Capcom. Et puis, ça nous change de Street Fighter...

FIGHTING VIPERS 2

Jouabilité 5/10

Rien de très original, hélas. Trois touches utiles, c'est tout.

Graphisme 5/10

Kitsch, terne... Ce jeu aurait dû sortir au moins un an plus tôt.

Son 5/10

Des cris de bonne qualité, mais une musique d'ambiance déplorable, sorte de hard-rock de très bas étage.

Durée de vie 7/10

7/10 si vous jouez avec un pote adepte de Virtua Fighter. 4/10 si vous vivez dans le Larzac, sans ami pour vous soutenir.

avec moult passages dans le dos, récupérations lors des chutes, etc. Dans Fighting Vipers 2, le seul attrait réside dans les armures à détruire. En effet, chaque perso est vêtu d'une armure qui, sous les coups, finit par voler en éclats. Unique recours de celui à qui cela arrive, s'il ne veut pas finir au tapis: provoquer un super K.O., sorte de combo ultime, difficile à réaliser.

MAIS ENCORE ?

On sait que l'habillage d'un jeu est essentiel; cela permet de vérifier si le soft a été pensé pour jouer chez soi ou s'il n'aurait jamais dû quitter les salles d'arcade. Project Justice en arcade proposait un "board game" moyen, avec quelques idées amusantes toutefois, comme la customisation des héros (y compris leurs visages). Inutile de préciser que cette option est passée à la trappe dans la version Dreamcast. Reste un mode Story sympa, avec des histoires différentes en fonction des équipes, retranscrites sous forme de mini-bandes dessinées. Dans Fighting Vipers 2, on a droit à moins

que le minimum syndical! Il n'y a vraiment rien de rien, l'unique nouveauté étant le mode Random qui, contrairement au mode Normal, change l'ordre des adversaires. On se retient de rire jaune devant autant d'innovation et de prise de risque de la part de Sega.

À L'ÉCOLE COMME À LA GUERRE

En terme de fun et de contenu, Project Justice sort gagnant de ce match, sans doute possible. Le jeu est péchu sans être fouillis, rapide sans tomber dans le n'importe quoi. Les combattants, charismatiques, donnent véritablement envie de progresser, de battre les meilleurs. Fighting Vipers 2 accuse son âge. Il aurait mieux valu qu'il sorte un an plus tôt, et encore, compte tenu du faible nombre de persos, il n'aurait peut-être pas tenu la route davantage qu'aujourd'hui.

Project Justice a beau être pauvre graphiquement sur une Dreamcast, le concept fait que l'on s'amuse longtemps, que l'on se demande sans cesse quel nouvel adversaire va surgir. Bref, un des meilleurs jeux de baston en 3D de Capcom contre un titre de Sega qui finira très vite aux oubliettes. ■



CONSEIL

Maîtriser les "Aerial Combos" dans Project Justice est la clé de la victoire. En plus d'être redoutablement efficaces, ils découragent l'adversaire.

Dans Fighting Vipers 2, comme dans Virtua Fighter 3, n'hésitez pas à faire du "par cœur" pour les enchaînements de combos.

- 21> Emi, en gentille bouffonne, n'a rien trouvé de mieux qu'un ours en peluche pour se battre.
- 22> "T'aurais dû mieux écouter ton professeur au lieu d'avoir la tête dans les nuages!"
- 23> Éclatez l'armure de l'adversaire et la victoire ne sera pas loin.
- 24> Trois pour la pose avant la raclée.

NEKKETSU



Certains persos de Project Justice, dont l'émblématique prof de sport Hayato, ont été dessinés par le célèbre mangaka Shimamoto Kazuhiko, spécialisé dans les mangas de sports. Il excelle dans un genre appelé au Japon "Nekketsu", littéralement "le sang brûlant", où il décrit des professeurs qui enseignent à la dure. Très moraliste, Shimamoto Kazuhiko sait exalter la fureur de vaincre chez les jeunes Japonais, et le personnage de Hayato, véritable cliché, colle parfaitement à l'ambiance du jeu vidéo de Capcom.

SPAWN IN THE DEMON'S HAND

Super antihéros au caractère violent, Spawn est l'idole de millions d'amateurs de comic books. Au long métrage (déplorable) et à la série animée (top !), succède une autre déclinaison de la BD, un jeu vidéo. Verdict sur cette adaptation coup-de-poing, signée Capcom.



par Nathan Dayspring



- 1> Un démon revenu de l'enfer avec un viseur.
- 2> Le nombre des personnages à incarner est très important. Il faudra pas mal de temps pour les débloquer tous.
- 3> Spawn contre la copie de Gandalf!
- 4> Les boss les plus impressionnants gênent la visibilité à cause de leur grande taille.



Spawn est un personnage qui détonne dans l'univers des comics américains. Violent, parfois injuste mais profondément humain, ce héros se situe aux antipodes d'icônes comme Superman et Batman. On doit son histoire à Todd McFarlane, un dessinateur talentueux, multimillionnaire depuis la percée du phénomène outre-Atlantique. Qui est Spawn? Autrefois, c'était un militaire noir, appelé Al Simmons. Assassiné, il a été ressuscité sous la forme d'un démon enveloppé d'une grande cape.

Depuis, il rôde dans les rues, vit avec les SDF et tue des malfrats ou d'autres démons à ses heures perdues. Outre le comics, McFarlane a produit trois saisons d'un dessin animé très adulte et il a créé une ligne de jouets. Pour couronner le tout, on a même eu droit à un film qui a si bien marché au box-office qu'une suite serait en préparation. Côté jeux vidéo, on se souvient d'une adaptation ridicule, sortie sur console 32 bits, un beat them up de très - TRÈS! - mauvaise facture. Heureusement, grâce aux capacités de la Dreamcast et au savoir-faire de Capcom, Spawn: In the Demon's Hand relève le niveau.

USA À LA SAUCE SAKÉ

Okamoto Yoshiki, producteur chez Capcom, est également un fan de comics. Pour l'anecdote, sachez que c'est lui qui a poussé l'éditeur-développeur nippon à récupérer la licence Marvel

pour des jeux de baston d'anthologie. Spawn étant, de surcroît, extrêmement populaire au Japon, Capcom en a fait une adaptation luxueuse, au gameplay détonant. Dans les salles d'arcade, le jeu pouvait réunir quatre joueurs, chacun sur une borne, en vue d'affrontements furieux en mode VS. Au Japon, la borne acceptait même les pads Dreamcast dotés d'un VM, pour jouer "comme à la maison". Le genre de chose que l'on ne verra jamais en France...

Développé sur System Naomi et en full 3D, Spawn est sans conteste et de très loin le jeu 3D le plus beau de Capcom (Project Justice, testé dans ce numéro, est très laid en comparaison). Les couleurs sont flashy, dans les tons rouges (forcément, ça se

WWW.SPAWN.COM



Si vous voulez tout savoir sur le vaste univers de Todd McFarlane, rendez-vous sur le site Web. Vous découvrirez notamment le dernier-né du studio, "Sam and Twitch". Ce comics met en scène les deux détectives présents dans la BD originelle de "Spawn"; le rapport s'arrête là. Le scénario et

les dialogues sont signés par un maître du genre, fan de polars, Brian Michael Bendis. Il est actuellement un des jeunes scénaristes les plus populaires aux États-Unis, très courtisé par les grands éditeurs Marvel et DC Comics. Côté graphisme, les derniers volets de la série portent la patte d'Alex Maleev, un dessinateur très prometteur, célèbre depuis qu'il a créé les ambiances glauques de certains volets de "Batman".





“Lorsque son heure est venue, sans doute l'homme laisse-t-il son âme descendre vers les enfers sans retenir sa course.”

Gao Xingjiang

passé en enfer, le sang gicle, etc.), les protagonistes sont bien modélisés, et l'animation est ultra-fluide. Capcom a respecté l'esprit du comics dans les moindres détails. En revanche, côté gameplay, nous sommes loin des jeux de combat traditionnels. Spawn est un jeu hybride, entre un Quake-like et un beat them up 3D. Le combattant, vu à la troisième personne, a pour objectif de dégommer tout ce qui respire.

Le choix est grand parmi les personnages à incarner (sans compter ceux qui sont cachés, que l'on récupère à la condition de terminer le jeu plein de fois). Faites le bon choix, car il s'avère pénible de jouer avec certains, qui ne maîtrisent que des coups de contact. Les niveaux, bien conçus, offrent des duels intéressants. Pour rester plus longtemps sur le champ de bataille, les joueurs trou-

vent sur leur chemin nombre d'items, tels que des "Power up", "Defence up" et "Healing". Un soft super-bourrin !

ROYAL RUMBLE

Si les modes de jeu proposés sont bien pensés (seul contre tous, en coopération face aux boss, etc.), Spawn souffre malheureusement

d'un gros défaut technique qui nuit grandement au plaisir: les plans de la caméra sont tout simplement insupportables! À tel point que le soft se révèle assez injouable, surtout quand vous vous battez au corps à corps avec un ennemi balèze ou que vous êtes encerclé par plusieurs adversaires. Même la présence d'un système de "lock" n'évite pas le malaise. On chope vite le tournis, avec des risques de vomissement pour les plus sensibles. Autre carence, l'intelligence artificielle est pour le moins "surprenante". Certains adversaires gérés par l'ordinateur sont si cons qu'ils se suicident littéralement en se jetant bêtement sur vous. Ne vous étonnez pas si vous gagnez sans même vous en rendre compte!

Parmi les suppléments inédits, propres à la version DC, on trouve quelques personnages comme Al Simmons (Spawn avant d'être Spawn). Un petit conseil d'ami: armez-vous de patience pour le débloquer. Spawn - In the Demon's Hand est finalement un jeu mi-filigie mi-raisin, destiné de toute évidence aux fans, ou alors à squatter chez un pote. Les amateurs de Quake-like préféreront Quake III Arena, c'est certain. ■



CONSEIL

Avant d'aller castagner du monstre à tire-larigot, entraînez-vous avec un ou deux combattants. Apprenez à les maîtriser pour, surtout, ne plus vous laisser surprendre par les angles de caméra déroutants.

- 5> C'est bien pratique d'être deux contre un boss.
- 6> Mais où se cache l'adversaire?
- 7> Des modes de jeu variés pour un max de castagne.
- 8> Spawn et le détective Twitch: la fine équipe.
- 9> Un mode Quatre joueurs qui perd en finesse mais pas en intensité.
- 10> La mafia des rues est sans doute l'adversaire le plus facile du jeu.
- 11> Jouez en coopération pour plus de fun!

Jouabilité 5/10

Cela aurait été cool, sans tous ces problèmes de caméra!

Graphisme 8/10

C'est super beau, malgré des textures et des détails en moins en mode Quatre joueurs.

Son 7/10

Du rock et du heavy metal qui tapent, parfois jusqu'à l'overdose. Faut aimer.

Durée de vie 7/10

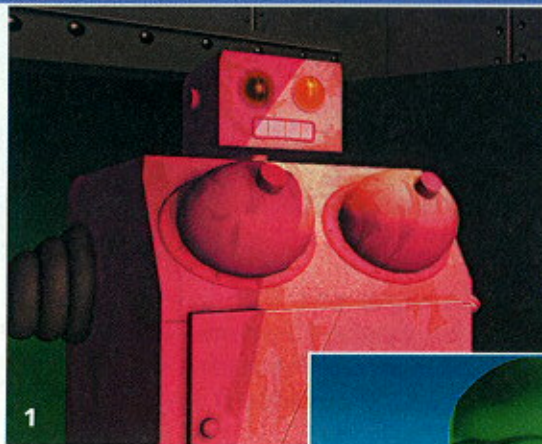
Si l'on aime le genre et que l'on a la possibilité de jouer à plusieurs, un soft sympa. Seul, on s'ennuie vite.

STUPID INVADERS

par Clara Loft



Rien de tel qu'un peu d'humour noir, une bonne dose de scatologie et des héros total déjantés pour rompre avec la monotonie des jeux vidéo. Conçu pour nous faire hurler de rire, Stupid Invaders est le titre le plus barge jamais vu. Un jeu zinzin pour des foldingues.



- 1> Se déguiser en femelle pour amadouer le mâle. Un grand classique de Tex Avery.
- 2> Quelqu'un pourrait-il m'aider à changer de sexe ?
- 3> Le déplacement du curseur est plus agréable à la souris, mais au paddle, ça le fait aussi.

C'EST PAS POUR LES KIDS

Alors que le dessin animé diffusé l'année dernière sur France 3 (52 épisodes) vise un public jeune, le soft fait péter toutes les censures avec un humour corrosif, beaucoup plus cru. L'auteur de ce désordre interactif est le studio Xilam, ex-Gaumont Multimédia. Craignant de faire trop "gamin", Xilam avoue avoir mis son grain de sel dans l'adaptation. Les concepteurs sont même allés jusqu'à changer le nom original de la série, "Space Goofs", pour éviter toute confusion. Du coup, si votre petite sœur croit encore au Père Noël, laissez-la loin, très loin de l'écran de télévision.



Ci-gît le Père Noël passé au vitriol...



Je ne sais pas encore ce qu'il y a de plus drôle : jouer avec ce soft... Ou savoir que certains d'entre vous se jetteront dessus dès sa sortie. Vous qui aviez juré de ne plus rire aux blagues pipi-caca ! Vous qui avez fait croire à votre maman que ce soft n'est qu'une adaptation innocente d'un dessin animé diffusé l'an passé sur France 3. Vous qui, finalement, passerez des heures devant l'écran, à ricaner comme le Beavis de Butthead, à vous réjouir du malheur des autres. "Huh, Huh, le Père Noël est coincé dans la cheminée ! Huh, Huh, passe-moi le déboucheur de chiottes... Huh, Huh, j'avais le déloger."

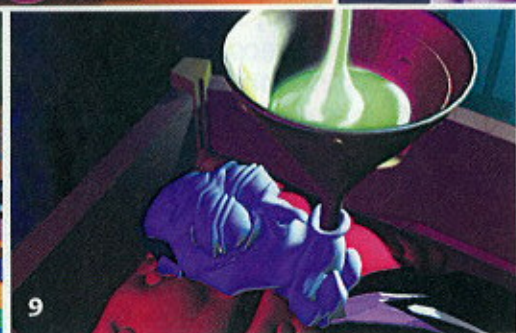
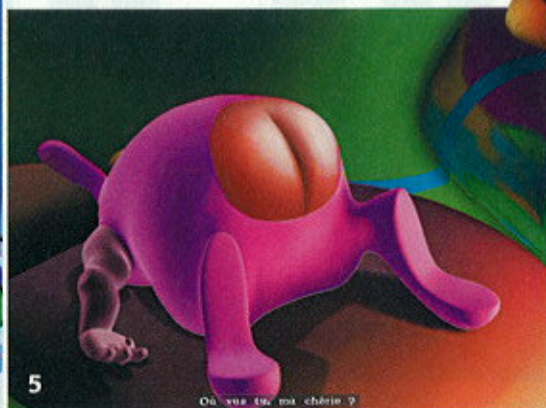
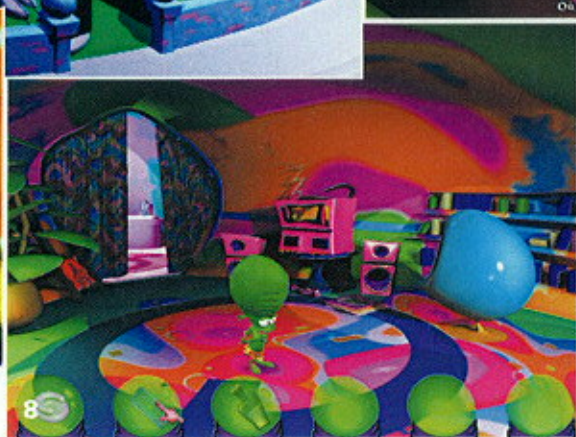
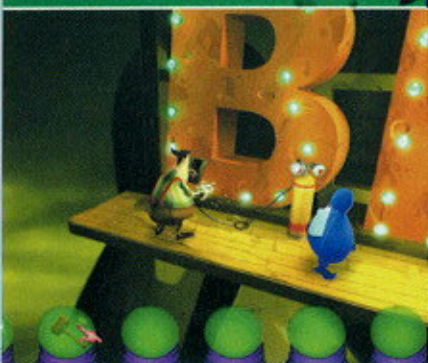
LES JOYEUX LURONS DE L'ESPACE

Les "zéros" de cette farce ne sont autres que les cinq aliens de la série animée "Les Zinzins de l'espace". Enfin, à quelques retouches près (lire l'encadré). Avec des tronches ahurissantes et trois neurones qui se battent en duel, ce sont tous des anti-Lara Croft. Entre Candy, obsédé par l'idée de changer de

sexe, et Gorgeous, à l'insatiable gourmandise, on se demande ce qui nous retient d'en prendre un pour taper sur l'autre. À mi-chemin entre le tragique et la dérision, le scénario retrace l'histoire de leurs mésaventures à la suite d'un pique-nique cosmique. Contraints d'atterrir sur la Terre, nos gugusses tentent d'échapper à l'affreux Sakarine, un collectionneur d'aliens, et à son bouledogue, le non moins odieux Bolok. C'est le début d'une longue série d'événements cocasses, au cours desquels le joueur incarne successivement les cinq persos. Les festivités commencent dans des W-C. Un premier sourire vous échappe... Avant l'hilarité totale.

SEXE, MENSONGES ET VIDÉO GAGS

Le gameplay repose sur le principe du "point and click", si cher aux jeux d'aventures sur PC. Le joueur balaie un curseur sur des écrans fixes, curseur qui change de forme (une main pour ramasser un objet, par exemple) quand il peut agir sur le décor. Le déplacement des Zinzins obéit au même principe ; il suffit de cliquer dans l'une des directions proposées ("Par ici", "En arrière", etc.). L'objectif est de résoudre une succession d'énigmes, pour la plupart torques à souhait. En fait, il faut être aussi vicieux que les concepteurs pour trouver la solution. Comment récupérer une clé coincée entre les doigts d'un cadavre ? Alors que votre sens moral



"Ça décape, mais c'est pas grave."

Les Stupid Kiss Cool

vous conseilleraient de vous badigeonner les mains avec du savon, les Stupid Invaders y vont franco : prenez un entomoir, un litre d'acide, et notre gaillard, finalement pas si mort que ça, se redressera avant de se décomposer dans des souffrances atroces. Et à vous la clé ! Vous apprendrez vite que nos héros ne négocient jamais et que la solution la plus rapide est toujours la meilleure. Si certaines énigmes vous feront pleurer de rire, les grands moments du jeu restent les dialogues et les incroyables mimiques des persos. Alignant les bêtises, les Zinzins arborent toujours le même air de "C'est pas ma faute !", tel le gamin pris en flagrant délit et qui cherche à sauver sa peau.

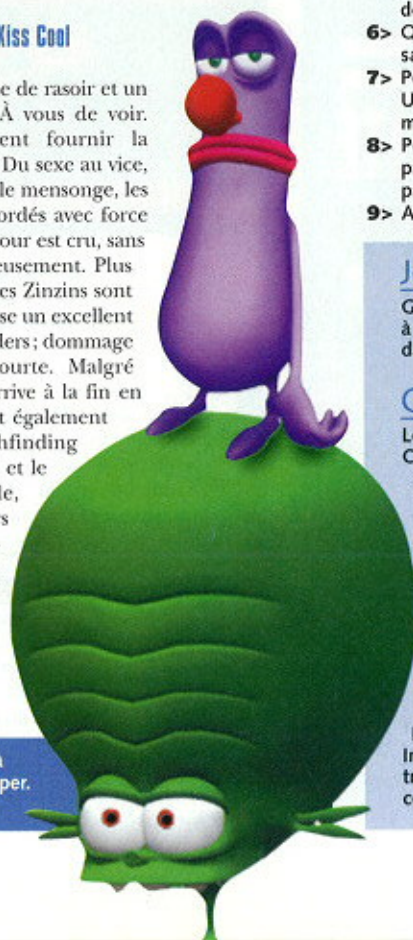
UN GRAND JEU D'AVENTURES ?

Un passage d'anthologie : celui où Candy subit les assauts amoureux d'un homme déguisé en lapin. À chaque fois que l'alien tente de quitter la pièce, la porte grince, réveille son partenaire, et c'est reparti pour un petit coup ! Comment faire pour y échapper ? L'inventaire renferme

un fauteuil gonflable, une lame de rasoir et un flacon de bain moussant... À vous de voir. Certains dialogues pourraient fournir la matière d'un livre de blagues. Du sexe au vice, en passant par la scatologie et le mensonge, les sept péchés capitaux sont abordés avec force détails dans l'imagerie. L'humour est cru, sans verser dans le vulgaire, heureusement. Plus que des bourreaux cyniques, les Zinzins sont avant tout des victimes. On passe un excellent moment à jouer à Stupid Invaders ; dommage que l'aventure soit aussi courte. Malgré 150 lieux et 450 décors, on arrive à la fin en peu d'heures. Le jeu contient également quelques bugs de pathfinding (on clique dans une direction et le perso, bloqué par un obstacle, ne s'y rend qu'après plusieurs manipulations). Sans s'imposer comme un grand jeu d'aventures, Stupid Invaders plaira à tous ceux qui veulent changer d'air, quitte à remplir leurs poumons de gaz hilarant... ■

CONSEIL

Vous êtes coincé ? Pas de panique ! Un détail du décor (un interrupteur difficile à voir dans l'obscurité, par exemple), une direction ou un objet ont dû vous échapper. Prenez votre courage à deux mains et repassez le curseur lentement sur l'écran.



- 4> Voici la fameuse maison louée par les Zinzins, identique à celle du dessin animé original.
- 5> Extrait du jeu : "J'ai un gros havane, roulé sur des cuisses de pucelles. Ça te branche ?"
- 6> Qu'est-ce que tu me veux, sale avorton ?
- 7> Pourquoi s'embarrasser de détails ? Un coup de massue, et le coco me filera ce que je veux.
- 8> Pour ne rien rater, vous devez passer votre curseur sur la moindre parcelle du décor.
- 9> Attention aux giclées d'acide !

Jouabilité 7/10

Globalement bonne, à part quelques petits bugs dans le pathfinding.

Graphisme 9/10

Le dessin animé en mieux. Chaque plan a été travaillé avec soin : c'est super-beau !

Son 9/10

Des voix digitalisées, complètement hilarantes, qui collent parfaitement aux personnages et à l'action. Le top du top.

Durée de vie 5/10

Le défaut majeur de Stupid Invaders : on arrive beaucoup trop vite à la fin. Heureusement, certains gags sont inoubliables.

SEGA GT

par Julien Chevron

Voitures à foison, marques connues (et reconnues), pistes nombreuses et variées... Sega GT s'avère mieux que prévu. Contre toute attente et malgré une preview désastreuse, les développeurs de Sega sont parvenus à donner une "âme" au jeu. Bien assez pour s'éclater.



1 + 1 = CONVIVIALITÉ



Les développeurs de Sega GT ont pensé à tout ou presque. En plus du mode Championnat, ils ont inclus les modes Deux joueurs et Online (Ghost téléchargeable) pour un maximum de convivialité. Certes, nous sommes encore loin de vraies rencontres sur le Net, avec des courses endiablées entre des joueurs situés aux quatre coins du globe. Il n'empêche, grâce à ces options, Sega GT a doublement plu à la rédaction.



- 1> Présentation en grande pompe pour une reine de la piste.
- 2> Même de loin, vous reconnaîtrez aisément certains modèles.

Ferrari 355 Challenge (Sega-Aclaim) et Le Mans (Infogrames) exceptés, les bonnes simulations de caisses se font rares sur Dreamcast. Quid de Sega GT, sorti au moment des fêtes de fin d'année? Force est de constater que Sega a mis de sérieux atouts de son côté pour proposer un produit aussi original que possible, graphismes 128 bits en prime. Les capacités techniques de la console ont permis d'obtenir des paysages et des bolides fabuleusement modélisés, dans le jeu lui-même comme dans les séquences d'intro. La multitude des détails offre un réalisme à toute épreuve, les carrosseries sont rutilantes. D'autant mieux que des constructeurs de renommée internationale sont associés au soft; sans ces partenariats, jamais les développeurs n'auraient atteint un tel résultat.

PERMIS, PATIENCE, PERSÉVÉRANCE

Si les constructeurs américains et japonais sont bien représentés, les Européens ne sont pas en reste. Dans le désordre, on trouve des bagnoles des gammes Toyota, Chrysler, Honda, Renault, Nissan et Mercedes (la liste n'est pas exhaustive). On dénombre entre cinq et dix modèles par constructeur. Si bien qu'au final, vous disposez d'un garage virtuel comprenant plus d'une centaine de voitures de marque! Cela paraîtra peu aux yeux de certains, mais les développeurs ont préféré privilégier la qualité plutôt que la quantité. Attention, vous n'avez accès que très rarement à deux véhicules de la même catégorie. Pour changer de voiture, il est indispensable de gagner le permis correspondant ou de remporter tel type de championnat. On dénombre ici quatre "licences" ("permis" en anglais): B, A, GT et un extra-classe pour les modèles non nippons. Obtenir ces différents permis nécessite beaucoup de réflexe, de dextérité et de maîtrise de soi; il s'agit d'aller le plus vite possible tout en respectant les consignes données au départ. Dans Sega GT,



"Aller vite lentement"

Jean Cocteau, "Journal d'un inconnu"

"patience et longueur de temps font plus que force ni que rage". Las, vous devrez en passer par là avant de piloter l'ensemble des bolides sur les vingt-deux circuits proposés, à parcourir de jour comme de nuit, et répartis sur trois championnats.

DU CHALLENGE DE PRO

Autres points forts de Sega GT : la conduite et l'intelligence artificielle. La conduite bénéficie d'une jouabilité qui a été soigneusement étudiée, cela se sent. Quant à l'intelligence artificielle, agressive, elle transforme les adversaires en véritables requins de la piste, qui hésitent rarement à vous rentrer dedans. Dès lors, ne soyez pas étonné si vous vous faites éjecter de la piste par des concurrents peu scrupuleux, le premier tour à peine bouclé. Soyez prévoyant et n'hésitez pas à régler votre véhicule le mieux possible en acquérant les pièces nécessaires (suspensions, freins, direction, pneus, etc.). Sans quoi, vous ne deviendrez jamais le roi de la piste ! Au regard du challenge, élevé, il vous faudra du temps avant d'apprécier Sega GT à sa juste valeur. De très nombreuses nuits (!) devant l'écran seront nécessaires avant d'adopter les bonnes trajectoires et le meilleur rapport poids/puissance, suspension/freinage. À tel point que chaque réglage finira par faire l'objet d'une

longue réflexion, jusqu'à parfois nuire un peu à l'amusement. Si vous n'êtes pas branché tuning, vous risquez de ne pas adhérer au jeu et d'être bloqué dans votre progression. *A contrario*, si vous aimez les belles carrosseries, vous adorerez le mode Carrozzeria qui permet d'exercer à fond les talents de préparateur qui sommeillent en vous... Pour savourer encore mieux la victoire.

DES SENSATIONS VRAIES

Pour résumer, la difficulté de Sega GT provient en grande partie de l'extrême réalisme des modèles physiques, adaptés à chaque véhicule. Les comportements des Viper et autres Subaru WRX sont des transcriptions parfaites de la "vraie vie". Si l'on fait abstraction de la conduite, un tout petit peu trop arcade, le résultat est saisissant. L'animation ne souffre d'aucun défaut ; on s'y croirait ! Reste que l'impression de vitesse est franchement limitée – c'est là le principal truc qui cloche dans le jeu. Peu importe que l'on se trouve au volant d'un puissant bolide ou d'une deux-chevaux, si l'œil s'attarde sur le défilement du paysage, on a l'impression de se traîner. Un défaut qui est également présent dans Ferrari 355 Challenge ; comme quoi, les bons jeux ne sont pas exempts d'imperfections, dont il est impératif de faire abstraction pour passer d'agréables moments. ■

- 3> Le speedway permet d'atteindre des vitesses folles. Très impressionnant !
- 4> Évidemment, les petites cylindrées n'attirent pas beaucoup de spectateurs.
- 5> La vue au ras du sol procure un peu plus de sensations.
- 6> Les images de synthèse sont vraiment de haute volée.
- 7> Avec les buildings à deux pas, l'impression de vitesse augmente.
- 8> Avec autant de monde sur la piste, mieux vaut garder son sang-froid.
- 9> Chaque partie de la voiture fait l'objet de réglages précis.
- 10> Ne vous laissez pas éblouir par les spotlights, car le virage n'est pas loin.

Jouabilité 8/10

La maniabilité et la jouabilité plairont aux plus exigeants. Il n'y a rien à redire dans ce domaine.

Graphisme 9/10

128 bits oblige, le graphisme est excellent et très réaliste. Une réussite à tous les niveaux !

Son 6/10

Les musiques lassantes et irritantes gâchent le bruit des moteurs, eux-mêmes dépourvus de punch.

Durée de vie 7/10

Le nombre de courses appréciable, la possibilité de jouer à deux en écran splitté, et les fonctionnalités Internet (Ghost téléchargeable) vous scotcheront un bon bout de temps au tube cathodique.

CONSEIL

Accrochez-vous, jouez et ne vous arrêtez surtout pas à la première impression ! Si vous persévérez et parvenez à dépasser ce cap, alors vous profiterez d'un soft excellent.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

La saga Resident Evil, on commence à connaître ! Contre toute attente, après l'exploit technique de Code: Veronica, Nemesis parvient encore à nous surprendre grâce à quelques séquences d'anthologie. Quid de ce tour de force, dopé à l'hémoglobine ?

par Mehdi Gauvin

INTERDIT AUX POULES MOUILLEES



Le mini-jeu "The Mercenaries: Operation Mad Jackal" vous propose d'incarner un des trois mercenaires du jeu. Le but? Rallier une destination en deux minutes, avant que n'explode la bombe implantée dans votre corps (merci à "New York 1997" de Carpenter pour la référence). Puisqu'il est impossible d'accomplir le parcours dans le temps imparti, le jeu vous accorde de précieuses secondes si vous abattez les zombies qui entravent vos déplacements. Des secondes-bonus également si vous esquivez les attaques des monstres. Joyeux massacre !



1> Des cut-scenes peu dynamiques relient vaguement les intrigues entre elles.

2> Et une explosion façon ketchup !

3> Quand un rideau de flammes obstrue le chemin, Jill doit s'improviser pompier.



L'action de Resident Evil 3 se déroule un mois après les événements survenus dans le manoir du premier épisode. Umbrella (une organisation secrète) a délaissé les montagnes d'Arclay pour étendre ses expériences monstrueuses à Raccoon City. Cette fois, c'est la totalité de cette petite ville industrielle du Middlewest américain qui est en proie au terrible virus G, qui transforme les habitants en zombies et provoque des mutations horribles chez les animaux. Jill Valentine, l'héroïne du premier volet et agent des S.T.A.R.S., est de retour à Raccoon pour retrouver son frangin disparu. Elle tente de sauver sa peau, avec l'aide de Carlos, un mâle sévèrement brûlé, mercenaire à ses heures. Au milieu d'apparitions pavloviennes de corps décharnés, la farouche jeune

va s'efforcer d'enrayer la propagation du virus. Mais la menace de Nemesis, créature monstrueuse et invincible créée par Umbrella, plane...

LE MORT AUX TROUSSES

On ne manquera pas de comparer cet opus à ceux déjà sortis sur DC. Techniquement moins abouti que Code: Veronica et doté d'un scénario moins virtuose que celui de Resident Evil 2, Nemesis a néanmoins de sérieux atouts: une action allant crescendo, quelques nouveautés dans le gameplay (voir encadré) et, surtout, "le" Nemesis. Vaguement aperçu dans Resident 2, Nemesis s'élève ici au rang de star. Sorte de Terminator survitaminé, ce grand crétin terrifiant,



**"Quand il n'y a plus de place en enfer,
les morts reviennent sur terre."**

Extrait de "Zombie", un film de George A. Romero

pendu aux basques de Jill, ne cesse d'apparaître là où l'on ne l'attend pas. Accessoirement, il défonce les portes, explose ses frérots zombies, utilise un lance-missiles, vous secoue façon cocotier (allez lui expliquer qu'une fille n'a pas de noix!). Que résonne son cri de guerre, et c'est la panique!

SOUVIENS-TOI, MON POTE!

Si Nemesis ne renouvelle pas le genre, c'est un mix haletant d'action (en hausse ici) et de réflexion mêlant recherche d'objets en tout genre et énigmes paresseuses (pour cet épisode en tout cas). La progression au coup par coup peut ainsi renvoyer aux pires heures des Tomb Raider. Pas impossible que le joueur se retrouve à errer interminablement à cause d'une lance à incendie foutument introuvable. Léger problème de gameplay, donc. Mais là où Nemesis enfonce ses rivaux (à cent pieds sous terre pour Dino Crisis), c'est dans l'utilisation astucieuse des contraintes liées aux décors pré-calculés. Des décors magnifiques, ultra-détaillés, qui rendent à la perfection cette impression de déliquescence voulue par les auteurs. Mikami San, le créateur de la série, est un fan absolu des films d'horreur



italiens des années 70-80, en particulier ceux de Romero, "Zombie" en tête. En bon élève qui aurait pour ambition démesurée (et dans ses cordes) de dépasser le maître, Mikami adapte sur console les leçons du *maestro* transalpin. 1. Je fiche la trouille en faisant monter la pression (musique, bande sonore, montage...) sans que rien ne se passe à l'écran (c'est tout dans ta tête, mon fils). 2. Je lâche par surprise mon armada de streumons dégoulinant de liquide séreux, Nemesis en tête, et plein cadre, cette fois. 3. Ton cœur, il explose.

Nemesis fonctionne plan par plan. Le personnage est constamment pris en sandwich entre le plan précédent et le suivant, chacun constituant un univers aussi différent que dépendant de l'autre. Les possibilités de montage et d'angle de vue sont alors infinies. Partant du principe que ce qui ne se voit pas est encore plus effrayant, le jeu accumule les détails angoissants: bruits de portière, hurlements dans la nuit, souffle du vent sur des portes rouillées, etc. La pression monte, inexorablement, jusqu'à tétaniser. Dommage, c'est justement le moment qu'ont choisi les développeurs pour balancer la sauce! C'est simple, ce volet est, de loin, le plus gore de la série. Les zombies, féroces, attaquent en grains serrés, les têtes voltigent dans des torrents d'hémoglobine, tandis que les douilles valsent dans un ballet qui rappelle les chorégraphies de John Woo. Extermination à haute dose, jusqu'à l'indigestion, parfois. Sauf que, quand on aime, on ne compte pas! ■

- 4> Une manivelle, un store à lever, ce n'est vraiment pas sorcier!
- 5> Un manoir lugubre. La seconde partie du jeu peut commencer.
- 6> L'ombre de Romero plane, impériale, sur les cinématiques.
- 7> Une horde surgit des enfers. Dire qu'ils étaient humains autrefois!
- 8> Une armada de zombies sacrifiée sur l'autel de la fée électricité.
- 9> Une boîte à musique, une mélodie à retrouver. On verse dans la poésie.
- 10> Mordiou! Ces gougnafiers de zombies ont appris à gravir les escaliers.
- 11> Photomaton du Nemesis. Ceux qui l'ont croisé ne sont plus là pour en parler!

Jouabilité 6/10

Un peu raides, les protagonistes moonwalkent contre les murs. Rien de bien méchant cependant.

Graphisme 8/10

De rares bugs d'affichage et des personnages un peu grossiers (surtout comparés à ceux de Code: Veronica) dans des décors absolument ma-gni-fiques.

Son 8/10

Des musiques discrètes, un chouïa répétitives, mais parfaitement orchestrées et angoissantes à souhait. Doublage moyen et bruitages grand luxe.

Durée de vie 8/10

12 petites heures pour un plaisir intense. Malgré un scénario linéaire, Nemesis offre son lot d'angoisses et de frissons dans le dos. On en redemande.

CONSEIL

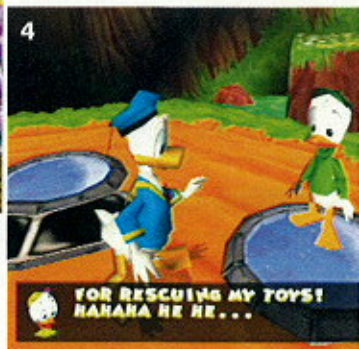
Commencez l'aventure en mode Hard pour plus de fun. En Easy, les munitions sont quasi infinies et les armes presque toutes dispo dès le départ. Vous êtes là pour en bavé, oui ou non?

DONALD DUCK COUAK ATTAK

par Mehdi Gauvin



Donald Duck pour la première fois en 3D à l'écran – stop. Dans une aventure chamarrée, avec éclats de rire à la clé – stop. Accompagné de Daisy, Gontran Bonheur, Riri, Fifi, Loulou, Géo Trouvetou et les célèbres Rapetou – stop. Ce n'est pas "La Danse des canards", mais ça y ressemble. Fin de transmission.



1> Des courses-poursuites haletantes ponctuent chacun des quatre mondes.

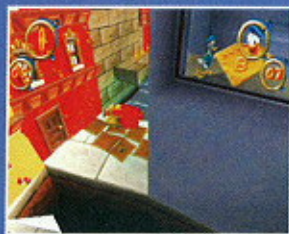
2> Donald en images de synthèse. Bienvenue dans le III^e millénaire!

3> De nombreuses animations agrémentent les phases où Donald ne bouge pas.

4> Quelques cut-scenes vous guident vers les objectifs à réaliser.

SURPRISE!

Pas de jeu de plates-formes sans recoins-coins surprises, sans raccourcis à gogo ni embranchements à la pelle. Sur ce plan, au moins, Donald Duck: Couak Attak ne trompe pas sur la marchandise. À vous d'ouvrir l'œil, et le bon, pour déceler l'ensemble des niveaux et autres bonus secrets que renferme le soft. D'autant plus qu'en passant à côté, vous ne terminerez pas l'aventure à 100 %.

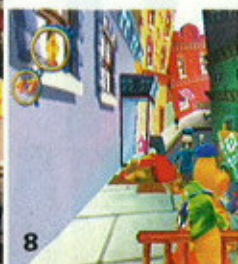


Donald a pété un câble! Sa poule Daisy (enfin, sa cane) est introuvable. Photo-reporter partie en mission au royaume de Merlock (un terrible magicien), la volatile gironde est tombée dans un traquenard. À Donald de sauver sa promise! Et s'il ne veut pas se faire plumer la belle au poteau, il doit agir vite, car son cousin Gontran est déterminé à la récupérer le premier. Or Daisy, en digne représentante de l'univers Disney (anthropomorphique jusqu'au bout du bec) adore les héros, voire les super-héros... De ce fil conducteur narratif ultrabasique, UbiSoft a tiré un jeu au gameplay, lui aussi, ultrabasique (on se réveille, les gars!). Que les amateurs de jouabilité complexe, les fétichistes des combinaisons à 18 touches, les fous d'histoires alambiquées, que tous ceux-là se passent le mot: Donald les laissera sur leur faim. À des softs toujours plus tordus, Ubi répond par une simpli-

cité enfantine dans la jouabilité (et l'intrigue): un bouton pour le saut, un autre pour envoyer des coups de poing et... That's all, folks! (Je sais, c'est le leitmotiv des concurrents, mais c'est fait exprès.) Cependant, pas besoin de plus dans un genre – le jeu de plates-formes – que Donald connaît bien pour s'y être déjà illustré à plusieurs reprises. On se souvient, de mémoire réjouie, de Quackshot sur Megadrive.

LE COUAC ATTAQUE!

Depuis Quackshot, la 3D a fait son apparition. Donald se déplace donc dans des décors en volumes, tout en suivant un chemin prédéfini: soit vers le fond de l'écran, soit l'inverse (lorsqu'il est poursuivi par un grizzli, par exemple), voire de gauche à droite, et réciproquement. En cassant du vilain loufoque à tour de pattes, Donald se fraie un chemin à travers des niveaux regorgeant de



pièges bien vicieux: des bombes, des mâchoires en acier, des putois (!) et

toutes sortes de personnages cartooniques sur lesquels il suffit de bondir pour s'en débarrasser. À défaut de saut sur la caboche, un bon crochet du droit fait parfois l'affaire, surtout face à certains boss. Des boss, drôles s'il en est, mais qui sont ô combien emblématiques d'un des défauts majeurs de Couak Attak, à savoir sa facilité déconcertante.

Pas besoin de se presser le citron pour venir à bout de méchants, pourtant impressionnants (au moins par la taille): quelques bourre-pifs bien décochés font systématiquement l'affaire. Un tel degré de simplicité ludique ne peut que frustrer. Certes, la maniabilité est impeccable (les niveaux sont linéaires, ce qui rend la tâche aisée), les décors brillent de mille feux, surtout chez les Aztèques, et la sensation de plonger *in vivo* dans un dessin animé live est bien rafraîchissante. Mais même les kids, à qui ce soft tend ostensiblement la patte, risquent de ne pas y trouver leur compte, sauf à se convaincre que Couak Attak fait partie de ces softs appréciables parce que l'on en voit la fin, contrairement à d'autres, interminables... Ça se discute, je sais. Bref, ça coin-coince quelque part.

TOUT EST DANS LE DÉTAIL

Si Donald emporte au finish notre adhésion, c'est grâce à la - relative - profusion des quêtes annexes comme (prenez une bonne inspiration!): finir les quatre niveaux d'un monde pour affronter le boss; vaincre ce dernier pour débloquer un niveau bonus décliné sous forme de courses-poursuites menées

"C'est la danse des canards qui s'amuse dans la mare et font coin-coin."

Chanson pour jeunes mariés

tambour battant; les remporter pour ensuite se coltiner Gontran dans d'autres parcours au graphisme fortement inspiré par celui des niveaux déjà traversés. Ou encore (autre genre d'épreuves): se surpasser dans chaque niveau pour gagner des costumes flambant neufs; récupérer des pièces pour acquérir des mouvements spéciaux (danses burlesques) qui rendent invincible durant quelques secondes; trouver, le plus souvent dans des passages secrets, les jouets des neveux pour compléter les niveaux, etc.

En résumé, Donald Duck: Couak Attak part dans tous les sens. Les challenges sont d'une grande variété et excessivement nombreux. Quel dommage qu'ils soient si brefs! Avis aux adeptes de l'adage: "Les plus courtes sont toujours les meilleures." Pour notre part, nous avons pris un grand plaisir à déplacer un Donald Duck modélisé en 3D, mais nous aurions encore plus apprécié si le fun avait duré plus de quatre ou cinq heures. ■

- 5> Ce Rapetou ne devrait pas résister longtemps à vos assauts répétés.
- 6> Le bide d'un ouvrier pour trampoline. "Travailleurs, on vous exploite!"
- 7> Dans les starting-blocks, Donald est prêt à pulvériser les temps réalisés par Gontran.
- 8> Des décors colorés, mais qui ne varient pas beaucoup d'un sous-niveau à l'autre.
- 9> Une esthétique enfantine qui privilégie les dominantes pastel.
- 10> Un ours géant en fâcheuse posture. Ça lui apprendra à courser le canard!
- 11> Lorsqu'il absorbe une boisson énergisante, Donald devient invincible!
- 12> Donald à la rescousse d'une peluche, un des joujoux perdus par ses neveux.
- 13> Un gros poussin tout jaune en guise de premier boss.

Jouabilité 8/10

Excellente. Les déplacements de Donald s'effectuent avec une facilité déconcertante.

Graphisme 7/10

Le moteur 3D tourne rond, les décors sont fins et colorés. Du cartoon live.

Son 6/10

Les voix digitalisées sont poilantes, mais les musiques sont d'une discrétion qui confine au subliminal.

Durée de vie 3/10

Kidultes ou adolescents, Couak Attak ne vous résistera pas longtemps. Nous sommes restés sur notre faim.

CONSEIL

Quel que soit le boss rencontré, scrutez l'écran pendant 30 secondes et vous trouverez aisément son point faible.

Genre
Formule 1Nombre de joueurs
1 ou 2Disponibilité
MaintenantÉditeur
Video SystemAccessoires VM, Pack
Vibration, volantNote d'intérêt
Dreamcast Mag

7/10

Site Web
www.ubisoft.com

F1 RACING CHAMPIONSHIP SIMULATION

par Christophe Pottier

Peu après F1 World Grand Prix 2 (noté 7/10 dans le précédent numéro), Video System récidive dans la simulation de F1. Malgré une première impression convaincante, cette licence s'avère décevante. Un soft qui n'est plus de toute première fraîcheur.



- 1> Souvent anecdotique, le mode Deux joueurs n'affecte pas trop l'animation.
- 2> Lorsque l'option "Dommages" est activée, l'accrochage au départ ne pardonne pas.
- 3> Diverses assistances au pilotage permettent de se familiariser avec le tracé des circuits.
- 4> Utiliser la vue subjective exige une connaissance parfaite des tracés.

À SI PEU DE CHOSSES PRÈS

F1 RCS s'adressant aux passionnés, ces derniers seront peu enclins à pardonner la désuétude de la licence. Heureusement, le soft offre d'agréables sensations en mode Simulation. L'impression de vitesse

Lorsque je découvre un jeu, et plus particulièrement lorsqu'il s'agit de F1, j'aime bien prendre le temps de naviguer dans les menus, histoire de savoir à quoi m'attendre. Au cours de ce premier repérage, je note en passant la présence d'Olivier Panis, recruté par BAR à l'intersaison. Auraient-ils déjà intégré les données de la saison 2001? Impossible, car une seule voiture a été officiellement présentée à ce jour. Il y a donc anguille sous roche. Et effectivement, je découvre avec stupeur la présence du retraité Damon Hill et de Pedro Diniz, le pilote de Sauber il y a deux ans. Bref, toutes les données relatives au championnat... 1999! Ce décalage s'explique par le fait que le jeu est sorti sur des plates-formes concurrentes depuis un bon moment déjà. De plus, problème de droits oblige, Video System ne peut pas utiliser les données 2000 à moins de renégocier un contrat avec la FIA. Adieu les grands événements qui ont marqué le calendrier de l'année dernière: Grand Prix des États-Unis, changement de nom de l'écurie Stewart pour Jaguar, etc.

est bonne et la manette analogique permet de doser le braquage du volant. Le mode Arcade, lui, est assez facile et n'offre guère d'intérêt. Notons également un système d'apprentissage des circuits, avec différentes assistances à la conduite qui disparaissent au fil des tours d'entraînement. L'ensemble est bien fichu, mais sans surprise, les amateurs connaissant forcément les tracés des circuits 1999 et même ceux de la saison 2000 (Indianapolis). Enfin, on ne manquera pas de sanctionner d'un carton rouge l'influence désastreuse de la pluie sur la jouabilité. Même équipée de pneus de circonstance, votre caisse n'a aucune chance de rester sur la piste. Et on ne parle pas des effets graphiques hideux! Par chance, une option permet de paramétrer la météo et de maintenir le beau fixe sur l'ensemble de la saison. En somme, malgré un aspect conduite plutôt intéressant et réaliste, les aficionados risquent de rester sur leur faim. En fait, F1 Racing Championship Simulation sort avec un an de retard. Dommage. ■

CONSEIL

Lorsque vous démarrez un championnat, gardez-vous bien de sélectionner une météo aléatoire. Évitez la pluie à tout prix!

Jouabilité 6/10

Comme souvent dans les jeux de F1, la prise en main nécessite un certain temps d'adaptation.

Graphisme 6/10

Tout à fait acceptable par beau temps. Sous la pluie (par ailleurs, très mal rendue), c'est une autre histoire.

Son 3/10

Le son des moteurs semble être un problème insoluble pour les développeurs de jeux de courses.

Durée de vie 7/10

Les acharnés auront suffisamment de matière à se mettre sous la dent, pour un bout de temps. Les autres passeront leur chemin.

VANISHING POINT

par Christophe Pottier

Oups ! Nous étions sur le point de boucler le numéro lorsque Mademoiselle Acclaim nous appelle : "Allô ! J'ai un super-jeu à vous faire tester. Vous avez encore de la place ?" Autant l'avouer, c'était un peu tard. Ça ne nous a pas empêchés d'apprécier ce soft, pourtant déconcertant de prime abord.



Lors de la prise de contact, nos premières impressions furent quelque peu mitigées. Le sentiment de participer à des courses banales dominait, sans parler de la prise en main, pas évidente. La découverte d'un mode dédié à l'entraînement et aux cascades a finalement suscité notre curiosité, pour ensuite nous donner envie d'aller plus loin. Dans ce mode original, on conduit des voitures bien plus agréables et performantes que les deux "veaux" proposés initialement en mode Championnat. En outre, les cascades sont très fun à réaliser et elles procurent d'excellentes sensations. Chaque épreuve est notée sur 100 points et le but consiste à atteindre les minima requis pour progresser. Ces phases de jeu très courtes permettent surtout de se familiariser avec la jouabilité très axée arcade, qui caractérise le titre.

SHÉRIF, FAIS-MOI PEUR !

Après quelque temps passé à partir en vrille, on est déjà un peu plus motivé pour se lancer dans les championnats au volant d'un 4 x 4 ou d'un pick-up aux suspensions douteuses. Chaque véhicule prend le départ de trois épreuves à l'issue desquelles un bonus est délivré. Ces bonus sont multiples et vont de la nouvelle caisse (donc des nouveaux challenges) à des clips en images de synthèse, en passant par des accessoires pour paramé-

trer différemment les bolides et obtenir de meilleures performances. Vanishing Point réunit en tout 32 modèles de voitures (dont 16 spéciaux) et 13 circuits, chacun doté de quatre variantes.

Le déroulement des courses est particulier dans la mesure où vous connaissez le temps de référence à battre dès le départ. Attention, vous n'êtes pas seul en piste ! Vanishing Point propose des challenges sauvages, dans un trafic encombré, avec des concurrents qui n'hésitent pas à vous faire les pires crasses. C'est le côté légèrement crispant du soft car, dans certains cas, un crash suffit à pourrir le tournoi – et, naturellement, vous ne pouvez sauvegarder qu'en fin de championnat. Évitez de vous planter dans la dernière des trois épreuves si vous ne voulez pas tout recommencer ! À mesure que l'on obtient de nouvelles bagnoles, plus performantes (comme l'Audi TT), il devient impératif de bien connaître les tracés et, surtout, d'anticiper les réactions des adversaires. Au final, malgré une prise en main un poil délicate, Vanishing Point se révèle étonnamment accrocheur à l'usage. ■

- 1> Non, cette navette spatiale ne décollera pas. Bah alors !
- 2> Parmi les nombreux modes de jeu, on retiendra en particulier le mode Cascades.
- 3> Pas facile d'anticiper la trajectoire d'une voiture prise dans un accrochage.
- 4> Le minibus Volkswagen, à la conduite poussive, est une des caisses secrètes.
- 5> Ne vous fiez pas aux apparences, la réception sera parfaite.



Jouabilité 6/10

Un peu déroutante de prime abord, très agréable après quelques heures de pratique.

Graphisme 7/10

Comme souvent sur Dreamcast, c'est beau. Le plus marquant est la sensation de vitesse à bord de certains modèles.

Son 6/10

On apprécie mieux la diversité des bruits de moteurs après avoir désactivé la musique.

Durée de vie 7/10

Bonne dans l'ensemble. Le mode Cascades aurait pu comprendre davantage d'épreuves.

CONSEIL

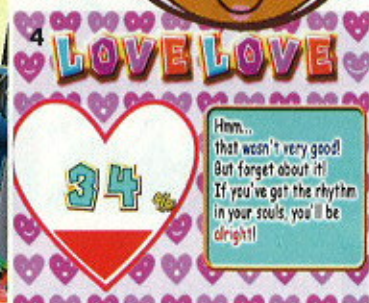
Vanishing Point comprend trois types de freinage : le frein classique, le frein à main et, surtout, le frein moteur. La maîtrise de ce dernier étant primordiale, entraînez-vous longuement !

SAMBA DE AMIGO



par Nathan Dayspring

Quel dommage que seulement 500 exemplaires de Samba de Amigo aient été commercialisés en France, au moment des fêtes de fin d'année ! Malgré un prix élevé (autour de 1 000 F), ils sont partis comme des petits pains. Normal, ce premier soft de "rythm action" sur Dreamcast est un vrai coup de maître.



À l'origine, Samba de Amigo est un jeu d'arcade qui consiste à manier des maracas sur un rythme latino. Prévue pour deux joueurs, la borne d'arcade a un design unique, complètement tordu, et l'on se demande ce que les concepteurs ont bien pu absorber avant de créer un tel objet. Chaque borne revêt une couleur différente, pourvu qu'elle soit criarde. Il faut dire également que ce jeu est issu de l'imagination (apparemment débordante) de Naka Yûji, le créateur de Sonic et de Phantasy Star Online (en test dans ce numéro pp. 16-21) !

MARACAS, TCHA, TCHA !

Le joueur sélectionne sa taille dans les paramètres du jeu (par exemple : 1,70 m), se place sur un tapis, qui sert avant tout à repérer la position du corps, et prend les maracas dans les mains. Les capteurs, situés au sol, enregistrent les mouvements des bras, c'est aussi simple que cela. À l'écran, des billes avancent vers des cibles formant un hexagone, et vous devez agiter les maracas dans la direction indiquée, en maintenant le rythme de la musique. Même s'il est difficile de comparer une borne d'arcade à un joujou vendu en boutique, la version Dreamcast est étonnamment fidèle à la formule originale. Les musiques proposées sonnent évidemment latino, avec "Samba de Janeiro", "La Bamba" et autres remix de chansons connues. Des mélodies, bien sûr, très accrocheuses, puisque tout repose quand même sur le rythme : elles ont d'ailleurs tendance à communiquer une sacrée pêche aux spectateurs éventuels de votre délire.



DES BONUS EN VUEX-TU, EN VOILÀ !

Comme pour toute adaptation sur console digne de ce nom, les concepteurs ont pensé à rajouter des jeux bonus afin d'allonger la durée de vie du soft. Il est ainsi possible de tenter sa chance au jeu de tape-tapes, ou encore au love-love qui permet de déterminer si vous êtes "en synchronisation affective" avec votre partenaire. Débile, mais super-amusant ! Reste LA question : pourquoi seulement 500 exemplaires ont-ils été distribués en France ? Était-ce pour donner un effet "collector" au produit ? Quoi qu'il en soit, même au prix de 1 000 F, tout est parti ! Et si vous tenez coûte que coûte à acheter un exemplaire, il ne vous reste plus que le marché de l'occase... et encore ! ■

- 1> Le mode Challenge n'est pas évident, mais il y a des bonus sympas à la clé.
- 2> Tape, tape, tape la taupe !
- 3> C'est dans ces moments-là qu'il faut s'exciter !
- 4> Ce n'est pas encore l'amour fou...
- 5> Quelle tête d'ahuri quand même !

Jouabilité 7/10

Accessible à tous ceux qui savent agiter les bras !

Graphisme 7/10

Psychédélique à souhait, fidèle à l'arcade, mais ce n'est pas un jeu "graphique".

Son 9/10

C'est un jeu musical ! La bande-son se devait d'être accrocheuse.

Durée de vie 8/10

En fonction de la résistance de vos bras ! Si vous jouez à plusieurs, c'est un trip excellent.

CONSEIL

Entraînez-vous ! Faites des pompes, des haltères et un peu de muscu ! En plus, c'est bon pour la santé !

SNO CROSS CHAMPIONSHIP

par François Daniel

Un championnat de skidoo, ça vous branche ? Réjouissez-vous, car voici la première simulation de courses de motoneiges sur Dreamcast. Revêtez moufles et cache-nez, fartez les skis et buvez une soupe bien chaude avant de sortir ; vous allez en avoir besoin.



- 1> En Course Simple, vous courez seul ou à deux sur un seul tracé.
- 2> Il y a quelques raccourcis, encore faut-il arriver à les prendre.
- 3> Les accidents sont réhébilitaires et, en général, ils vous coûteront la première place.
- 4> Dans les passages verglacés, un faux pas fait perdre beaucoup de temps.
- 5> Un mode Deux joueurs qui manque un peu de punch.
- 6> Si vous ne changez pas les pièces défectueuses, vous n'irez pas bien loin.

Tout commence de façon classique : introduction en vidéo, écran de menu... Tiens, le menu est fort sympathique et très design ! Bon, ce qui importe, c'est ce qu'il contient : trois championnats (500, 600 et 700 cc), un mode Course Simple, un mode Time Attack et un éditeur de circuits. Que du classique, ou presque. Cinq bécanes sont disponibles au départ, d'autres pouvant être débloquentées par la suite. À ce propos, il est dommage que les caractéristiques des bolides ne soient pas affichées (vitesse, adhérence, etc.). Pour en savoir plus, vous n'aurez d'autre choix que de consulter le manuel *La Motoneige pour les nuls*.

UNE HISTOIRE DE FRIC

Le but des championnats est, bien sûr, de franchir la ligne d'arrivée le premier. Chacun obtient une somme d'argent correspondant à sa position. Si vous finissez quatrième et dernier d'une course, la compétition s'arrête là - bye-bye la gloire, les pépées et le fric ! L'argent sert à augmenter les capacités de votre bolide, à améliorer les skis, à changer les chenilles pour une meilleure adhérence, à modifier les suspensions et le moteur. Il vous arrivera, également, de casser

la tirelire pour remplacer des pièces cassées, car tout choc endommage le véhicule. Croyez-nous, vu la tenue de route du skidoo de base, des chocs, vous en encaisserez ! Apprenez enfin que Sno Cross Championship ne tolère pas la médiocrité. Si vous n'êtes pas premier au classement général, tout est à recommencer (on vous demande même de réinscrire votre nom). Mais le plus frustrant est de repartir avec une bécane bas de gamme et la somme mirifique de "zéro dollar". Savoir qu'il faut sans cesse économiser et gérer ses achats est un peu décourageant.

UN PEU DE TENUE... DE ROUTE

Un autre défaut est la tenue de route délicate des motoneiges, surtout en 600 cc. Certes, dans la réalité, ces engins ne doivent pas être faciles à manier, mais les développeurs auraient pu davantage soigner la jouabilité. Malgré ces quelques points, Sno Cross Championship s'en sort dignement grâce à ses beaux graphismes et des modes de jeu variés. L'originalité du concept saura également vous séduire - un soft de saison, comme qui dirait. ■



Jouabilité 5/10

Pas franchement au top. Courage ! Cela s'améliore par la suite.

Graphisme 7/10

Les skidoos sont bien modélisés et les circuits sympas. La neige est très bien rendue.

Son 7/10

Les musiques d'ambiance ne sont pas stressantes et ponctuent sympathiquement l'action.

Durée de vie 7/10

Comme il est difficile de gagner le championnat, la durée de vie en est obligatoirement augmentée.

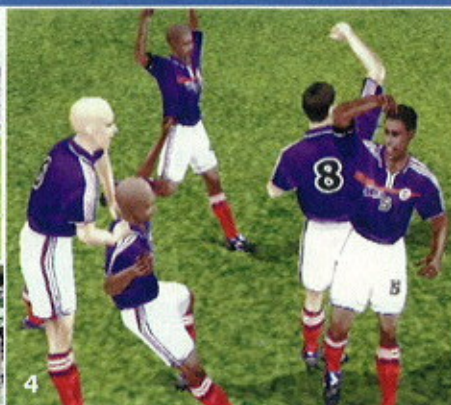
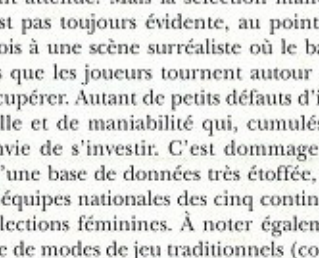
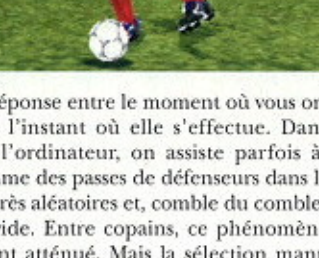
CONSEIL

Au départ, laissez filer les autres concurrents, car il y en a toujours qui se ramassent. Améliorez en priorité les chenilles et les skis pour la tenue de route.

UEFA DREAM SOCCER

par Christophe Pottier

Cela fait des lustres que les possesseurs de Dreamcast rêvent d'une simulation de foot qui tienne la route. Jusqu'à présent, toutes les tentatives ont été couronnées, au mieux, par l'indifférence des fans. Et ce n'est pas UEFA Dream Soccer qui va relever le niveau, que nenni.



Le football est un sport qui a été adapté avec succès sur de nombreux supports, mais ce n'est pas encore le cas sur Dreamcast. L'année dernière, Virtua Striker a fait une percée mémorable, mais son gameplay résolument arcade ne lui a pas permis de revendiquer le titre de simulation. UEFA Dream Soccer était donc attendu au tournant. Un premier match nous a immédiatement permis de constater que la caméra proposée par défaut montrait d'indéniables qualités graphiques. Aucun doute, le jeu flatte l'œil. Dans le même temps, Christian Jean-Pierre et JPP y vont de leurs commentaires qui, pour une fois, sont en phase avec ce qu'il se passe sur le terrain. Malheureusement, le ton et la conviction des voix ne correspondent pas à l'ambiance d'un match, au point que les deux compères donnent l'impression de réciter un texte aussi passionnant qu'une déclaration d'impôt.

C'EST LE BRONX SUR LE GAZON

En dehors de ses grandes qualités esthétiques, UEFA Dream Soccer déçoit par des lacunes dans la jouabilité et dans l'intelligence artificielle. Nos premières tentatives pour élaborer une action basée sur la circulation de la balle se sont avérées vaines. En fait, le ballon semble littéralement coller aux pieds des joueurs, et il y a un

petit temps de réponse entre le moment où vous ordonnez la passe et l'instant où elle s'effectue. Dans les matchs contre l'ordinateur, on assiste parfois à des aberrations comme des passes de défenseurs dans l'axe, des talonnades très aléatoires et, comble du comble, des passes dans le vide. Entre copains, ce phénomène est bien évidemment atténué. Mais la sélection manuelle des joueurs n'est pas toujours évidente, au point que l'on assiste parfois à une scène surréaliste où le ballon est arrêté tandis que les joueurs tournent autour dans l'espoir de le récupérer. Autant de petits défauts d'intelligence artificielle et de maniabilité qui, cumulés, ne donnent pas envie de s'investir. C'est dommage, car le soft dispose d'une base de données très étoffée, avec des clubs et des équipes nationales des cinq continents, ainsi que des sélections féminines. À noter également, une vaste gamme de modes de jeu traditionnels (coupes et championnats), mais aussi exotiques comme les modes Survie et Contre la montre. Avis aux amateurs. ■

- 1> Rabé en train de s'encanailler avec un joueur de la Juve. Dans une autre vie peut-être...
- 2> Curieux attroupelement de défenseurs bataves dans l'axe.
- 3> Mia Hamm démontre sa technique après avoir ridiculisé la défense de la Squadra.
- 4> L'ogre brésilien terrassé en quarts de finale vaut bien une scène de liesse.
- 5> La cruelle solitude du gardien allant ramasser le ballon dans les filets.
- 6> Les graphismes et la motion capture sont soignés, mais l'enchaînement entre les mouvements n'est pas terrible.

Jouabilité 4/10

Une intelligence artificielle faiblarde et des problèmes de sélection manuelle des joueurs.

Graphisme 6/10

Les joueurs sont très bien modélisés. En revanche, l'animation est limite, et le ballon fuse comme un palet de hockey.

Son 3/10

L'ambiance sonore du stade passe encore, mais les commentaires sont consternants. On dirait JPP façon Guignol pas drôle.

Durée de vie 4/10

En solo, soyez tolérant et patient. À plusieurs, ça passe un peu mieux.

CONSEIL

Sprintez balle au pied vers le but adverse, de sorte à arriver dans un axe perpendiculaire. Sans modifier votre axe, effectuez des passesments de jambes pour enrhumé la défense, effacez le gardien d'une aile de pigeon et regardez le ballon filer dans les buts. Cette faille permet de scorer presque systématiquement.

Genre Action/stratégie	Nombre de joueurs 1	Disponibilité Maintenant	Éditeur Red Storm Ent.	Accessoires VM, Pack Vibration	Note d'intérêt Dreamcast Mag 4/1
----------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	----------------------------------	--	--

Site Web
www.redstorm.com

RAINBOW SIX

Extrait de la notice: "Rainbow Six est un jeu développé en l'honneur des hommes et des femmes courageux qui travaillent dans les coulisses à la protection des gouvernements du monde, prêts à affronter toutes les menaces éventuelles."

C'est c'laa, ouiii...

Rainbow Six invite le joueur persévérant à infiltrer des ambassades assiégées par des vilains de tous poils. Pourquoi "persévérant"? Simple parce que ce jeu est IN-JOU-ABLE. Impossible de commander simultanément à la manette deux à quatre unités composées chacune de un à quatre soldats.

Et comme Rainbow Six ne reconnaît ni la souris, ni le clavier Dreamcast, mettre en œuvre sur le terrain les stratégies, planifiées via un écran tactique, relève de la mission impossible. On se retrouve alors très rapidement à envoyer ses troupes en reconnaissance

automatique (avec la possibilité de donner ses ordres en temps réel), histoire qu'ils débalaient le terrain sans que vous ayez à lever le petit doigt. Et ce n'est pas la multitude de bugs d'affichage (du style "je marche dans le vide"), la pesanteur inouïe du gameplay, ou la brutalité et la répétitivité des actions (dégommer les méchants et protéger les civils) qui rehaussent le niveau. Alors que Rainbow Six était canon sur PC, le portage sur Dreamcast sent le "foutage de gueule". Pas facile de jouer les taupes modèles... ■ F. D.



- 1> Dans Rainbow Six, crocheter une porte prend trois plombs.
- 2> Dans Rainbow Six, comprendre quelque chose à l'action prend trois plombs.
- 3> Dans Rainbow Six, achever un terroriste à genoux prend deux secondes.

Jouabilité	1/10
Graphisme	5/10
Son	6/10
Durée de vie	6/10

Genre Courses de hors-bord	Nombre de joueurs 1 ou 2	Disponibilité Maintenant	Éditeur Take 2	Accessoires VM, Pack Vibration	Note d'intérêt Dreamcast Mag 3/1
--------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	--------------------------	--	--

Site Web
www.take2games.com

AQUA GT

Vous rêvez d'aventures aquatiques trépidantes, de courses acharnées au volant d'un hors-bord de millionnaire, de championnats de longue haleine aux quatre coins de la planète, de circuits exotiques plus retors les uns que les autres. Heu... Alors, passez votre chemin.



Sensation zéro, graphismes primaires, avarice de circuits, courses monotones, intérêt ténu... N'en jetons plus. Aqua GT se situe clairement dans la catégorie des jeux surgis de nulle part et qui, pour le bénéfice du joueur, auraient gagné à y rester. Sorte de no man's land ludique, de vide gazeux pompé sur Hydro Thunder (le talent en moins), Aqua GT se singularise principalement par la pauvreté de son gameplay (les bolides ne sont même pas customisables). Les courses, à défaut d'être variées, sont des décalques au (gros) pixel près du circuit précédent...



Les comportements ne changent pas d'un bolide à l'autre, les bruitages brillent par leur quasi-absence, les trois coupes se gagnent en vingt minutes chacune... Bref, on se demande sincèrement comment des softs à ce point bâclés peuvent encore trouver leur place dans les bacs. Les mecs, retapez-vous l'intégrale de "Alerte à Malibu", apprenez par cœur l'art du déhanché langoureux sur plage de sable blanc, parce qu'ici, vraiment, y a rien à voir. Circulez! ■ F. D.

- 1> Plus jolies, les courses nocturnes ne provoquent pas le frisson pour autant.
- 2> Deux courses et demi... et le podium du championnat s'offre à vous. Fastoche.
- 3> Un mode Deux joueurs patachon, sans concurrent virtuel.
- 4> Trois vues dans Aqua GT, dont cette vue intérieure à vous flanquer le mal de mer!

Jouabilité	5/10
Graphisme	4/10
Son	3/10
Durée de vie	2/10

Genre
Courses de jet-skis

Nombre de joueurs
1 ou 2

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Crave

Accessoires
VM, Pack Vibration

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

5/10

Site Web
www.cravegames.com

SURF ROCKET RACER

Après les courses de motoneiges et de hors-bord, place aux duels entre scooters des mers. Quel dommage, cependant, qu'aucun soft ne sorte du lot. Une réalisation médiocre nuit à un concept original. En voici la preuve avec ce test.

Dans une mer qui ressemble à un immense bain d'huile (on aime ou pas), le joueur a la choix entre quatre modes de jeu pour s'éclater : Championnat, Tricks & Techniques, Hazards & Obstacles et le sempiternel Versus. Le mode Championnat contient trois étapes de difficulté progressive. Dans Tricks & Techniques, vous avez droit à plusieurs types de challenge : saut en longueur, atterrissage de précision, etc. Enfin, Hazards & Obstacles propose des courses en solo au cours desquelles vous devez éclater

un max de ballons flottants. Le joueur choisit parmi six véhicules aux caractéristiques propres. Graphiquement, Surf Rocket est lumineux, mais les textures et les animations manquent de détails. La prise en main est immédiate. Le seul bémol concerne la relative facilité du jeu. À part une première place en finale difficile à obtenir et quelques épreuves techniques corsées, on en a vite fait le tour. D'autant plus que le mode Deux joueurs n'est pas vraiment fun. ■ F. D.



- 1> Les ballons "x 2" rapportent plus de points.
- 2> Dommage que le mode Versus ne soit pas jouable à quatre !

Jouabilité	6/10
Graphisme	5/10
Son	4/10
Durée de vie	5/10

Genre
Plates-formes/action

Nombre de joueurs
1

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Disney Interactive

Accessoires VM,
Pack Vibration

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

6/10

4/10

Site Web
www.disneyinteractive.com

102 DALMATIENS



Pas de Gérard Depardieu dans cette adaptation poilue des "102 Dalmatians". Au menu, des quintaux de ienchs tachetés, une Cruella d'Enfer charismatique et machiavélique à souhait, des méchants pas tibulaires mais presque, et une mise en scène qui tient la vedette malgré elle. Ouaf !

Cruella d'Enfer est de retour et elle n'est pas contente, mais alors pas du tout ! Rêvant de se faire confectionner une dizaine de manteaux de fourrure blancs à pois noirs, la vilaine retient captifs une centaine de dalmatiens. Les deux dalmatiens encore en liberté vont livrer une course contre la montre pour libérer leurs chiots de frères. Et, si possible, en évitant ou en détruisant les jouets géants que cette frolasse de Cruella a lâchés dans

la ville. Ce n'est pas avec ce scénario que Disney va gagner l'Oscar ; le soft, encore moins (mais sommes-nous vraiment le cœur de cible ? N.D.L.R.). 102 Dalmatiens ne relève pas de l'arnaque : le cocktail, composé de sauts dans un univers en full 3D, de décors dépouillés mais joliment mis en couleurs, d'énigmes à deux francs, de mini-jeux pas déshonorants et d'aventures ronronnantes, a déjà fait ses preuves. C'était sans compter avec une réalisation tech-

nique approximative (bonjour, les bugs d'affichage !) et des angles de vue changeant au moindre mouvement. Forcément, la jouabilité en pâtît, et le moindre bond devient une aventure à vous décrocher l'estomac. Réservé en priorité aux fans du film. ■ M. G.

- 1> Un zeste de Jugeote et ce lascar vous lâchera les pattes !
- 2> La progression dans les niveaux débloque des mini-jeux pas inintéressants. Ici, un mini-golf.
- 3> Un petit tour à l'œil dans un train de fête foraine.

Jouabilité	4/10
Graphisme	5/10
Son	6/10
Durée de vie	5/10



Genre
Plates-formes/actionNombre de joueurs
1Disponibilité
MaintenantÉditeur Universal
Interactive/KonamiAccessoires
VM, Pack VibrationNote d'intérêt
Dreamcast Mag

4/1

Site Web
www.konami.com

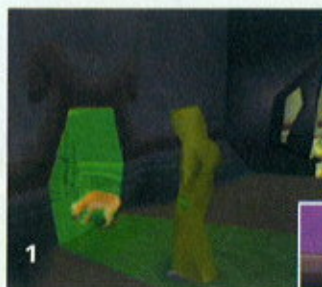
THE GRINCH

Le Grinch, personnage de conte râleur, haineux et grincheux, qui déteste Noël et les enfants, est le héros de drôles de mésaventures. Après le film avec Jim Carrey, voici le jeu. Méfiez-vous des contrefaçons !

Il y a des jours où rien ne va. Alors que le Grinch cherche un moyen machiavélique pour pourrir le Noël des habitants de Whoville, un faux pas et un mauvais coup de vent éparpillent tous les plans de ses inventions. Aidé par son fidèle chien Max, il part les récupérer... Classique jeu d'action en 3D,

The Grinch vous entraîne dans des dizaines de quêtes, la plus importante consistant à récupérer les plans. Quant aux autres, elles sont toutes en rapport avec la malignité du Grinch : détruire les cadeaux du village, repindre les portraits du maire de Whoville, etc.

Au début, vos possibilités d'action sont restreintes : un bouton pour sauter, un autre pour mouvoir un élément du décor et un dernier pour manier Max. En avançant dans l'histoire, le joueur gagne d'autres mouvements, comme sauter plus haut. Malgré la multitude d'étapes et une réalisation correcte, The Grinch souffre d'une action répétitive. La lassitude s'installe vite et il faut attendre près de deux heures avant de voir un premier changement. Si cela s'améliore par la suite, certains d'entre vous auront déjà baissé les bras. Dommage, car il y avait de bonnes idées. ■ F. D.



- 1> Max est utile car il se faufile dans les endroits où le Grinch ne peut aller.
2> Un coup de fesse bien placé et le bonhomme de neige est raplapla.
3> Le lance-œufs pourris permet aussi de distinguer des détails éloignés.

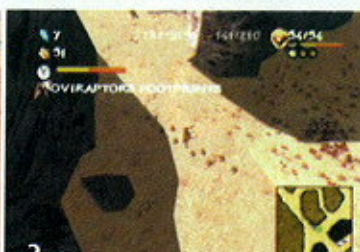
Jouabilité	6/10
Graphisme	3/10
Son	6/10
Durée de vie	3/10

Genre
RPG pour enfantsNombre de joueurs
1Disponibilité
MaintenantÉditeur UbiSoft/
Disney InteractiveAccessoire
VMNote d'intérêt
Dreamcast Mag

6/1

Site Web
www.disney.go.com

DISNEY'S DINOSAUR



Disney Interactive nous a souvent régales avec ses adaptations de dessin animé en jeu vidéo.

C'est à nouveau le cas avec sa dernière production cinématographique, cette fois dans un genre assez peu courant : le jeu de rôles.

Ne dérogeant pas aux bonnes habitudes, ce titre est une transposition fidèle du film. L'histoire, très présente dans le jeu, est relayée par de nombreux extraits du long métrage. À la suite d'une collision entre notre planète et un astéroïde, vous aidez Aladar le dinosaure à mener ses amis vers la terre promise, une région épargnée par la catastrophe naturelle. C'est ici que le côté RPG intervient. Vous dirigez à la fois Aladar et deux autres personnages : Flia le ptéranodon et Zini le lémurien. Chacun possède une spécialité et des caractéristiques propres, qui évoluent au fil de l'histoire.

À tout moment, l'un d'eux peut quitter le groupe et explorer les alentours. Flia effectue les reconnaissances aériennes, Zini escalade falaises et troncs d'arbres, tandis qu'Aladar est plutôt la force d'attaque. Les graphismes en 2D/3D sont superbes, et les extraits du film, de qualité. Le seul reproche concerne des petits problèmes de maniabilité avec Flia. Globalement, l'aventure est facile et à le mérite, au risque d'ennuyer les grands, d'être accessible aux plus jeunes. Tant mieux ! ■ F. D.

- 1> Flia peut porter des objets. Ici, une torche pour brûler un tronc qui bloque le passage.
2> Zini identifie les traces laissées par les amis ou les ennemis.
3> La beauté des extraits du film nous rend béats d'admiration.

Jouabilité	7/10
Graphisme	5/10
Son	7/10
Durée de vie	5/10



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

www.dockgames.com

et

overgame .COM

www.Overgame.com

VOUS FONT GAGNER DE NOMBREUX CADEAUX



En collaboration avec Dreamcast
à l'occasion de la sortie du jeu
Phantasy Star Online

Retrouvez le jeu concours* sur
www.Overgame.com

LE 1^{ER} JEU DE RÔLE JOUABLE
EN LIGNE SUR CONSOLE



OFFRE** EXCLUSIVE DOCK GAMES 1 TEE-SHIRT COLLECTOR OFFERT

aux 1000 premiers acheteurs du jeu



*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Jeu valable du 01/02/2001 au 18/02/2001 inclus pour toute personne résidant en France métropolitaine.
Le règlement complet est déposé chez Maître Desgaignes-Pautrat Béatrice, 23 bis rue de Constantinople, 75008 Paris.
** Offre valable aux magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropolitaine.
©Sega, «Dreamcast» et «Phantasy Star Online» sont des marques déposées de Sega Corporation, 2000. Dock Games est une marque déposée.



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

overgame
.COM



PREVIEWS

Daytona USA 2001	76
Sonic Adventure 2	80
Starlancer	79

Preview



- 1> Non, vous ne rêvez pas, c'est bien un virage dans une centrifugeuse.
- 2> À cette vitesse, le moindre coup de volant trop violent peut être fatal.
- 3> Quand les pneus chauffent trop dans un dérapage, une fumée épaisse s'en dégage.
- 4> Sur les ralentis, le volant en haut à droite de l'écran montre les manœuvres effectuées en cours de partie.
- 5> Un petit tour au Pit où les mécaniciens s'activent pour remettre le bolide d'aplomb.



DAYTONA USA 2001

par Dominique Le Guen

Daytona USA version 2001 fera inévitablement verser quelques larmes de nostalgie aux amateurs. Il leur rappellera les nombreuses heures passées à jouer sur les précédentes moutures, sur Saturn et en arcade. Avec cette nouvelle cuvée, Sega a offert une véritable cure de jouvence au soft.

Dans l'ordre : Daytona USA en arcade puis sur Saturn, suivi des versions Championship Circuit Edition et, enfin, Daytona 2 en arcade. Cette saga à succès, estampillée Sega, a fait le tour du monde, fédérant des millions de fans. C'est d'ailleurs sous la pression grandissante des aficionados que Sega a finalement "cédé". Pourtant, Daytona USA 2001 n'est pas, à proprement parler, une suite au sens traditionnel du terme. Il s'agit plutôt de la remise à niveau technique de

ce titre aux qualités indéniables. Cette version, sans grande nouveauté, ni innovation frappante, mélange en fait les caractéristiques des précédentes moutures (à l'exception de Daytona 2 en arcade) : les amateurs ne seront donc ni déçus, ni dépayés. Nous pouvons féliciter Sega pour le travail fourni afin de relancer le soft sur le plan graphique. Adieu les voitures anguleuses et les polygones grossiers jadis présents sur Saturn. Les carrosseries, soigneusement polies, sont désormais aussi belles et

brillantes que dans Ferrari 355 Challenge. Les décors des circuits et chaque élément au bord des routes (statues, panneaux, rochers, éléments naturels) ont été retravaillés pour donner plus de cachet au jeu.

C'EST DOUX, C'EST NEUF ?

Ça sent le neuf (fait avec du vieux, certes, mais l'on s'en accomode parfaitement). Nous retrouvons non seulement les trois tracés de base de Daytona USA (Three Seven Speedway,



- 6> Quand la voiture a pris quelques chocs, cela se voit sur la carrosserie.
- 7> Elles sont pas top, les bagnoles? Qui ose dire le contraire?
- 8> Des avions qui parquent pour faire beau. Le pied!
- 9> Les replays sont d'excellente facture, avec des angles de caméra bien trouvés.
- 10> Remarquez les traces de gomme sur l'asphalte.
- 11> Le moindre écart, sur le gazon ou dans les barrières, vous fait perdre beaucoup de vitesse.
- 12> Attention au dérapage non contrôlé!

Dinosaur Canyon et Sea-Side Street Galaxy), mais encore deux parcours tirés de Daytona USA CCE (Desert City et National Park Speedway) et trois inédits, spécialement créés pour l'occasion (Circuit Pixie, Rin Rin Rink et Mermaid Lake). Ce qui nous donne un total de huit circuits disponibles au départ. Parmi les quatre bolides proposés en début de partie, les amateurs en reconnaîtront certains aux couleurs familières. Hornet, Grasshopper, Falcon ou Lighting, à vous de choisir! Et si la couleur ne vous plaît pas, libre à vous de les repeindre selon vos goûts.

Côté gameplay, rien n'a changé. Les développeurs ont appliqué les mêmes recettes que précédemment, à savoir des compétitions où il faut finir sur la première marche du podium, alors que 39 concurrents participent à la course.

Daytona 2001 comprend aussi les accidents spectaculaires et les dérapages impressionnants propres à la saga. Courses de stock-cars oblige, les voitures peuvent "voler" très haut au-dessus du sol et effectuer plusieurs tonneaux dans un fracas assourdissant. D'ailleurs, Sega n'a pas été avare en effets spéciaux. Quand la voiture retombe sur le sol, la tôle se froisse et la fumée sort du capot.

TOUJOURS DANS LES VIEUX POTS...

Bien sûr, nous retrouvons également les quatre angles de vue de pilotage. La musique aussi, est restée la même, avec l'éternel crooner qui entonne jusqu'à plus soif "Day-to-na" et "Blue blue skyyyyy" (les thèmes originaux ont été quelque peu remixés) en guise d'accompagnement de la voix off, >

DAYTONA STORY

DAYTONA USA EN ARCADE (1994)

Revenons sept années en arrière. Grâce à cette version de Daytona pour salles d'arcade, Sega entre au panthéon des concepteurs de jeux de courses. À l'époque, le jeu impressionne véritablement par son niveau technique. Il se démarque aussi par un gameplay qui procure un immense plaisir. Les fans se souviennent encore des montées d'adrénaline en cours de partie. Même aujourd'hui, cette version reste une valeur sûre. Certaines salles de jeux proposent d'ailleurs huit bornes reliées en réseau local pour des compétitions endiablées.

DAYTONA USA SUR SATURN (1995)

La Saturn à peine sortie, Sega, alias le roi de l'arcade, décide d'y adapter ses hits, dont Virtua Fighter et Daytona USA. Malheureusement, la console manque de puissance pour reproduire fidèlement l'animation et le graphisme époustouflants de la version arcade. Ceci dit, la maniabilité est exemplaire, et cette version sur console 32 bits fait référence auprès de millions de joueurs. C'est sans parler de la bande-son et du "Rolling Start" restés depuis dans les mémoires... Avis aux connaisseurs.



DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION SUR SATURN (1996)

Un an plus tard, Sega, apparemment peu satisfait de la première adaptation, revoit sa copie. Daytona USA ressort sur Saturn, dans une version CCE qui utilise

le moteur graphique (plus abouti) de Sega Rally. Effectivement, c'est plus joli à regarder et plus rapide. Hélas, à trop privilégier le rendu visuel, le gameplay perd de sa richesse, et le soft, de son âme. Les puristes ne manqueront pas de le souligner.



DAYTONA USA 2001 SUR DREAMCAST (2001)

Daytona is back again et, saut technologique oblige, le jeu n'a jamais été aussi beau. Il compile l'essentiel des précédentes versions pour le graphisme et l'animation. Seule la maniabilité, légèrement différente, a été modifiée. Cela fera-t-il fuir les fans de la première heure? En tout cas, sa venue sur Dreamcast permettra à toute une génération de nouveaux joueurs de découvrir un titre déjà mythique.



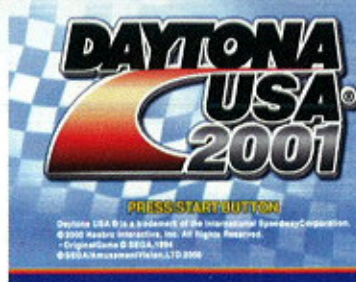
- 13> Et hop, un sympathique saut de l'ange!
- 14> Terminer en bonne place dépend beaucoup du démarrage.
- 15> Les plus brutaux pourront détruire leur voiture facilement.

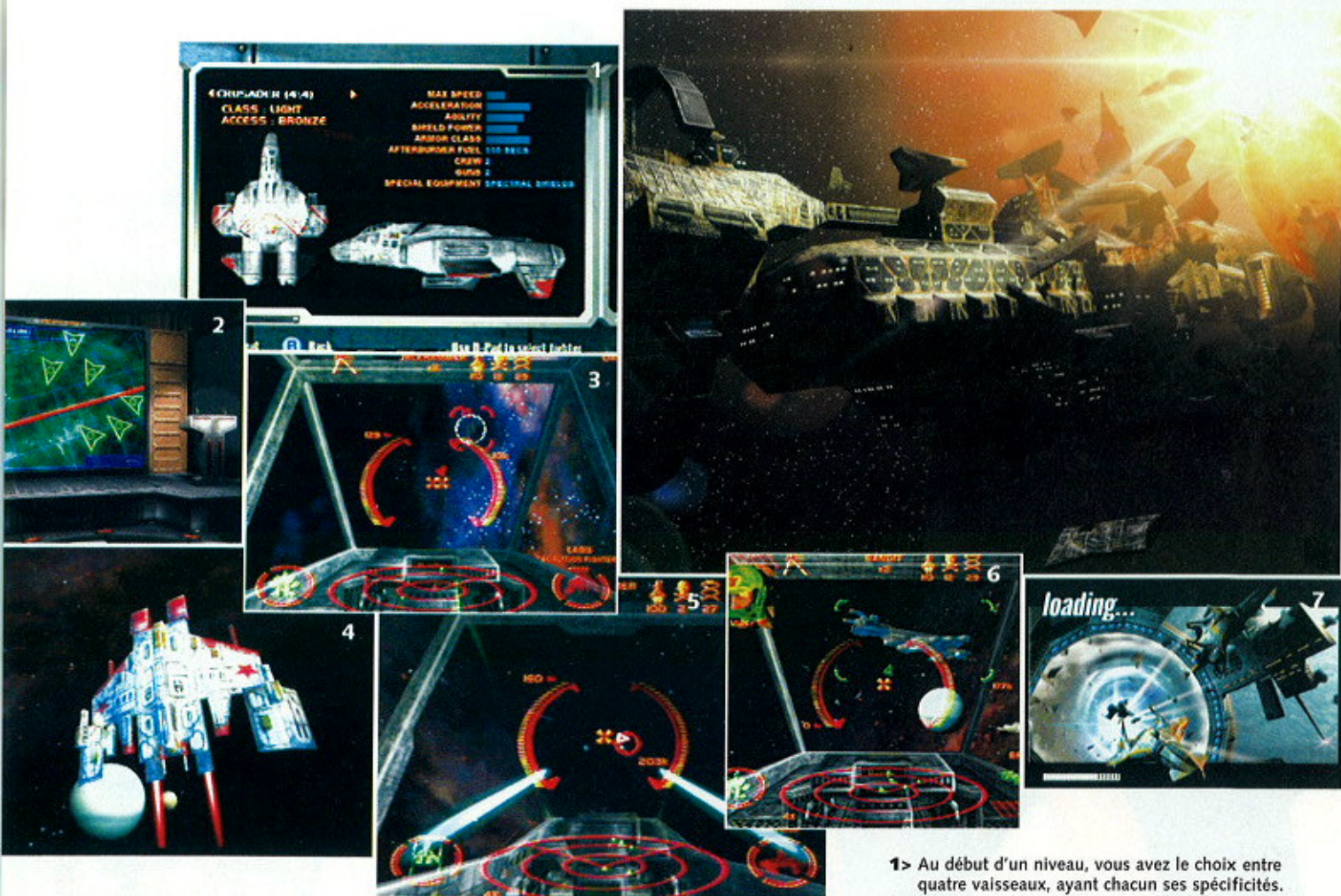
à l'accent exagérément américain. Enfin, il sera possible de jouer en mode Championnat pour débloquer les bonus et (si tout se déroule comme prévu) en réseau *via* Internet.

MANIABILITÉ À REVOIR

Daytona USA version IIIe millénaire reprend donc TOUT des versions précédentes. À un détail près, la maniabilité. Premièrement, les directions sont aujourd'hui bien plus sensibles, dans la configuration par défaut de la manette en tout cas. Pour pallier en partie ce problème, il suffira, normalement, d'entrer dans le

menu des options et de définir une zone de point mort plus conséquente sur la commande analogique. Deuxièmement, réaliser ses dérapages correctement demandera plus de maîtrise. L'idéal sera vraisemblablement de jouer avec un volant. Ces deux aménagements suffiront à révolter les puristes, ceux qui restent très attachés au volet sur Saturn. Ces "défauts" mis à part, Daytona USA 2001 sur Dreamcast promet d'être un titre de qualité. Il devrait rejoindre sans mal le peloton de tête des jeux de courses sur cette console, dans la lignée de Metropolis Street Racer et de F355 Challenge. Qu'il est encore loin, le mois d'avril... ■





- 1> Au début d'un niveau, vous avez le choix entre quatre vaisseaux, ayant chacun ses spécificités.
- 2> Votre mission, que vous êtes obligé d'accepter...
- 3> Le meilleur moyen de repérer un ennemi est d'utiliser le radar.
- 4> Les vaisseaux sont magnifiques et semblent sortir tout droit d'un film de SF.
- 5> Laser à fond, l'ennemi ne devrait pas faire de vieux os.
- 6> Espace, frontière de l'infini...
- 7> Même les écrans de loading sont particulièrement soignés.

STARLANCER

par François Daniel

Les shoot them up spatiaux en 3D ne sont pas encore monnaie courante sur Dreamcast. C'est pourquoi l'adaptation de Starlancer, un hit PC, arrive à point nommé pour combler les fans du genre. Préparez-vous à entrer dans la guerre galactique du III^e millénaire.

L'action se passe au milieu de XXI^e siècle. Les grandes puissances terrestres (France, USA, Chine, Russie, Japon et Grande-Bretagne) se sont alliées pour une conquête spatiale d'envergure.

OUI, CHEF! À VOS ORDRES, CHEF!

Bien sûr, cela ne plaît pas à tout le monde, et la guerre éclate. Vous êtes un jeune bleu du 45^e escadron, et votre rôle est, pour l'instant, d'obéir à vos supérieurs: "Arbeit, schnell!" Les premières missions (en tout, il y en a 24) ont

des objectifs simples: quelques escarmouches avec l'ennemi, protection d'un vaisseau-cargo, opération de sauvetage, interception, etc. Puis, cela se complique, d'autant que rien ne se passe jamais comme prévu. Des incidents surviennent constamment, jusqu'à transformer la mission en une autre. Par exemple, alors qu'on vous avait envoyé escorter un vaisseau important, celui-ci se fait attaquer avant que vous arriviez à temps pour le sauver. Vous devez alors récupérer le contrôleur de bord parmi les débris de l'appareil et le rapporter à bon port.

Toutes ces missions sont entrecoupées par de courtes cinématiques qui rappellent les séries des années 80, comme "Galactica". Starlancer semble être un jeu de longue haleine, qui devrait plaire aux fans de space opera. Le mode Online, sur lequel nous possédons encore peu d'infos, pourrait également faire parler de lui. Imaginez des bastons dans l'espace, à la vitesse de la lumière! Espérons simplement qu'une traduction en français des briefs soit au programme, sinon vous devrez apprendre la langue de Shakespeare au plus vite... ■

Preview



SONIC ADVENTURE 2

par Dominique Le Guen

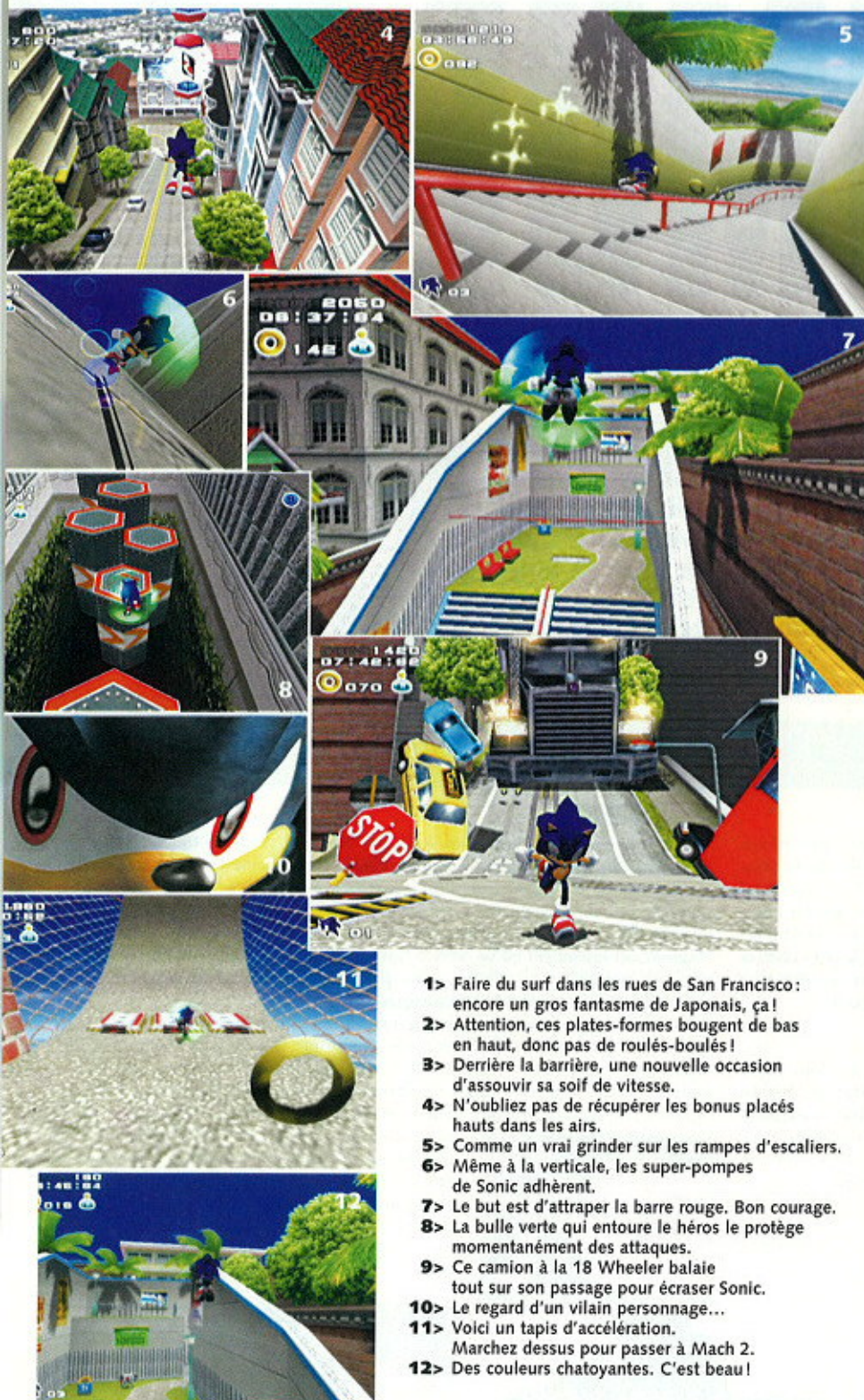
Sonic fêtera bientôt son dixième anniversaire. Depuis ses premières aventures (qui avaient émerveillé tous les joueurs de la planète), en 1991, le hérisson bleu a fait du chemin. La Sonic Team a donc mis les bouchées doubles en prévision de Sonic Adventure 2. Chronique d'un succès annoncé.

Souvenez-vous de Sonic Adventure, dont la sortie avait accompagné l'arrivée de la Dreamcast. À l'époque, le jeu vidéo avait créé la surprise, démontrant, fabuleuses images à l'appui, la puissance de la console. Un soft d'une qualité technique telle qu'il avait forcé l'admiration de tous.

TOUJOURS PLUS SPEED

Aujourd'hui, le deuxième volet s'apprête, lui aussi, à frapper très fort. Il semble que la vague des jeux excellents sur Dreamcast ne soit pas prête de retomber! Et puis, la Sonic Team a une réputation à soutenir. Pour l'instant, nous n'avons pu jouer qu'au premier niveau du jeu, mais nous pouvons déjà

affirmer que Sonic Adventure 2 clouera sur leur siège ceux qui s'y essaieront. Nous retrouvons donc Sonic et sa grande passion pour les marathons courus en deux minutes chrono. L'impression de vitesse est d'ailleurs la première chose qui frappe. Sonic court très vite (comme Forrest Gump) et ne s'arrête que s'il rencontre un obstacle (pas comme Forrest Gump). Quand il fonce, tête baissée, piquants au vent, le paysage défile à une vitesse hallucinante. Et dès qu'il passe sur un tapis accélérateur, le soft devient encore plus grisant. Cela se voit comme les yeux au milieu de la figure: la Sonic Team a soigné le bébé. Quant aux amis du hérisson, ils répondent tous présents, à l'instar de Knuckles et des gentilles petites bestioles bleues appelées "Chaos". Faut dire que l'infâme Dr Robotnik a encore manigancé des plans machiavéliques.



- 1> Faire du surf dans les rues de San Francisco: encore un gros fantôme de Japonais, ça!
- 2> Attention, ces plates-formes bougent de bas en haut, donc pas de roulés-boulés!
- 3> Derrière la barrière, une nouvelle occasion d'assouvir sa soif de vitesse.
- 4> N'oubliez pas de récupérer les bonus placés hauts dans les airs.
- 5> Comme un vrai grinder sur les rampes d'escaliers.
- 6> Même à la verticale, les super-pompes de Sonic adhèrent.
- 7> Le but est d'attraper la barre rouge. Bon courage.
- 8> La bulle verte qui entoure le héros le protège momentanément des attaques.
- 9> Ce camion à la 18 Wheeler balaie tout sur son passage pour écraser Sonic.
- 10> Le regard d'un vilain personnage...
- 11> Voici un tapis d'accélération. Marchez dessus pour passer à Mach 2.
- 12> Des couleurs chatoyantes. C'est beau!

Il s'est de plus maqué avec un ennemi tout beau, tout neuf (lavé avec Mir laine), qui s'avère être un clone tout noir de Sonic! Néanmoins, cette nouvelle aventure devrait pas mal ressembler, par le concept, à la précédente. L'objectif, presque immuable, consiste à sauver le monde en récupérant un max d'anneaux dorés au passage. En revanche, la partie "quête" devrait être davantage développée. Wait and see. On s'attend à du grand spectacle, à des séquences à vous dresser les cheveux sur la tête. Comme ce passage

en snowboard dans les rues en pente d'un San Francisco colorié façon cartoon, ces loopings vertigineux entre les immeubles de la ville, cette course-poursuite avec un énorme camion sur les talons, ou encore ces longues glissades sur des rampes d'escaliers à la façon des tagueurs de Jet Set Radio.

La Sonic Team a misé sur la carte de l'excès à fond. La preuve avec la première séquence de la démo que nous avons eue entre les mains, où l'on voit Sonic se jeter d'un hélicoptère dans le vide!

SONIC GRAPHIE

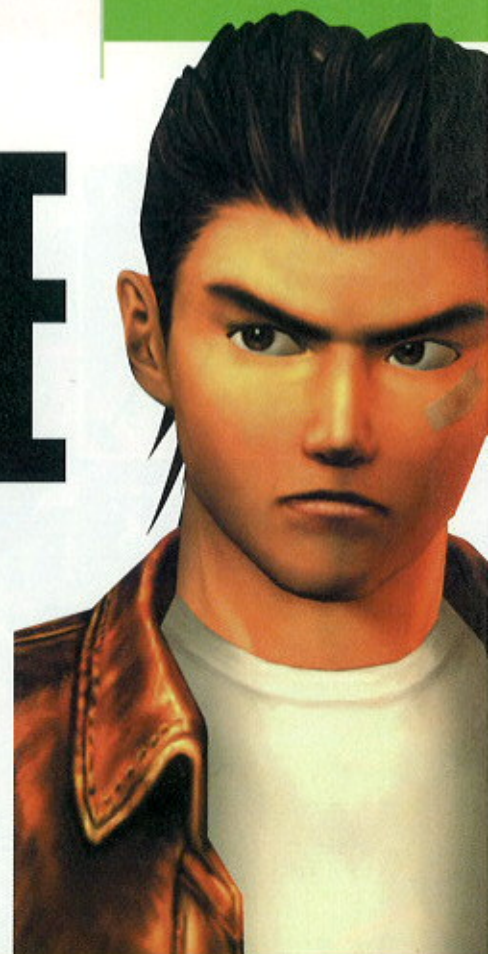
Voici dix ans que Sonic nous fascine sur un tas de consoles différentes! Un prétexte en or pour lister toutes ses apparitions depuis 1991. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site suivant (d'où provient l'illustration, elle-même tirée d'un vieux manuel de jeu qui montre les premières esquisses de la Sonic Team): www.soniconline.free.fr/

- 1991** Sonic (Megadrive, Master System et Game Gear).
- 1992** Sonic 2 (Megadrive, Master System et Game Gear).
- 1993** SegaSonic (Arcade); Sonic CD (Mega CD et PC); Sonic Chaos (Master System et Game Gear); Sonic Spinball (Megadrive et Game Gear).
- 1994** Sonic 3 (Megadrive); Sonic Drift (Game Gear); Sonic's Pico Studio (Pico); Sonic & Knuckles (Megadrive et PC); Sonic Triple Trouble (Game Gear).
- 1995** Sonic Drift 2 (Game Gear); Sonic Compilation (Megadrive); Sonic 2 in 1 (Game Gear); Sonic Labyrinth (Game Gear); Wacky Worlds (Megadrive).
- 1996** Sonic the Fighters (Arcade); Sonic 3D Blast (Megadrive, Saturn et PC).
- 1997** Sonic Jam (Saturn).
- 1998** Sonic R (Saturn et PC).
- 1999** Sonic Pocket Adventure (Neo Geo Pocket Color); Sonic Adventure (Dreamcast).
- 2001** Sonic Adventure 2 (Dreamcast).



Sonic Adventure 2 ou l'électrochoc ludo-interactif de ce nouveau millénaire... Nous en redemandons car, nous a-t-on promis, les défauts techniques du premier volet auraient été totalement gommés. D'autre part, la palette des couleurs a été revue à la hausse lors de la conception du soft: les décors sont éclatants, avec des tons chatoyants et des textures de très bon goût. Enfin, Sonic Adventure 2 devrait se démarquer par un plaisir de jeu inégalé, grâce à un gameplay novateur. Gare aux montées d'adrénaline! ■

SHENMUE



Cette aide de jeu a été conçue pour permettre au joueur de boucler l'enquête principale de Shenmue. Tous les événements et actions clés sont décrits dans les moindres détails. Certaines séquences ont été volontairement occultées, car elles offrent peu d'intérêt en terme d'investigation pure. Il s'agit de mini-quêtes annexes et facultatives, voire aléatoires, que vous déciderez ou non d'accomplir. Gardez à l'esprit qu'un jeu d'aventures, qu'il s'agisse ou non d'une enquête, n'a d'intérêt que si vous vous creusez la cervelle un minimum. Cette soluce est donc à consommer avec modération !

DISQUE 1

PROLOGUE

L'affaire débute dans la soirée du 29 novembre 1986. Alors qu'il rentre dans la résidence familiale, Ryo réalise que la quiétude habituelle est troublée par la visite d'inconnus. Il se dirige vers le dojo où il découvre son père, Hazuki, s'entretenant avec un inquiétant Chinois. **Ce dernier exige qu'Hazuki lui remette un mystérieux miroir.** Devant son refus, le Chinois saisit Ryo à la gorge et menace de le tuer. **Sous la pression, le père cède et révèle l'emplacement du précieux objet.** Satisfait, le Chinois accorde une mort honorable à Hazuki, sous le regard de son fils impuissant.

LA RÉSIDENCE FAMILIALE

L'aventure commence quatre jours plus tard, après les funérailles d'Hazuki. **Vous avez pris la décision de retrouver ce mystérieux Lan-Di afin de venger votre père.** En quittant votre chambre, **Ine vous remet vos 500 yens quotidiens et vous suggère de rendre visite à Fukuhara,** dans le dojo attenant à la maison. Avant de vous y rendre, vous pouvez prendre le temps de visiter la demeure et d'y collecter quelques objets.

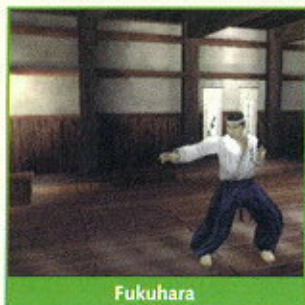
Il y a notamment deux parchemins décrivant des techniques de combat. Le premier est sur le bureau de la chambre de Fukuhara; le second se trouve dans un panier, dans le petit couloir reliant la chambre du père à l'autel familial. **Rendez-vous au dojo et interrogez Fukuhara** afin d'obtenir quelques informations supplémentaires. Il ne sait rien de plus que vous et, sentant que vous êtes bien décidé à mener votre enquête, il tentera en vain de tempérer votre ardeur. Il est maintenant temps de quitter la résidence familiale pour se lancer dans l'exploration du vaste monde.

PREMIERS INDICES

Marchez le long de la rue jusqu'à un petit temple. **Vous y rencontrez Megumi, une petite fille avec qui débute véritablement l'enquête.** La fillette a recueilli un chaton dont la mère a été écrasée par une voiture noire, le soir du meurtre de votre père. Si vous le désirez, vous pouvez décider de donner quotidiennement de la nourriture au petit chat. **Megumi sait également qu'un certain Yamagishi-san a, lui aussi, été heurté par cette voiture.** À l'évidence, **votre prochain objectif est de trouver ce Yamagishi-san, qui réside à Sakuragaoka,** la zone pavillonnaire voisine. À Sakuragaoka, une quête annexe peut vous être proposée: une vieille dame cherche la maison de Yamamoto, et comme vous êtes bien élevé, vous vous empresserez d'accéder à sa requête, pendant qu'elle vous attendra dans le square voisin. La maison en question est située presque en face du square. Ensuite, rendez visite à Yamagishi-san. **Il habite le pavillon entouré par une palissade en tôle bleue, à droite du magasin.** Il est dans son jardin et il vous apprendra que **la voiture noire roulait en direction du quartier commerçant de Dobuita.** Notez que vous pouvez acheter de la nourriture pour le chat dans le magasin.



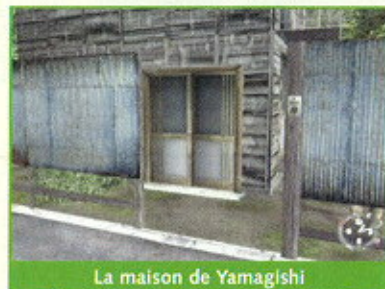
Megumi et son chat



Fukuhara



La chambre de Fukuhara



La maison de Yamagishi



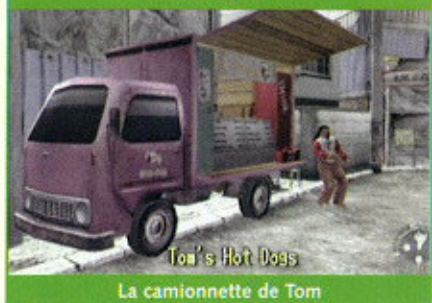
Le magasin de Sakuragaoka

LES RUES DE DOBUITA

Les deux issues de Sakuragaoka mènent au quartier commerçant de Dobuita. La première fois que l'on s'y rend, on se sent vraiment perdu. Mais vous devriez vous adapter rapidement à la géographie du lieu. **Dans un premier temps, rendez visite à votre amie Nozomi qui travaille comme vendeuse chez la fleuriste de Dobuita.** Elle vous révèle que la voiture noire l'a éclaboussée et que Tom a échangé quelques noms d'oiseaux avec le chauffard. **Tom est le rasta qui tient le stand de hot dogs, situé un peu plus bas dans la rue. Il vous confirme qu'il a bel et bien aperçu Lan-Di.** Puisque vous recherchez un Chinois, il vous conseille de vous adresser à la communauté chinoise de Dobuita, en commençant par l'agence de voyages qui se trouve en face de son stand.



Nozomi

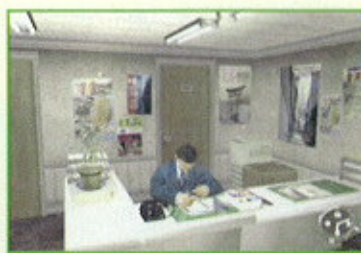


La camionnette de Tom

LA COMMUNAUTÉ CHINOISE

Le tour operator vous recommande d'enquêter au restaurant Ajiichi, tenu par une famille chinoise. Là-bas, le cuisinier et son épouse vous parlent de la confrérie des Trois Lames. Cette expression désigne trois métiers couramment exercés par les Chinois: barbier, tailleur et cuisinier. **Rendez-vous au Manpuku Ken à partir de 17h00, à la recherche d'un autre cuisinier.** Cette échoppe est établie dans la même rue que le restaurant, à côté du Karaoke Nana.

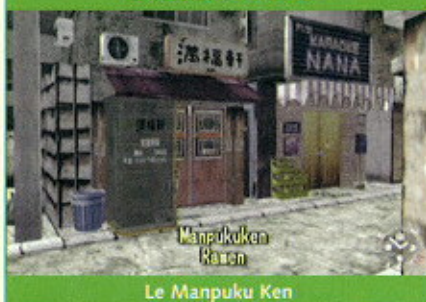
Là, vous rencontrez la veuve du cuisinier qui vous orientera vers deux autres membres des Trois Lames: Yong-san et Wu-san. Connaissant la réputation de piliers de bar des deux hommes, vous décidez de fouiller le quartier. **Allez au Yokosuka Bar, situé face au Manpuku Ken.** Vous y verrez Yong et Wu attablés en charmante compagnie. Ils se présentent spontanément et, sur votre insistance, vous mettent sur la piste de Liu, le barbier des Trois Lames. L'échoppe du barbier se trouve à proximité de l'accès à Dobuita, près du parc de Sakuragaoka. Vous la reconnaîtrez facilement grâce à l'enseigne caractéristique de la profession. **Quand vous demanderez au barbier s'il connaît Lan-Di, l'homme vous conseillera de vous adresser à son père.** Assis sur un banc



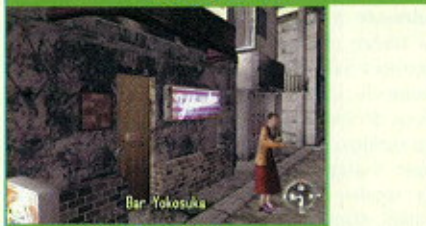
Le tour operator



Le restaurant chinois



Le Manpuku Ken



Le Yokosuka Bar



Le barbier

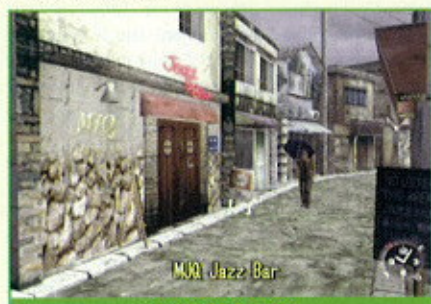
du parc Suzume (dans la rue adjacente à la salle d'arcade), le vieillard évoque un lien probable entre Lan-Di et la mafia chinoise de Hong-Kong. Hong-Kong étant une ville portuaire, vous devriez peut-être chercher du côté des marins. De l'avis général, les marins se réunissent dans les bars. **Voilà une bonne occasion de retourner au Yokosuka Bar.**

LA TOURNÉE DES BARS

Le Yokosuka n'ouvre pas ses portes avant 17h00. Selon le patron, les marins ne fréquentent pas son établissement. **Il vous recommande de fouiner plutôt du côté du Heartbeats**

Bar ou du MJQ Jazz Bar, et vous met en garde contre leur mauvaise fréquentation. Le MJQ Jazz Bar est juste à côté du Yokosuka Bar et il ouvre à 19h00. **En y entrant, vous tomberez sur deux lascars en pleine partie de billard.** L'un d'eux vous met au défi de rentrer la boule n° 9 du premier coup. **L'enjeu est le suivant: vous gagnez, il répond à vos questions; vous perdez, vous lui payez un coup.** Après votre victoire, l'homme et son compagnon avouent qu'ils ne sont pas des marins.

Il reste donc la piste du Heartbeats Bar. On y accède par un petit escalier discret, en face du magasin de motos. Deux ivrognes tenteront de vous barrer la route. **Cette scène fera l'objet d'un bref QTE (Quick Timer Event: séquence de jeu pendant laquelle il faut appuyer avec réflexe sur certaines touches), suivi d'une baston générale à votre entrée dans le bar.** Après avoir calmé tout ce beau monde, demandez des infos au barman. Il vous conseille de rencontrer Charlie, un biker un peu escroc à ses heures, pouvant être lié à la mafia. Votre prochaine étape sera le magasin de motos, dès le lendemain.



Le MJQ Jazz Bar



L'accès du Heartbeats Bar

Le lendemain (ou un autre jour de la semaine, c'est aléatoire), vous croiserez le serveur du restaurant Ajiichi, assoiffé. Payez-lui une canette, histoire d'entretenir de bonnes relations avec les Chinois, cela pourra toujours servir... Puis repartez à la recherche de Charlie. Dirigez-vous vers le magasin de bécanes pour parler à l'homme qui bricole sa moto sur le trottoir. **Il vous recommande d'enquêter du côté des magasins de fringues.** Dans la rue principale de Dobuita, toutes les boutiques semblent effectivement connaître Charlie. Le patron du surplus militaire vous dira même qu'on peut le voir rôder près des magasins en fin de journée. Hum, la moisson d'infos est plutôt maigre.

Si vous interrogez la vendeuse de fruits, elle vous parlera d'un gars tatoué qui travaille à Nagai Industries. Où sont les locaux de cette société? Personne ne semble le savoir. Lorsque vous posez la question au vendeur de

hamburgers, celui-ci prend un air embarrassé et prétexte beaucoup de travail pour clore la discussion. C'est sans doute dans ce coin qu'il faut chercher. **Le patron du magasin de jeans, Water Dragon, est celui qui vous mettra sur la bonne voie** (attention, sa sœur, elle, ne révèle rien du tout). Les locaux de Nagai Industries sont à quelques mètres de sa boutique. Il s'agit de la porte verte surmontée d'une caméra de télésurveillance.

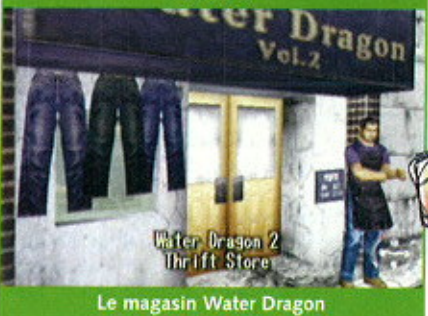
À l'étage, vous tombez sur une réunion de quatre hommes louches. Ils ne feront que confirmer ce que vous savez déjà: **Charlie rôde la nuit, près des magasins de fringues. Retournez là-bas et attendez qu'il se montre.** À partir de 19h00, un lascar vous accoste et vous propose de rencontrer Charlie. Il vous guide vers le parking où quatre de ses potes de bistrot l'attendent. Ce sera l'occasion de mettre en pratique les arts martiaux que vous a enseignés votre père.

À l'issue du combat, un de vos adversaires vous parle d'un tatoueur qui exerce dans les environs. Il serait opportun d'être pris d'une subite envie de jouer à Hang-On. Rendez-vous à la salle d'arcade où se trouvent deux "bad boys" dont l'un arbore un énorme tatouage sur le bras. Ils vous renseigneront sur le tatoueur si vous acceptez d'adhérer à leur gang. **Donnez votre accord et vous apprendrez que le tatoueur travaille à Okayama Heights.** Il s'agit de l'immeuble en face du Yokosuka Bar.

Son atelier est au premier étage, porte du milieu. Le tatoueur refuse de vous laisser entrer puis, devant votre insistance, vous invite à repasser le lendemain. Le jour suivant, vous aurez probablement du temps à tuer en attendant l'ouverture de l'atelier de tatouage, à 15h00. La salle d'arcade ou la galerie de jackpots sont des endroits parfaits pour ça. En milieu d'après-midi, allez à votre rendez-vous. **Le tatoueur vous informe que Charlie dort dans la pièce d'à côté.** C'est effectivement le cas. Neutralisez-le au cours d'un bref QTE et il acceptera de vous faire rencontrer le Cartel le lendemain à 15h00, dans la salle d'arcade. Très naïvement, vous le croyez.



Le biker

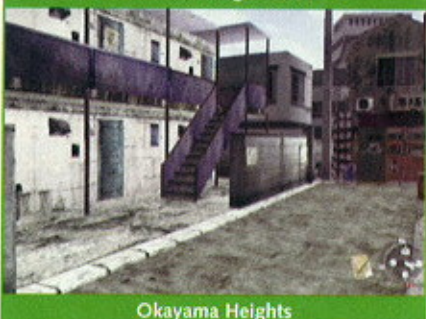


Le magasin Water Dragon



Nagai Industries

Les locaux de Nagai Industries



Okayama Heights

LA LETTRE CHINOISE

L'événement suivant se produira en fin d'après-midi ou le lendemain matin, selon l'heure à laquelle vous rentrez chez vous. Ryo se recueille dans le dojo lorsque Fukuhara fait son entrée. Vous faites un combat d'entraînement et lui expliquez l'avancée de votre enquête. **Ine-san vous arrête quand vous quittez le dojo et vous remet une lettre écrite en chinois, adressée à votre père.** Il va falloir réactiver la filière chinoise, semble-t-il. Lorsque vous arrivez à Sakuragaoka, un enfant en larmes vous bouscule. Un sale type lui a volé son ballon. Vous décidez d'apprendre les bonnes manières au malotru. Ils sont cinq, et vous devrez encore faire étalage de vos compétences martiales. Le combat se conclura par un rapide QTE au cours duquel Ryo nous fait une imitation concluante de Zidane. Figurez-vous que le petit gamin est chinois. Quelle chance! **Rendez-vous au restaurant Ajiichi pour voir si les propriétaires peuvent traduire la lettre.** Mais, c'est impossible: ils ne connaissent pas ces caractères

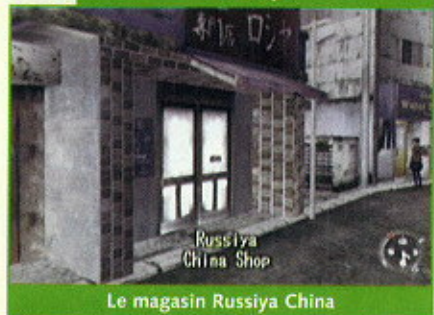


anciens. Ils vous suggèrent de demander l'aide de leur employé, pour le moment absent. Interrogez les gens, en commençant par le vendeur du magasin de sport, en face du restaurant. De fil en aiguille, vous reconstituez l'itinéraire de l'employé du Ajiichi, que vous retrouverez en train de saliver devant le distributeur de boissons. **Payez-lui un coup et il vous conseillera de consulter Xia-san qui travaille au magasin Russiya China, situé un peu plus loin, entre le magasin Water Dragon et la voyante.**

Vous aurez peut-être envie d'aller à votre rendez-vous de 15h00, au cas où Charlie daignerait se montrer! Mais ce ne sera pas le cas, bien sûr. **La vieille dame qui tient l'échoppe du Russiya China est la grand-mère du gamin dont vous avez pris la défense. S'aidant d'une glace, elle déchiffre les caractères, en fait tracés à l'envers.** La lettre contient une sorte d'avertissement à propos du mystérieux miroir et évoque un certain Master Chen, à contacter en cas de besoin. Il y a même un numéro de téléphone!



Le dojo



Le magasin Russiya China



L'employé du restaurant chinois

L'ÉNIGMATIQUE MASTER CHEN

Maintenant que vous disposez d'un numéro de téléphone, c'est l'occasion de rentrer tôt à la maison. **Appelez le 04 68 61 56 47.** En guise d'accueil, vous aurez droit à deux questions: "Father's heaven?" et "Mother's heart?" À "Father's heaven", répondez "Nine dragons", et à "Mother's heart", répondez "Comrades". Ensuite, vous entendrez un simple "Warehouse 8". L'entrepôt n° 8, c'est bien joli, mais des statistiques récentes indiquent qu'il en existe environ 745 549 dans tout le Japon. **Si vous êtes chez vous à 19h00, vous recevrez un appel de Nozomi qui désire vous voir d'urgence pour discuter.**

Si vous l'interrogez à propos de l'entrepôt, elle suggère d'effectuer une recherche à partir du numéro de téléphone. **Le seul endroit où vous pourrez mettre la main sur un annuaire est un bureau de tabac**, situé à l'extrémité de la rue commerçante, un peu après le parking qui a été le théâtre de votre première baston. Un rapide parcours de l'annuaire vous permettra d'identifier le numéro "61" comme étant l'indicatif du quartier d'Amihama. **Interrogez la buraliste**: elle vous indiquera que cela se trouve à proximité du port et que l'on peut s'y rendre en bus. Elle vous précisera même que l'arrêt du bus est sur le boulevard, à l'angle du tabac. **Acquittez-vous de 160 yens pour le billet et sauvegardez.**



Le numéro de Chen



Le bureau de tabac



P... d'annuaire



L'arrêt du bus

DISQUE 2

LA VISITE DU PORT

Après un voyage d'environ vingt minutes, vous arrivez à l'entrée de la zone portuaire. **Entrez dans le port afin de vous faire de nouveaux amis.** Tandis que vous vous approchez d'un vigile, vous êtes témoin d'un racket dans les règles et, bien sûr, vous vous empressiez d'intervenir. **Quelques baffes plus tard, un des agresseurs s'empresse de vous être agréable en vous renseignant sur l'emplacement de l'entrepôt n° 8.** Prenez la direction indiquée. Plus loin, vous trouverez des marquages au sol indiquant l'emplacement de nombreux entrepôts. Plutôt que de vous diriger tout de suite vers l'objectif, **déambulez sur le quai des entrepôts n° 12 à 17.** Vous assisterez à l'expulsion musclée d'un clochard qui s'était réfugié dans l'entrepôt n° 14. Faites preuve de compassion et offrez-lui un café chaud grâce au distributeur de boissons, situé près de l'entrepôt n° 13. Puis revenez à votre objectif. Lorsque vous tentez de pénétrer dans l'entrepôt n° 8, un vigile vous invite fermement à passer votre chemin. Vous aurez beau insister, l'homme de faction ne voudra rien entendre. **Contournez l'entrepôt pour découvrir une lucarne ouverte à l'arrière de l'édifice.** Poussez la caisse isolée pour la placer contre l'empilement de caisses afin de vous hisser jusqu'à la lucarne.

Après l'avoir franchie, vous débouchez sur une passerelle dominant l'entrepôt. **À l'extrémité de celle-ci se trouvent trois bureaux.** Les deux premiers ne renferment rien d'intéressant. Lorsque vous approchez du troisième, les bribes d'une conversation vous parviennent aux oreilles. **Vous apprenez qu'une nouvelle erreur de livraison a été commise et que, décidément,**

les gens n'arrivent pas à faire la distinction entre le nouveau port et le vieux. Tout semble parfaitement normal et légal ici, **c'est donc du côté du vieux port qu'il vous faut chercher.** Quelques rares personnes bien disposées à votre égard accepteront de vous indiquer le vieux port (**la vendeuse de sandwiches est la plus claire sur ce sujet**). Longez le quai vers l'entrepôt n° 18, jusqu'à la camionnette de Tom.

L'accès au vieux port est face à l'arrière de la camionnette (si vous y perdez votre latin, utilisez un des plans affichés un peu partout. Le vieux port est situé à proximité de la base de l'U.S. Navy, au nord-ouest).

LE VIEUX PORT

En essayant d'entrer dans le vieux port, vous serez, une fois n'est pas coutume, refoulé.

Vous décidez alors de tenter à nouveau votre chance la nuit venue. En fonction de l'heure, vous aurez plus ou moins de temps à tuer. Et, croyez-moi, tuer le temps sera une de vos principales activités au port! Fort heureusement, l'épicerie à côté de l'entrepôt n° 18 dispose de deux jeux de fléchettes, dont une variante non pratiquée à Dobuita. **Vous pouvez également rendre service**

à Hisaka-san (la vendeuse de sandwiches) en raisonnant sa jeune sœur, Mai, qui a de mauvaises fréquentations.

Mai se trouve aux alentours de l'entrepôt n° 17, en compagnie de deux collégiennes déchainées. **Vous devrez calmer les deux furies armées de bates de base-ball.** En cas d'échec, ce QTE est sanctionné par un humiliant retour automatique à la maison. Dans tous les cas de figure, **c'est Hisaka-san qui vous remettra sur les rails de votre enquête.** Voyant qu'elle est débordée, vous proposez spontanément d'effectuer la livraison des paniers-repas destinés aux gardes du vieux port. **Vous remarquerez sur la vitre de la guérite que la relève s'effectue entre 20h00 et 21h00.**

C'est votre chance, mais, en attendant, allez jouer aux fléchettes, puis **revenez dès 19h00.** Infiltez-vous dans la guérite à l'insu des gardes de faction. **Soyez prêt à réagir pour parer la chute d'une torche qui pourrait vous trahir.**



L'arrêt de bus du port

Première embrouille



Le quai des entrepôts n° 12 à 17



L'entrée de l'entrepôt n° 8

Muni de la lampe de poche, il vous faut gagner l'entrepôt n° 8 en évitant les nombreuses patrouilles. Si vous échouez, vous serez ramené manu militari à la sortie et vous ne pourrez retenter votre chance que le lendemain. Dès que la séquence d'infiltration démarre, prenez l'allée de droite, au moment où le garde le plus proche vous tourne le dos. Vous rattraperez rapidement un autre garde: surtout, évitez de le dépasser! Suivez-le dans l'allée faisant face à la porte de l'entrepôt n° 4 et vous atteindrez votre objectif quelques mètres plus loin.

Le rideau de fer est baissé, mais une petite porte vous permet d'entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez inspecter l'entrepôt à loisir. De nombreuses œuvres d'art y sont entreposées. Manifestez votre présence en vous emparant maladroitement de l'assiette blanche qui se fracasse sur le sol. Le fils de Master Chen précède de peu son père. Chen est consterné d'apprendre que le miroir a été dérobé, mais votre père était censé en posséder un second (le miroir du Phénix). Il vous invite à trouver rapidement cet objet avant de revenir le voir, en respectant la procédure habituelle.



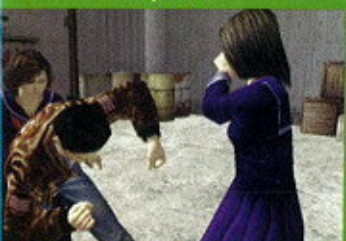
L'entrée du vieux port



L'épicerie



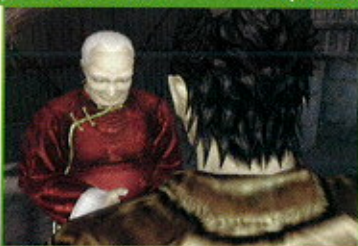
La vendeuse de sandwiches



Les mauvaises fréquentations de Mai



Séquence d'infiltration



La rencontre avec Master Chen



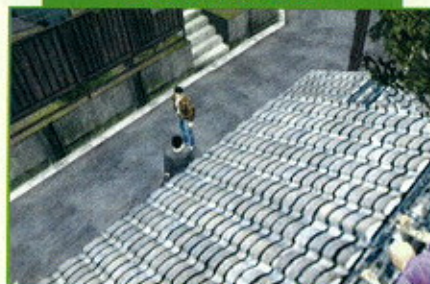
L'HÉRITAGE D'IWAO HAZUKI

C'est donc à la maison, le lendemain matin, que l'aventure reprend. Commencez par interroger Ine pour apprendre que Fukuhara vous cherche. Retrouvez celui-ci près du dojo. Il vous confesse avoir donné tous les détails de l'enquête à Ine. Vous décidez de reparler à Ine. Celle-ci vous apprend que votre père avait déposé quelque chose de très important au magasin d'antiquités de Dobuita, quelques jours avant sa mort. Cela paraît un peu trop simple, mais ça ne coûte rien d'aller y faire un tour. Le vénérable antiquaire a effectivement reçu de votre père une pièce en dépôt. Il vous la remet et vous constatez avec désappointement qu'il s'agit d'une simple garde de sabre. En fait,

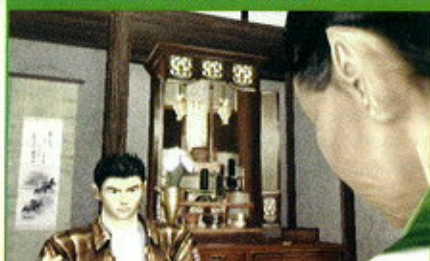
c'est un objet que se transmettent les Hazuki de père en fils, depuis plusieurs générations. En rentrant chez vous, vous rencontrez le fils de Chen qui s'autoproclame garde du corps de l'héritier Hazuki. Il semblerait que cette histoire soit un peu plus complexe qu'il n'y paraît et que votre destinée doit s'accomplir. Vous montrez fièrement votre héritage à Fukuhara qui suggère aussitôt de retrouver Ine dans la salle de l'autel. Cette dernière vous en donnera l'explication symbolique.



Entretien avec Ine-san



Les toits ont des oreilles



Explication devant l'autel des ancêtres

LE SECRET DE LA RÉSIDENCE

Bon, la suite n'est pas facile car il n'y a (à ma connaissance) aucun indice ou information relatifs au secret de la demeure. Vous devez maintenant vous munir d'un certain nombre d'objets répartis dans la maison, si vous ne l'avez pas déjà fait. Des bougies et des allumettes sont recommandées. Vous trouverez le nécessaire sur l'autel et dans un de ses tiroirs. Ensuite, entrez dans la chambre de votre père et récupérez une clé dans le tiroir de son bureau. Enfin, collectez la lampe de poche et les piles qui se trouvent dans le meuble du téléphone et dans un tiroir du buffet (près de la télé).

Après vous être équipé, rendez-vous au dojo. Utilisez la clé pour ouvrir le petit coffre situé à droite des parchemins muraux et vous obtiendrez le katana paternel. Ôtez les parchemins de leur support, puis placez la garde dans la fente de gauche, et la lame dans celle de droite, pour révéler un passage secret muni d'une échelle et accédant à la cave. Utilisez la lampe de poche pour progresser dans les ténèbres jusqu'à une salle. Allumez les bougies et fouinez un peu partout. Vous trouverez une plume dissimulée dans les pages d'un bouquin, posé sur un meuble à droite du miroir.

Un parchemin chinois, décrivant une technique de combat, se trouve sur une des étagères garnies de livres. Le coffre rouge, quant à lui, renferme une photo de votre père. Par ailleurs, vous aurez sans doute remarqué les traces sur le sol, signe que le meuble a été déplacé. En le bougeant, vous découvrez un faux mur que vous vous empressiez d'exploser à coups de masse (la masse est le dernier objet à récupérer dans la pièce). Derrière, une cavité renferme le miroir tant convoité.

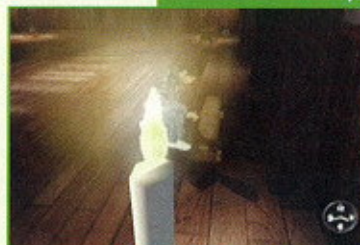
Plus tard, l'action reprend à l'intérieur du dojo, en compagnie de Fukuhara. Sachez qu'il existe un autre parchemin caché dans le dojo. Il est dissimulé derrière le grand parchemin accroché sur le mur de droite. Pour l'atteindre, vous devez utiliser le tabouret placé à proximité. Il est également rédigé en chinois, aussi aurez-vous besoin d'un traducteur pour décrypter les deux trouvailles. En attendant, si vous jugez l'heure décente, appelez Master Chen pour lui faire part de votre découverte et rendez-lui visite. Au moment où vous lui tendez le miroir, l'homme de main de Lan-Di – ou du moins ce qu'il en reste – fait une apparition éclair et vous dérobe l'objet. Avec une agilité déconcertante, il tente de s'échapper, mais c'est sans compter sur la vigilance du fils de Chen et la vôtre. Un rapide QTE vous permettra de récupérer votre bien. Master Chen évoque alors l'existence du gang des Mad Angels et vous informe du départ de Lan-Di pour Hong-Kong. Malgré votre demande, Master Chen refusera catégoriquement de financer votre voyage.



La clé



La lampe de poche



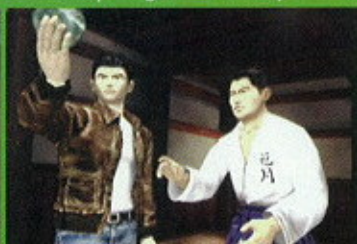
Le katana paternel



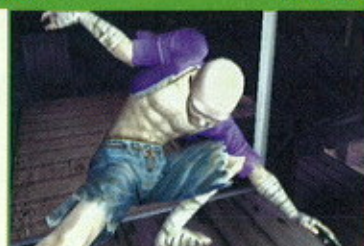
Le passage secret du dojo



La cave



Le miroir du Phénix



L'homme de main de Lan-Di

UN ALLER POUR HONG-KONG

Le lendemain, vous faites le point sur votre situation financière: vous disposez de près de 50 000 yens. Ceux qui ont une petite idée du cours de la monnaie nipponne comprendront immédiatement que ce n'est pas assez. Pour quitter la résidence, Ryo n'a pas d'autre choix que de s'entendre avec Fukuhara. La suite est prévisible, le fourbe ira aussitôt tout balancer à Ine. Celle-ci, connaissant

vos décision de poursuivre l'assassin de votre père, refuse de cautionner une telle folie. Merci Fukuhara! Allez quand même vous renseigner à l'agence de voyages pour découvrir que vous bénéficiez du tarif étudiant et qu'il ne vous en coûtera que 198 000 yens. Il y a bien une autre agence à Dobuita, mais elle n'a pas bonne réputation. L'agence Asia Travel se trouve en face du magasin de Nozomi. L'accueil n'y est pas chaleureux, mais vous obtenez un tarif avantageux à 158 000 yens.

Ine et Chen ne voulant pas financer le voyage et Ryo refusant de demander quoi que ce soit à Nozomi, il ne reste plus que... Fukuhara. Pour se faire pardonner ses nombreuses gaffes, il vous offre ses économies. Il dispose en tout et pour tout d'un peu moins de 40 000 yens. C'est encore insuffisant, d'autant que l'agence de voyages ne délivre pas d'aller simple. Fukuhara vous suggère de demander conseil à Nozomi. Celle-ci vous propose de prendre le bateau. Global Travel Agency n'offrant pas de prestations maritimes, vous devrez vous rabattre sur la désagréable Asia Travel Company qui propose un billet à 69 000 yens, payable d'avance.

La charmante hôtesse vous invite à repasser quelques heures plus tard pour retirer votre titre de transport. Ryo est décidément trop naïf! En effet, lorsque vous retournez chercher votre billet (le jour même ou le lendemain), il n'y a plus de délicieuse hôtesse, et les lascars de service ne sont au courant de rien! Remettez en marche le distributeur de baffes pour leur rappeler que l'on n'arnaque pas Ryo impunément. Cependant, Ryo, incurable naïf, accepte leur "on vous tient au courant". Vous êtes dans une impasse et n'avez d'autre choix que d'attendre d'hypothétiques nouvelles.

Le lendemain, aux premières lueurs de l'aube, le téléphone sonne. Jimmy vous fixe rendez-vous à midi à... la salle d'arcade. À l'heure dite, c'est à Chai, l'homme de main de Lan-Di, que vous aurez affaire. Il vous

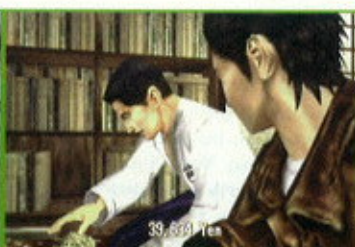


Aide de jeu

apporte le billet pour le dévorer sous vos yeux ébahis. Le combat s'engage, mais aveuglé par votre colère, vous recevrez une sévère dérouillée. Vous ne devez votre salut qu'à l'arrivée de Fukuhara, pour une fois bienvenu. C'en est trop, une petite visite à l'Asia Travel Company s'impose. L'agence est fermée. Tandis que vous menacez d'enfoncer la porte, Jimmy vient voir de quoi il retourne. Pris de panique, il prend la fuite et une course-poursuite s'engage dans tout Dobuita. Ce QTE est assez long, et le temps de réaction vraiment très bref. Vous avez néanmoins le droit à quelques erreurs avant de rattraper Jimmy. Il vous jurera alors qu'il n'a plus votre ticket. Pour une fois, Ryo peut le croire. C'est ici que s'achève le deuxième CD.



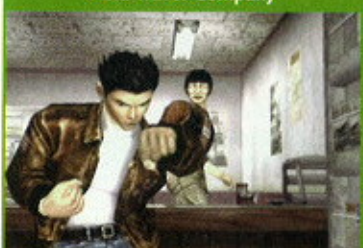
Asia Travel Company



Fukuhara rachète ses gaffes



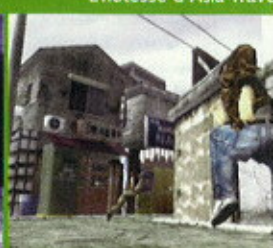
L'hôtesse d'Asia Travel



Ryo, distributeur de baffes



Chai, l'homme de main de Lan-Di



Course-poursuite à Dobuita

DISQUE 3

À LA RECHERCHE D'UN EMPLOI

L'action reprend dans les locaux d'Asia Travel où Ryo a décidé d'interroger Jimmy à l'abri des regards. Jimmy avoue que Chai est de mêche avec le gang des Mad Angels. Ce gang sévit au port et mène la vie dure aux dockers récemment embauchés. En guise de dédommagement, Jimmy vous offre un billet pour les Philippines. Il semblerait que votre prochaine destination soit de nouveau le port. Dans son carnet, Ryo envisage même de travailler. En arrivant au port, interrogez le garde de l'entrée sur les possibilités de boulot. Les deux filières sont la manutention ou la sécurité. Continuez tout droit, un deuxième garde vous invitera à vous renseigner à l'entrepôt n° 18. Mais cette piste ne mène pas loin. Tom et Hisaka n'ont aucun tuyau à vous donner.

Si vous traînez du côté de l'entrepôt n° 12, en début d'après-midi, la situation se déblocquera. Vous y rencontrez Goro, le racketteur du début. Il vous tape dans le dos, en affirmant qu'il est votre meilleur pote et tout le toutim. Si vous cherchez un job, il pense être en mesure de vous dégoter quelque chose. Un rendez-vous est pris pour le lendemain midi, devant l'entrepôt n° 1. Ça sent le coup fourré, mais en l'état actuel des choses, c'est votre seule option.

Vous pouvez aussi passer un coup de fil à Chen pour rencontrer son fils. Celui-ci vous traduira le parchemin trouvé dans le souterrain du dojo. Vous maîtriserez ainsi une nouvelle technique martiale. Comme cela sera de plus en plus souvent le

cas, vous devrez tuer le temps jusqu'au lendemain midi. À l'heure dite, deux personnes sont au rendez-vous. Il s'agit de Mai et de Goro qui vous ont dégöté un plan à l'Alpha Trading Company. C'est l'heure de la pause, et vous pouvez rencontrer le contremaître dans les bureaux de la compagnie jusqu'à 14h00. Ces locaux sont situés sur le quai menant à la camionnette de Tom, à partir de l'étau d'Hisaka. Il s'agit du contremaître que vous

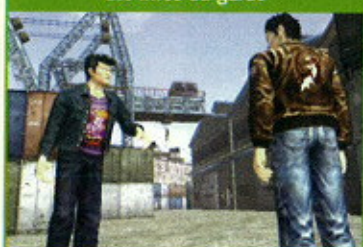
avez sans doute rencontré la veille. Goro et Mai ont bien manœuvré, car aujourd'hui il a du travail pour vous. Il vous propose de faire un essai de conduite de Fenwick. Constatant vos talents innés, il vous annonce que vous commencez tout de suite. Votre tâche consistera à empiler les caisses à l'intérieur de l'entrepôt n° 3. En fin de journée, Mark vous demande de revenir le lendemain, un peu avant 9h00, pour régler quelques détails.



Les infos du garde



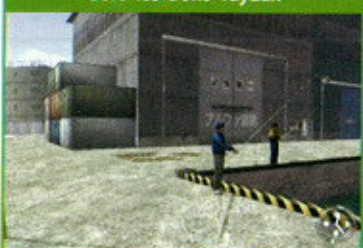
L'entrepôt n° 18



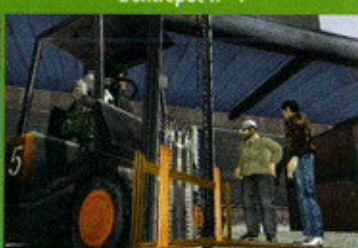
Goro-les-Bons-Tuyaux



L'entrepôt n° 1



L'Alpha Trading Company



Une demi-journée à l'essai

EN QUÊTE DES MAD ANGELS

Malgré la fatigue de la journée, il peut s'avérer judicieux de faire le tour de vos connaissances pour réunir quelques informations sur les Mad Angels. De l'avis général, ce gang est extrêmement dangereux, et vous vous en rendez compte en traînant du côté de l'échoppe d'Hisaka. Là, quelques motards harcèlent un clochard. Devant votre indignation, ils vous proposent un petit rodéo et vont même jusqu'à vous prêter une moto. Plutôt cool ces Angels! Après avoir démontré que vous êtes aussi bon pilote que coigneur (ça, ils le réaliseront plus tard), vous pouvez enfin rentrer au bercail.

Les journées suivantes commencent automatiquement au port, à 8h30. Pourquoi 8h30 et pas 9h00? Tout simplement parce que Mark organise une course de Fenwick pour chauffer les moteurs. À l'issue de l'épreuve, Mark vous remet le planning quotidien. Au cours de votre première journée, vous devez transporter des

caisses de l'entrée du vieux port à l'entrepôt n° 18. Si vous atteignez l'objectif fixé à dix caisses par jour, vous bénéficierez d'une augmentation. La pause de midi sera l'occasion de vous dérouiller les articulations en inculquant un peu de savoir-vivre aux Mad Angels. La conversation qui s'ensuit confirme ce que vous savez déjà: **Master Chen est un ennemi des Mad Angels.**

Au cours de l'après-midi, un petit groupe de Mad Angels vous coince dans un hangar, mais ils en seront pour leurs frais. À 17h00, la sirène vous délivre de votre travail. Après la paie, vous tombez sur Goro, toujours aussi flippé à la simple évocation du nom des Mad Angels. **Continuez à enquêter** (décambulez sur le quai) jusqu'à ce que le fils de Chen vous surprenne à proximité des bureaux de la société qui vous emploie. Il vous enseignera le **Swallow Dive Kick** (Arrière A). Plus tard, près de l'épicerie, le clochard sort de son coin afin de vous enseigner, à son tour, le **Shadow Step**, une technique d'esquive redoutable (Avant Y + B). À défaut d'avoir beaucoup progressé dans votre enquête, vous aurez au moins travaillé la technique.

Le lendemain, après l'échauffement matinal quotidien, vous prenez vos ordres. Il s'agit cette fois de **convoyer les caisses stockées devant l'entrepôt n° 18 jusqu'à l'entrepôt n° 3.** L'itinéraire est un peu plus long et emprunte une portion à fort trafic. Aussi, votre objectif de la journée ne sera que de huit caisses. Pour le convoyage, **préférez l'allée centrale rectiligne** plutôt que le quai plus sinueux. Cette journée sera assez calme, à peine troublée dans l'après-midi par un intermède avec une dizaine de Mad Angels. À l'issue de cet affrontement, vous apprendrez par un Angel que **le gang se réunit régulièrement dans l'entrepôt n° 17.**

En allant traîner de ce côté, après le boulot, vous tomberez sur Mark en train de se faire massacrer par une demi-douzaine d'Angels. Ceux-ci sont plus costauds que les précédents, mais vous devriez en venir à bout assez facilement. Mark vous informe que son frère a été tué par les Mad Angels. **Vous apprenez en outre qu'un deal se prépare avec la mafia chinoise.** Plus tard, rendez visite au clochard afin qu'il vous enseigne la suite de son programme: la **projection Shadow Blade**

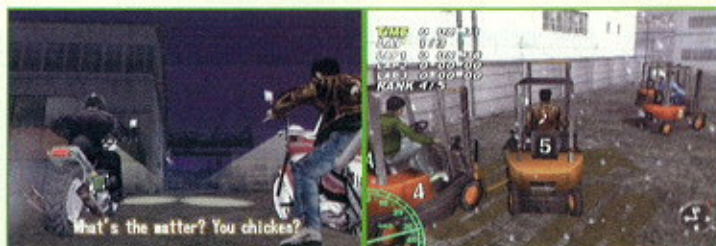
(Avant + Y, B + X). Si vous l'interrogez sur le gang, il vous révélera que les Angels rôdent parfois à moto la nuit. Mais ils ne se montreront pas ce soir-là.

La tâche qui vous est assignée pour la troisième journée est similaire à celle de la veille. Seul événement venant troubler la routine: la **venue de Nozomi**, accompagnée de sa copine, qui vous annonce son départ pour le Canada. Vous devrez **choisir laquelle des deux photos** vous désirez garder en souvenir. Reprenez le travail et attendez la tombée de la nuit. À partir de 20h00, un troupeau de Mad Angels vous cherchera des noises. **Désarçonnez un des motards au cours d'un bref QTE et lancez-vous à la poursuite des bikers.** Cette poursuite s'achèvera aux alentours de l'entrepôt n° 15.

coincez un et exigez qu'il vous donne le nom de son chef. Il se nomme Terry. **Par l'intermédiaire de Chen, vous apprenez que l'objet de la transaction est une grande quantité de drogue.** Inutile de chercher Terry, vous ne le trouverez nulle part.

L'ENLÈVEMENT DE NOZOMI

À 23h45, n'arrivant pas à dormir, vous décidez d'aller prendre l'air. Au moment de sortir, vous recevez un appel de votre ami Chai qui vous informe que Nozomi est entre ses mains. **Il vous invite à rencontrer Terry avant 4h00;** malheureusement, il n'y a plus de bus. **Allez réveiller le patron du magasin de motos.** Il ne peut, hélas, rien pour vous, mais il vous recommande de voir un certain Ito à Sakuragaoka.



Confrontation avec les Mad Angels

Warmup matinal



Les Mad Angels en redemandant

L'enseignement du fils de Chen



L'enseignement du clochard

Mark tabassé



Le départ de Nozomi

Rodéo nocturne



Goro passé à tabac

Nouvelle initiation par le clochard

Sa maison est voisine de celle de Yamagishi-san (le mec qui a été heurté par la voiture au début). C'est un de vos potes, aussi ne fera-t-il aucune difficulté pour vous prêter sa bécane. **Une course contre la montre débute: vous devez atteindre le port impérativement avant 3h30.** Fort heureusement, il n'y a pas de circulation à cette heure avancée de la nuit. Rassurez-vous, ce "run" ne se déroule pas en temps réel!

Rendez-vous au siège social des Mad Angels. Après avoir éliminé le comité d'accueil, vous serez introduit auprès de Terry. **Celui-ci libère Nozomi si vous acceptez de le débarrasser du fils de Master Chen.** Bien entendu, vous acquiescez et vous rentrez à la maison avec Nozomi, assise en amazone sur la moto. La parole de Ryo valant celle de tous les Mad Angels, le programme des prochains jours s'annonce plutôt difficile.

tenir quelques minutes jusqu'à ce que le combat s'achève par un double K.O. suivi d'un QTE. Réagissez promptement, la vie du fils de Chen en dépend. Vous avez rempli votre contrat en démolissant le fils de Chen. **Maintenant, faites l'union sacrée avec lui, avant d'affronter la totalité du gang, soit précisément soixante-dix lascars.** Donnez les baffes tandis que le VM comptabilise vos victimes. **Toutes les vingt victimes, vous devez affronter un boss intermédiaire,** sensiblement plus robuste que les autres. Il est parfois nécessaire d'interrompre le combat pour faire un petit footing: l'autre vous course, bien sûr (ces scènes de poursuite sont parfois cocasses), mais ces quelques secondes de répit vous permettent de regagner des HP. **Au terme de ce combat, vous arrivez devant Terry.** Gui Zhan sollicite l'honneur de se charger de lui. Vu le peu d'enthousiasme qu'il

a montré au cours du combat précédent, vous n'aurez aucun scrupule à le lui laisser. Deux baffes plus tard, l'affaire est entendue. Mais il est trop tard, Lan-Di a quitté le port. **Le fils de Chen vous affirme qu'il va intercéder en votre faveur auprès de son père.** À partir de cet instant, tout s'enchaîne automatiquement. On voit Ryo faire ses adieux à sa mère et à Fukuhara, puis nous le retrouvons au port sur le point d'embarquer. Chen père et fils sont là pour lui dire au revoir. Mais Ryo apprendrait bien une dernière technique de combat avant de partir. **C'est Master Chen en personne qui vous enseigne le Swallow Flip (Arrière + X, A).**

C'est alors que Gui Zhan effectue un QTE qui vous sauve la vie. Chai est, lui aussi, venu vous faire ses adieux, en vous lançant une poutrelle du haut de la grue. Gui Zhan y laisse une jambe, tandis que le combat s'engage. Malgré son apparence de lépreux bossu, Chai est un excellent combattant. Face à lui, plus qu'avec quiconque, **n'hésitez pas à interrompre le combat,** histoire de faire un footing de remise en forme. Après une assez longue séquence, vous devrez faire face à un dernier

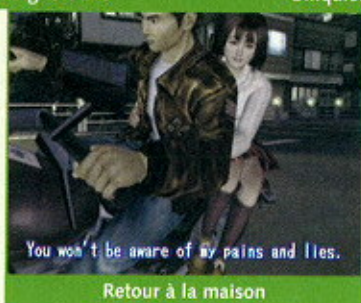
QTE, et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à admirer la séquence de fin, franchement frustrante après tout cela, et à apprécier l'ironie d'une phrase du narrateur qui affirme "the saga has just begun" ("l'histoire ne fait que commencer")...



Séquence Hang-On live



L'inquiétant Terry



Retour à la maison

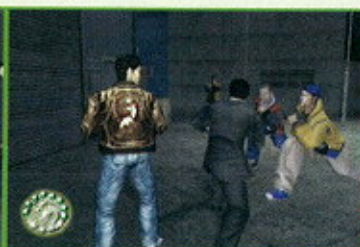
LE DÉNOUEMENT

Au petit matin, le contremaître vous annonce que vous êtes viré. En effet, il ne peut tolérer les continuelles bastons auxquelles vous êtes mêlé. Tom vous invite à déjeuner. Plutôt que d'appeler le fils de Chen pour lui casser la figure, **parlez à Hisaka-san.** Elle vous apprend que Tom a le blues. **Retournez voir ce dernier afin qu'il vous enseigne le Tornado Kick (Avant, Avant + A, A).** Décidément, il n'y a que des grands maîtres d'arts martiaux dans ce port! À l'issue de la leçon, Tom vous explique qu'il repart pour les States dès le lendemain.

L'action reprendra automatiquement à 22h00, alors que vous tendez une embuscade au fils de Chen. Vous le défiez en combat singulier en lui expliquant vos raisons. **Votre objectif consiste à**



Combat contre Gui Zhan



Combat final



Le troisième boss Intermédiaire



Les adieux des Chen



Les adieux de Chai



Les adieux de Nozomi

ANNEXE: MINI-JEUX

Comme c'est souvent le cas, les développeurs ont agrémenté le jeu de "mini-quêtes" destinées à augmenter la durée de vie du soft, pour les joueurs acharnés à qui l'enquête seule ne suffirait pas. Dans Shenmue, il s'agit de primes qui viennent récompenser une performance exceptionnelle à certains mini-jeux. Voici où et comment acquérir ces trophées.

LA SALLE D'ARCADE

LES FLÉCHETTES

On recense quatre jeux de fléchettes dans l'univers de Shenmue. Pour obtenir le trophée en forme de mini-fléchette, il vous faut réaliser un score de 300 points. Au début, cela semble irréaliste, mais après une première belle série, vous aurez le droit à une volée de cinq fléchettes supplémentaires. Vous pourrez ainsi bénéficier de trois volées au total. Notez qu'aucune récompense n'est décernée.



HANG-ON

Pour ceux qui l'ignorent, Hang-On est une célèbre borne d'arcade des années 80, et vous disposez ici de la version d'origine! Vous devez réaliser un score supérieur à dix millions de points pour obtenir une réplique miniature de la borne.



SPACE HARRIER

À l'instar de Hang-On, il s'agit, là aussi, de la borne d'arcade d'origine. Il vous faut réaliser un score de dix millions de points pour obtenir une mini-borne Space Harrier.



QTE TITLE

Il s'agit d'une borne mécanique destinée à générer des QTE. La difficulté augmente à mesure que diminue le temps de réaction impartit. 300 000 points sont nécessaires pour obtenir la réplique de cette borne.



EXCITE QTE 2

Excite QTE 2 est une variante électronique du jeu précédent. En plus des boutons, on utilise la croix directionnelle. Là encore, 300 000 points sont requis pour obtenir le trophée.

LE MJQ JAZZ BAR

LE BILLARD

Votre enquête vous conduira inévitablement au MJQ Jazz Bar. Des consommateurs vous proposeront de relever un défi d'adresse au billard. Si vous parvenez à rentrer la bille n° 9 du premier coup, vous gagnerez un mini-billard.



LA MAISON DU JACKPOT

Cet établissement se situe dans le quartier des bars de Dobuita, un peu après le restaurant chinois Ajiichi. Pour obtenir ce, ou plutôt ces prix, vous devez aligner trois 7 de même couleur. Les prix varient selon le type de jackpot: les jackpots à un jeton vous permettent de gagner une mini-cerise; les jackpots à cinq jetons, un mini-billard; les jackpots à dix jetons, un mini-bandit man-

chot; ceux à vingt jetons, un mini-jukebox. Notez qu'il existe deux récompenses supplémentaires. Il s'agit des certificats Matsuyama et Mitsuka que vous obtiendrez en disposant respectivement de dix mille et cinquante mille jetons.



LE PORT

Chacune de vos cinq journées de travail commence par une course de Fenwick. Les prix, des Fenwick miniatures, dépendent de votre place à l'arrivée; il y a un Fenwick différent pour chaque classement. Notez qu'il existe un raccourci consistant à court-circuiter un pilier un peu avant la ligne d'arrivée. Ce n'est pas grand-chose, mais vous pouvez, à chaque tour, regagner une partie de votre retard éventuel.

QUAKE III ARENA

Vous avez fait vos premiers pas dans les cruelles arènes du Web et l'on vous qualifie de "frag facile", quand ce n'est pas de "rouste en ligne". Insupportable! Il est temps de faire taire vos détracteurs et de passer à la vitesse supérieure. Courage, vous allez tous les pourrir.

MOUVEMENTS

L'erreur classique du novice est de rester immobile pendant un combat. Comment imaginer qu'il est possible de viser, tirer et bouger en même temps? Les conseils qui suivent sont à appliquer absolument si vous visez le poste de maître des arènes. Ce sont les musts des mouvements dans Quake III Arena, expérimentés par des millions de joueurs PC depuis des années. Pour vous entraîner, choisissez une arène en mode Free for all, hors ligne, et mettez tous les Bots sur off.

LE TIR À RECOLONS

Stratégie défensive et offensive



Avant de frimer avec des techniques élaborées, vous devez impérativement apprendre à tirer à reculons. C'est le B.A.BA de Quake III Arena. Imaginez un adversaire sur vos talons. Si vous courez droit devant vous, votre dos offre une cible facile et sans risque pour le poursuivant. Pour éviter ça, il vous faut tirer en même temps que vous fuyez. La technique pour se retourner rapidement et se mettre en position de tir à reculons est la suivante: tout en courant, sautez et, une fois en l'air, faites un 180 degrés avec la visée, puis courez en arrière après avoir touché le sol. Il faut, bien sûr, connaître l'arène un minimum pour ne pas vous manger tous les murs et les angles, et ainsi perdre un temps précieux. Le tir à reculons est également une méthode idéale pour se sortir d'une mêlée à l'issue incertaine.

COURAGE, FUYONS!

Stratégie préventive et défensive



Avez-vous déjà essayé de viser (avec la carabine à patates de votre tendre enfance) un lapin en fuite ou une bécassine en vol? C'est extrêmement difficile, car ils changent sans cesse de trajectoire. Les imiter vous permettra de survivre dans Quake III Arena. **Quand vous traversez une zone dangereuse ou si souhaitez échapper à un adversaire, n'adoptez jamais un comportement prévisible:** courez et sautez simultanément, ou zigzaguez (maintenez la touche "Avant" enfoncée et appuyez par à-coups sur les touches "Pas chassé gauche" et "Pas chassé droit"). **Notez que ce comportement est tout à fait compatible avec le tir à reculons.** Vous pouvez très facilement courir en arrière, tirer et sauter en même temps.

STRAFE JUMP

Stratégie défensive et offensive



Vous avez peut-être remarqué que certains "gladiateurs" sont particulièrement rapides quand ils courent et sautent en même temps. Il est possible qu'ils utilisent le Strafe Jump (saut avec pas chassés), manœuvre assez délicate à réaliser. **Il s'agit de courir, puis d'appuyer en même temps sur les touches "Saut" et "Pas chassé gauche" ou "Pas chassé droit".** Plus vous réalisez de Strafe Jump, plus vous allez vite. Toute la difficulté est de maintenir sa trajectoire.



STRAFE CIRCLE

Stratégie offensive



Ce mouvement est à la fois efficace et simple à réaliser, idéal au Machine Gun ou avec toute arme à vitesse de tir élevée. Il consiste à encercler un adversaire, tout en le mitraillant : visiez/tirez à droite en maintenant enfoncée la touche "Pas chassé gauche". Vous verrez votre avatar se mouvoir en cercle (le meilleur moyen pour s'en rendre compte, à l'entraînement, est de viser/tirer à droite sur le sol ; l'impact des balles dessine alors un joli cercle). Face à plusieurs adversaires, une erreur classique (et fatale) consiste à tirer tout en restant immobile : le Strafe Circle est conseillé pour se défaire de cette mauvaise habitude.

LE TIR DE CÔTÉ

Stratégie offensive



Attention, ça se corse. Le tir de côté permet, pendant que vous courez droit devant vous, de viser/tirer indifféremment à droite ou à gauche. Vous avez probablement noté à quel point les Bots excellent dans cette manœuvre.

Contrairement aux pas chassés, le tir de côté est idéal pour contrer un gaillard qui court parallèlement à vous, sur la gauche, alors qu'un autre adversaire surgit sur la droite. Attention, cette manœuvre demande beaucoup de maîtrise pour conserver sa trajectoire. Pour la réussir, entraînez-vous sur un terrain sans obstacle : courez puis, au moment de viser à gauche, contrebalancez avec la touche "Pas chassé droit", tout en maintenant la touche "Avant" enfoncée. Pour réussir à avancer droit, il faut savoir doser les touches, en relâchant par moments "Avant" et "Pas chassés"... Bon courage, surtout si vous jouez au paddle !

LA POSITION ACCROUPIE

Stratégie offensive et défensive

C'est en combattant les Bots en solo que nous avons réalisé à quel point cette position (préconfigurée dans le menu) s'avère parfois salutaire. En réalité, le fait de se mettre accroupi rend la tâche plus ardue à la partie adverse... Ça ne vous empêche pas, pour autant, de continuer à tirer. Simple et efficace.

ROCKET JUMP

Stratégie offensive

Oubliez toute ambition de contrôler l'arène si vous ne maîtrisez pas le Rocket Jump ! Ce mouvement permet de sauter beaucoup



plus haut qu'un saut classique. Pour le réaliser, visiez vos pieds avec le lance-roquettes, puis sautez et, presque simultanément, tirez ! Attention, l'utilisation du Rocket Jump génère un Splash Damage (50 points de dommages). Il est donc préférable de ne pas en abuser et de se munir d'une armure (dans ce cas, les dégâts se répartissent en 36 points pour l'armure et 14 points pour la vie). Sachez également que, plus vous prenez de l'angle par rapport à vos pieds, plus votre saut en hauteur se transformera en saut en longueur. Quand et pourquoi utiliser le Rocket Jump ? Pour accéder à des plates-formes secrètes : certaines arènes contiennent des zones surélevées et impossibles à atteindre, à moins d'effectuer un super-saut.

Pour prendre un raccourci : c'est dans ce but que la plupart des gladiateurs l'utilisent.

PADDLE OU SOURIS ?

Un joueur qui débute au paddle peut tout à fait devenir un excellent gladiateur. Mais il est vrai qu'entre deux joueurs de même niveau, "une manette n'a aucune chance contre une souris et un clavier". Certains des mouvements cités sont particulièrement difficiles à réaliser sans le mulot Dreamcast. Voilà une excuse en or pour investir... Ou bien pour justifier un taux humiliant de frags !

La rapidité étant un facteur clé de succès dans les arènes, le Rocket Jump est très précieux. En sautant directement à l'étage, vous évitez des escaliers ou autres détours. Le meilleur moyen pour absorber le premier un Power-up.

Pour éviter le Splash Damage adverse : un corps à corps au lance-roquettes est souvent aussi meurtrier pour vous que pour le concurrent. En vous propulsant dans les airs pendant une mêlée, vous évitez des Splash Damage trop importants, tout en continuant à blaster les adversaires d'en haut. Sans parler de l'effet de surprise provoqué et de la difficulté qu'ont alors les autres pour vous viser.

Pour ruser : rien de plus caractéristique que le bruit du Rocket Jump. Faites semblant de sauter à l'étage et, au lieu de ça, restez en bas. Si vous avez un poursuivant, il est cuit. Un grand

nombre de ruses permettent de surprendre l'adversaire... Soyez imaginaire, mais gare aux Splash Damage !

Nota bene : le BFG-10K et le lance-grenades offrent des dérivés du Rocket Jump. Le BFG Jump fonctionne selon le même principe, avec quelques risques supplémentaires de Splash Damage. Le Grenade

Jump, lui, est difficile à maîtriser. Il consiste à lancer une grenade, puis à courir dessus et à appuyer sur la touche "Saut" au moment où elle explose. Avis aux amateurs de sensations fortes !

BACK FLIP

Stratégie : devenir le clown de l'arène



Pour effectuer un Back Flip, il suffit d'appuyer simultanément sur les touches "Saut" et "Arrière". En vue subjective, il ne se passe rien, mais pour vos adversaires (ou si vous êtes en vue à la troisième personne), c'est très clair : vous avez effectué un magnifique saut périlleux en arrière. Bien que peu utile, le Back Flip est amusant à réaliser. Il permet parfois, au même titre qu'un saut classique, d'éviter le Splash Damage d'une roquette explosant au sol. Là, c'est la frime totale.

Trucs et astuces

par François Daniel

Quatre pages de tips ! L'année commence fort. Nous avons écumé le Net pendant des jours pour les dénicher. Sans parler du nombre de nuits blanches passées à les vérifier. Ready 2 Rumble 2, Tony Hawk 2, Sega GT... Les meilleurs hits livrent leurs secrets, rien que pour vos yeux

CAPCOM VS SNK



DÉBLOQUER DES COSTUMES INÉDITS

Les boutons **B**, **START** (à maintenir enfoncé) et la combinaison **A** + **B** à actionner, lors de la sélection des personnages, dévoilent une multitude de nouveaux costumes, pour certains assez flashy.



OBTENIR DES VERSUS POINTS GRATUITS

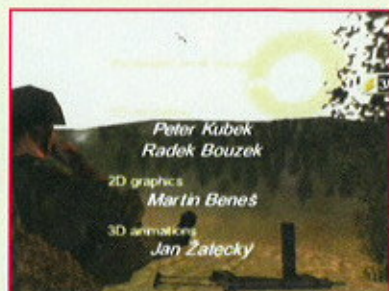
Vous pouvez cumuler 999 Versus Points facilement. Allez dans le mode Training, choisissez vos super-héros et laissez-les inertes pendant une quinzaine de minutes. Quittez la partie, vous serez récompensé par un nombre de Versus Points compris entre 600 et 999. Pratique pour acheter les nouveaux stages et certains persos secrets.



HIDDEN & DANGEROUS

ACTIONNER UN CHEAT MODE

Lorsqu'on vous demande d'entrer votre nom, inscrivez les lettres RVL en laissant clignoter un second L. Appuyez sur **START** pour annuler le nom, puis sur **B** pour revenir au menu principal. L'option "TOUTES LES MISSIONS" ("ALLMISSIONS") s'affichera alors. De plus, quand vous mettrez en pause durant une partie, vous aurez accès à diverses options pour tricher, comme tuer tous les ennemis, sauter une mission et voir le générique de fin.



JET SET RADIO



MARQUER FACILEMENT DES POINTS

Dans Jet Set Radio, le Grind est la technique qui permet de marquer le plus de points. Dans certains niveaux, il est même possible de rester constamment en Grind, comme dans le deuxième stage de Shibuya (les escaliers des deux ponts faisant face au jardin d'enfants le permettent). Utilisez les rampes intérieures des escaliers et sautez d'un escalier à l'autre. Une technique à mettre également en pratique dès le premier niveau, où il est possible de faire le tour de la place sans jamais toucher le sol.

LE MANS



PROFITER D'UNE PAUSE PLEIN ÉCRAN

Pendant la Pause, appuyez en même temps sur **X** et **Y** pour enlever les textes présents à l'écran.

CHANGER L'ANGLE DE CAMÉRA PENDANT LE REPLAY

Appuyez plusieurs fois sur **Y** pour modifier l'angle de vue en cours de Replay.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DÉCLENCHER LES CHEAT MODES

À effectuer en cours de partie. Appuyez sur **START** pour mettre le jeu en Pause. Maintenez enfoncée la gâchette gauche, puis effectuez les manipulations suivantes. Si les codes sont bien entrés, le texte du menu Pause doit trembler.

CUMULER 100 000 POINTS

X, B, ←, X, B
→, X, B, →

TERMINER LE JEU AVEC LE SKATER EN COURS

B, ←, ↑, →, B, ←, ↑
→, A, B, ←, ↑, →, B
←, ↑, →

JOUER AVEC DES LUMIÈRES DISCO

↓, ↑, X
B, ↑, ←
↑, A



JOUER AVEC UNE GRAVITÉ LUNAIRE MULTIPLIÉE PAR DEUX

←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X
Y, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑
X, Y

AVOIR UN ÉQUILIBRE PARFAIT

→, ↑, ←, X
→, ↑, X, Y

OBTENIR 5 000 DOLLARS

A, ↓, ←, →, ↓, ←, →

JOUER EN MODE JET PACK

↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑
↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑
↑, ↑

Dans ce mode, les boutons servent :

A à prendre de l'altitude (active et désactive l'After Burner).

Y à activer le Jet Pack.

L pour les déplacements latéraux gauche.

R pour les déplacements latéraux droit.

Entrez à nouveau le code pour en annuler l'effet.



JOUER AVEC UN ENFANT

B, ↑, ↑, ←, ←
B, ↑, ↓, X

JOUER EN MODE MIROIR

↑, ↓, ←, →, Y, A, X
B, ↑, ↓, ←, →, X, A
X, B

AVOIR UN PHYSIQUE "LUNAIRE"

A, X, ←, ↑, ↓
↑, X, Y

RALENTIR LES SAUTS

B, ↑, Y, X
A, Y, B

DÉCLENCHER LE SMOOTH SHADING

↓, ↓, ↑, X
Y, ↑, →

OUVRIR TOUS LES GAPS

↓, ↑, ←, ←, B
←, ↑, Y, Y, ↑
→, X, X, ↑, A

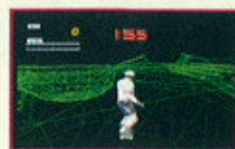
Ce code dévoile également le personnage secret Trixie.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

↑, Y, →, ↑, X, Y
→, ↑, ←, X, X
↑, B, B, ↑, →

JOUER EN MODE FIL DE FER

↓, B, →
↑, X, Y



ENLEVER ET REMETTRE LE SANG

→, ↑, X, Y

AUGMENTER LA VITESSE DE 25 %

↓, X, Y, →, ↑, B
↓, X, Y, →, ↑, B

"SPECIAL" INFINI

A, Y, B, B
↑, ←, Y, X

JOUER AVEC DES PERSOS A LA GROSSE TÊTE

X, B, ↑
←, ←, X
→, ↑, ←



MASTER CODE POUR TOUT AVOIR

A, A, A, X, Y, ↑, ↓
←, ↑, X, Y, A, Y, B
A, Y, B

Allez ensuite sur l'option End Run.

QUAKE III ARENA



BÉNÉFICIER DE NOUVELLES OPTIONS

Munissez-vous d'un clavier et d'une souris Dreamcast. Commencez une partie normalement, puis appuyez sur la touche **F12** du clavier (ou sur la touche **2** qui se trouve en haut, à gauche du clavier). Ensuite, entrez les commandes suivantes :

/who : affiche la liste des joueurs, humains et ceux contrôlés par l'ordinateur.

/say : tapez ensuite un message, il sera envoyé à chaque joueur.

/say4 : envoie un message au joueur 4.

/say3 : envoie un message au joueur 3.

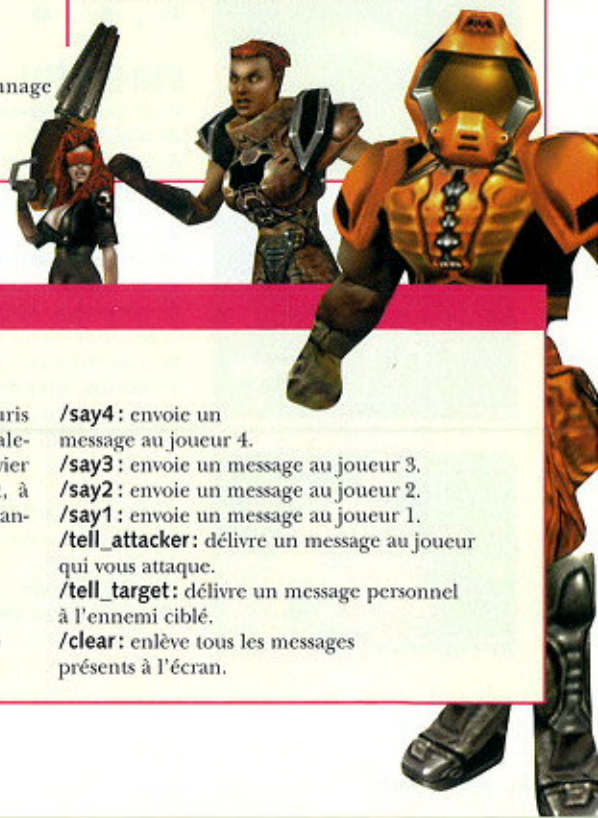
/say2 : envoie un message au joueur 2.

/say1 : envoie un message au joueur 1.

/tell_attacker : délivre un message au joueur qui vous attaque.

/tell_target : délivre un message personnel à l'ennemi ciblé.

/clear : enlève tous les messages présents à l'écran.



CRAZY TAXI

JOUER EN ANOTHER DAY MODE

Pour obtenir un nouveau mode en Arcade, appuyez sur **R** pendant la sélection du personnage. Choisissez ensuite votre taxi et vous verrez les mots "Another Day" s'afficher en bas, à gauche de l'écran. Les clients auront changé d'endroit.



ACCUEILLIR UN PASSAGER HABILÉ EN PLONGEUR

Il y a un passager caché dans l'eau. Allez au port, directement sur la plage. Vous verrez un dollar (\$) jaune dans l'eau. Dirigez-vous vers lui et vous apercevrez un client en tenue de plongée qui vous fait signe.

AVOIR ACCÈS À UN VÉHICULE INÉDIT

À l'écran de sélection des persos, en mode Original, appuyez très rapidement sur **L, R, L, R, L, R**. Sélectionnez un personnage et vous conduirez un vélo-pousse au lieu d'un taxi.



CHANGER DE VUE

Placez une manette dans le port 3 de la Dreamcast. Commencez une partie en mode Arcade ou Original, puis appuyez sur **START** de la manette 3. Vous aurez droit à une vue subjective en appuyant sur **B** (appuyez sur **A** pour revenir à la normale) et à un angle de vue différent en appuyant sur **Y**. De même, vous afficherez le tachymètre en appuyant cinq fois sur **X**.

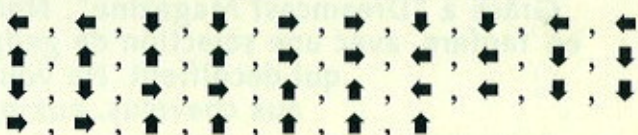


MARVEL VS CAPCOM

JOUER AVEC LES PERSOS CACHÉS

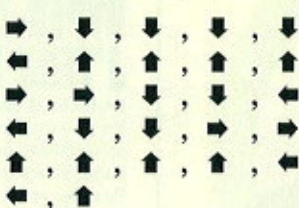
Tous ces codes sont à réaliser pendant la page de sélection des combattants.

GOLD WAR MACHINE: se placer sur Zangief, puis appuyer sur



Une version dorée de War Machine apparaîtra au-dessus de Zangief.

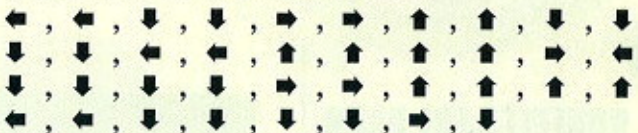
HYPER VENOM: se placer sur Chun-Li, puis appuyer sur



Venom se trouvera au-dessus de Chun-Li.

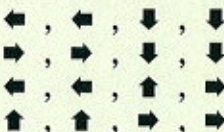


LILITH: se placer sur Zangief, puis appuyer sur



Elle sera positionnée sous War Machine.

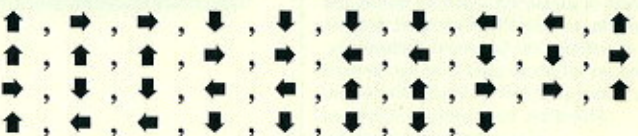
ROL: se placer sur Zangief, puis appuyer sur



Roll se placera à droite de Megaman.

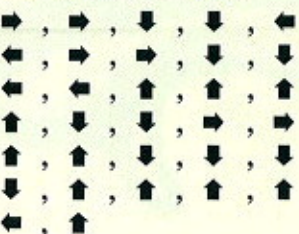


SHADOW LADY: se placer sur Morrigan, puis appuyer sur



C'est sous Gambit que se trouvera Shadow Lady.

ORANGE HULK: se placer sur Chun-Li, puis appuyer sur



Orange Hulk apparaîtra au-dessus de Ryu.



SOUL CALIBUR

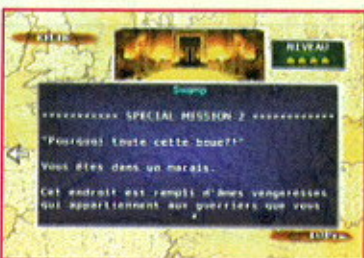
PARTICIPER À LA MISSION SECRET DOJO

Allez sur la carte la plus à l'ouest du mode Mission et placez le pointeur sur la Corée. Vous entendrez un petit bruit indiquant qu'il y a une mission à cet endroit. Validez et vous serez dans le Secret Dojo où cinq missions vous attendent.



PARTICIPER À LA MISSION SECRET SWAMP

De même, allez sur la carte la plus à l'ouest. Au milieu du coin "nord-ouest", à peu près au niveau de la Pologne, se trouve un autre lieu secret appelé The Pit. Entrez et vous aurez deux nouvelles missions à effectuer.



2001 GADGETS DE OUF

Grâce à "Dreamcast Magazine", Noël, c'est toute l'année. Nous débutons donc 2001 en fanfare, avec une sélection de gadgets (pour certains inutiles, donc indispensables) qui décoiffent. Ne vous battez pas, nous avons pensé à tout le monde: aux chevelus, aux plongeurs, aux bigleux, aux sourds et aux fêtards.



SOUFFLEZ-LUI DANS LES BRONCHES

Le Tykho Fan de Lexon comprend des pales en caoutchouc pour éviter de se blesser. Attendez quand même que les températures grimpent avant de vous servir de ce ventilateur de choc, au look aussi kitsch que craquant... Sauf si vous avez le sang chaud, bien sûr. 275 F (41,92 €), en magasins spécialisés.

HYPER-TENDANCE, J'VEUX DIRE

Profilées et aérodynamiques, les lunettes Pro M Frame de Oakley sont taillées pour l'aventure. Grâce à leur matière synthétique flexible, vous les gardez bien en place sur le nez, sans risquer de les perdre lors de sauts ou de chutes dans la poudreuse. 829 F (126,38 €), chez les opticiens.



QUE LA LUMIÈRE SOIT!

La Palm Torch de Lexon, une lampe de poche extra-plate, aux couleurs gales comme l'anis, le chrome et le bleu roi, tient dans n'importe quelle poche de pantalon ou de chemise. Idéale pour faire la lumière sur vos idées noires, par temps de pluie sous la tente. 189 F (28,81 €), dans les magasins spécialisés.



LE SURF EN LOUSEDÉ

Non, ce n'est ni un stéthoscope, ni un casque de standardiste. Le Eyesite, inventé et dessiné par les chercheurs de Charmed Technology, est en fait un monocle ultra-plat qui permet de surfer sur le Net en toute discrétion. Attention, ce prototype n'est pas pour tout de suite.



POUR L'HOMME QUI TOMBE À PIC

Après la montre GPS, voici la première montre à contrôle d'azote. Casio a mis au point cette petite merveille, en titane ultra-léger quasi indestructible, destinée en priorité aux fans de plongée sous-marine. 4400 F (670,77 €), dans les magasins de sport, les bijouteries et les grands magasins.





DVD TOI-MÊME!

Le DVR-1000 de Pioneer appartient à la première génération de graveurs de DVD. Parfait pour enregistrer à l'infini (sur DVD-RW) une à six heures de film ou d'émission culte. Il sera disponible en France dans le courant de l'année. Patience, amis cinéphiles. Moins de 20 000 F (3 048,98 €), dans les magasins spécialisés.



MESSAGE IN A BOTTLE

Le Diabolo Messenger de Lexon est un enregistreur de messages (dessiné par Élise Berthier) qui fonctionne comme une "boîte à meuh". Enregistrez votre petit mot (20 secondes maxi) et laissez-le à l'attention de votre destinataire qui, en le retournant, l'entendra. 175 F (26,67 €), dans les magasins spécialisés.

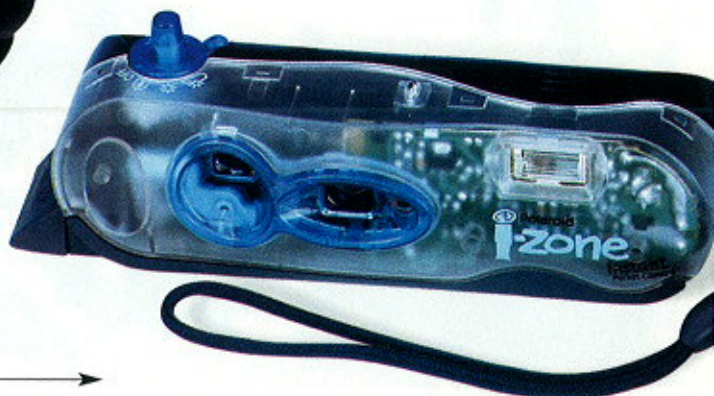


UN FIL À LA PATTE

Le T20s d'Ericsson, petit et de forme arrondie, se love dans le creux de la main. Bi-bande, il a une fonction vibreur et ses touches sont fluorescentes. Disponible en plusieurs coloris et compatible avec le kit MP3 du même fabricant. 1 790 F (272,88 €), sans abonnement, dans les magasins spécialisés.

CLIC-CLAC, C'EST DANS LE POLA

Le I-Zone de Polaroid, qui a déjà fait ses preuves en boîte de nuit et lors de fêtes bien arrosées au Champomy, change de look. Pour 2001, il devient translucide, avec des couleurs acidulées. Clic-clac, clic-clac. 189 F (28,81 €), dans les magasins spécialisés.



par Caroline Toussaint

ON A CRAQUÉ POUR... VERTICAL LIMIT

Attention, film avalanche! Dans "Vertical Limit", Martin Campbell gagne le pari osé d'atteindre des sommets beaucoup plus élevés dans le frisson que "Cliffhanger" (pourtant top) avec Stallone. Crampez-vous!

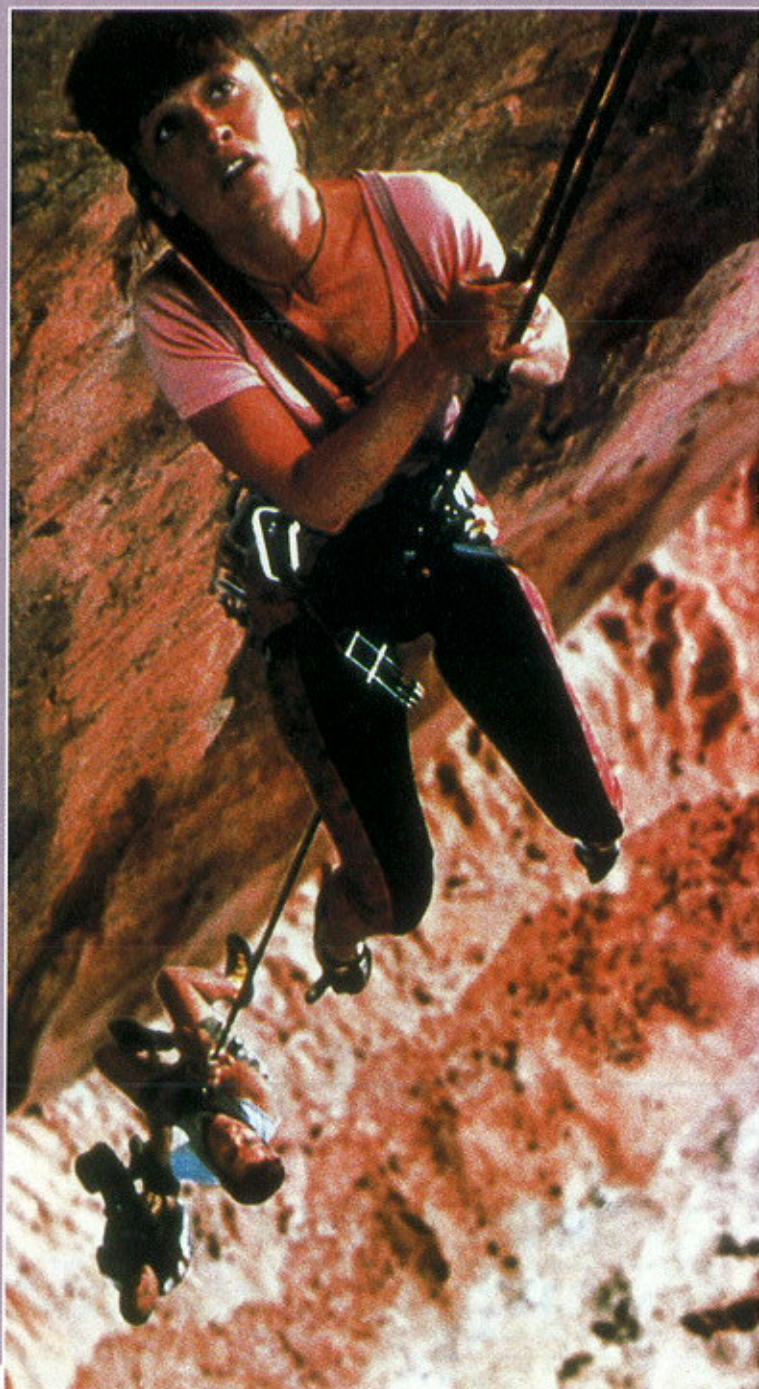
de Martin Campbell,
avec Chris O'Donnell, Scott Glenn, Bill Paxton
sortie le 21 février 2001

On va voir un film comme "Vertical Limit" avec des attentes précises. On veut de l'action, du suspense, des images ébouriffantes et, le temps de quelques séquences, ressentir le grand frisson des sommets. On veut le vent dans la figure, l'angoisse de l'accident, la camaraderie des copains de cordée, et tout ça sans lever les fesses du fauteuil, avec le plaisir coupable de frôler la mort sans courir le moindre danger. Ce que l'on ne cherche pas, en revanche, c'est la subtilité psychologique, les prises de tête et les questions existentielles. Ça tombe plutôt bien, car il n'y a vraiment rien de tel ici.

Résumons. Un alpiniste (Chris O'Donnell, le Robin de "Batman et...") a été contraint de couper la corde qui retenait son papa afin de sauver la vie de sa sœur, lors d'une ascension qui a mal tourné. Quelques années plus tard, il reprend

parka et crampons pour porter secours à celle-ci, coincée dans une crevasse avec un guide blessé et un milliardaire sans scrupules. Pour corser la chose, l'action du film se déroule sur une des montagnes les plus dangereuses du monde, le K2. Or, les sauveteurs transportent une cargaison de nitroglycérine afin de libérer le trio prisonnier des glaces...

Martin Campbell, le réalisateur de "GoldenEye" et du "Masque de Zorro", a déjà prouvé ses talents de cinéaste, mais là, il nous en met vraiment plein les yeux. On reste souvent bouche bée devant l'efficacité de ses prises de vue et son sens de la mise en scène proprement époustoufflant. "Vertical Limit" ne malmène pas nos cellules grises, mais ce festival de chutes et d'explosions offre deux heures de cinéma festif, qui donnent la même sensation que piocher goulûment dans des bonbecs chimiques.





BACKSTAGE

UN PEU DE GÉO

Le K2, vous connaissez? À la fin du film, il n'aura plus de secret pour vous. Le Dapsang ou K2, le deuxième plus haut sommet du monde, est situé entre le Pakistan et la Chine. Il est considéré comme un défi par les alpinistes car aucun de ses flancs n'est facile d'accès. Faces particulièrement escarpées et conditions météo extrêmement rudes sont déjà venues à bout de grimpeurs chevronnés. Si le film est une pure fiction, les scénaristes se sont cependant inspirés de tragédies réelles. En effet, il n'est pas rare que les ascensionnistes outrepassent leurs forces dans l'espoir de parvenir en haut. Le véritable K2 étant impraticable pour un tournage, l'équipe de "Vertical Limit" a choisi de tourner sur le mont Cook, dans les Southern Alps de Nouvelle-Zélande. Mais on s'y croirait.

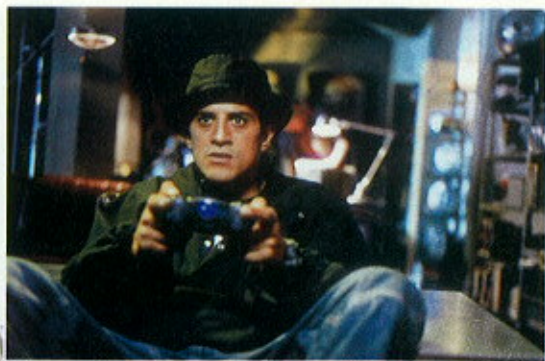
DANS LES COULISSES DE L'EXPLOIT

"Le tournage du film a été particulièrement éprouvant sur le plan physique, se souvient Chris O'Donnell. J'avais trouvé le travail sur les « Batman » déjà corsé, mais là, je dois reconnaître que je me suis farci un entraînement du tonnerre! C'était à la fois excitant... Et totalement épuisant."

Il faut dire que les comédiens ont payé de leur personne sur le plateau. Après avoir suivi un mois d'apprentissage intensif en compagnie d'alpinistes expérimentés (notamment Barry Blanchard, déjà présent sur les prises de vue de "Cliffhanger" de Renny Harlin), ils ont effectué certaines escalades du film, en décors naturels, et ils se sont souvent retrouvés couverts de bleus et d'égratignures. Pas toujours glamour, le métier de star!

PLUS VRAI QUE NATURE

La production n'a pas lésiné sur la dépense. Tous les décors ont été reproduits en images de synthèse afin de simuler les mouvements des caméras et des acteurs. De plus, certaines scènes ont été entièrement filmées en studio. Un plateau réfrigéré de 2 000 mètres carrés a abrité, pendant quelque temps, une montagne artificielle gigantesque. De la cire et de la mousse avaient été pulvérisées sur cette impressionnante structure pour donner l'illusion de la neige. Quant à la crevasse où la sœur du héros se trouve prisonnière, il s'agissait d'un décor monté sur câbles et vérins, permettant de le faire tanguer, et muni de réservoirs destinés à simuler une avalanche extrêmement spectaculaire. Puisqu'on vous dit qu'il faut y aller avec des mouffes et un gros bonnet de laine!



GAMER

de Zak Fishman, avec Saïd Taghmaoui, Camille de Pazzis, Arielle Dombasle sortie le 21 mars 2001

TU TE LA JOUES ?

Comment pouvions-nous échapper à l'appel d'un titre aussi alléchant que "Gamer"? Oui, il y est question de jeux vidéo. Plantons le décor. Un jeune loser (Saïd "La Haine" Taghmaoui) espère devenir multimilliardaire grâce à un soft tout droit sorti de son imagination. La route est longue et semée d'embûches, une d'entre elles prenant "les formes" d'Arielle Dombasle en vilaine entrepreneuse et voleuse d'idées. Commençons par ce que nous avons détesté. "Gamer" cumule les clichés les plus éculés avec, comme très mauvais alibi, l'univers du jeu. Les nanas sont des pétasses, dans la vie comme à l'écran (de jeu), qui ne sont bonnes qu'à séduire le mâle en rut, au moyen de tenues affriolantes et de poses suggestives. Quant aux mecs, ce sont des attardés, mangeurs de pizzas, de grands machos devant l'Éternel, vouant aux jeux vidéo un culte qui confine à l'obsession. Les acteurs y auraient mis davantage du leur que ces défauts auraient (peut-être) été relégués au second plan...

Passons à la phase deux : ce qui nous a plu. Les séquences en images de synthèse, signées Mac Guff Line, méritent à elles seules le détour. La course-poursuite entre la Mini de Taghmaoui et la flicaille, dans les rues de Paris modélisées en 3D, vaut son pesant de cacahuètes. Notons également quelques bonnes idées, comme le fait d'avoir découpé le film en "level" jusqu'au combat final. Saluons enfin la sympathique prestation de Gérard Vives (le musclé efféminé de la sitcom "Les Filles d'à côté") qui parodie à merveille Jean-Claude Van Damme, star au français ridicule.

Benji



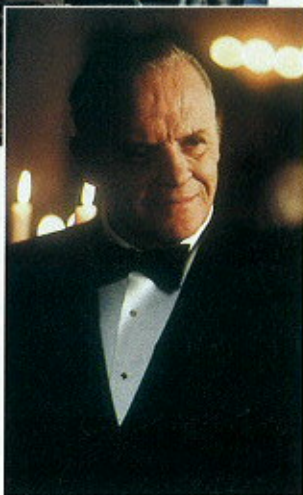


HANNIBAL

de Ridley Scott,
avec Anthony Hopkins,
Julianne Moore, Gary Oldman
sortie le 28 février 2001

BON APPÉTIT, MONSIEUR CANNIBALE!

Tout le monde se souvient d'Hannibal Lecter, le tueur sophistiqué et amateur de chair fraîche du "Silence des agneaux" (réalisé par Johnathan Demme). Ce rôle complètement déjanté avait valu un Oscar à Anthony Hopkins, visiblement ravi de le retrouver dans cette suite attendue, mise en scène par Ridley "Gladiator" Scott. Bien que Jodie Foster ait cédé la place à Julianne Moore dans la peau de sa tendre ennemie, l'agent du FBI Clarice Sterling, notre Hannibal chéri n'a rien perdu de sa superbe face à un milliardaire franchement secoué et prêt à tout pour l'éliminer. Sueurs froides et humour se taillent la part du lion, mais c'est Hopkins, plus cabotin que jamais, qui sort grand gagnant de ces aventures macabres.



LE PACTE DES LOUPS

de Christophe Gans, avec Samuel Le Bihan,
Vincent Cassel, Monica Bellucci, Émilie Dequenne
actuellement en salles

LE CINÉMA FRANÇAIS A LES DENTS LONGUES

Depuis le temps qu'on l'attendait! Voici enfin le film de Christophe Gans ("Crying Freeman"), lancé à grand renfort d'une publicité tapageuse. Les tribulations d'un naturaliste (Samuel Le Bihan) sur la piste de la bête du Gévaudan offrent leur comptant de frissons et de surprises. Certes, le film souffre de quelques baisses de rythme et d'une certaine confusion, mais la beauté des images compense ces défauts. "Le Pacte des loups" n'est pas parfait, il a néanmoins l'avantage d'être unique dans le paysage cinématographique européen, ce qui lui vaut un indéniable et légitime capital de sympathie. Vous ne regretterez pas d'avoir pactisé avec ces loups-là.



Vidéos / DVD

VIDÉO COUP DE CŒUR

SLEEPY HOLLOW ★ ★ ★ ★ ★ LA LEGENDE DU CAVALIER SANS TÊTE

DVD/K7
Pathé!

Voilà du bien beau cinéma, comme seul Monsieur Burton sait en faire! Johnny Depp, en détective citadin et cartésien, tente de coincer un cavalier sans tête qui aimerait bien l'inscrire à son tableau de chasse. La poésie macabre et l'humour très noir de cette fresque fantastique nous procurent d'agréables frissons, et la qualité de la copie ne gâche rien. Comme d'habitude, le DVD est plus satisfaisant que la K7 puisqu'il offre quelques excellents bonus, notamment un intéressant documentaire et les commentaires de Tim Burton himself. Ce sont vraiment des films comme "Sleepy Hollow" qui font aimer le 7^e art, et des DVD comme celui-ci qui donnent leurs lettres de noblesse au "home cinema".

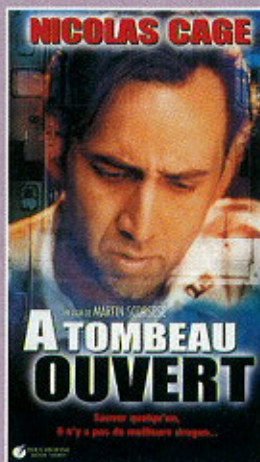


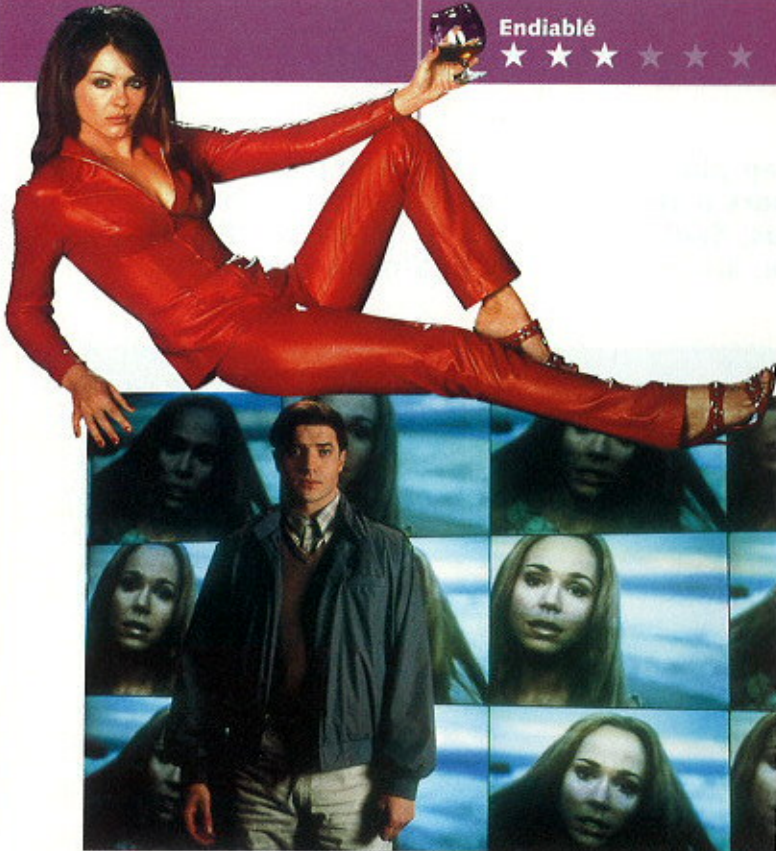
À TOMBEAU OUVERT

K7/DVD

Touchstone Home Video

Quand il s'agit de nous prendre aux tripes, de nous secouer, Martin Scorsese sait y faire! Le réalisateur de "Taxi Driver" nous entraîne dans les rues de New York, aux côtés d'un ambulancier torturé, interprété par Nicolas Cage. Ce périple nocturne au cœur du Hell's Kitchen, le quartier le plus dur de Manhattan, prend des allures de cauchemar devant la caméra particulièrement mobile du maître. Personne n'a jamais aussi bien rendu l'urgence dans laquelle agissent les infirmiers, quotidiennement confrontés à la souffrance. Cette descente aux enfers n'a rien d'une partie de plaisir, mais tout d'un grand moment de cinéma.





Endiablé
★ ★ ★ ★ ★

Quills, la plume et le sang
★ ★ ★ ★ ★

La vérité si je mens 2
★ ★ ★ ★ ★

QUILLS, LA PLUME ET LE SANG

de Philip Kaufman,
avec Geoffrey Rush,
Kate Winslet, Joaquin Phoenix
sortie le 21 mars 2001

DONATIEN EST DE RETOUR

Esprit rebelle, le Divin Marquis continue à faire couler de l'encre. Les scénaristes de "Quills" nous permettent de retrouver Sade au début du XIX^e siècle, interné à Charenton et persécuté par un médecin (Michael Caine). Après l'excellente composition de Daniel Auteuil dans le Sade de Benoît Jacquot, c'est Geoffrey Rush, découvert en pianiste fou dans "Shine", qui interprète le personnage. Il transmet le grain de dérision nécessaire à cette figure excessive, tandis que Kate Winslet ("Titanic") et Joaquin Phoenix ("Gladiator") parviennent à ne pas être étouffés par son exubérance.



LA VÉRITÉ SI JE MENS 2

de Thomas Gilou, avec Richard Anconina, José Garcia, Bruno Solo
actuellement en salles

ON REPREND LES MÊMES...

La vérité! C'est moins bien! Rien ne va plus pour les sympathiques complices du Sentier! Les uns ont des problèmes de couple, les autres ont des soucis d'argent, et les choses ne semblent pas en voie de s'améliorer... Appelons un chat un chat: Thomas Gilou n'a pas su retrouver ni la drôlerie, ni le naturel du premier volet. Il exploite de façon éhontée l'affection ressentie pour ses personnages, sans parvenir à maintenir le rythme. Heureusement que José Garcia est là pour nous faire sourire: sa prestation est haute en couleur et riche en gags, pas toujours très fins, mais souvent hilarants.



ENDIABLÉ

de Harold Ramis, avec Brendan Fraser,
Elizabeth Hurley, Frances O'Connor
sortie le 21 mars 2001

UNE TENTATRICE DÉMONIAQUE

Harold Ramis nous avait enchantés avec "Un jour sans fin" (avec l'excellent Bill Murray) et plutôt divertis avec "Mes doubles, ma femme et moi" (avec le non moins excellent Michael Keaton). Soyons clairs: "Endiablé" se situe un cran en deçà, mais on sourit quand même souvent devant les aventures du simplet Brendan Fraser (découvert en héros convaincant de "La Momie"). Il faut dire qu'il se retrouve face à la sculpturale Elizabeth Hurley, qui multiplie les tenues les plus délirantes pour camper... le Diable. Le scénario ingénieux offre des moments savoureux, suffisamment pour que l'on prenne plaisir à ce divertissement sans prétention.

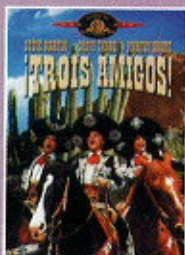


TROIS AMIGOS

DVD

MGM

"Trois Amigos" fait partie des films qui vous mettent en joie! Pourquoi? Parce que les aventures de ces trois comédiens, chargés de sauver un village mexicain qui les prend pour de véritables héros, sont tout bonnement tordantes. Steve Martin, Chevy Chase et Martin Short livrent des compositions absolument irrésistibles en costumes chamarrés et sombreros. Il faut les entendre pousser la chansonnette et les voir mettre à mal une bande de desperados aussi bêtes que méchants! Si les suppléments du DVD s'avèrent un peu décevants (une simple bande-annonce!), cette comédie, signée par John Landis en 1986, n'a rien perdu de son dynamisme. Caramba!

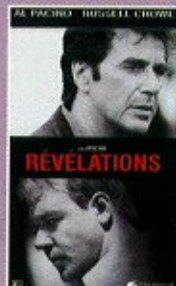


RÉVÉLATIONS

DVD/K7

Touchstone Home Video

Vous avez craqué sur Russell Crowe en juquette dans "Gladiator"? Préparez-vous à un choc avec "Révélations"! Cette force de la nature, qui manie le glaive avec un naturel déconcertant, y campe un employé de l'industrie du tabac, quadragénaire et souffreteux, qui s'en va-t-en guerre contre l'establishment, au risque d'y laisser sa peau. Michael Mann le dirige avec sa virtuosité habituelle, face à Al Pacino, toujours étonnant de justesse en journaliste résolu à faire éclater la vérité. Le film s'inspire de faits authentiques, mais il s'apparente davantage au thriller qu'au reportage. Notons que le DVD offre un petit documentaire sympa en prime.

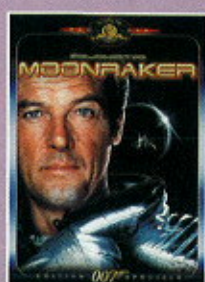


MOONRAKER

DVD

MGM

La MGM nous ressort les "James Bond", avec Roger Moore, dans de bien belles éditions spéciales, en DVD. Bon, c'est sûr, les puristes ont tendance à préférer les opus avec Sean Connery, plus sérieux et plus proches de l'esprit de Ian Fleming, mais on a le droit d'avoir un faible pour "L'Espion qui m'aimait" et surtout "Moonraker". Comment oublier le géant Jaws, interprété par l'impressionnant Richard Kiel, ou l'incroyable panoplie de gadgets délirants? De plus, les suppléments pléthoriques de ces rééditions (commentaires et docs à gogo) justifient amplement la faiblesse que l'on peut avoir pour ces délicieuses petites galettes.



GROOVE DANCE



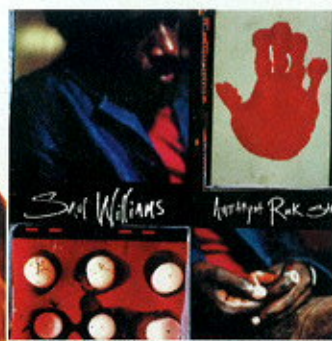
donne le tempo !

Angoulême 90.2 • Belfort 100 • Bordeaux 91.8 • Brest 98.9 • Dijon 90.7
Clermont-Ferrand 96.6 • Grenoble 98.8 • La Rochelle 94.5 • Lille 96.8 • Lyon 93.3
Marseille 103.1 • Montpellier 91.8 • Nancy 103.3 • Nantes 103.4 • Nice 95
Nîmes 99.9 • Paris 101.9 • Perpignan 102.4 • Reims 101.7 • Rennes 94.5
Saint-Etienne 96.3 • Toulon 93.1 • Toulouse 105.9 • Tours 102.8 • Troyes 102.2...

Toutes les fréquences sur www.funradio.fr et 3615 FUN RADIO (2,23F/mn)



**ALBUM
COUP DE CŒUR**



HIP-HOP

★ ★ ★ ★ ★ ★

SAUL WILLIAMS "AMETHYST ROCKSTAR"

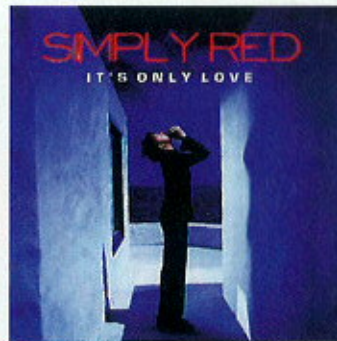
American/Sony

Après avoir brillé dans le rôle-titre du merveilleux film "Slam", qui le posait en poète et le faisait sortir du ghetto par la seule force de son expression verbale, c'est en rappeur positif et engagé (découvert dans "Lyricist Lounge vol. 1") que Saul Williams fait son entrée en musique, dans la cour des grands, avec "Amethyst Rockstar". Cet album ne se contente pas de biner le jardin hip-hop de la Grosse Pomme avec "Lalala", il est travaillé comme un manifeste essentiel. Avec



l'aide de Rick Rubin, le producteur-découvreur des Beastie Boys, Saul Williams y combine rock ("Om Nia Merican"), soul ("Our Father") et jazz, avec des arrangements fouillés, assisté par un groupe où l'on trouve non seulement la trinité guitare, claviers et DJ., mais aussi un violoncelle et un violon. Il dévoile son flow imparable, porté par une voix élastique qui fait merveille quel que soit le sujet traité, avec sincérité, distance et beaucoup d'humour. Un poète est tombé dans le rap, un rap qu'il fait sortir de la rue de Public

Enemy et Gil Scott Heron, pour l'emporter vers les étoiles, en décollant d'entrée à la hauteur de Common et autre Wyclef Jean. Un premier album aussi magistral que plein d'humour. You got Saul!



SOUL

★ ★ ★ ★ ★ ★

SIMPLY RED "IT'S ONLY LOVE"

EMI

Mick Hucknall est un chanteur sublime depuis le premier album de son groupe, "Picture Book". "It's Only Love" tente de rester au même niveau, avec ses 19 titres sur le registre de la chanson d'amour. Ce dernier album en date est d'ailleurs une compilation. C'est légitime de la part d'un artiste qui a écrit depuis 1986 - son premier titre est "Holdin' Back The Years" - une multitude de standards qui tournent comme des toupies sur toutes les radios de format "gold" comme "If You Don't Know Me By Now", "Stars" ou "Say You Love Me". On aurait pu croire que ce natif de Manchester, de même que 808 State ou New Order, se mettrait en quête de sons nouveaux. Que nenni. L'homme est cadré dans un registre soul-jazz, qui lui permet d'inviter les Fugees à chanter avec lui. Alors, on aimerait un peu plus d'audace, des escapades du côté de la house. Mais ainsi, même sans bouger, il est condamné au succès...



ROCK

★ ★ ★ ★ ★ ★

SONOVAC "RAW"

Output/Source

Dernière signature du label d'Underdog (remixeur de Massive Attack et producteur de hip-hop anglais), Sonovac est un bien étrange groupe londonien, bicéphale création d'une sœur et d'un frère, musiciens de leur état. Entre les installations artistiques de la première (également graphiste) et leur musique commune, ils créent un univers en tripatoillant des samples pour écrire leurs morceaux. Se plaçant dans une certaine filiation rock, ils en profitent pour maltraiter des reprises punk des Ramones ou des Cramps. Ils font ainsi de leur album "Raw" un concentré atypique de house et d'électronique, qui marie habilement les contraires pour délivrer une soul urbaine déjantée et féroce-ment "addictive". Avec les sonorités concassées de cet album, ils offrent la première vraie découverte de ce début d'année 2001, une chimie volatile sur fond de "I Wanna Be Sedated".

TÉLEX

LE KITSCH COMME ART DE VIVRE

Il fut, l'an passé, la révélation d'Aquaplanning, le festival hyérois des musiques électroniques. Olaf Hund sort enfin son premier album. Il avait annoncé une compile des années 60, avec les reprises des plus délirants de l'époque (Nino Ferrer, etc.). Or "Kitch Kitch" danse entre les sons, naviguant de blips en vagues de synthés et de samples mutins en cavalcades de Moog. Vive Olaf! (Olaf Hund, "Kitch Kitch", Delabel.)



BIENVENUE DANS LA RÉCLAME DU SIÈCLE DERNIER!

Une compilation des ziques de pubs allemandes des années 60 et 70 qui saurait vous faire glisser



d'un pas alerte vers n'importe quel dancefloor? C'est le miracle réalisé par "Popshopping" qui vante les mérites de Nescafé, de Ford, de cigarettes, quand ce ne sont pas des alcools. On y retrouve des musiciens aussi différents que Klaus Doldinger, Gert Wilden, Johnny Teupen ou même Christian Bruhn, tous pointures de la pop d'alors. ("Popshopping vol. 1", Crippled Dick Hot Wax.)

LE FUNK DE BOMBAY EST ARRIVÉ

Les fondus de musique pakistanaise du label Outcaste fomentent des croisements musicaux inusités, comme de trouver des racines funk



à la musique des films de Bollywood (Bombay, capitale du cinéma indien). Des chants religieux deviennent ici des morceaux de bravoure, comme "Dance Music From Hare Rama Hare Krishna". Un hilarant voyage à l'Est! ("Bollywood Funk", Outcaste/Pias.)

RAP À PLEINS TUBES!

Le premier volume des Lyricist Lounge mettait en avant les cadors des années 90, avec De La Soul passant le relais à Mos Def et Q Tip. Ce deuxième volume des sessions rap à micro ouvert ne faillit pas à sa mission. Un seul album, mais de poids! On y retrouve Q Tip, Common, Mos Def et Talib, Erik Sermon et les Dilated People, avec un son concentré et un final ahurissant. ("Lyricist Lounge, vol. 2", Rawkus/Pias.)



VANISHING POINT®



**LE TEMPS
VOUS EST COMPTÉ**

