



Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL

Skies of Arcadia

la soluce complète

7 DEMOS

UN CD MAGIQUE

Zoom

**La logithèque
idéale pour
votre Dreamcast**

Actualités

- Confidential Mission**
- Unreal Tournament**
- Crazy Taxi 2**
- Shenmue 2**
- Outrigger**

L 9201 - 1 - 49,00 F - RD



DONNE DU STYLE À TON PORTABLE!

MOBIBOOSTER

08 68 68 13 18*

1/ APPELE LE 08 36 68 13 18*

de n'importe quel téléphone fixe ou portable

2/ ENTRE TON NUMÉRO DE MOBILE

ou celui d'un copain sur lequel tu veux télécharger une sonnerie ou un logo

3/ SELECTIONNE LE LOGO OU LE CODE SONNERIE

par exemple pour le logo  le numéro de référence est le 705387

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



TÉLÉCHARGE DES LOGOS ET DES SONNERIES!

SONNERIES

- Oye Como Va (T.Puente) 407428
- Let it be (lennon/cartney) 407740
- Oops I did it again (rami/bs) 407250
- I turn to you (aguilera) 407259
- La Marseillaise (R. de Lisle) 407727
- James Bond (Norman/Barry) 407687
- La Panthère Rose (H. Mancini) 407693
- We are the champions (F.Mercury) 407408
- Sex Bomb (T. Jones) 407480
- Mambo 5 (prado) 407364
- American Pie (McLean) 407370
- Staying Alive (Gibb) 407231
- Spice Up your Life (Stannard/Rowe) 407453
- Viva Forever (stannard/rowe) 407452
- Macarena (Ruiz/Romero) 407628
- Strangers in the Night (singleton/kampfer/snyder) 407743

ANIMALS



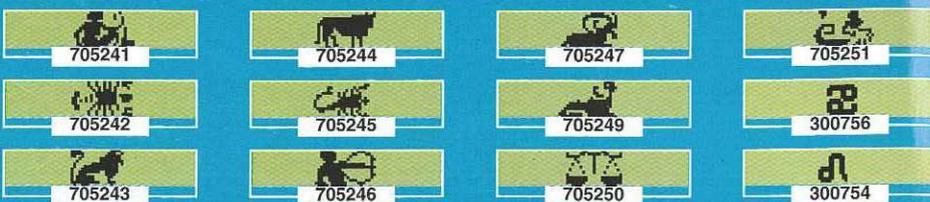
FUN



LOVE



ASTRO



Les logos sont compatibles avec les Nokia : nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150 e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110. Les sonneries sont compatibles avec les Nokia suivants : nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150 e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, ainsi qu'avec les modèles Sagem MC 932, MC939, MC940, MC950, MC959 et MC9500.

Demande la permission à tes parents ou à la personne qui paye la facture téléphonique avant d'appeler. * 2,21 F la minute. RCS LYON 432 240 364



Outtr
Quake
jeu dan
bien qu
la prem
taineme
comme
ne peut



Crazy
La Dream
est un bie
que tout
vous devr

SUR LE CD



DÉMOS JOUABLES

Skies of Arcadia

Sega

C'est vraiment royal, vous avez la démo jouable, pour voir si le titre vous plaît. En plus, dans le même numéro, vous avez la soluce complète, pour être sûr de ne pas être bloqué dans le jeu si vous l'achetez. SoA, c'est tout simplement un fantastique RPG, traduit en français, donc si vous n'y jouez pas, vous n'avez aucune excuse.



18 Wheeler Sega

En test dans ce numéro, ce pur jeu d'arcade est doté d'une excellente maniabilité, servie par des graphismes impressionnants. Mais c'est toujours sympa, de pouvoir se faire son propre avis, pad en main. Vous verrez si vous êtes fait pour la vie de routier. Au pire, il ne vous restera qu'à devenir un fou du volant, et dégommer tous ce qui roule... Mais est-ce bien le but ?



MOOVIE

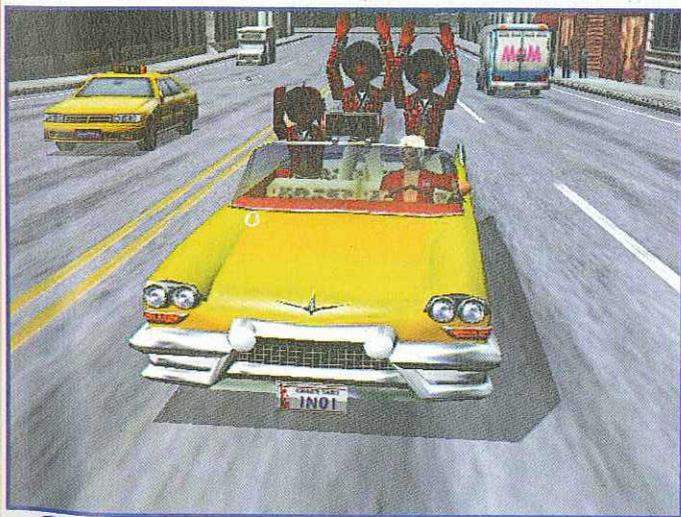
Outrigger

Quake est, pour l'instant, le meilleur jeu dans son genre, mais il se pourrait bien qu'Outrigger vienne lui piquer la première place. Un jeu qui a très certainement beaucoup de potentiel, et comme c'est l'AM2 qui s'en charge, ce ne peut qu'être un hit !



Shenmue 2

La très attendue suite des aventures de Ryo ne devrait pas arriver en France avant la fin de cette année. Mais pour écouter un peu cette longue attente, voilà une vidéo qui devrait vous faire saliver. Si, bien sûr, ce n'est pas déjà le cas...



Crazy Taxi 2

La Dreamcast foisonne de jeux d'arcade, et Crazy Taxi 2 en est un bien bel exemple. Le premier volet reste un des softs que tout joueur se doit de posséder. Donc, normalement, vous devriez en prendre plein les yeux avec cette démo.

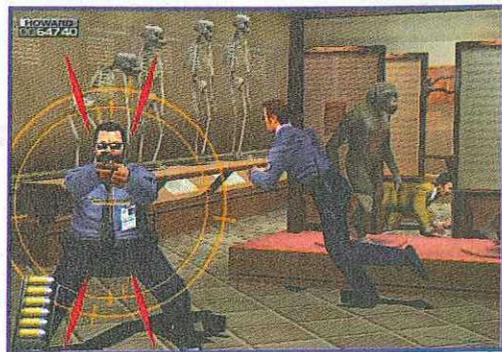


Daytona USA 2001

Vous allez découvrir ce nouveau Daytona, l'un des plus célèbres hits d'arcade de Sega. En plus, il est en test dans le magazine. Donc, vous saurez tout sur ce nouveau jeu de voitures, lequel s'annonce très controversé.

Confidential Mission

Si vous aviez laissé votre gun au placard depuis House of the Dead 2, cela va être l'occasion de le ressortir et de le dépoussiérer. Un jeu magnifique, qui ne devrait laisser personne de marbre.



Courrier des lecteurs

C'est un nouveau départ pour votre magazine. Malheureusement, nous n'avons pas récupéré le stock d'ancien courrier. Donc, ce mois-ci, on ne répondra à aucune question. Mais j'attends vos lettres avec impatience ! Retenez bien notre nouvelle adresse :

Dreamcast, le magazine officiel. 49, rue d'Alleray, 75015 PARIS.

Pour nous faire pardonner, nous avons organisé en partenariat avec Sega, un concours, avec

plein de jolis cadeaux à gagner. Mine de rien, 74 lots, cela devrait pouvoir faire autant d'heureux. Et que cela ne vous empêche pas de nous adresser vos questions, bien au contraire.

Vous pourrez en profiter pour envoyer un dessin accompagnée d'une gentille lettre. C'est toujours agréable de répondre aux questions de nos lectrices et de nos lecteurs, et de connaître votre opinion sur les sujets qui vous préoccupent.



GRAND CONCOURS DREAMCAST, LE MAGAZINE OFFICIEL ET SEGA

Envoyez vos dessins représentant votre héros préféré d'un jeu Dreamcast. La rédaction choisira les meilleurs, et publiera les heureux élus dans le magazine. Nous tiendrons compte de la qualité graphique, mais aussi de l'originalité. Alors évitez de décalquer la pub d'un jeu ! Vous avez jusqu'au 20 juin pour nous envoyer vos dessins à l'adresse suivante :

Dreamcast, le magazine officiel. 49, rue d'Alleray. 75015 PARIS. Tous à vos crayons et bonne chance.

LES LOTS :

Une planche de surf d'une valeur d'environ 3000 F.

10 Jeux NBA 2K Dreamcast.

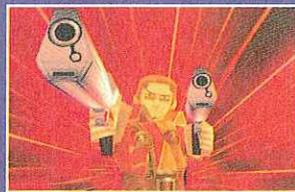
3 montres Dreamcast.

10 T-shirt DC Phantasy Star Online.

50 MSR en version MSR Opel Challenge.

8ÈME CIEL

SKIES OF ARCADIA™



Dreamcast

SEGA®



« Entre ciels et nuages flottent des mondes mystérieux, genre d'îles où les populations volent en vaisseaux ultra-sophistiqués. Objectifs de vos découvertes et conquêtes, votre périple vers ces 6 nouveaux mondes mythiques est contrarié par des attaques monstrueuses; vos vaisseaux y répliquent avec cran, à la force des armes et sortilèges âprement conquis dans des luttes sans pitié » - Vous êtes VYSE (pirate des voleurs bleus) dans un RPG aux intrigues et aux 3D impressionnantes.

www.dreamcast-europe.com

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation, 2001 - © SEGA / OVERWORKS, 2000.

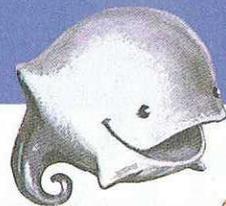
MAI/JUIN 2001

ÉDITO

C'est un peu un nouveau départ pour la Dreamcast. La console baisse de prix, et le magazine a subi un léger lifting ; quant à l'équipe rédactionnelle, elle est totalement nouvelle. On espère que cette formule vous conviendra. L'actualité, même si elle n'est pas très riche, se porte plutôt bien, considérant que cette période de l'année est habituellement très calme.

Dans quelques jours, je décolle pour le Japon ! Direction le Tokyo Game Show. Cette grand-messe du jeu vidéo devrait être l'occasion de découvrir les jeux des éditeurs-tiers en préparation sur Dreamcast. Notamment le très attendu Capcom vs SNK 2 qui y sera présenté. Enfin, quelques jours plus tard, Sega tiendra son propre show, qui devrait être très intéressant. En attendant, vous avez un beau GD de démo bien rempli, avec des vidéos de quelques-uns des hits à venir. Quant à l'ami Cheub, il s'est fait un plaisir de vous concocter la soluce complète de Skies of Arcadia, sur une trentaine de pages. Le jeu est excellent et bourré de petits secrets. On vous offre donc de quoi le finir à 100% !

Panda



**Skies
of Arcadia p. 70**



Confidential Mission p. 42



RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. Directrice de la publication : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier. HELP 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50, Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin assisté de Christelle Lebert. ADMINISTRATION / VENTES : MSP BP42, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ : Lydia Madère. Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Danièle Stantcheva. Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville. Dreamcast le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé en CEE. Photogravure : CB Graphic. ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution. Remerciements à Sega France.



SOMMAIRE

COURRIER : 4

ACTUALITÉS :

Alone in the Dark 4 24
 Black and White 17
 Crazy Taxi 2 12
 Evil Twin 30
 Head Hunter 18
 Internet 26
 Shenmue 2 8
 Sonic 2 22
 Unreal 28

PREVIEWS :

Confidential Mission 42
 Dragon Riders 34
 Outrigger 38

TEST :

Daytona USA 2001 62
 Ducati 50
 ESL 68
 Gunbird 2 52
 Kiss Psycho Circus 66
 Sonic Shuffle 58
 Star Lancer 60
 18 Wheeler 54

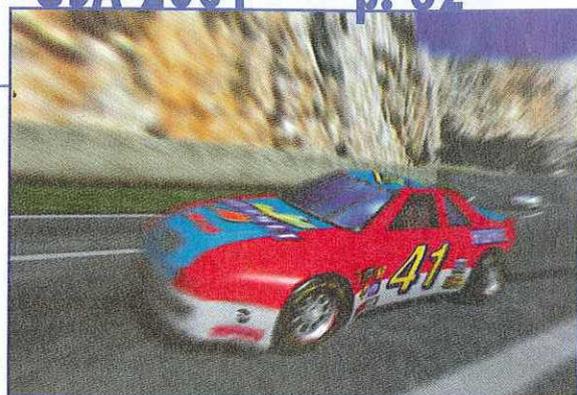
SOLUCE :

Skies of Arcadia 70

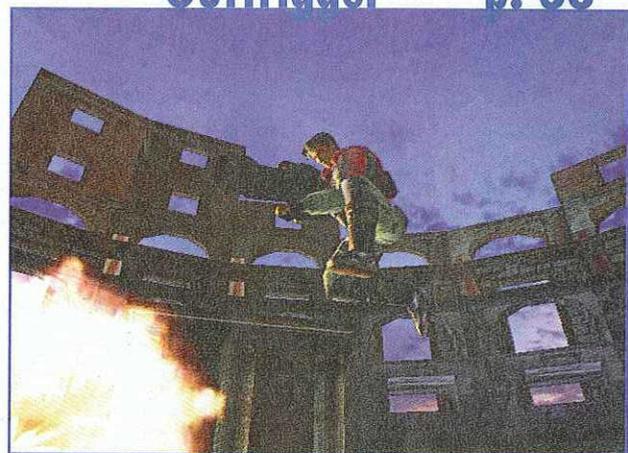
ARCADE :

Virtua Fighter 4 102
 Club Kart 104

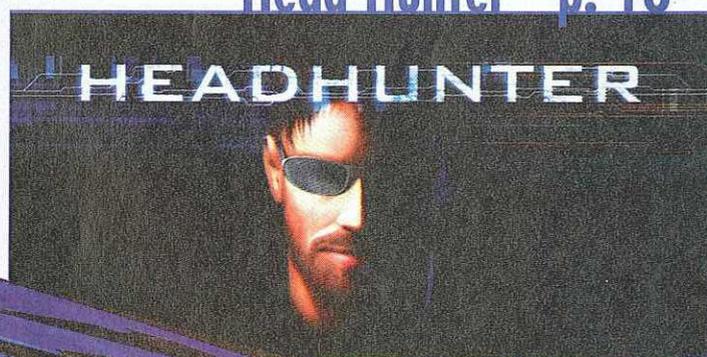
Daytona USA 2001 p. 62



Outrigger p. 38



Head Hunter p. 18



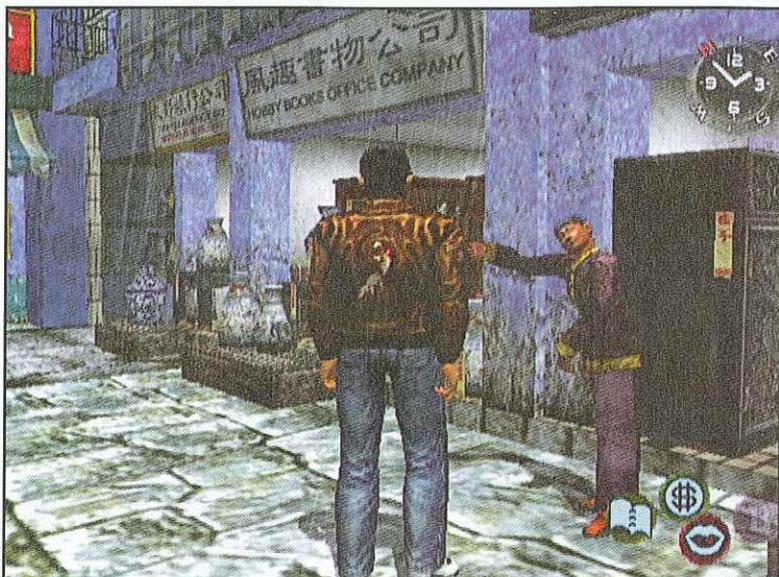
18 Wheeler p. 54



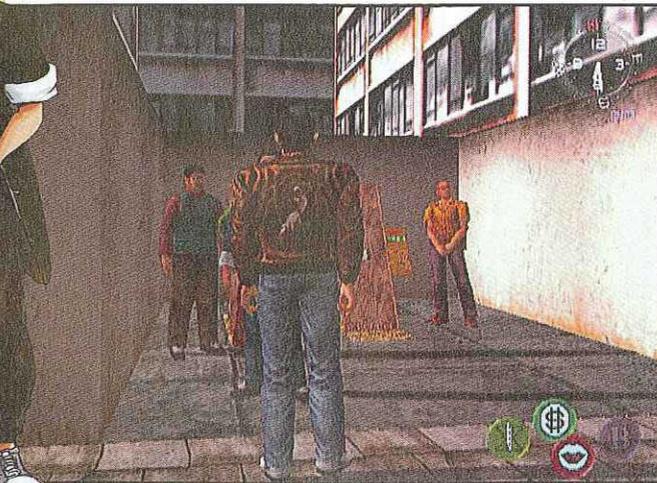
SHENMUE 2

C'est, assurément, le titre le plus attendu pour tout possesseur de Dreamcast. Mais le producteur du jeu, Yu Suzuki, distille à petites gouttes ses précieuses informations, et nous fait saliver à chaque screenshot dévoilé.

À quand, à quand, ce nouvel opus ? entend-on de tous les côtés. Hélas ! il va falloir prendre son mal en patience, ce n'est pas pour tout de suite. Le jeu est loin d'être terminé : il semblerait qu'il n'en soit qu'à la moitié de sa réalisation, et, encore, sous réserve qu'il n'y ait pas de retouches ni de retards. Et puis, Shenmue n'est pas le seul titre qui occupe l'esprit de Yu Suzuki ; Virtua Fighter 4 risque, lui aussi, de lui prendre beaucoup de temps. Mais rassurez-vous, on nous confirme que Shenmue 2 sortira avant la fin de l'année. Et l'année prochaine, il n'est pas impossible de voir arriver un Shenmue 3...



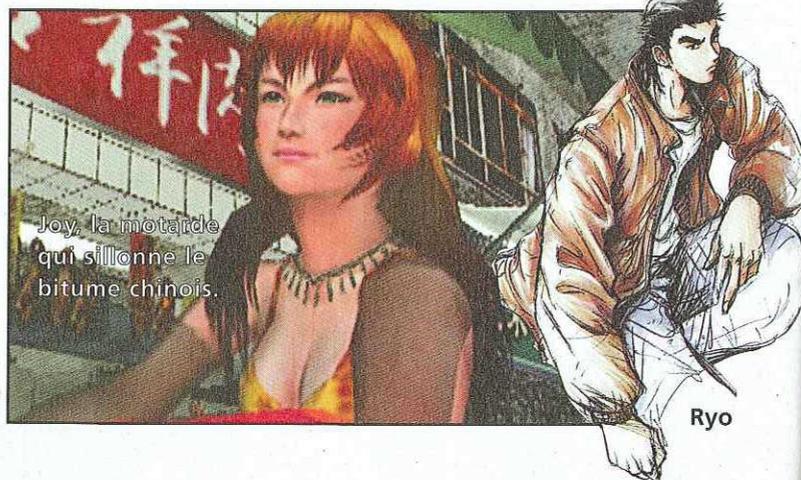
Won.



Un avant-goût de la suite

On dit au revoir au Japon et à Yokosuka, la petite ville natale de Ryo Hazuki. Ce dernier vagabonde cette fois-ci en Chine, à la recherche d'indices sur le meurtrier de son père, Lan Di, et de renseignements sur un mystérieux miroir. L'histoire débute à Aberdeen, petite ville située non loin de

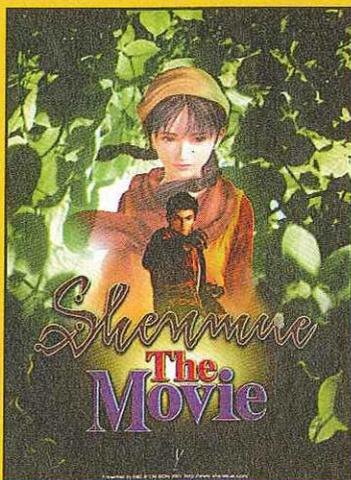
Hongkong, où Ryo voudrait trouver le professeur Tô Rishô, qui serait capable de lui fournir de précieux indices. Et autant le dire tout de suite, le voyage à venir à toutes les chances de se révéler périlleux. Dans ce volet, Ryo obtiendra des révélations importantes sur le miroir. Mais suffiront-elles pour le retrouver ? Encore faudrait-il qu'il mette aussi la main sur Tô Rishô. L'incertitude demeure...



Ryo

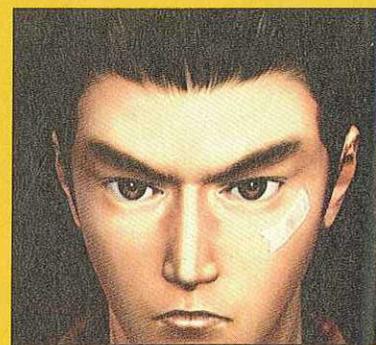
SHENMUE LE FILM

Cela fait un petit moment maintenant que le film est sorti en salle au Japon. Lors de son avant-première, le producteur, Yu Suzuki, tout heureux de voir l'une de ses œuvres portée sur le grand écran, était présent, pour la plus grande joie des fans. Autant dire que



la salle était comble. De plus, dans le hall étaient installés des croquis des personnages de Shenmue. Un beau cadeau, qui met tout de suite dans l'ambiance. Le film était présenté en version doublée en anglais et sous-titrée en japonais. Ce qui laisse présager que son exportation aux States ne se fera guère attendre. Une version doublée en japonais est aussi prévue, ce qui peut

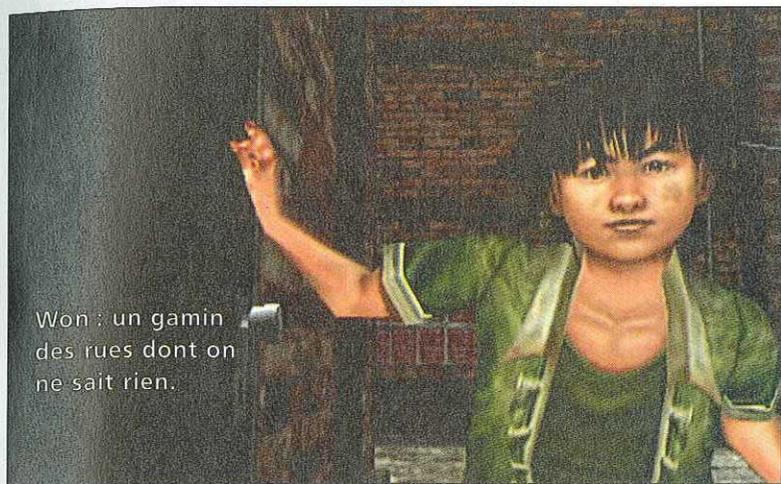
rassurer les doubleurs du jeu, également présents lors de cet événement. Mais le film était



Genre
Action

Éditeur
Sega

Disponibilité
Courant 2001



Won : un gamin des rues dont on ne sait rien.

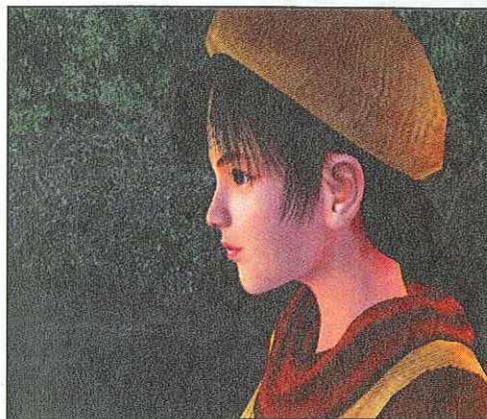
Monnaie, thune, flouze, pépettes...

Dans le premier opus, Ryo recevait tous les jours de l'argent de poche, mais maintenant qu'il est en Chine, c'est une autre histoire, car il n'est pas question d'enrecevoir par la poste. Or Ryo n'a pas le temps de trouver un travail (et puis faire la plonge tous les jours, c'est pas drôle). La solution consiste donc à aller voir un

prêteur sur gages pour échanger vos objets contre de la monnaie bien clinquante. Et là, grande nouvelle, vous pourrez utiliser la sauvegarde du premier épisode pour y récupérer les objets chèrement acquis. Mais attention, il semblerait que pour un même objet, on ne vous en donne pas le prix, gare aux arnaques, donc. Il sera aussi question de gagner un peu plus d'argent en participant à des mini-jeux, comme le pachinko...

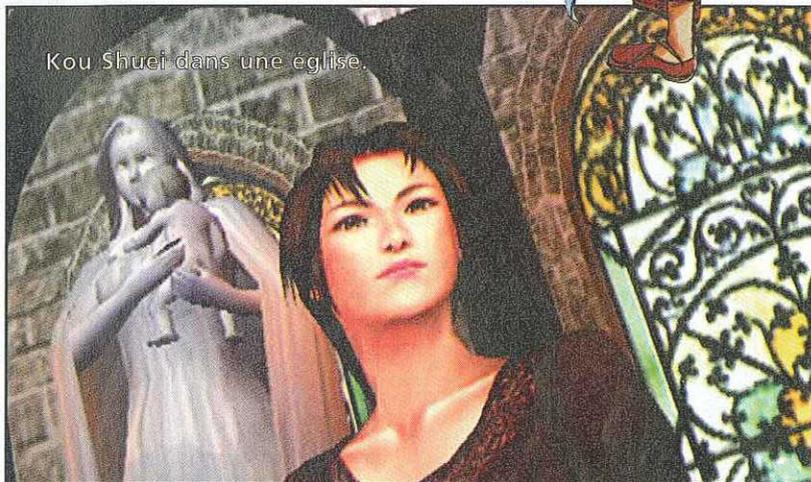


La petite Kun Funmei, toujours aussi mignonne.



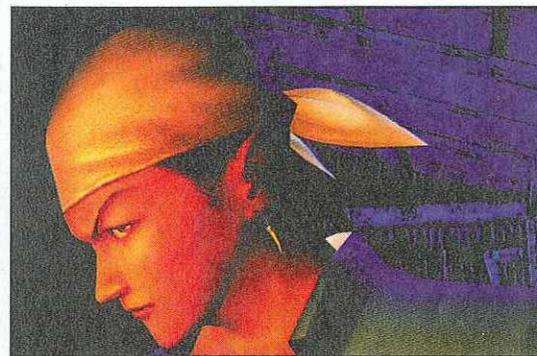
Vous pourrez enfin rencontrer Ling Sheifan.

Kou Shuei.

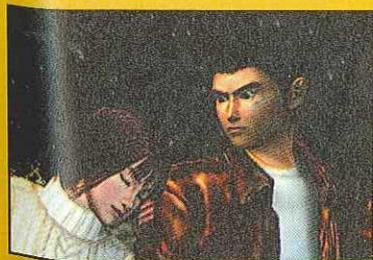


Kou Shuei dans une église.

Qui se cache derrière le sourire de Reen Ueen ?
Un rival ? un allié ?

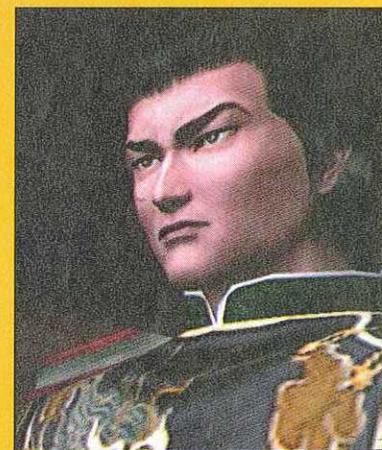


plutôt décevant, car dans sa majorité, il reprenait des séquences du jeu. Pas de quoi s'extasier devant des combats que vous connaissez déjà. Et l'intrigue générale n'offre rien



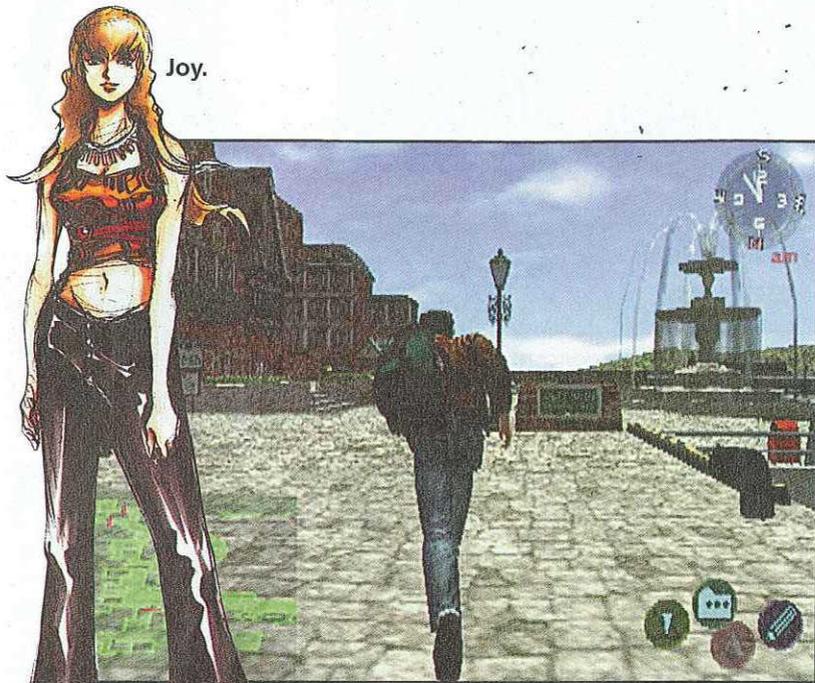
de plus, on revit tout simplement le jeu en 90 minutes chrono. Les scènes finales, au moins, étaient inédites, même si elles ne faisaient pas avancer l'histoire. A la fin de la projection, Yu Suzuki lui-même a révélé que ces images inédites étaient tirées de Shenmue 2. Dans ces extraits, on pouvait voir apparaître, pour la première fois, les trois nouveaux personnages féminins du pro-

chain opus, j'ai nommé Kou Shuei, Joy et Kun Fanmei. Finalement, même si le film n'est guère intéressant, il faut tout de même remarquer qu'artistiquement on était en droit de demander beaucoup de l'AM2. Par ailleurs, Yu Suzuki a déclaré qu'il espérait bien sortir Shenmue 2 avant la mise en vente de la Xbox. On peut douter que ce pari soit réalisable.



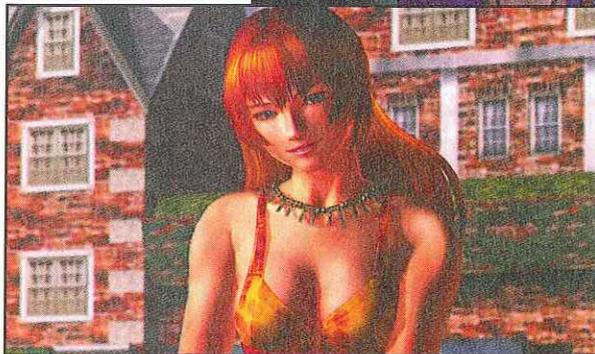
Actualités

SHENMUE 2

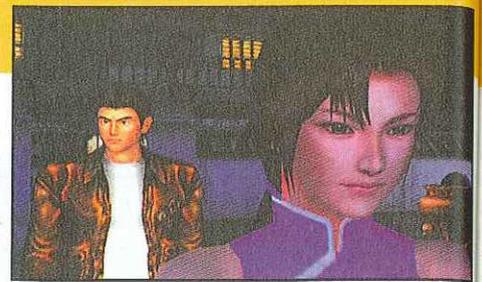


Joy.

Reen Ueen, un dur, un vrai !



La pétillante Joy, dont les yeux brillent de malice.



Kou Shuei se dévoile à Ryo.

Quoi de neuf ?

Bien des points restent encore sombres. Par exemple, on ne sait pas encore si la maniabilité va être retouchée. Cependant, il semblerait que des efforts aient été faits pour améliorer les effets visuels. En particulier, pour les néons qui fleurissent dans Hongkong. Eh oui, on n'est plus dans une petite ville campagne japonaise, et l'équipe de Yu Suzuki doit travailler à rendre l'ambiance d'une cité aussi animée que Hongkong. Heureusement, Ryo récupérera des cartes pour se diriger dans des lieux qui lui sont inconnus. L'autre grande nouvelle est que l'on trouvera beaucoup plus de personnages, principalement féminins, qui graviteront autour de Ryo. Pour l'instant, on ne sait pas comment ils seront gérés. Est-ce qu'en fonction des choix de Ryo on en croiera certains plus fréquemment que d'autres ? Y aura-t-il des interactions entre eux ? Autant de questions sur lesquelles Yu Suzuki ne veut encore rien dévoiler.

Encore plus de filles

Messieurs, vous êtes chanceux : quatre donzelles tourneront autour de Ryo. Commençons par un personnage qui ne vous est pas inconnu : Ling Sheifan. Souvenez-vous, celle qui apparaissait en rêve dans le premier opus. Comme elle a été élevée dans la Chine profonde, loin des hommes, elle a su garder toute sa pureté et sa naïveté. Mais derrière ce visage angélique se cache un tempérament courageux et une grande envie de vivre. Kou Shuei, elle, est une érudite portée sur le taoïsme et la littérature chinoise. Son père a lui aussi été assassiné et son frère est parti à la recherche du meurtrier. Lorsqu'elle rencontre Ryo et qu'elle apprend son drame, elle retrouve en lui son frère chéri. Elle l'aidera en de nombreuses occasions et se révélera extrêmement efficace. Joy, quant à elle, est une rousse sexy, qui apparaît au guidon d'une moto flamboyante. De caractère plutôt égoïste à première vue, elle n'en cache pas moins un bon fond. Enfin, Kun Fanmei est une jeune fille de quinze ans qui a été élevée dans un sanctuaire. Sociable et gaie, elle est d'excellente compagnie. Mais il n'y a pas que des filles. En Reen Ueen, chef d'un gang de rue, Ryo trouvera un rival, qui cependant l'aidera dans les coups durs.

GUNDAM VS ZEON

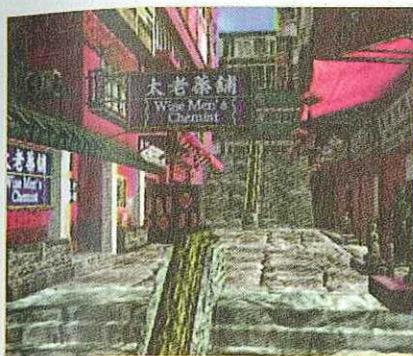
Gundam est un dessin animé qui fut diffusé à la fin des années 70 sur les chaînes nippones. Le succès qu'a reçu cette série fut fulgurant : nombreuses séries TV, OAV, film, et, bien sûr, adaptation en jeu vidéo. Gundam vs Zeon est un jeu d'action en 3D développé

par Capcom où vous vous battez, au choix, pour le camp des Fédérés ou pour celui de Zeon. Dans tous les cas, une fois sélectionnés votre manière d'opérer et votre personnage, vous prendrez les commandes d'un Mobile Suit et vous partirez taillader vos ennemis à l'aide d'une épée laser style Star Wars ou d'un fusil. Ce dernier permet de locker son adversaire d'assez loin.

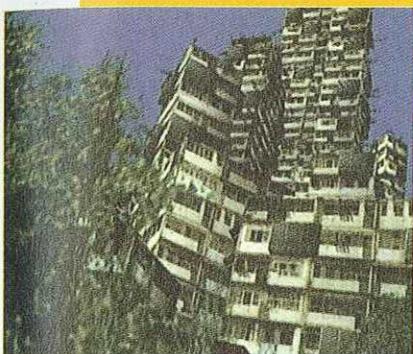
Plusieurs stages vous attendent, tous entrecoupés de cinématiques, avec quelques boss pour pimenter le tout. Dans ce Gundam vs Zeon, vous pourrez vous affronter jusqu'à quatre joueurs, ce qui promet des parties à deux contre deux acharnées.



VOYAGE VOYAGE



Wan Chai.



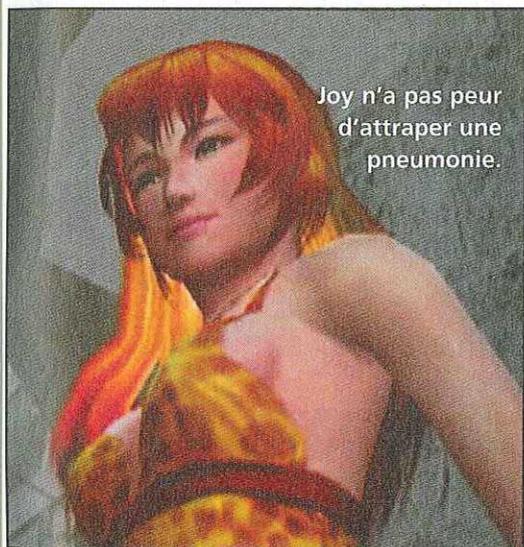
Kowloon.

Au cours de ce second volet, Ryo sera amené à beaucoup voyager. Quatre lieux nous ont été présentés. Aberdeen, une ville très touristique, qui doit sa notoriété à ses jonques flottantes si typiques. Kowloon, qui a acquis la réputation d'être l'ancre orientale du jeu du hasard et le lieu rêvé pour tout réfugié ; de ce fait, les bidonvilles ont tendance à s'y étendre. Wan Chai une vieille ville au charme bien présent ; on y trouvait autrefois un quartier japonais. Et enfin Guilin, une petite ville située sur une île qui offre des paysages paradisiaques (la plage, quoi).

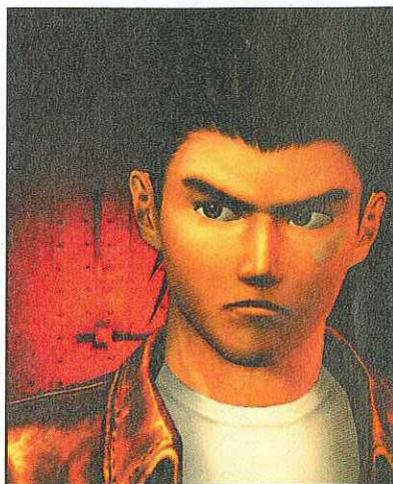


Kun Funmei.

Ling Sheifan.



Joy n'a pas peur d'attraper une pneumonie.



Ryo, le héros d'une saga que l'on espère longue.



Ling Sheifan vous hantera toujours



GUNDAM BATTLE ONLINE

Quand on vous disait que Gundam est un titre phare au Japon ! La preuve, le second jeu inspiré de cette série va bientôt sortir. Cette fois-ci, il est développé par Bandai, qui a le monopole sur cette licence. Le combat entre Zeon et les Fédérés de la Terre fait rage. C'est un jeu de simulation en temps réel où vous vous battez dans des grosses machines

volantes de forme humanoïde. Comme nous le suggère le titre, les combats se disputeront principalement en réseau, mais un mode solo devrait être inclus. Il n'a, pour l'instant, été réalisé qu'à moitié, et beaucoup de points restent non éclaircis. On sait toutefois qu'il sera possible d'améliorer l'équipement de son Mobile Suit. Plusieurs missions devront être menées à bien : attaquer un croiseur, défendre les alentours d'une base... Ces missions ne devraient être disponibles qu'en mode solo.

CRAZY TAXI 2

Qui ne s'est jamais essayé à Crazy Taxi, et ne s'est autorisé tous les moyens possibles et imaginables pour déposer son client là il le voulait ? Que les fous du volant se réjouissent, les taxis chauffards sont de retour.

D'entrée de jeu, on note que les graphismes et les décors ont été soigneusement améliorés. On pourra toujours dérapier, appuyer sur le champignon, etc., pour la seule joie d'entendre ses passagers crier à gorge déployée, couvrant les chansons d'Offspring (qui avait déjà participé au premier opus). Mais ce qui fait la force de ce second Crazy Taxi est très certainement l'ajout fort intelligent d'une nouvelle capacité pour toutes ces bagnoles déglinguées. Apprêtez-vous à toucher les nuages ! Car



désormais, c'est en faisant des bonds que vous gagnerez de précieuses secondes. Vous pourrez éviter des obstacles, sauter sur les toits, prendre des raccourcis, bref, emprunter les chemins les plus fous ! Eh oui, le dicton "le temps c'est de l'argent" est plus que jamais de saison.

À trois, c'est plus sympa

Faire le taxi driver pour un client, ça rapporte, mais le faire pour trois en même temps, c'est le jackpot. Telle est la nouvelle philosophie de ce jeu, car dorénavant, votre banquette arrière peut accueillir jusqu'à trois personnes. Mais ne vous méprenez pas, la tâche n'est pas simple. Même s'ils montent tous ensemble, chacun se rend à un endroit différent. Il faudra donc satisfaire tout le monde dans un temps réduit pour toucher son dû. Certes, c'est plus dur, mais vous y gagnerez davantage. Et puis, c'est tellement plus marquant de voir un groupe disco faire son show à l'arrière d'une vieille tire.

Welcome to the Big Apple

Adieu, les plages ensoleillées de la Côte Ouest. Dans cette version, vous incarnez des chauffeurs new-yorkais pourvus d'un sens peu commun de la rentabilité. Plus vite on dépose un client et plus vite on

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

Ce jeu n'est pas une suite, mais une version améliorée du PSO que l'on trouve dans le commerce. Sega innove une fois de plus dans le monde des consoles, en utilisant un procédé plus courant pour les jeux PC (Ultima Online...). Du coup, PSO version 2 offrira, en plus des nouvelles armes à trouver, des monstres inédits à abattre

(ce qui implique de nouvelles tactiques et stratégies à apprendre) et de nouveaux MAG à élever. Mais ce n'est pas tout, il sera également possible de s'échanger des symboles et de jouer à huit au foot. Bienvenue dans la cour de récréation du futur ! Le jeu sortira le 17 mai au Japon. Il n'est toujours pas question d'une

adaptation américaine, ni européenne. Mais gageons que la situation va évoluer, surtout que l'on voit déjà les pétitions se profiler à l'horizon.



Genre
Arcade

Nombre de joueurs
N.C.

Disponibilité
Automne 2001



Un petit dérapage pour se remettre les idées en place.

voit tomber dans son escarcelle de la monnaie bien sonnante. Qui dit second opus, dit aussi nouveaux personnages. Honneur aux dames, commençons par Cinnamon. Cette jeune femme donne l'impression d'être la plus posée de la bande de joyeux lurons, mais une fois qu'elle est au volant de son taxi orange, on se rend vite compte que ce n'était qu'une impression. Slash est un excellent pilote, aussi timbré que cool. Iceman a, quant à lui, un physique bien particulier : il est couvert de tatouages tribaux. Froid et distant, il n'en propose pas moins un grand confort à tous ses clients, dans son taxi de luxe. Hot-D est un vrai din-



C'est parti pour un petit bond.



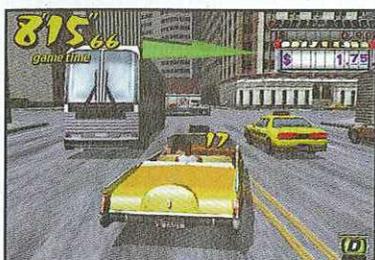
Il roule toujours, ce vieux tacot ?



Des graphismes encore plus fins.



Suivez la flèche verte.



Mordez sur la ligne jaune, c'est pas grave.

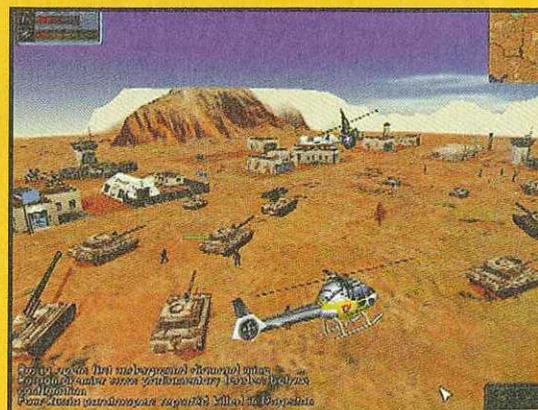


Ce taxi orange force en sens interdit.

PEACEMAKERS

Développé par la société française MASA (Mathématiques Appliquées S.A.), Peacemakers est un jeu de stratégie en temps réel. Grâce à son environnement interactif et son système d'intelligence évolutive, la tactique de vos adversaires changera selon vos actions. Dans un futur proche, de nombreux conflits éclateront, demandant une réaction rapide de vos troupes. Au cours des seize missions réparties en deux campagnes, vous

devez résoudre des conflits aussi bien militaires que politiques, tout en faisant attention à ne pas déplaire aux médias. Car pour toucher votre but, point ne sera nécessaire d'avoir les canons les plus gros ; il faudra surtout ne pas se mettre à dos l'opinion publique. Vous gagnerez alors en popularité, élément décisif pour trouver des fonds et équiper au mieux vos troupes. Vous pourrez aussi prouver au monde entier que vous êtes un excellent stratège, grâce au mode multijoueur on-line.



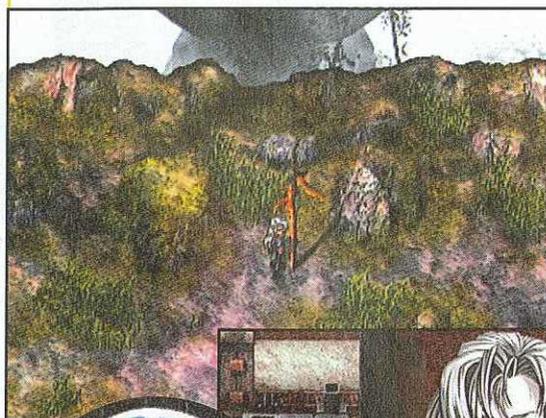
Actualités

RHAPSODY OF ZEPHYR

Genre :
Wargame-RPG
Éditeur :
Falcom
Disponibilité :
N.C.

Rhapsody of Zephyr est un mélange entre wargame et RPG. Des RPG, il reprend les innombrables phases de dialogues, le système de points d'expérience et d'équipement. Il offre, bien sûr, des quêtes, et des énigmes à résoudre. Mais dès que l'on passe aux combats, on se rapproche du wargame, et on se déplace sur un damier. Les diverses magies et

coups spéciaux sont très variés. À son actif, ce jeu possède une durée de vie excellente, qui dépasse allégrement les quarante heures. Malheureusement, sa réalisation est un ton en dessous de ce qu'on est en droit d'attendre des jeux modernes. Les scènes cinématiques ont été beaucoup trop compressées, et les graphismes du jeu manquent de finesse.

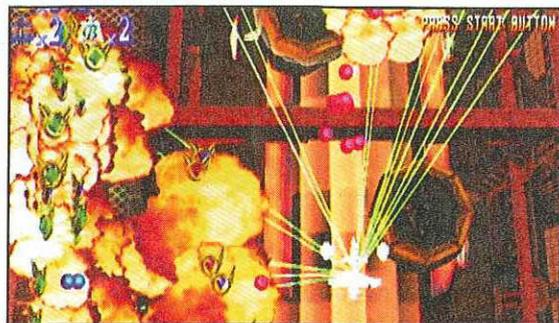


GIGA WINGS

Genre : Shoot-them-up
Éditeur : Capcom
Disponibilité : N.C.

Certains diront que les jeux de baston et les Resident Evil-like sont les deux mamelles de Capcom ; ce serait oublier les shoot-them-up ! D'autant plus que Capcom est quasiment le seul éditeur à continuer à en réaliser, que ce soit en arcade ou sur console... Giga Wings ne brille pas par son originalité, c'est sûr. Mais il comporte tous les élé-

ments majeurs du genre : de beaux graphismes, une animation rapide, un mode deux joueurs en simultané. Tout ceci en fait un jeu très fun. Mais c'est un shoot, et tous les shoot, ou presque, se finissent en quelques heures... Heureusement, on peut, à tout moment, se refaire joyeusement une petite partie...



HUMANOÏDES

Sega Japon construit des robots chiens qui marchent du tonnerre. Du coup, le fabricant a décidé de sortir une nouvelle gamme de petits robots humanoïdes ! Parmi eux, on trouve : C-Bot, avec lequel on communique par écran digital ou avec un téléphone portable ;

M-Bot, qui sait danser sur de la musique ; enfin, Y-Bot, qui vous répond et peut apprendre des mots. Les prix varient, suivant les modèles, de 1 200 à 3 000 francs. Cette série de robots sera commercialisée par Sega Toys et Tiger Electronics. Après les douze millions de robots chiens vendus, Sega espère bien vendre un million et demi de robots humains !

PHANTASY STAR ONLINE

Sega USA a annoncé que plus de 200 000 joueurs se sont inscrits à Phantasy Star Online depuis son lancement en décembre. Plus de 26 000 personnes se retrouvent connectées

en même temps aux heures de pointe dans le monde. Sega encourage les sites de fans en créant des liens vers eux sur la page officielle de PSO ! Une communauté on-line autour de PSO, comme on en trouve pour certains jeux PC, commence ainsi à se constituer.



« Il rugit de n'a pas "bro on verra tou Sega et Dreamcast

38 tonnes de plaisir

EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER™

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆



Dreamcast

SEGA®

« Il rugit de hargne et démarre en trombe mon "petit monstre". Un coup d'œil dans le rétro : la cargaison bien arrimée sur le trailer n'a pas "bronché". C'est vrai, je pilote un des 4 super trucks proposés pour cette traversée des "States" ! Pour le style de conduite, on verra tout à l'heure : en artiste du volant (mode parking) / en combattant (mode Arcade) / en compétiteur (mode Versus). »

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation, 2001 © SEGA CORPORATION, 2000.

www.dreamcast-europe.com

Actualités

SEGA SMASH PACK VOLUME 1

Éditeur : Sega
Genre : Compilation
Disponibilité : N.C.

C'est une vraie bouffée de nostalgie que nous propose Sega avec cette compilation qui comblera tous les amoureux des jeux 2D à gros pixels. En tout, il contient 12 œuvres dont 10 ont vu le jour sur Megadrive. Et ce ne sont pas les moindres,

jugez par vous-même : Sonic the Hedgehog, Vectorman, Altered Beast, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage 2, Columns, Phantasy Star 2, Shinig Force, Wrestle War, Sega Swirl, Virtua Cop 2. Autant dire que le choix est hétéro-

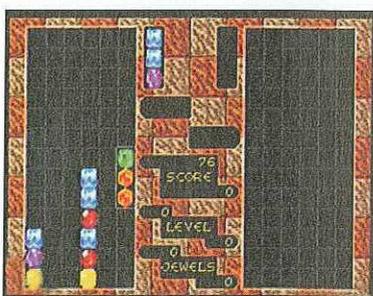
clite, et vous retrouverez aussi bien des jeux de plates-formes, que des wargames ou des beat-them-all. N'oublions pas que certains de ces titres étaient des incontournables à leur époque et qu'ils ont marqué l'histoire du jeu vidéo.



Sonic : plus qu'un hérisson, un symbole.



Streets of Rage 2 : idéal pour se défouler quand il le faut.



Columns : un jeu de réflexion très cubique.



Revenge of Shinobi : vous incarnez un ninja dans le Japon médiéval.



Virtua Cop 2 : un jeu Dreamcast inclus dans cette compile.

EVE-ZERO

Éditeur : C's Wars
Genre : aventure
Disponibilité : 22 mars au Japon

Voici un titre qui ne doit sûrement rien vous dire, mais qui a eu son petit succès au Japon (peut-être grâce à certaines images licencieuses), au point que de nombreux épisodes ont vu le jour sur Saturn. Chaque volet mettait en scène les enquêteurs Marina Hojo (une rousse pétillante) et Kojiro Amagi (une fliquette ténébreuse). Ce jeu n'échappe pas à la règle, et nous retrouvons



Les illustrations sont vraiment de bonne qualité.

nos deux commères dans une histoire censée se dérouler avant les autres volets. C'est pourquoi nous redécouvrons

des scènes issues des anciens titres. Ces dernières ont, bien entendu, été retravaillées, et des fins inédites ont été ajoutées. Et pour célébrer la sortie de cette série sur Dreamcast, une édition de luxe a également été éditée incluant des artwork originaux...

Des scènes très manga détendent l'atmosphère.

Les armes à feu : élément obligatoire pour un thriller.



UNE PLUIE DE NOMINATIONS

Sega s'est fait remarquer en étant sélectionné pour les Game Developers Choice Awards 2001, avec pas moins de seize nominations. C'est une juste récompense, car l'éditeur nous a habitués ces derniers temps à des productions de qualité. Voici donc les titres et

personnes sélectionnés, ainsi que leur catégorie. Pour l'Original Character of the Year ont été retenus Ulala de Space Channel 5 et Seaman de Seaman. Pour l'Excellence in Audio ont été choisis Fumitaka Shibata pour son travail de composition sur Samba de Amigo, ainsi que Naofumi Hataya et Kenichi Tokoi, tous deux compositeurs de Space Channel 5. Dans la catégorie Excellence in

Programming, on retrouve Yu Suzuki et son équipe pour F355 Challenge et l'équipe de Visual Concepts Development avec Sega Sports NFL2K1. Pour l'Excellence in Visual Arts, Ryutu Ueda et Kazuki Hosokawa ont été retenus pour leur apport dans Jet Set Radio. Pour le prix du Game of the Year, on retrouve Jet Set Radio et Shenmue. Et pour finir, ont été sélectionnés dans la catégorie

Game Spotlight Awards : Crazy Taxi, Jet Grind Radio, NFL2K1, Samba de Amigo, Seaman, Shenmue et Virtua Tennis. N'en jetez plus...



BLACK AND WHITE

Genre : wargame
Éditeur : Sega
Disponibilité : N.C.



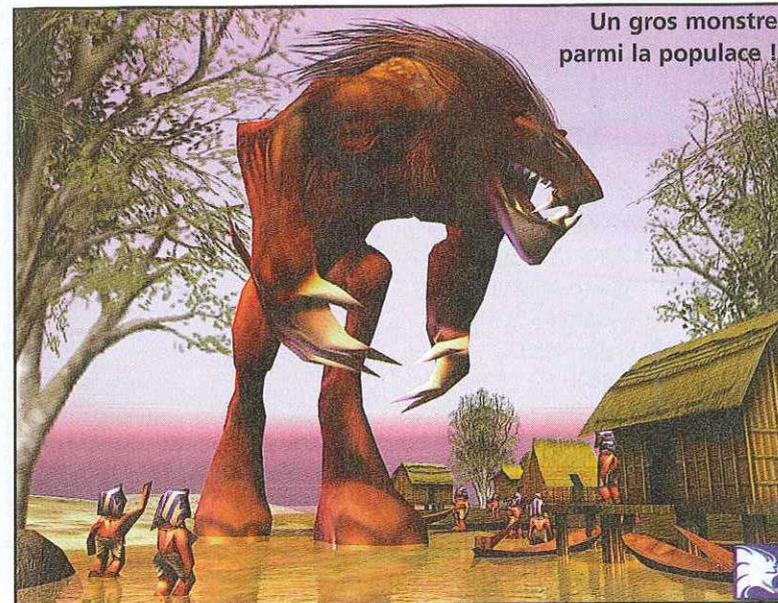
Vous commencez par convertir les membres d'une tribu et par les convaincre de vous vénérer. Dès lors que vous les avez assujettis, vous pouvez les utiliser pour une fonction vitale : au cours de rituels complexes en votre honneur, accomplis dans votre citadelle, vos sujets génèrent la force de vie, ingrédient essentiel des sortilèges que vous pourrez par la suite jeter sur vos adversaires. Chaque tribu produit une force de vie d'un type précis, et des sortilèges divers qui lui sont propres. Si vous kidnapez n'importe quelle créature vivante de ce monde, et que vous la lâchez dans la citadelle, la pauvre créature subit des transformations magiques. Elle se met à grandir, grandir, grandir. Parvenue à sa taille adulte, elle est gargantuesque et domine ses sujets. Elle est tellement gigantesque qu'elle pourrait anéantir un

village en posant le pied dessus. Son comportement, alors qu'elle traverse les vastes campagnes, dépendra de l'éducation que vous lui aurez inculquée... En mode multijoueur, 8 joueurs pourront participer au jeu. Dans les combats, les personnages sont autonomes, mais il sera possible de les contrôler manuellement. La créature (ou le joueur) peut générer des sortilèges automatiquement, à l'aide de combinaisons de touches prédéfinies (macros). En fin de bataille, le vainqueur est récompensé en recevant les sortilèges des autres personnages et ses attributs de combat seront augmentés d'autant. Des tests sont en cours pour incorporer un support "broad band", et les résultats positifs laissent à penser que le jeu en ligne sera possible dans un avenir très proche. Les joueurs pourront alors dialoguer en direct dans l'environnement du jeu, pour s'échanger des informations, des objets, ou juste discuter de tout et de rien. Bref, une sorte de Populous pour Dreamcast, jouable on-line – bien alléchant, n'est-ce pas ?

Les graphismes sont très fins et très colorés.



Un affrontement au sommet.



LA DC EN HAUSSE

Dans la semaine du 26 février au 4 mars, les ventes de Dreamcast ont explosé au Japon. Avec la baisse de prix, qui a pris effet le 1^{er} mars, cela n'a rien de surprenant. La Dreamcast s'est vendue comme des petits pains, surpassant, cette semaine, les ventes de PS2 ou de Game Boy ! En effet, d'après le magazine japonais

Famitsu, il se serait vendu : 38 586 PS2, 21 628 GBC, et 40 497 Dreamcast. Un retournement de situation intéressant. Reste à savoir si les ventes de Dreamcast continueront à ce rythme. Enfin, il faudra voir l'impact de la baisse de prix sur les ventes de consoles en France. Mais on peut, sans trop se risquer, prévoir des très bonnes ventes sur les quelques mois à venir.

BOMBERMAN

Dans toute l'histoire des consoles de jeux vidéo, jamais jeu n'a égalé Bomberman à plusieurs. Alors, imaginez une petite partie de Bomberman, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, avec plein de partenaires à votre disposition... Vous l'avez rêvé, Sega l'a fait ! Enfin, en l'occurrence, ce n'est pas

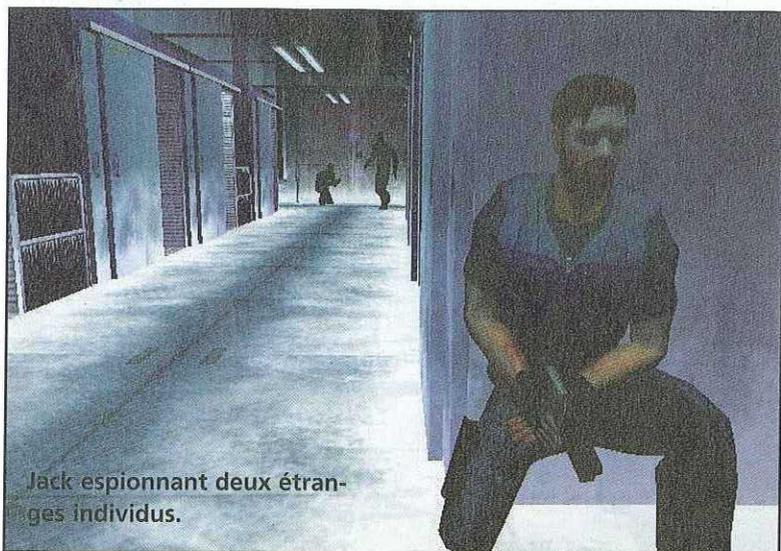
vraiment Sega, mais ça sonnait tellement bien... Cette nouvelle version du hit de Hudson mélange 2D et 3D. En mode on-line, on jouera jusqu'à dix simultanément ! On s'échangera certains objets, et personnalisera son héros ! Décidément, un jeu à suivre.

HEADHUNTER

Pas de doute, de très bons jeux vont déferler pour la Dreamcast – on l'a dit, on le prouve ! Headhunter ouvrira la voie à un genre de jeux que l'on connaît certes, mais que l'on ne voit pas souvent, et encore moins sur la blanche console au logo en spirale.

Beaucoup de jeux dans tous les genres ont été développés pour la Dreamcast, mais peu offraient un monde aussi varié et riche. Headhunter remédie à cette carence. Son développeur, la société suédoise Azume, s'est attelé à la lourde tâche de créer un jeu de tactique-action-espionnage mettant en scène un chasseur de primes. Pour le moment, au vu des premières images, nos Suédois s'en sortent plutôt bien.

L'histoire se déroule dans un futur proche. Le gouvernement contrôlera tout, grâce à un sévère régime de lois et une mainmise absolue sur les médias, afin de manipuler les informations destinées aux citoyens. C'est dans cette ambiance paradisiaque, qu'on incarnera Jack Wade, un chasseur de primes professionnel. Jack a tout oublié de son ancienne vie de policier et de ses



Jack espionnant deux étrangers individus.



Pour sillonner le vaste monde, une moto, c'est bien pratique.

débuts de carrière dans l'ACN, l'agence gouvernementale qui combat les criminels qui menacent sa suprématie. Dès le début du jeu, Jack est engagé par une certaine Angela Stern pour traquer et neutraliser le meurtrier de son père, qui n'est autre que... le président de l'ACN. On peut dire que les scénaristes ne se sont pas tournés les pouces. Ce début de scénario est prometteur. Et l'univers du jeu est bien réfléchi.

Un univers remarquable

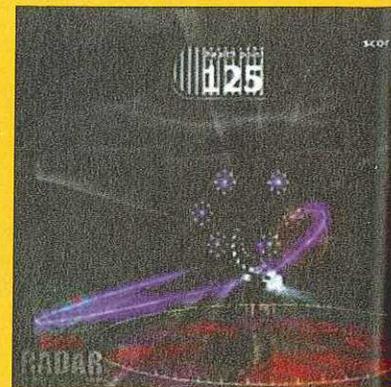
Cette sorte de Shenmue futuriste promet de gigantesques théâtres d'opérations, de nombreuses cinématiques, et plusieurs hectolitres d'hémoglobines. N'allez pas croire pour autant que l'on tire sur tout ce qui bouge ! Dans certaines occasions, il sera préférable de se faufiler au nez et à la barbe de ses adversaires plutôt que de les abattre froidement. Cette attitude sera vivement recommandée lors des missions au cours desquelles Jack devra s'infiltrer dans des bases militaires ou dans des laboratoires classifiés top secrets. Le monde de Headhunter est immense, et vous découvrirez, tout au long de votre périple, des décors variés. Et ce n'est pas tout, un mode internet sera inclus pour jouer avec sept autres personnes. Vous pourrez également télécharger des fichiers afin d'ouvrir de nouveaux espaces. Pour finir, sachez que la bande-son sera réalisée par Richard Jacques, qui avait déjà travaillé pour MSR.

K-PROJECT

Ce titre énigmatique en intriguera plus d'un. Il semblerait qu'il cache un jeu de tir en rythme – un genre nouveau, dont le créateur, Tetsuya Mizuguchi, serait le prophète. M. Mizuguchi (le producteur, notamment, de Space Channel 5) l'aurait baptisé "Dramatic-Music-Shooter" – une dénomination qui ne permet pas

vraiment d'imaginer le rendu final. Il nous en a exposé le principe : "En tirant et en touchant les ennemis, le joueur crée des sons, qui s'enchaînent." Nous pourrions nous en rendre compte bientôt : "Le jeu évolue encore beaucoup ; mais je pense qu'il commence à se rapprocher de son état final." Espérons que de plus amples renseignements sur le gameplay nous parviendront

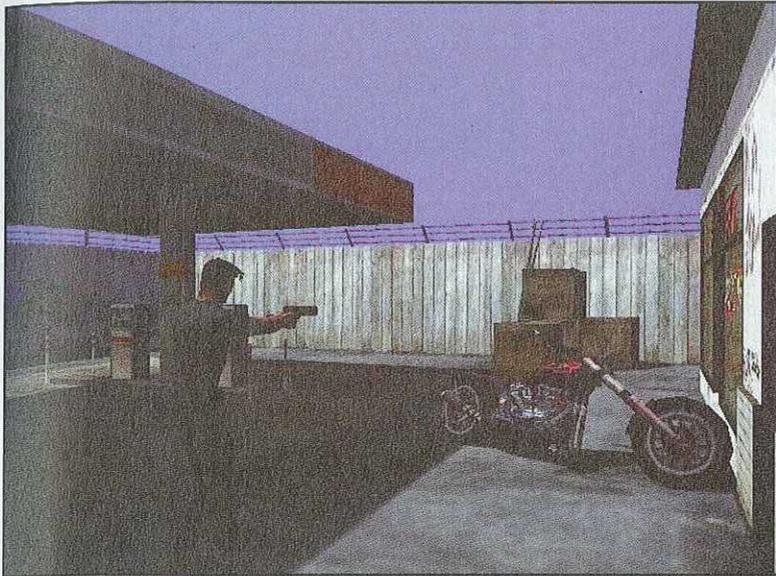
bientôt, car les premières démos, qui montrent un personnage évoluant dans un environnement sombre et tirant tout en volant, nous laissent perplexes...



Genre
Action

Développeur
Amuze

Disponibilité
Hiver 2001



Est-ce une bonne idée, de tirer si près de ces pompes à essence ?



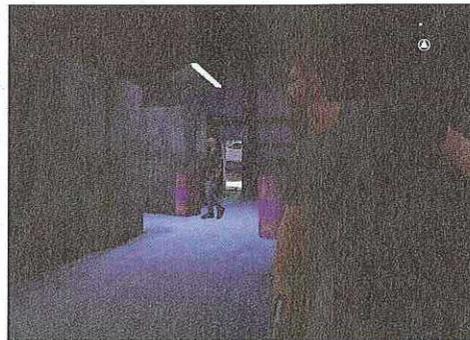
Un temps à ne pas mettre un chasseur de primes dehors.



En fouillant ce corps, vous trouverez peut-être quelque chose d'intéressant.



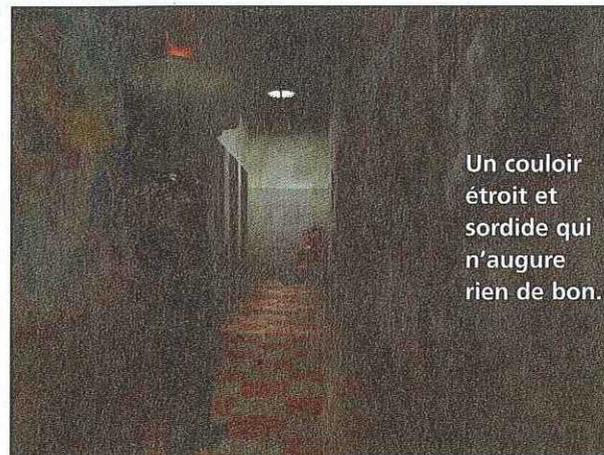
Une explosion aux effets très réussis.



Gaffe à ne pas se faire repérer.



On a une meilleure vue de haut.



Un couloir étroit et sordide qui n'augure rien de bon.



Angela Stern.

SOLDIER OF FORTUNE

Ce shoot en vue subjective est le plus violent jamais sorti sur PC. À tel point qu'il fut interdit aux mineurs dans plusieurs endroits. Par ailleurs, ce titre bénéficie d'un gameplay solide et d'un excellent scénario. Au cours d'une interview, Mike Givens, le producteur associé de Crave Entertainment, a fourni des informations sur l'a-

daptation Dreamcast. Il semblerait que le degré de violence ait été conservé (on peut découper un corps en vingt-six morceaux), mais que les parents pourront le contrôler, en ajustant le niveau de violence autorisé. Les vingt-huit niveaux seront conservés ; il n'y aura ni stages supplémentaires, ni nouvelles armes (le jeu

en regorgeait déjà), ni nouveaux personnages. De plus, aucun mode multijoueur ne sera inclus. L'accent est porté sur le mode solo, qui se déroule comme un film. Par ailleurs, la configuration de la manette a été soignée, pour ne pas pénaliser les joueurs qui ne posséderaient ni clavier ni souris.

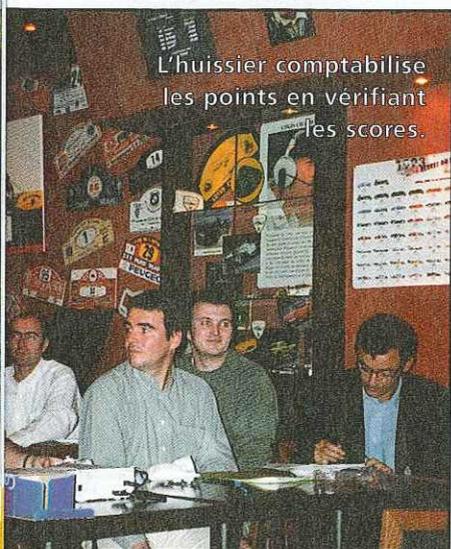


Reportage

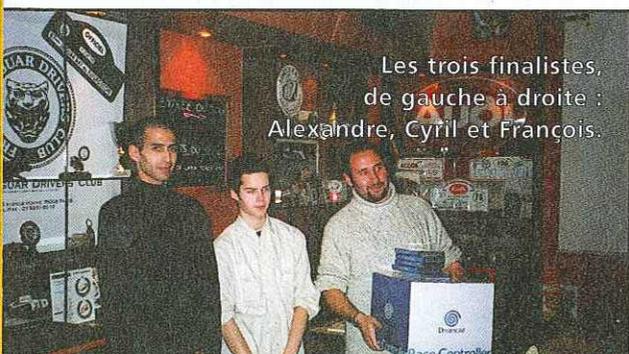
CONCOURS METROPOLIS STREET RACER : FINALE ET RÉSULTATS



C'est officiel, le vainqueur vient de remporter le trousseau de clés de l'Opel Speedster.



L'huissier comptabilise les points en vérifiant les scores.



Les trois finalistes, de gauche à droite : Alexandre, Cyril et François.

Un concours a été organisé par Sega France avec une chaîne de magasins autour du très bon jeu Metropolis Street Racer sur Dreamcast. Lors des premières phases éliminatoires, l'objectif était de réaliser le plus grand nombre de Kudos sur un circuit du jeu : Street Race - Chapitre 18 - Race 7 (Old Palace Yard North). Pour cela, vous deviez posséder une Dreamcast (avec MSR), faire un record en l'enregistrant sur le VM (carte mémoire), puis l'emporter dans un des magasins couvrant l'opération. Lors d'une seconde phase d'éliminations, les deux meilleurs joueurs de chaque magasin se sont affrontés. À l'issue de ces confrontations, les 4 meilleurs scores (plus grand nombre de Kudos), toute boutique confondue, ont été sélectionnés pour la finale se déroulant le samedi 17 mars à Paris.

14h30 : début de la finale. Première constatation, un des 4 finalistes manque à l'appel, dommage... surtout lorsque l'on sait que le vainqueur reçoit comme récompense une Opel Speedster d'une valeur de 210 000 F, les deux autres gagnants remportent quant à eux un volant + 5 jeux. Ensuite, complètement dérouterés, les trois finalistes furent surpris de constater que cette dernière phase de championnat se déroule, non pas sur le plus grand nombre de Kudos, mais bel et bien sur les meilleurs temps. De plus, ils ne pensaient pas piloter l'Opel Speedster (dans le jeu MSR) lors de la finale... Celle-ci s'est déroulée sur deux circuits, le gagnant étant celui qui réalise le meilleur chrono aux cumuls des deux courses. Les trois concurrents "se sont" littéralement mangés les murs lors des prises de virages.

Ce sont des finalistes ou pas ? Blague à part, le stress, cela peut se comprendre... De plus MSR n'est pas un jeu facile à maîtriser, mais tout de même... D'après le vainqueur, Alexandre Péron, il s'agissait d'une bonne technique (taper les murs pour perdre moins de temps, c'est mieux que de donner des petits coups de frein...). Celui-ci conseille même à tous les joueurs voulant améliorer leurs records dans leurs jeux préférés (pour leur plaisir ou pour un concours) de consulter pleins de magazines, de surfer le net via la Dream Arena (astuces, forum de discussion, etc.) et aussi de se renseigner le plus possible auprès d'autres joueurs pour avoir des précisions sur les techniques de jeu, les réglages de voitures, là où il faut freiner ou pas... Un vrai vainqueur quoi !

Tableau des scores

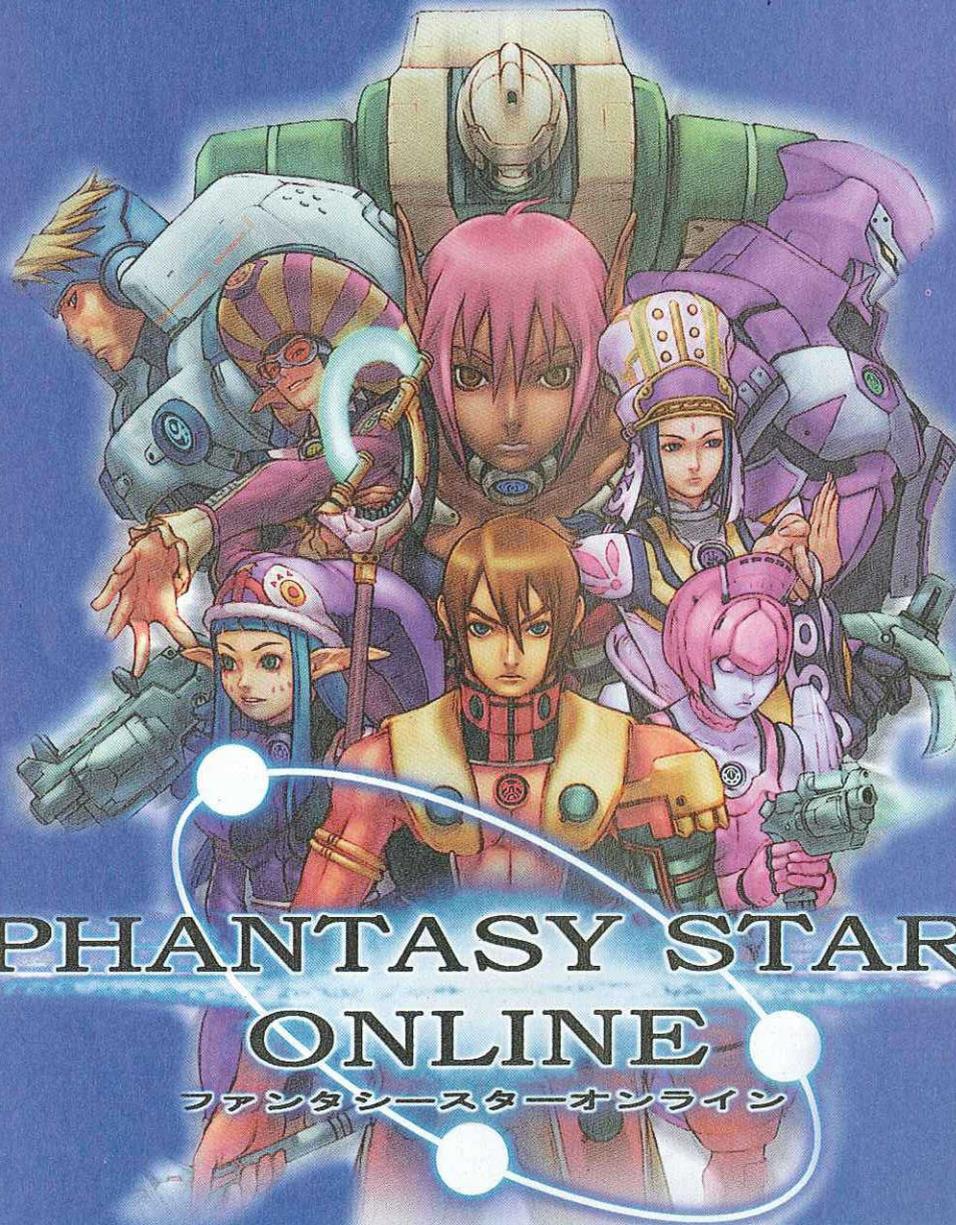
Nom et classement	Course A	Course B	Prix attribués
1 - Alexandre Péron	7'15"764	8'04"111	Une voiture Opel Speedster
2 - Cyril Danan	7'34"155	9'33"799	Un volant Dreamcast + 5 jeux
3 - François Godet	8'40"156	9'11"113	Un volant Dreamcast + 5 jeux

Cette voiture de sport est splendide. Il y a effectivement de quoi sourire...



En BONUS, la démo jouable
exclusive de Sonic Adventure 2

[Grâce à votre console et à votre télé]
Vous n'êtes plus le seul héros...



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシ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

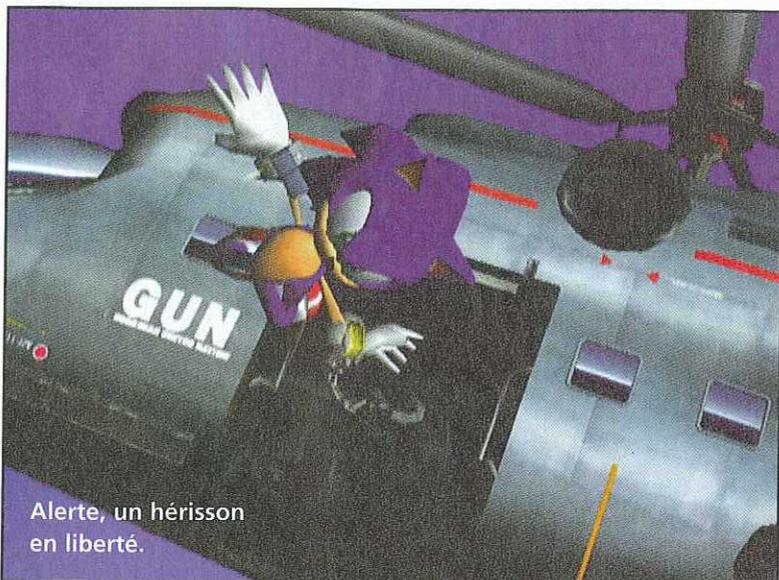


Actualités

SONIC ADVENTURE 2

Vzoum !!! Vous avez vu qui c'était ? Eh oui, Sonic est passé en coup de vent. Il nous a déjà fait un petit coucou avec Sonic Shuffle, mais il compte bien revenir dans une aventure mouvementée, dont il a le secret, pour fêter, comme il se doit, ses dix ans.

Dix ans déjà, ça se fête, et tous les joueurs seront invités à retrouver le hérisson bleu le plus populaire de la planète dans le second volet de ses aventures sur Dreamcast. Au menu de ce titren tout ce qui a fait le succès de la mascotte de Sega, avec un savoureux festival de plates-formes, d'aventure et d'action. Au programme, retrouvez des animaux perdus ici ou là, ramassez tous les anneaux sur votre chemin, et surtout foncez !



Alerte, un hérisson en liberté.



Vous pourrez élever des Chaos à force de caresses et d'attentions.

Les veinards qui ont acheté Phantasy Star Online ont pu profiter de la bande annonce (quant à ceux qui ne l'ont pas fait, dépêchez-vous), et se rendre compte de la beauté, de la rapidité, de la fluidité de ce nouveau Sonic, et de bien d'autres prouesses graphiques et techniques. Le début où l'on descend la rue en planche est un pur moment de glisse, digne d'un bon Tony Hawk. Mieux encore, la scène où un camion vous pourchasse, en référence ultime à *Terminator 2*. Il faut dire que la Sonic Team s'est régalée à inclure tous ces clins d'œil, le plus subtil étant la ville elle-même (San Francisco, là où est implantée l'équipe). En même pas dix minutes, on se rend compte de la diversité du jeu. Faire de la glisse, descendre sur les rampes des escaliers, utiliser des barres en hauteur pour atteindre des secrets ou des raccourcis... Bref, tout ça nous a mis en appétit, et on ne réclame plus qu'une chose : la suite.

Vous en voulez plus ?

Car ce que l'on nous cache, c'est un scénario plus que prometteur. Ne vous êtes-vous jamais demandé qui était le hérisson noir ? Un rival de Sonic ou son côté obscur ? Et quelle est l'importance de cette pierre verte qu'il arbore tout le temps ? Quoi qu'il en soit, ce qui est sûr, c'est que Sonic ne sera pas seul. On le retrouvera en compagnie de Knuckles et du non moins surprenant Dr. Eggman (se serait-il rangé du bon côté ?). Pour l'instant, il semblerait que ni Tails ni Amy ne soient jouables, mais on espère bien les rencontrer en invités surprises. Quant aux décors, eux aussi, ils sont variés, et vous pourrez jouer à Tarzan dans la jungle ou investir le repaire du Dr. Eggmann.

ISAO OKAWA NOUS A QUITTÉS



C'est le 9 mars que Isao Okawa est décédé, victime d'une crise cardiaque à l'âge de 74 ans. Directeur général et président du conseil d'administration de Sega de CSK, il laissera une empreinte indélébile dans le monde du jeu vidéo. Ce triste événement est l'occasion de rendre un dernier hommage à ce grand homme

en revenant sur les moments forts de sa vie

Une jeunesse difficile

Isao Okawa est né en 1926 à Osaka. Il était le deuxième fils d'un marchand de textile. En 1948, il obtint le diplôme d'ingénieur du département électrique de l'université de Waseda. Ayant contracté une tuberculose pulmonaire, il dut garder le lit près de huit ans.

Les progrès de la médecine lui permirent de retrouver une vie normale, mais il acquit de ces années de souffrance un sens extraordinaire de la générosité qui perdura durant la suite de sa vie.

Un début de carrière prometteur

En 1967, il fonda une compagnie de services nommée CSK Corporation. Le succès fut

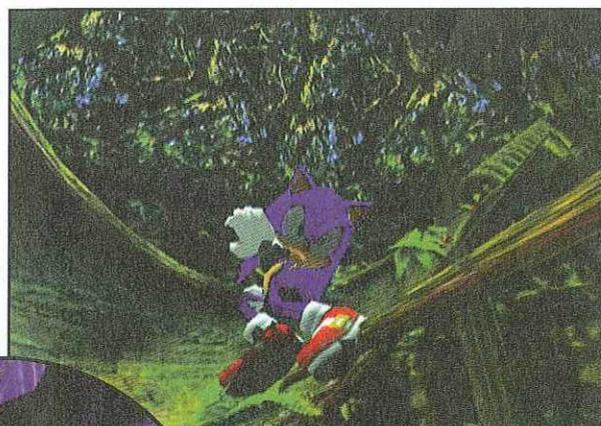
Genre
Action

Éditeur
Sega

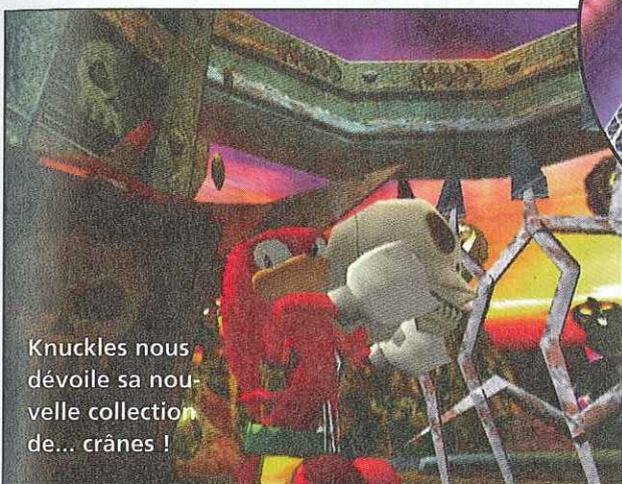
Disponibilité
Printemps 2001



Le Dr Eggman aux commandes de l'une de ses inventions.



Dans la terrible jungle virtuelle, Sonic surfe tel Tarzan.



Knuckles nous dévoile sa nouvelle collection de... crânes !



Qui peut bien être ce hérisson noir ?



Quelle star avec ses lunettes, ce Dr. Eggman



Test : avez-vous de bons poumons ?



C'est mignon tout plein.

ciné lui
une vie
t de ces
un sens
généro-
la suite
arrière
compa-
née CSK
cés fut

presque immédiat, et il élargit sa société à Tokyo. Ce fut d'ailleurs la première entreprise de la sorte à être répertoriée dans le *Nikkei* (journal économique japonais), en 1982. Plus tard, il travailla à transformer le groupe CSK, en un vaste conglomérat composé de plus de quatre-vingt-dix compagnies nationales et internationales, incluant Sega Enterprises Ltd.

Son apport au monde du jeu vidéo

Cet homme visionnaire voyait en Sega un moyen de faire pénétrer l'industrie du jeu vidéo dans le marché international, avec un revenu de plusieurs milliards de dollars par an. Cependant sa direction n'a pas été capable de sauver la division console de Sega face à la réalité du marché, et en janvier 2001, Sega a dû annon-

cer l'arrêt de la production de la Dreamcast, tout en continuant de développer des jeux. Face à cet échec, Isao Okawa soutint son entreprise et fera don de 85 milliards de yens (soit 5 milliards de francs) pour que Sega reste solvable ainsi que de toutes ses actions, soit 32,7 milliards de yens (2 milliards de francs) perdant ainsi sa place de deuxième actionnaire majoritaire. C'est

dans cette situation fort difficile que son cœur vint à lâcher.

La relève

Ce 21 mars, Sega a annoncé la nouvelle composition de sa direction. Ce sera donc le vice-président de Sega, Hideki Sato qui prendra le poste de directeur, et Yoshiji Kukushima qui succédera à Isao Okawa au poste de président du conseil d'administration de Sega.

ALONE IN THE DARK 4

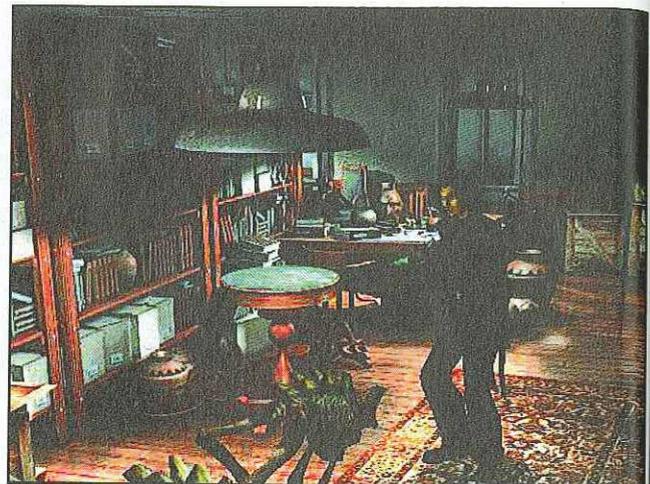
Alone in the Dark 4, qui vient de nous être présenté, s'annonce très prometteur ! Ce précurseur d'un genre, connu à notre époque sous le nom de survival-horror, affiche une belle ambition : redevenir numéro un du genre, en proposant une réalisation technique sensationnelle...

Les développeurs français de Darkworks nous ont présenté une version jouable de ce quatrième volet qui s'annonce d'ores et déjà palpitante : deux personnages, deux aventures, deux GD-Rom, une île mystérieuse, un vieux manoir bien flippant, d'étranges monstres très méchants et surtout super dégoûtants... L'ambiance et la thématique sont inspirées, comme dans



Pour trouver des objets (munitions, clés, talismans, etc.), vous devez absolument scruter les décors avec le rayon de votre lampe torche.

Certains monstres pourront être vaincus simplement par la lumière...



les épisodes précédents, des célèbres cycles légendaires de Lovecraft. Lorsque la partie commence, les deux héros, Edward Carnby et Aline Cedrac, sont séparés, avant que leur avion ne se crashe à l'approche d'une île. Edward atterrit aux alentours du manoir et Aline, sur le toit. Les développeurs insistent sur ce point : les deux aventures offriront de très grandes différences de parcours. À l'instar des Resident Evil, la réalisation graphique utilise des décors en 2D avec des persos en 3D. Le gameplay se rapproche, également de son modèle. Pour se déplacer, il suffit de presser la croix de direction en faisant pivoter le perso (haut pour avancer, bas pour reculer, gauche et droite pour tourner), et c'est une constante, d'un perso à l'autre... Notez qu'il est possible de vous déplacer pendant une salve de tirs. Les armes récupérées dans le jeu ne sont pas de vrais modèles existants, mais plutôt des prototypes préparés et modifiés par les occupants du manoir. De multiples nouveautés (excellentes !) voient le jour. Notamment, la gestion des effets de lumière de votre lampe torche, élément primordial du jeu... Il y a de quoi être fier de l'outil de programmation "maison" créé par nos développeurs français. Le rendu de l'éclairage sur les éléments des décors s'avère très réussi. De plus, les objets à récupérer dans le jeu n'apparaîtront que

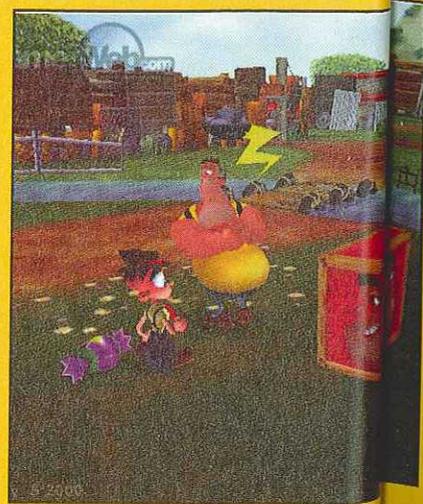


À L'ORIGINE, ALONE ÉTAIT SEUL...

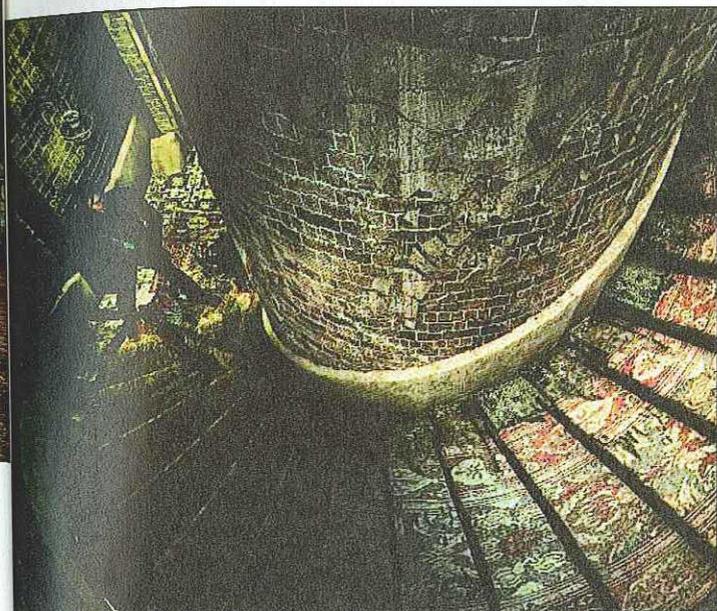
Qui a dit que les Japonais n'avaient rien inventé ? Une chose est sûre, lorsque l'on prononce les mots survival et horror, bon nombre de joueurs pensent à l'excellente série des Resident Evil (Capcom/Japon). Et pourtant, rappelez-vous : c'est Alone in the Dark qui fut le vrai précurseur, il y a déjà plus dix ans sur PC. S'appuyant sur des thè-

mes et une ambiance très Lovecraft (à lire absolument !), Alone in the Dark avait marqué les esprits d'une bonne partie des joueurs de la planète. Il était, qui plus est, l'un des premiers jeux entièrement en 3D à vous scotcher devant l'écran par son ambiance terrifiante à souhait. Un jeu culte, quoi... J'ai été quelque peu déconcerté de

voir que ce quatrième volet d'Alone in the Dark 4 n'était pas entièrement en 3D et qu'il se rapprochait d'un Resident Evil – mais uniquement en termes de réalisation graphique. Tout le reste promet d'être vraiment original. Je vous l'avoue, ce quatrième épisode s'annonce comme une bombe vidéoludique, rien que ça.



Les cor sortent parant dans u d'une s propos tés (Ho Moigle, déchare veut ré envoie



La gestion des angles de vue a été pensée de manière à soutenir l'ambiance oppressante...
Qu'y a-t-il en haut de l'escalier ?

Les effets d'ombre et de lumière sont époustouflants.



Votre barre d'énergie n'apparaît que lorsque vous êtes en position de tir.

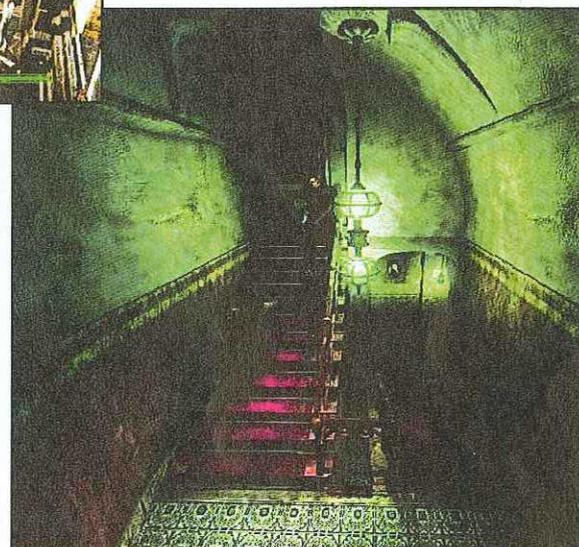


lorsque vous les éclairerez. Enfin, la lumière pourra même agir directement : par exemple, au début du jeu, Aline ne possède

aucune arme, et vous vous rendrez vite compte que le seul moyen de vaincre ou de faire fuir les premiers ennemis rencontrés consiste à braquer la lampe torche dans leur direction ou plus simplement d'allumer la lumière d'une pièce. Subtil ! Les bruitages et les musiques concourent à faire grimper le taux d'adrénaline graduellement, de façon bien stressante... On frissonne, on panique, on flippe, dans des situations originales et très prometteuses.

De l'action, des énigmes (cassette, code à trouver, etc.), et une ambiance "épouvante" qui semble parfaitement maîtrisée – Alone in the Dark 4 devrait remporter un franc succès. Sera-t-il le futur must du genre ? Il faudra encore attendre un peu avant de pouvoir trancher...

Apprêtez-vous à sursauter de frayeur !



Votre perso peut se déplacer pendant qu'il tire.



Pas le temps de sommeiller, vous avez une mission !

FLORIGAN BROTHERS

Les concepteurs de chez Visual Concepts sortent des sentiers battus, en vous préparant un jeu d'aventure humoristique dans un style cartoon. Premier épisode d'une série à venir, Florigan Brothers vous propose de d'incarner deux frères déjantés (Hoigle, le petit futé mais teigneux, et Moigle, le gros débile) qui vivent dans une décharge. Le méchant baron Malodorous veut récupérer les lieux et, pour cela, envoie des chats envahir le territoire. Pour

vous défendre, vous devrez faire preuve d'invention, participer à des mini-jeux, réfléchir, ramasser des pièces. Et tout ça pour chasser les chats ! Le jeu utilisera une interface de type "context sensitive" : suivant la situation, les actions des boutons ne seront pas les mêmes. Les discussions seront parlées, et les situations seront pour le moins comiques. Hoigle peut apprendre à son frère des nouvelles actions et son humeur pourra se modifier (joyeux, tri-

ste, énervé, apeuré), un peu comme un Tamagotchi. Vous pourrez aussi échanger on-line votre perso et télécharger des nouvelles quêtes. Enfin, sachez que la réalisation technique sera dans le même esprit qu'un Toys Story. Un titre bien sympa en perspective...



Internet

2001, L'ODYSSÉE DE SEGA !

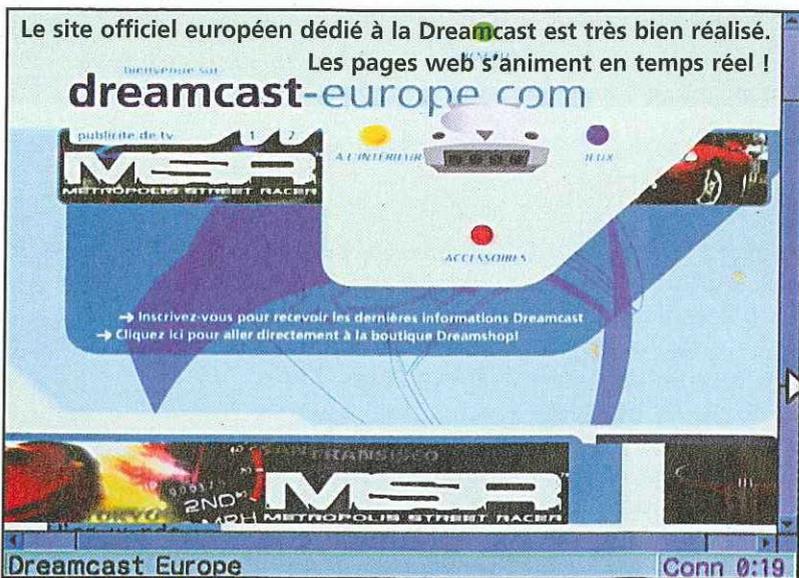
UNE ANNÉE VIGOUREUSEMENT POSITIVE

Dans le futur, le jeu se fera en réseau... Mais le futur, c'est maintenant !?! La Dreamcast n'a pas attendu pour nous émerveiller dans ce domaine, et comme une grande partie des jeux disponibles en ce moment possède des fonctions liées à Internet, voilà une bonne raison pour faire le point.

Vous pouvez vous connecter sur n'importe quel site de la planète comme celui de Sega situé au Japon.



Si vous possédez le jeu Jet Set Radio, vous pourrez échanger vos graffitis et enregistrer vos scores sur le net.



En se connectant sur le site de la Dream Arena, les possesseurs de Dreamcast bénéficient de nombreux avantages.

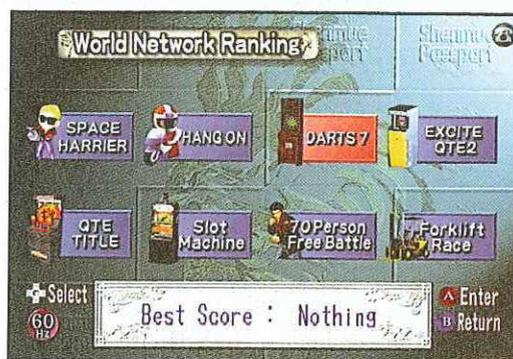
2001 est une année charnière pour la Dreamcast. Avec des jeux comme Phantasy Star Online, Quake III, et plein d'autres à venir. La Dreamcast est la première (et la seule !) console en Europe permettant d'avoir accès à internet (navigation sur les sites web), au courrier électronique (envoi et réception de données) et bien évidemment au jeu en réseau multijoueur. Pour cela, il vous suffit d'accéder à la Dream Arena (en quelques petites minutes via le CD d'installation vendu avec la console) qui n'est autre qu'un logiciel internet réservé aux possesseurs de cette console.

De nombreux services exclusifs vous sont ainsi offerts une fois connecté à la toile : les nouveautés du mois, les dernières infos, les jeux Dreamcast, des interviews, des trucs et des astu-

ces, des concours, des quiz, des salons de discussion et surtout la chance de jouer en réseau. Le meilleur moyen de comprendre cet engouement pour la navigation sur internet ainsi que le jeu en réseau reste sans aucun doute de se jeter à l'eau (si ce n'est pas déjà le cas), ou encore mieux de faire ses premiers pas avec l'aide de joueurs expérimentés. En outre, il est plutôt conseillé de juger par vous-même (sans écouter les détracteurs, car il y en a...), mais sachez que c'est vraiment très simple d'utilisation et extrêmement passionnant.

La Dreamcast n'a jamais proposé autant de jeux en réseau qu'en ce moment, alors n'hésitez plus, connectez-vous, discutez et jouez avec d'autres joueurs, vous pourrez ainsi découvrir une communauté en perpétuelle évolution.

Shenmue possède également des options originales, uniquement disponible sur le web.



Shenmue propose entre autres huit tableaux de scores. Faites un record et tentez de devenir le meilleur.



Vous voulez télécharger un animal sur votre VM ? C'est par ici que ça se passe.

Sur Dreamcast, et nulle part ailleurs !

De nombreux jeux, pour ne pas dire la plupart, possèdent une option de connexion à internet permettant, outre le fait de jouer avec d'autres joueurs en même temps, d'avoir plein de petits avantages. Par exemple, dans Jet Set Radio, il est possible d'enregistrer ses scores (par catégorie) pour figurer sur un tableau de classement mondial, mais mieux encore, il est possible de télécharger ou d'envoyer des graffitis inédits. Autre exemple, avec le quatrième GD-Rom de Shenmue, vous pouvez accéder à une aide de jeu en ligne, à des téléchargements d'objets (ou autres) et encore plein de choses. L'interactivité est à ce niveau

plutôt bien pensée, car pour profiter de certains avantages du site Shenmue, vous devez déjà posséder certains objets sur votre VM (récupérés dans le jeu). Enfin, un dernier exemple, le magnifique jeu Ferrari 355 Challenge, propose une vidéo qui ne peut être visionnée que si vous vous connectez sur son site. La Dreamcast n'a jamais autant assuré que ces derniers mois et n'arrêtera pas de vous surprendre pendant encore longtemps. N'attendez pas... Faites-vous plaisir en étant les premiers à découvrir une nouvelle communauté de joueurs ainsi qu'une nouvelle manière de jouer uniquement disponible sur Dreamcast. Bon surf !

TOP de la rédaction des meilleurs jeux en réseau

- 1 - Phantasy Star Online
- 2 - Quake III
- 3 - Chu Chu Rocket!
- 4 - Starlancer
- 5 - Ferrari 355 Challenge



En accédant au site de la Sonic Team, vous trouverez les dernières infos sur vos jeux préférés.

Coup de cœur ludique... !

Emissions cultes, vues à la télé... Ce site est fichtrement sympa ! Il vous permet de découvrir ou redécouvrir les classiques de votre jeunesse, quel que soit votre âge, que vous avez pu voir un jour à la télé. Très simple d'utilisation, celui-ci propose un classement par thème (fantastique, action, jeunesse, comédie, contes, etc.)

ou par période (des années 40 à 90), avec beaucoup d'articles sur vos séries préférées : *Magnum*, *Albator*, *Buck Rogers*...

La particularité de ce site est d'offrir la possibilité à tous les internautes de contribuer à sa construction, en tant que collaborateur, en ajoutant ses propres articles.



Découvrez des fiches techniques sur vos séries préférées ou que vous ne connaissez pas.
<http://www.emissions.qc.ca>

Le design de ce site, très "cyber-techno", est vraiment sympa.
<http://sub88.free.fr>

Sub 88, l'art de l'image !

Dans la famille design et graphisme, je voudrais un site super cool...

Celui de Sub 88 devrait vous étonner. Ce jeune créateur met à la disposition des surfeurs d'excellentes créations graphiques personnelles que

vous pouvez visionner. Prenez, le temps d'une pause, une bonne bouffée d'oxygène, en observant le travail de ce créateur original. Vous serez étonné par la qualité et aussi par l'inspiration technoïde de ses œuvres.



UNREAL TOURNAMENT

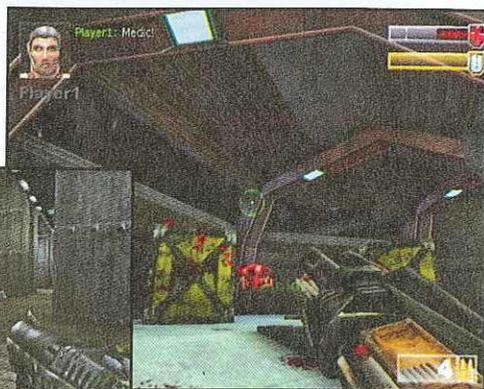
Genre : Doom-like
 Editeur : Infogrames
 Disponibilité : courant 2001



Vous devez voler le drapeau à l'ennemi et ensuite le ramener à votre base sans vous faire tuer.



Avec deux gun, c'est le charcutage assuré et surtout un amusement total !



La réalisation graphique semble en dessous du sublime Quake III.



Unreal Tournament, c'est un jeu d'action en vue subjective jouable jusqu'à huit en réseau !

Après l'excès (tout virtuel) de tueries et les folles parties du merveilleux Quake III sur les serveurs de la Dream-Arena, la Dreamcast va bientôt accueillir le second – mais pas le moindre – jeu d'action en réseau en vue subjective. Il s'agit de l'éternel concurrent de notre ami Quake III, j'ai nommé Unreal Tournament. Vous n'ignorez sans doute pas que sur PC, Quake et Unreal ont chacun leurs groupies, inconditionnels et exclusifs. Choisissez votre camp ! Sur Dreamcast, une chose est sûre,

la version jouable d'UT que nous avons pré-testée s'avère nettement moins jolie que Quake III. Elle possède, cependant de bons atouts. Les modes de jeu, tout d'abord, avec les célèbres deathmatch, capture the flag et autre domination, qui offrent la possibilité de jouer seul ou en équipe. Les armes, ensuite. Elles sont dotées de deux modes de tir et sont toutes plus sympas les unes que les autres. Et pour finir, la cerise sur le gâteau : tous ceux qui reprochaient à Quake III son mode



Vous pouvez ramasser des objets : munitions, protections, etc.

SAKURA WARS 3

Les fans de wargames et de RPG attendent impatiemment le nouveau Sakura Wars 3.



Nous savons déjà que le système de combat a subi des améliorations. Baptisé "Active & Real-time Machine System" (ARMS), il laisse la part belle à l'action. Vous devrez choisir les conditions stratégiques de victoire, puis une stratégie de base (mobilité ou puissance offensive) et aussi un personnage secondaire, qui pourra être protégé par Ogami, le personnage principal.

Les combats se déroulent par tour, toutes les actions que vous effectuerez consommeront une partie de la jauge d'ARMS. Vous avez donc à gérer ces points, tout en sachant que lorsqu'ils arrivent à zéro, votre tour est terminé. Rappelons enfin que Sakura Wars 3 se passe dans la plus belle ville du monde, Paris, et que vous devez défendre les citoyens de cette capitale

contre des spectres. Nous en connaissons déjà deux : Shizo, un lapin maléfique, et Piton, une femme serpent.





En concentrant le tir, le lance-roquettes peut tirer plusieurs coups en même temps.



Avez-vous bien flingué votre ennemi ? Une voix vous apprend votre niveau de réussite : Double Kill !

multijoueur limité à quatre participants (off-lin et on-line) seront sans doute ravis d'apprendre qu'Unreal Tournament sera jouable jusqu'à huit simultanément lors des parties Internet ! Le plus fun sera sûrement de jouer en équipes de quatre contre quatre. Pour les joueurs solitaires, UT proposera également d'un mode solo avec plus de 25 niveaux. Enfin, pour les amoureux du clavier et du mulot, UT offre déjà une parfaite compatibilité. L'achat de ces deux accessoires sera-

t-il obligatoire pour apprécier toute la profondeur du jeu ? Il semble, a priori, qu'UT soit plutôt jouable à la manette, et assez facilement. Investir dans un clavier et une souris ne devrait donc pas s'imposer... En ce qui concerne la réalisation, UT s'annonce plutôt sympa, le seul point noir que nous ayons relevé pour le moment étant l'animation, très loin d'être parfaite. Parions tout de même qu'Unreal Tournament agréera à tous ceux qui s'adonnent déjà à Quake III.



Les architectures des niveaux proposeront toutes sortes de situations : des longs couloirs, des slaloms entre des piliers, des tremplins, etc.



Cette arme lance des disques tranchants qui ricochent sur les murs.

Les effets spéciaux seront des plus explosifs...

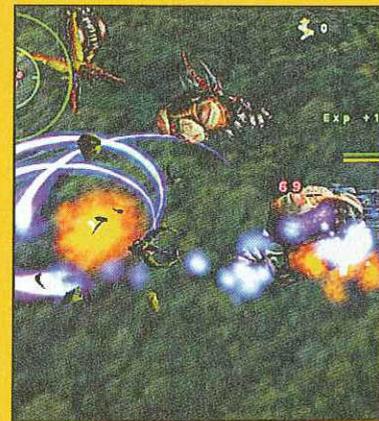


ARMADA 2

Armada, clone du célèbre Astéroïd (un classique d'il y a 15 ans), revient, dans une version dédiée principalement au jeu en réseau. Les développeurs de Metro3D ont imaginé un univers particulièrement évolué, dans lequel chaque partie est totalement différente de la précédente et que chaque joueur fait évoluer de

manière originale. Les parties débutent, comme dans les opus précédents, par la sélection d'une race humaine parmi les six présentes ; mais, désormais, ces races pourront évoluer, et profiter d'éléments issus des RPG (personnage, vaisseau, objets). Vous pourrez également améliorer les stations spatiales, les colonies, etc. Les missions devraient être générées auto-

matiquement ; tous les joueurs du réseau pouvant s'entraider pour atteindre un objectif commun. Il semblerait aussi que les joueurs pourront se regrouper en guildes. La réalisation technique sera revue à la hausse. Armada 2 est prévu pour le mois de mai aux Etats-Unis. Nous sommes impatients de scruter les profondeurs du jeu, annoncées comme vertigineuses.



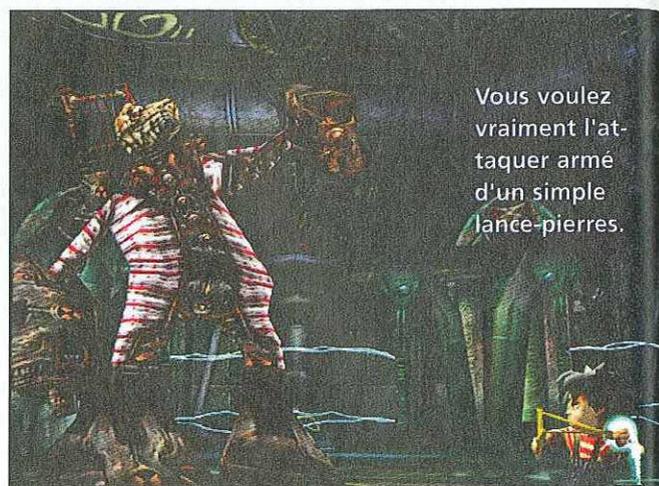
EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES

N'avez-vous jamais cauchemardé au point de vous réveiller en sueur ? Repensez à ce que vous essayez d'oublier dès le réveil et qui vous hante toute la journée. C'est effrayant, déroutant, oppressant... Bienvenue dans l'univers d'Evil Twin.

On est bien loin des univers chamarrés auxquels Ubisoft nous a habitués. Avec Evil Twin on entre dans une nouvelle dimension, celle du fantastique-effrayant mais non gore (un peu comme dans les films de Tim Burton, tel *l'Étrange Noël de M. Jack*). Car, après tout, on se retrouve dans un univers créé par un enfant. Mais commençons par le début. L'histoire prend place dans un orphelinat où Cyprien, le héros, fête son anniversaire. Or rien ne se déroulera comme il l'avait prévu. Ce jeune garçon de 10 ans, fan de comics, va se trouver



Un petit air de musique pour se mettre dans le vent.



Vous voulez vraiment l'attaquer armé d'un simple lance-pierres.

transporté dans un univers tout droit sorti de ses cauchemars. La question est de savoir comment un gamin peut survivre dans ce monde. Eh bien, grâce à son imagination bien sûr. Dans les pires moments, il se transforme en Super Cyprien (dont le costume est un mélange de super héros des années 50 et de manga). Il gagne alors de super pouvoirs et avance plus facilement dans sa quête. Car bien sûr le jeu ne se limitera pas à retourner à la maison pour retrouver tous ses amis et souffler les bougies. Non, ce n'est pas parce qu'on réside dans le royaume des Enfers que des événements étranges ne peuvent pas survenir. Plus exactement, une force noire réussit à asservir certaines personnes, et Cyprien va naturellement rechercher ce puissant démon afin de le détruire.

À deux on est plus forts

La route sera longue à travers les huit îles qui nous feront voyager dans des décors sombres servis par des graphismes sublimes et détaillés, le tout signé Utero. Étonnamment, les univers sont très variés (on se retrouve aussi bien au pied d'un arbre, que dans des ruines ou près d'un moulin à vent) mais conserve la même ambiance, noire au possible. Le rendu de ce jeu d'action en 3D fait réellement



EXHIBITION OF SPEED

Ce nouveau jeu de voitures pour Dreamcast devrait bientôt arriver. Bien loin de l'ambiance high-tech des Grands Prix de F1 ou des rallyes, Exhibition of Speed vous présentera des voitures de collection de toutes les nationalités. Du coupé sport Septime Stiletto à la *so british* Victory Classic, les amateurs seront aux

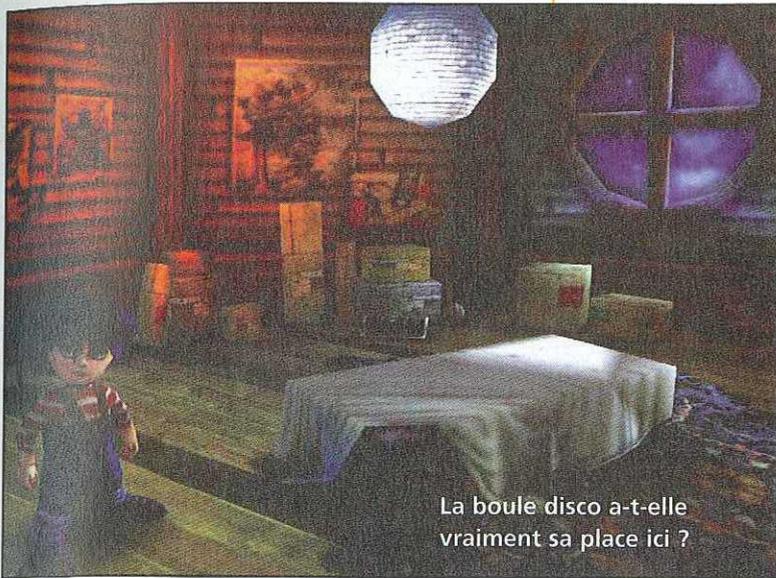
anges. Et si vous n'y connaissez rien, ce sera une bonne occasion de vous initier, car l'un des menus vous permettra de découvrir non seulement les caractéristiques de chaque voiture mais aussi ses plans. Tout d'abord, présentation des personnages. Jimbo est un vrai cow-boy, avec les accessoires indispensables à son état (cha-

peau, bottes...). Ryoko, elle, est prête à piloter tous les coups sport et enfile déjà ses gants. Quant à Harold, c'est le parfait Britannique : un air guindé, des lunettes qu'il remonte sans cesse, un gilet et un nœud de papillon (tu parles d'un sex-symbol). À la fin de chaque course, le replay sera une bonne occasion de remarquer

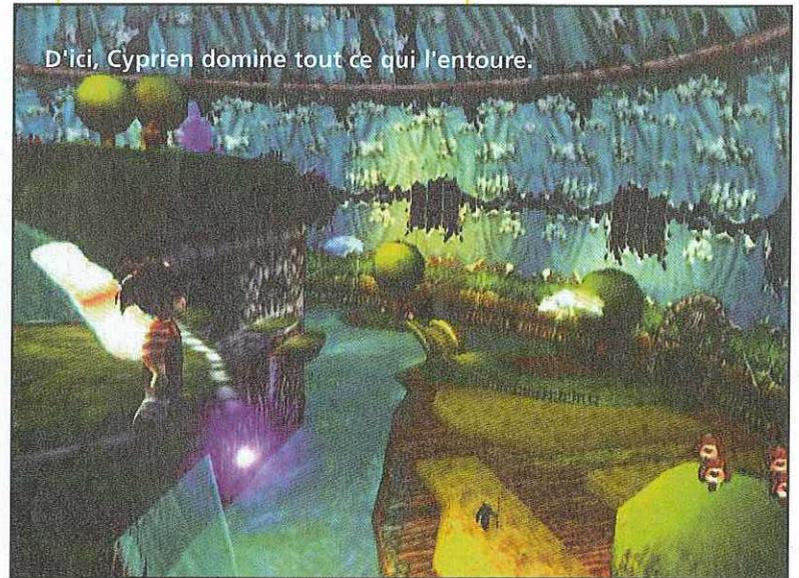
Genre
Action

Éditeur
Ubisoft

Disponibilité
Hiver 2001



La boule disco a-t-elle vraiment sa place ici ?



D'ici, Cyprien domine tout ce qui l'entoure.



Super Cyprien, le plus grand super-héros des Enfers.



penser à un dessin animé. Il est dommage que techniquement peu d'éléments aient été dévoilés. Une centaine de personnages gravitent autour de Cyprien, ce qui promet des interactions riches.



À profusion, des décors sombres et travaillés.

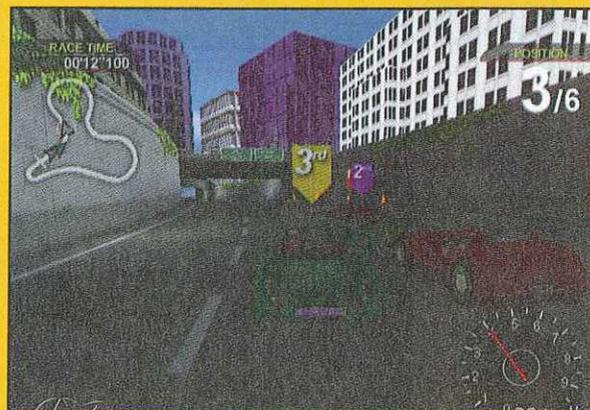


Des décors surprenants.



Un hologramme ou un fantôme ?

des petits détails comme le volant à gauche ou de voir des accrochages. À croire que les vieilles voitures n'ont pas une tenue de route excellente, car les accidents sont impressionnants. Pour finir, le jeu semble vraiment complet avec une palette de couleurs très vaste aussi bien pour les voitures, que pour les décors.



Actualités

HUNDRED SWORDS

Hundred Swords est un wargame en temps réel, ce qui est très rare sur console, et encore plus incroyable pour un jeu développé au Japon. Le mode scénario propose

dix-huit batailles, que vous pouvez livrer dans n'importe quel ordre. Elles sont à réserver aux joueurs qui ont déjà bien en main le jeu. Mieux vaut commencer tranquillement par le mode campagne. Là, on a droit à un enchaînement de batailles, reliées entre elles par une petite histoire. Vous contrôlez des chefs d'unité, qui, en avançant dans le jeu, gagnent des points d'expérience et passent de niveaux. Il y a, bien sûr, différentes classes, du fantassin au mage, en passant par l'archer ou le cavalier. On peut développer des protections pour sa base, comme des catapultes, voire carrément des grosses machines de siège. Hundred Swords est un "Alerte rouge" à la sauce médiévale.



Genre : wargame
Éditeur : Victor
Disponibilité : N.C.



Le jeu est nettement plus agréable à la souris.

Les guerriers sont au contact, tandis que les archers arrosent de loin.



MACROSS M 3

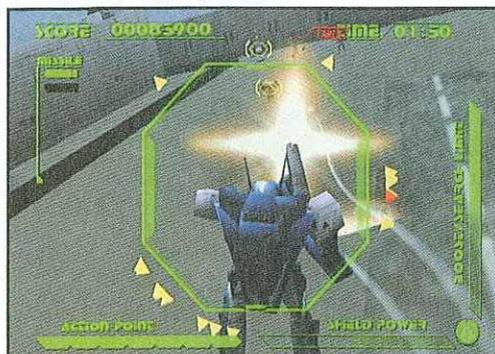
Macross, plus connue en France sous le nom de *Robotech*, est une série télé d'animation. Comme pour de nombreux autres manga, une adaptation sur console était à prévoir. Le jeu vous met aux commandes d'un Valkyrie, un avion transformable en robot, avec une position intermédiaire. Chacune possède ses avantages : l'avion est plus

rapide, la position intermédiaire possède un lock automatique... Vous aurez plusieurs missions à remplir, mais bon, cela se résume le plus souvent à tirer sur tout ce qui bouge. La réalisation tout à fait correcte, même si les décors sont souvent un peu vides. La prise en main est plutôt bonne, et l'on entre facilement dans le jeu.

Genre: Shoot 3D
Éditeur: Bandai
Disponibilité : N.C.



Les défenses de cette base sont nombreuses



En mode robot, je suis nettement moins rapide.

Voilà déjà un problème de réglé.



TOURNOI HUNDRED SWORDS

Comme vous le savez tous, la Dreamcast est une console online. Quoi de plus normal donc que de voir débarquer des tournois ! C'est le cas au Japon, pour Hundred Swords, où les joueurs pourront s'affronter. Il fallait s'inscrire avant le 5 mars, mais bon, c'est seulement au Japon... Les premiers prix sont des CD audio du jeu, des t-shirts, des Trading Card... On espère voir ce type d'opération en France dans un avenir proche !

KMART MAUVAIS PAYEUR

Le 23 février, Sega of America attaque en justice Kmart, une grande chaîne de magasins, devant le tribunal de San Francisco. Sega allègue que, sur une facture totale de 25,9 millions de dollars, Kmart ne lui a pas versé 2,2 millions de dollars. La somme totale correspond aux commandes de consoles Dreamcast depuis 1999. D'après Sega, Kmart a vendu plus de 5% des DC aux USA ! Kmart n'a fait aucun commentaire.

Envie d'être
à la place
du monsieur?

CONFIDENTIAL MISSION™




Dreamcast.

SEGA®

Il était une fois... "deux agents très spéciaux", diligentés pour sauver le monde en combattant les groupes terroristes qui veulent s'en rendre maître par la violence et la dictature... Visez précisément, mais n'ayez pas le doigt trop lourd sur la gâchette de votre gun : il les faut "vivants".

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation, 2001 © SEGA CORPORATION, 2000.

www.dreamcast-europe.com

Previews

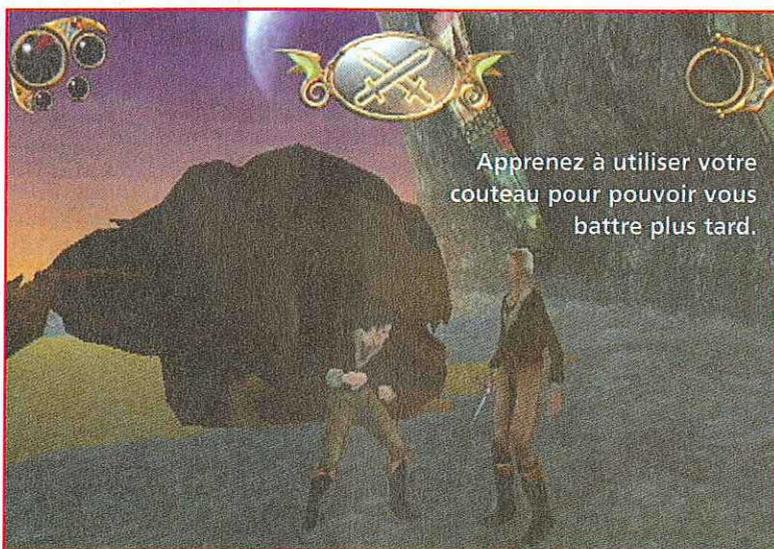
DRAGON RIDERS

Inspiré d'une des plus fabuleuses sagas de science-fiction jamais existantes, ce jeu met en scène la vie d'un chevalier-dragon. Mais bien plus qu'un personnage et ses aventures, c'est tout un monde que l'on découvre.

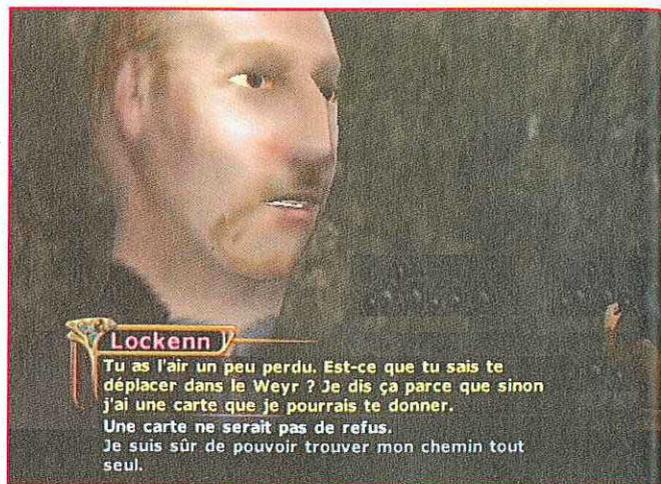
En reprenant l'univers de Pern, Ubisoft relève un défi plus qu'audacieux. Il prend, en effet, le risque de se mettre à dos les fans, rendus frileux par de nombreuses adaptations bâclées. En effet, comment, à travers un seul jeu, peut-on faire transparaître toutes les subtilités que son auteur, Anne Mc Caffrey, a mis quinze volumes à développer ?

Pour répondre au mieux aux exigences du joueur et surtout aux regards inquisiteurs des adeptes de la saga, Ubisoft a entrepris un travail colossal, allant jusqu'à s'attacher les services d'Anne Mc Caffrey en personne. Les développeurs d'Ubisoft méritent d'être félicités, car, grâce à l'étroite

collaboration avec l'auteur, on retrouve, dès les premières minutes du jeu, le charme de la série. Eh oui, un dragon qui demande à être huilé, ça ne se voit pas tous les jours partout.

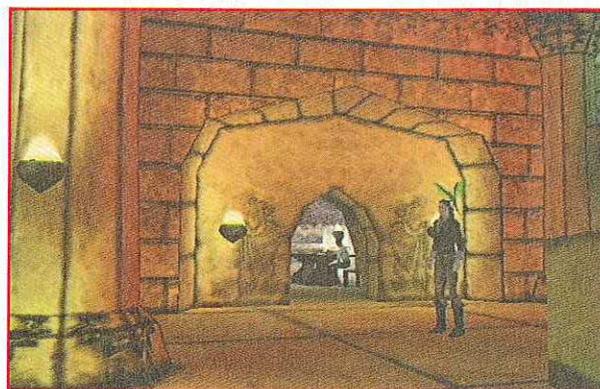


Apprenez à utiliser votre couteau pour pouvoir vous battre plus tard.

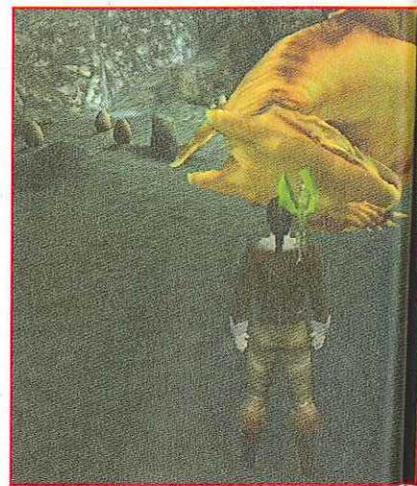


En prenant la carte, vous vous orienterez sans difficulté.

Lockenn
Tu as l'air un peu perdu. Est-ce que tu sais te déplacer dans le Weyr ? Je dis ça parce que sinon j'ai une carte que je pourrais te donner. Une carte ne serait pas de refus. Je suis sûr de pouvoir trouver mon chemin tout seul.



L'entrée du weyr est superbement éclairée.



Le dragon doré et sa ponte.

LE MONDE DE PERN

On doit ces excellents romans au talent de l'Irlandaise Anne Mc Caffrey, la première femme qui s'est vu décerner deux prix littéraires de SF (le Hugo et le Nébula) pour "le Vol du dragon" (le premier volume de "la Ballade de Pern"). Au total, quinze volumes retra-

cent le combat d'une planète durant plusieurs siècles contre un ennemi particulièrement redoutable : les Fils.

Pern et la planète rouge

Pern est la troisième planète du système solaire de Rukbat. Mais dans ce système solaire se trouve aussi une planète

errante qui décrivait autour de son soleil d'adoption une orbite elliptique terriblement excentrique. Dès que cette planète rouge s'approchait de Pern, la vie indigène du planétoïde errant tentait de franchir le gouffre de l'espace pour rejoindre la planète pus tempérée et plus hospitalière. Alors, des Fils argentés tombaient en pluie dans le ciel de Pern, détruisant tout ce

qu'ils touchaient. Puis la planète rouge repartait, jusqu'à que son orbite la rapproche à nouveau de Pern, quelques siècles plus tard.





D'kor peut ramasser des choses.



Gillian
Il est allé au bassin la nuit dernière, pour jouer avec Jax et d'autres enfants, mais il n'est jamais revenu !
Bien, je ferais mieux de le trouver.
Oh, il va certainement très bien. Vous savez comment sont les enfants.

Missions impossibles ?

C'est dans ce contexte que le joueur incarne D'kor, qui se mettra en devoir de trouver la meilleure compagne possible pour le bébé dragon d'or. Au total, une dizaine de candidates sont épapillées sur tout le continent. Mais tout ceci déplaît aux plus conservateurs des chevaliers-dragons qui ne voient pas d'un très bon œil l'arrivée de filles ne provenant pas d'un weyr. Du coup, des tensions se créent et ravivent quelques rancœurs. Par exemple, un chevalier-dragon qui prétend avoir perdu son œil à cause des erreurs du chef d'escadrille. En plus de devoir calmer tous ces griefs, vous pourrez rendre des services plus ou moins importants : retrouver un enfant disparu, transmettre du courrier... Et ce n'est pas tout, quelques mystères planent sur le weyr : les circonstances étranges de la mort de la Dame du weyr, des rumeurs d'épidémie... Bref, D'kor a du pain sur la planche.



Le petit symbole "parler" précise le nom de la personne interpellée.



Les grottes sont infestées de monstres en tout genre.

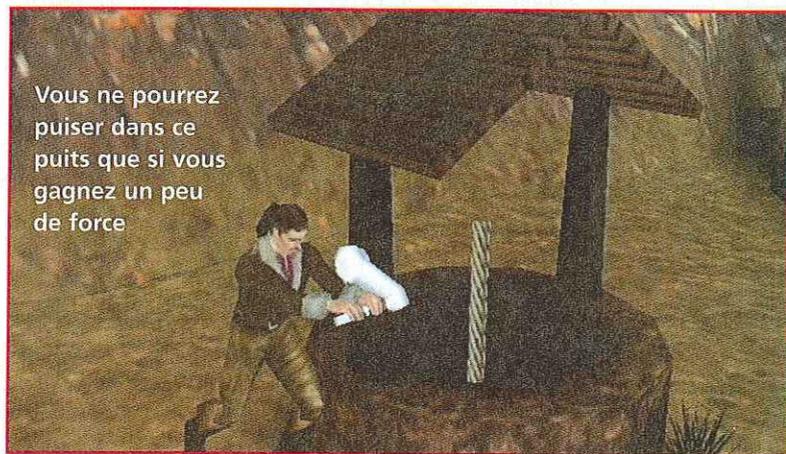


Emmara
Est-ce que tu peux me dire quelles sortes d'animaux y vivent ? Je voudrais les représenter dans la bibliothèque.
Des whorrys ?
Des Serpents-tunnels ?
Des bœufs ?

Renseignez au mieux cette femme. Une seule réponse est juste.

L'aventure commence

Ce jeu bénéficie d'un scénario original. L'histoire se déroule entre deux périodes décrites dans les romans. Pour être plus précis, le jeu prend place après l'histoire de Moreta ("la Dame aux dragons") et avant la trame principale du livre ("le Vol du dragon"). Le scénario, particulièrement riche, conte la vie d'un weyr (résidence des chevaliers-dragons et de leurs dragons) au lendemain des funérailles de sa Dame, Nalaya. Une situation d'autant plus critique que son dragon doré se trouve à une semaine de l'éclosion de ses œufs. Une question est sur toutes les lèvres : une reine dragon peut-elle abandonner par désespoir sa ponte, vouant ainsi ses enfants à une mort certaine ? Heureusement, dans cette sombre histoire, une lueur d'espoir brille au loin. Parmi les œufs se trouve un dragon doré, future compagne de la prochaine Dame du weyr. Il va donc falloir trouver des candidates pour l'éclosion qui pourront s'entendre avec les bébés dragons.

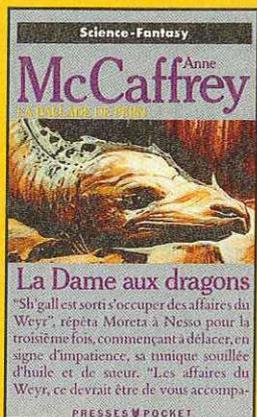


Vous ne pourrez puiser dans ce puits que si vous gagnez un peu de force

Les premiers colons

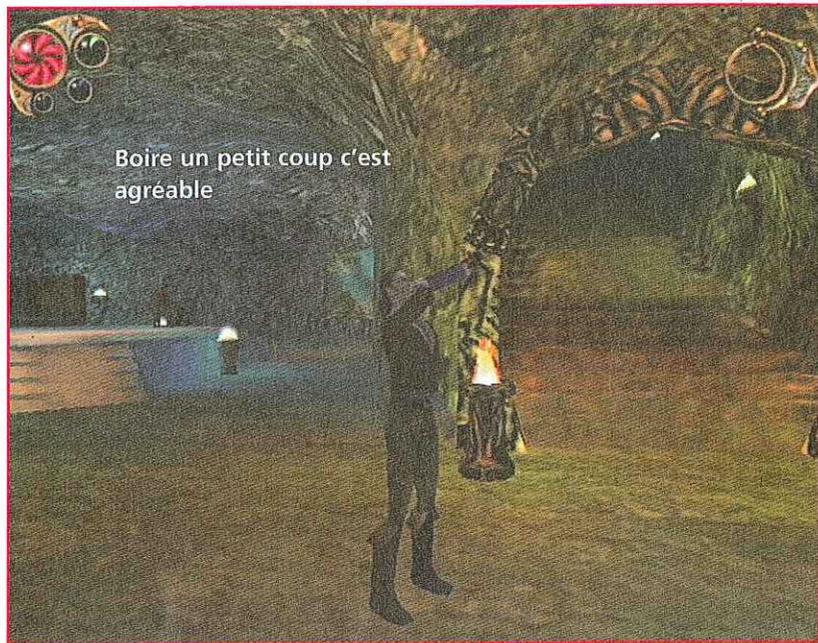
C'est à bord de trois vaisseaux (le Yokohama, le Buenos Aires et le Bahrain) que les colons arrivèrent sur Pern. Surpris par la chute des Fils, une lutte s'engagea pour survivre et combattre ce danger, rompant ainsi les liens que les colons avaient avec leur planète-mère. Les colons renoncèrent par la suite à une technologie qui n'avait pas sa place sur cette planète.

Ils développèrent en revanche une nouvelle espèce hautement spécialisée à partir de lézards de feu (forme de vie indigène de leur nouveau monde), qu'ils appelèrent dragon. Ils entraînaient aussi les personnes douées d'une forte empathie et de capacités télépathiques innées. Puis, ils créèrent des larves capables de manger des Fils. Les personnages emblématiques qui étaient parvenus à repousser les attaques de Fils donnèrent leurs noms au fort et au weyr de Pern.



Previews

DRAGON RIDERS



Deviens puissant, mon petit

On retrouve dans ce jeu un système unique, jamais vu auparavant. D'kor, au fur et à mesure qu'il évolue dans l'aventure, augmente ses compétences. Rien d'étonnant, vous direz-vous. Sauf que dès que le personnage atteint un certain niveau, des situations se débloquent. Par exemple, il doit gagner de la force pour pousser des rochers, ou atteindre un statut hiérarchique pour que des personnages daignent lui parler. C'est quand même plus sophistiqué que de trouver une simple clé. Mieux encore, c'est en complétant ses connaissances que D'kor est reconnu digne de se voir confier des missions. Le plus subtil, c'est que l'on ne sait pas à l'avance si D'kor a atteint le niveau requis pour débloquent une situation. Il pourra, par exemple, puiser de l'eau d'un puits mais ne pas réussir à décoincer un moulin. C'est seulement en essayant qu'on se rend vraiment compte de ses possibilités. Il faut donc faire attention à n'oublier aucun détail.

Bestiaires

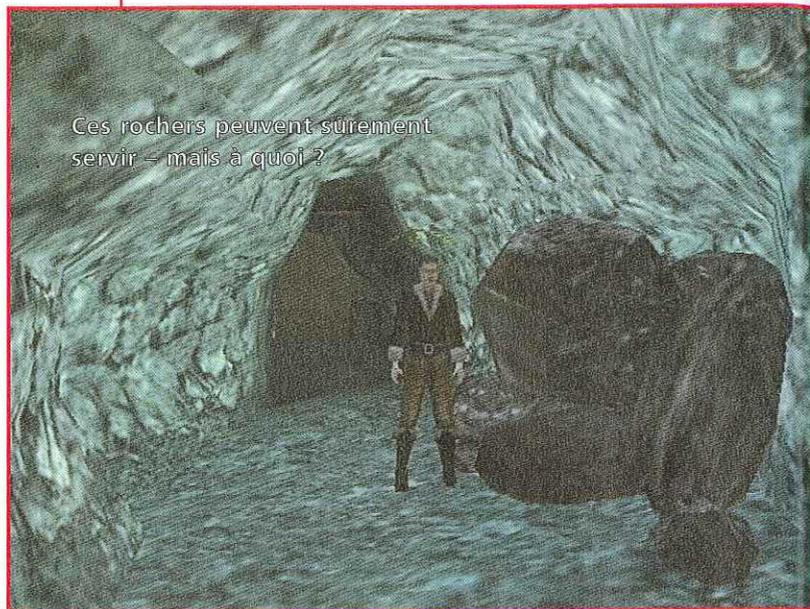
C'est donc à partir des petits lézards de feu que les dragons ont vu le jour. Ces deux espèces peuvent voyager dans l'Interstice, se déplaçant instantanément d'un lieu à un autre. L'avantage que les dragons apportent dans le combat contre les Fils, c'est qu'après avoir mâché une pierre riche en phosphine, ils

émettent un gaz enflammé. Et parce que les dragons peuvent voler, ils peuvent aussi intercepter et calciner les Fils en plein ciel, avant qu'ils n'atteignent la surface de la planète. Il existe des dragons de plusieurs couleurs : doré, brun, bronze, bleu, vert. Les dragons dorés et verts sont des femelles, mais seul le doré pond des œufs, car les femelles vertes, beaucoup plus nom-

breuses, donneraient plus de dragons que nécessaire, augmentant dangereusement la population d'un weyr. De plus, seul un dragon doré peut pondre un œuf de dragon doré (fait tout de même rare). C'est pourquoi les dorés ne peuvent mâcher les pierres riches en phosphine au risque de devenir stérile. Le doré est le dragon le plus grand, suivi du bronze et du brun.

Weyr, fort et atelier

Les weyrs sont des systèmes de grottes où résident les dragons et leurs chevaliers. Il en existe sept. Chacun est gouverné par une Dame de weyr, la maîtresse du dragon doré, et par un chef de weyr, le maître du dragon qui a réussi à s'accoupler avec le dragon



Co
Trois
men
sant
pass
men
cun
avec
le je
action
raît,
agisse
voir a
chose
ment
éléme
perso



doré. En
fournisse
une dîm
environn
de ces de
liers qui t
rons... C
représent



Comment ça marche ?

Trois compétences composées de huit niveaux peuvent être augmentées. La connaissance va de "compétent" à "génial" en passant "par versé dans le domaine" ou "documenté". La réputation passe d'"honnête" à "hautement considéré". La force commence à "faible" et finit à "formidable". Pour augmenter chacun de ces domaines, il faudra respectivement : lire et discuter avec des gens, accomplir des bonnes actions, combattre. Dans le jeu, un symbole indique quand D'kor peut accomplir une action : observer, discuter, saisir, agir, combattre. Dès qu'il apparaît, il suffit d'appuyer sur le bouton Action pour que D'kor agisse automatiquement. Il faudra parfois bien se placer pour voir apparaître le symbole et ne pas passer à côté de quelque chose d'important. En plus, D'kor se fera enseigner certains rudiments (combattre au couteau, écrire...) pour pouvoir utiliser les éléments acquis. Une arbalète ne sert à rien si vous ne trouvez personne pour vous expliquer comment l'utiliser.

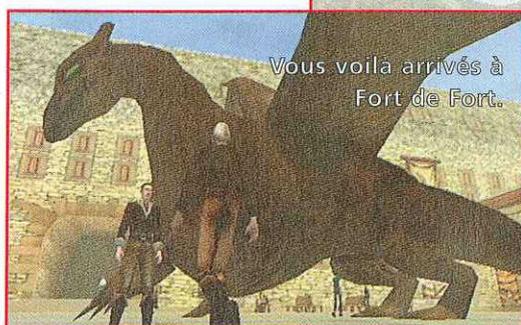


Pas facile de monter sur un dragon.

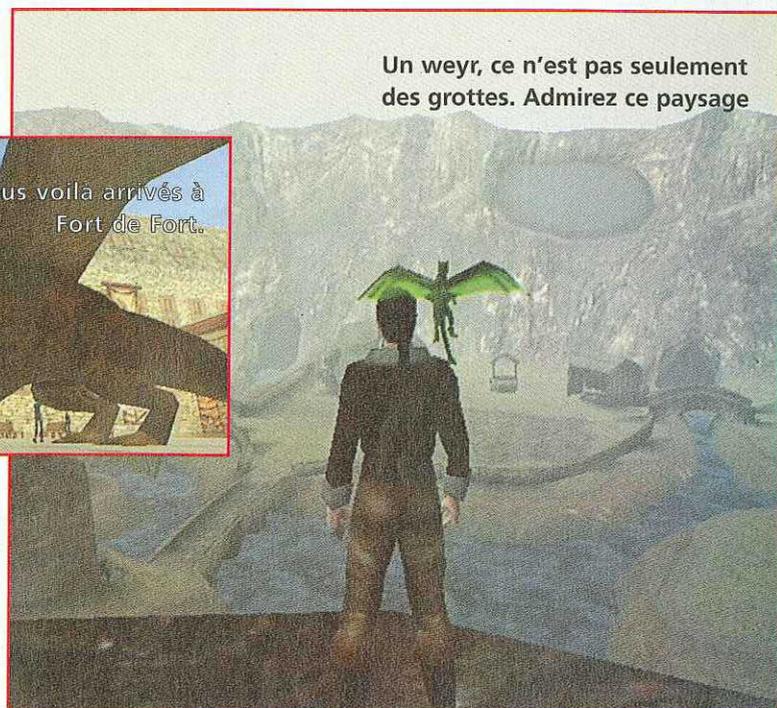


Voici une candidate parfaite à la succession de la Dame du weyr.

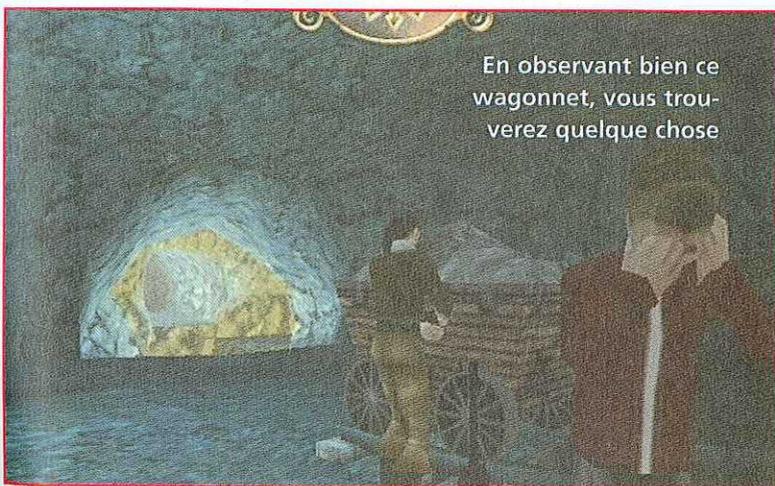
Ramalla
Moi ? Une candidate au titre de Dame du Weyr ?



Vous voilà arrivés à Fort de Fort.



Un weyr, ce n'est pas seulement des grottes. Admirez ce paysage.



En observant bien ce wagonnet, vous trouverez quelque chose.

Et au final

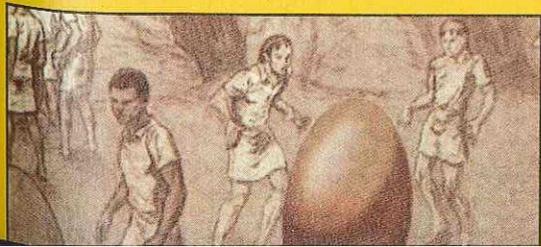
Vous aurez compris que ce RPG en 3D est doté de plusieurs atouts : un scénario intéressant, des concepts innovateurs, sans oublier la finesse des graphismes. Ce jeu constitue une bonne occasion pour les néophytes de connaître le monde de Pern. Mais je leur conseille de lire les romans avant s'ils veulent apprécier toutes les subtilités qui regorgent dans le jeu.

doré. En échange de la protection que leur fournissent les weyrs, les forts leur payent une dîme. Les forts régissent les villages environnants à la manière de fiefs. En plus de ces deux institutions, on trouve des ateliers qui forment des harpistes, des forgerons... Chaque atelier a son maître qui représente sa corporation.

Les dragons et leurs chevaliers-dragons

C'est lors de la cérémonie de l'éclosion que l'empreinte entre le dragon et la jeune fille ou le garçon a lieu. L'empreinte est le premier contact du dragon avec son chevalier-dragon. Ils se choisissent mutuellement. À partir de ce moment, ils deviennent des âmes-sœurs, capables de se parler par la pensée. Le lien qui unit le dragon et son

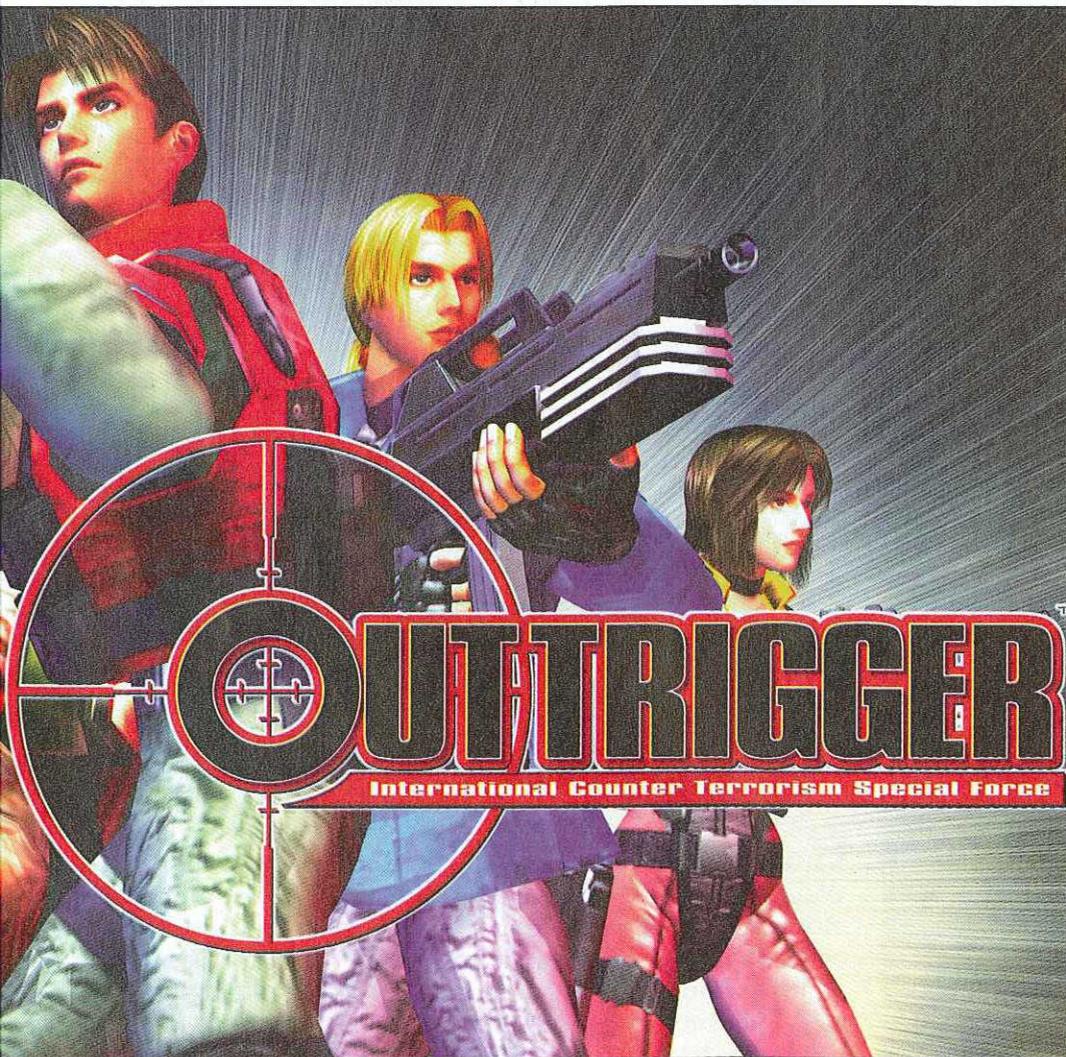
chevalier est si fort que si le chevalier-dragon vient à mourir, le dragon disparaît dans l'Interstice. Inversement, il n'est pas rare qu'un chevalier se suicide après la mort de son dragon, ou du moins qu'il reste dans un état de morosité extrême jusqu'à la fin de sa vie. Le nom d'un dragon, qu'il choisit lui-même, se terminera toujours par les lettres "th". Quant au chevalier-dragon, son nom est raccourci, par exemple Dilan devient D'lan pour les dragons.



Actualités

OUTTRIGGER

Amateurs de Doom-like et de gros flingues, réjouissez-vous ! Car avec ce jeu, vous allez assouvir vos plus bas instincts !



D'habitude, les Doom-like ne sont pas la tasse de thé des Japonais. C'est un genre dans lequel excellent les développeurs américains, avec, par exemple, Quake ou Unreal. Mais les choses vont peut-être changer avec Outtrigger, réalisé par la fameuse équipe de développement de Sega, AM2, à qui l'on doit F-355, 18 Wheeler, Shenmue... Vous incarnez un membre des forces spéciales antiterroristes. Vous aurez le choix entre quatre personnages différents : Jay, Lina, Alain et Talon. Mais ne nous attardons pas sur le scénario. On peut passer de la vue subjective, classique des Doom-like, à une vue fort originale, où l'on voit son personnage. Comme ce jeu nous vient de l'arcade, il est très facile de prise en main, et l'on rentre dedans sans aucun problème. Le soft supporte la souris, outil indispensable pour contrôler son viseur. Les commandes sont simples : un bouton pour tirer, un pour sauter et un pour changer d'arme. Pas besoin de fioritures, c'est efficace ! En mode solo, il faut tuer un certain nombre d'ennemis pour passer au niveau suivant, avec un choix d'armes impressionnant. Même si ce mode a l'air très attrayant, le must sera, sans nul doute, le multijoueur. Off-line, on peut jouer jusqu'à quatre simultanément. Mais grâce au modem de la Dreamcast, le jeu on-

LICENCE

Sega USA vient de signer avec les deux sœurs Williams, Venus et Serena. Ces deux tennismen comptent à leur palmarès la médaille d'or des Jeux olympiques 2000 en double. Ensemble ou séparément, elles ont gagné plusieurs grands tournois, comme Wimbledon, l'US Open, et, plus récemment, l'Australian Open. Elles seront

donc en couverture de la jaquette du jeu Virtua Tennis 2 (au moins pour la version américaine). Bref, deux belles championnes pour promouvoir le meilleur jeu de tennis, le cocktail devrait être explosif. On attend donc avec impatience d'avoir le jeu entre les pattes, pour le retourner dans tous les sens.



CO
Comman
était un
sur Drea
mander
la secon
envoyer
ses. On se
sorte de v
très prisé
ture nous
moteur 3

Genre
Doom-like

Éditeur
Sega

Disponibilité
Été 2001



Une roquette bien placée, et on n'en parle plus...



Il se prend pour un kangourou, à sauter dans tous les sens !

line est lui aussi possible. Il devrait, du reste, y avoir un classement sur le net, et des "chat" spéciaux dédiés aux serveurs du jeu. Certains niveaux sont clairement orientés multijoueur, avec des petits coins sombres pour se cacher, des positions en hauteur pour sniper... Parmi les options, on notera, outre les classiques lunettes infra-rouge pour voir la nuit, des lunettes détectant la chaleur, pour repérer ses ennemis à travers les murs ! C'est sûr, Outtrigger devrait faire très, très mal, ils ont pensé à tout. Les pad de la rédaction en piaffent d'impatience.



Attention à ne pas tirer sur d'innocentes personnes !



Ça flingue dans tous les sens. Ils ne me laissent pas un instant de répit.



Je suis bien placé pour me les faire comme des lapins.

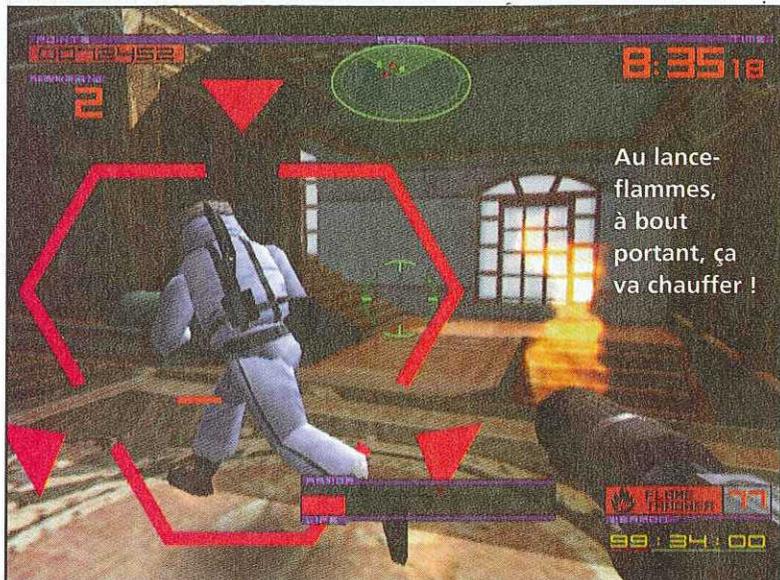
COMMANDOS 2

Commandos: Behind the Enemy Lines était un gros hit sur PC, la suite arrivera sur Dreamcast pour l'été. Vous allez commander des commandos d'élite durant la seconde guerre mondiale, et les envoyer remplir des missions périlleuses. On se rouve donc en présence d'une sorte de wargame en temps réel, genre très prisé sur PC. Cette nouvelle mouture nous arrive avec un tout nouveau moteur 3D, qui, comme vous pourrez

en juger par les images, rend très bien. Des nouveaux personnages (Lupin le voleur, Natasha la charmeuse, et Whisky le chien...) ainsi que de nouveaux véhicules et armes (des chars d'assaut Panzer 3, une jeep, et le camion L3000 de Mercedes) font leur apparition.



OUTTRIGGER



Au lance-flammes, à bout portant, ça va chauffer !



Les missiles à tête chercheuse sont très agaçants.

Un boss qui n'a pas l'air comode.



Le jeu à quatre est très fun !



Une fois les deux gêneurs éliminés, je fonce prendre la trousse de soins.

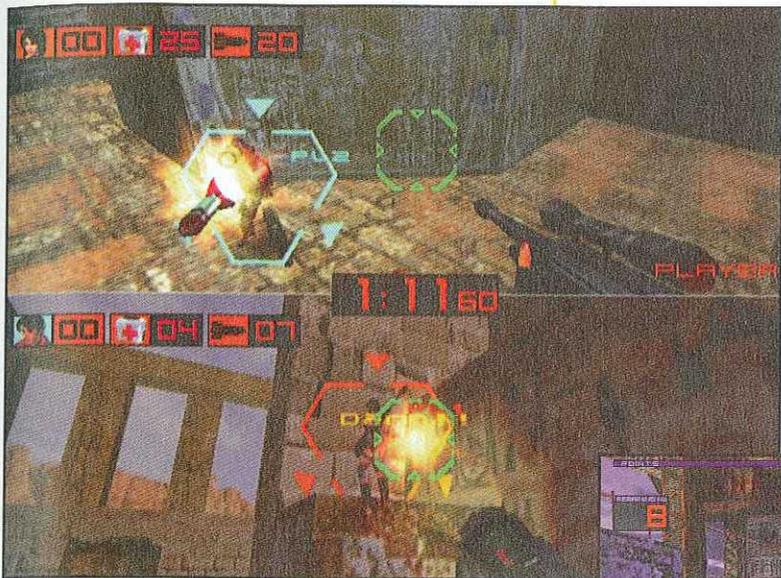
SPIDER MAN

Le tisseur, un des plus fameux super héros de l'histoire des comics, fait son arrivée sur Dreamcast. Au programme : combattre les vilains, et sauver l'univers. Le jeu comporte huit mondes et trente niveaux et se situe dans un New York entièrement en 3D. Vous pourrez donc vous balancer de building en building, grâce à la

fameuse toile de l'araignée. Elle pourra aussi vous servir à d'autres fins, aussi bien offensives que défensives. Une des particularités de ce super héros, son sixième sens, est incluse dans le jeu, sous forme de radar. Vous retrouverez les personnages récurrents de la BD, comme les super vilains, en guise de boss : le docteur Octo-

pus, le Rhino, le Scorpion... ainsi que d'autres personnages plus sympas, comme la Chatte, Jonas Jameson et même Daredevil. Au niveau du jeu en lui-même, ce n'est pas trop linéaire, il y a des phases plutôt plates-formes, du beat-them-all, des énigmes... de quoi varier les plaisirs !





Les deux adversaires sont face à face, lequel restera debout ?



Il n'apparaît pas au meilleur endroit pour vivre vieux.



Certaines armes ont une zone d'effet très large, mieux vaut ne pas tirer sur une cible trop près de soi.



Mieux vaut ne pas rester à découvert trop longtemps.



Le bazooka, une arme d'esthète !



Actualités

CONFIDENTIAL MISSION

Dépêchez-vous de ressortir votre gun du placard, car ça va shooter sur tous les coins de l'écran!



Il existe différentes techniques de tir (Justice, Combos, etc.)

Depuis *House of The Dead 2*, votre gun prenait la poussière. Heureusement, vous allez bientôt pouvoir le ressortir du placard ! Prévu à l'origine comme le successeur des deux premiers *Virtua Cop*, *Confidential Mission* possède finalement une histoire ainsi que des personnages bien différents. Le principe de jeu reste, quant à lui, à peu près identique avec quelques nouveautés bien venues. Seul ou à deux simultanément, vous devez canarder des terroristes à coups de flingue (une accessoire vendu séparément), sans toucher aux pauvres otages, et tout en suivant un chemin précalculé. Les déplacements sont donc gérés par la console pendant que le joueur flingue à tout-va les ennemis qui



Aigüisez vos réflexes pour abattre les terroristes avant qu'ils ne vous touchent.

GUILTY GEAR X

Bizarrement, les jeux de baston en 2D résistent bel et bien à l'usure du temps et n'arrêtent pas de nous surprendre. *Guilty Gear X*, par exemple, réalisé par l'éditeur japonais Sammy, va bientôt sortir dans nos contrées. Exclusivement développé pour la Dreamcast, GGX a fait l'objet d'une réalisation technique époustou-

flante. Les quatorze personnages qui composent le jeu sont dotés d'excellentes animations en 2D et de pouvoirs magiques à couper le souffle. On retrouvera parmi eux un corsaire, un samouraï, un chevalier ou encore de jolies guerrières en tenues plus ou moins légères. Certes les combats ne promettent pas d'être aussi



surg
appa
(un a
X-File
arche
d'un
fame
tie de
que r
Le fu
secon
a l'ha
phism
tion
Lorsq
des ge
du po
s'avèr
plus, s
chée,
l'écran
l'endr
jambe
spécia
marqu
réussir
viser le
qui au

techni
Fichte
situé i
et la m
spécia
ment "
nais", c
un véri
Gear X
jauge d
plit au
coups p
vous de



surgissent de partout... Vous incarnerez l'un des deux agents appartenant à la CMF (Confidential Mission Force). Oward Gibson (un agent secret à la 007) et Jean Clifford (on dirait Scully des *X-Files...*) sont conviés d'urgence à intervenir dans un musée archéologique. Des terroristes viennent de prendre le contrôle d'un satellite espion et leurs traces ont été repérées dans ce fameux musée. Très vite, après une courte cinématique, la partie de tir aux pigeons peut enfin commencer ! La pré-version que nous avons testée est d'ores et déjà très très prometteuse. Le fun est au rendez-vous, seul et encore bien plus avec un second partenaire. Comme on en a l'habitude sur Dreamcast, les graphismes sont propres et la réalisation promet d'être excellente. Lorsque vous touchez un ennemi, des gerbes lumineuses s'échappent du point d'impact. Les explosions s'avèrent impressionnantes. De plus, selon la partie du corps touchée, une petite icône (en haut de l'écran) vous indique exactement l'endroit de l'impact (tête, bras, jambe, etc.). Certaines techniques spéciales seront très utiles pour marquer des points bonus. Pour réussir un tir de Justice, vous devez viser les mains d'un adversaire – ce qui aura pour effet de faire valser



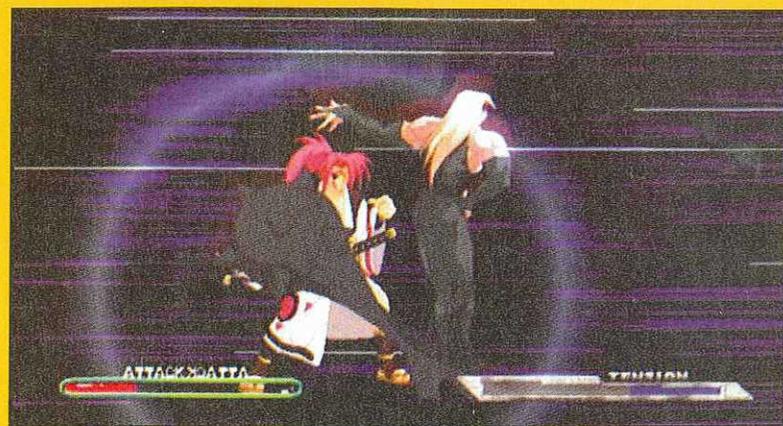
son arme dans les airs, alors que pour des tirs combinés (combos), il faut tirer trois coups à la suite (le plus vite possible) sur le même ennemi. Le mode mission vous réserve trois parcours différents (le musée, le train et la base secrète). À certains passages du jeu, des mini-épreuves ou des challenges, pourront modifier votre chemin. Il vous sera également possible de parfaire vos compétences de tireur d'élite dans un centre d'entraînement spécialement conçu pour améliorer réflexes, précision, ou encore techniques de tir. En tout, six épreuves seront disponibles. Issu de la borne d'arcade (Naomi), Confidential Mission, version Dreamcast, s'annonce comme un très bon jeu à venir. Autant vous dire que nous attendons la version finale comme des vrais fous de la détente !

En tuant certains ennemis, vous pourrez récupérer une nouvelle arme (limitée en munitions).



techniques que dans un Street Fighter, mais le principal se situe ici dans le plaisir de jeu et la magnificence des effets spéciaux. Dans un style purement "destroy-médiéval-japonais", ce jeu s'annonce comme un véritable petit bijou. Guilty Gear X propose un système de jauge de puissance qui se remplit au fur et à mesure des coups portés. Ensuite libre à vous de déclencher une furie,

de créer une boule d'énergie protectrice ou encore de vous mettre en colère, ce qui aura pour effet immédiat de multiplier la vitesse des coups par deux. C'est splendide, c'est fun et la maniabilité ne rebutera pas les non-pratiquants des jeux de combat en 2D, car elle est assez simple d'usage. Un très bon jeu en perspective que les passionnés doivent déjà attendre avec impatience.



Actualités

CONFIDENTIAL MISSION

Les explosions sont vraiment excellentes.



Certains tirs demandent une précision infallible.



Les impacts des balles apparaissent sur les murs !

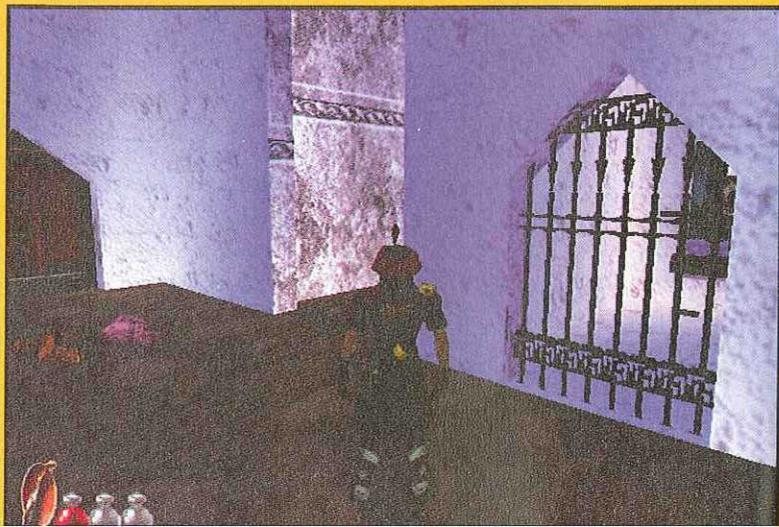


Certains ennemis peuvent surgir au premier plan. Attention aux coups de couteau !

PRINCE OF PERSIA

Les plus jeunes d'entre-vous ne connaissent sans doute pas Prince of Persia, un jeu de plates-formes culte sorti il y a bien longtemps sur ordinateur. Dans cette nouvelle version Dreamcast, désormais en 3D, vous incarnez un prince retenu prisonnier par un vil sorcier. Votre objectif est toujours le même qu'à l'époque. Il faut

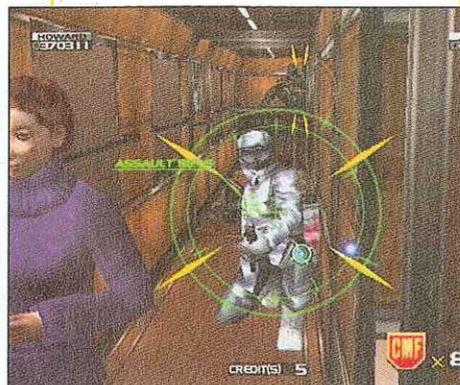
vous échapper pour retrouver une belle princesse ! Seul petit problème, vous allez rencontrer des pièges à chaque coin de couloir : des pieux, des lames tranchantes, etc. Prince of Persia n'est autre qu'un jeu de plates-formes saupoudré de scènes d'action et d'énigmes. Un titre qui devrait plaire aux amateurs du genre.



Si vous a
up vert
retiendr
Capcom
d'annihil
seaux jai
La réalis
cie d'eff
convainc
d'un bou
permet
ennemis,



Qu'il y a-t-il derrière cette porte ?
Vous le saurez bien assez tôt.



Pour recharger votre arme, vous devez tirer avec le pistolet en dehors de l'écran de télé.



Sur le toit d'un train, vous vous penchez pour voir ce qui se passe à l'intérieur.



Ne tuez pas les otages, sinon vous perdrez des points de vie.



Il y aura des séquences mémorables.



En tirant dans les mains d'un ennemi, vous pouvez faire voler son arme en l'air.



MARS MATRIX

Si vous aimez les shoot-them-up verticaux, Mars Matrix retiendra votre attention. Capcom vous propose en effet d'annihiler des hordes de vaisseaux jaillissant de tous côtés. La réalisation, en 2D, bénéficie d'effets graphiques très convaincants. Vous disposez d'un bouclier particulier qui permet d'absorber les tirs ennemis, mais attention celui-

ci est limité par une jauge de power qui devra se recharger après chaque utilisation. L'ambiance sonore ne sera pas en reste avec des musiques rythmées et adaptées à l'atmosphère décapante ce jeu. Par contre, il semblerait que la difficulté soit plus élevée qu'à l'accoutumé. Un shoot-them-up à réserver aux pros du pad ? La réponse très bientôt.



Zoom sur...

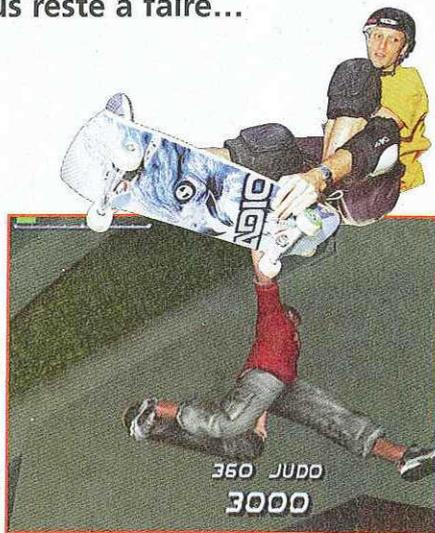
LA LOGITHÈQUE IDÉALE

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

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Genre : skate

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



VIRTUA TENNIS

Genre : tennis

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



SOULCALIBUR

Genre : baston

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

SKIES OF ARCADIA

Genre : RPG

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



HOUSE OF THE DEAD 2

Genre : shoot

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

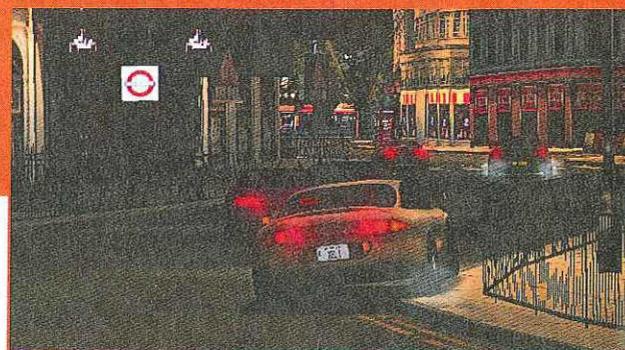


échappe à la tare du genre : une durée de vie trop faible.

METROPOLITAN STREET RACER

Genre : course

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





GRANDIA 2

Genre : RPG

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



SHENMUE

Genre : aventure

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



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

READY 2 RUMBLE ROUND 2

GENRE : boxe

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



RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

Genre : survival horror



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

CRAZY TAXI

Genre : arcade

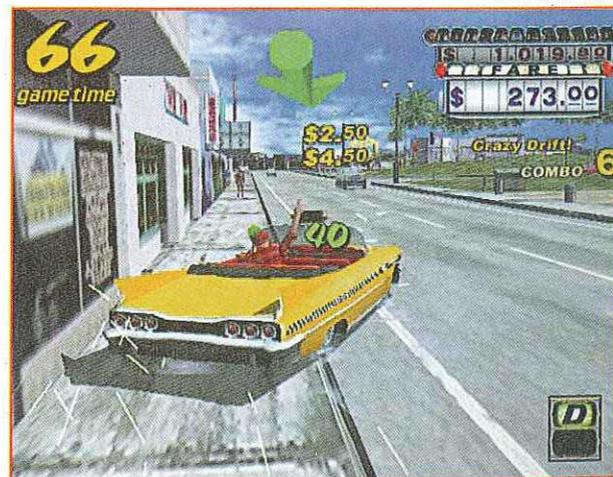
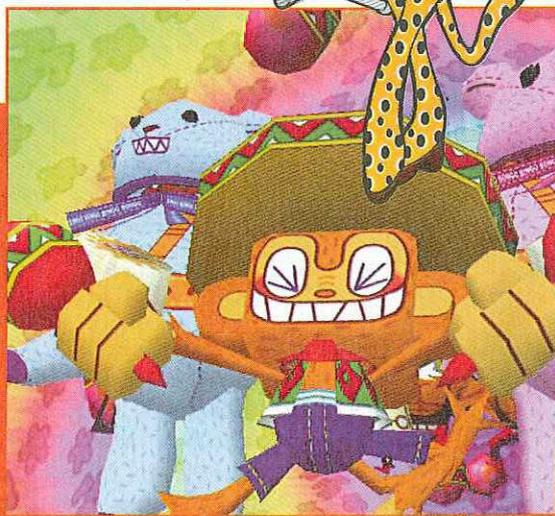
Crazy Taxi c'est le jeu d'arcade par excellence ! On en prend plein les yeux et c'est incroyablement fun. Il est impossible de ne pas aimer ce titre, tellement il est jouable. Le genre de jeu qu'on râlume n'importe quand, juste pour se faire une petite partie.



SAMBA DE AMIGO

Genre : musique

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



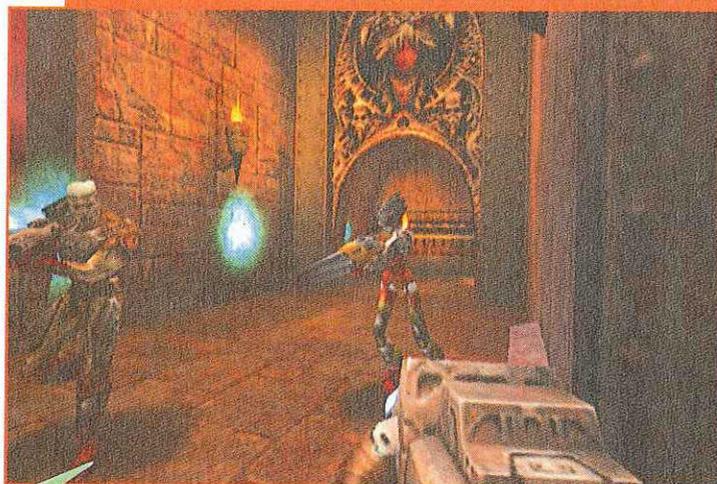
Zoom sur ... LA LOGITHÈQUE IDÉALE



PHANTASY STAR ONLINE

Genre : action-RPG

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



QUAKE III

Genre : Doom-like

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

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

SEGA EXTREME SPORTS

Genre : sport



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

F-355

Genre : course

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



CAPCOM VS SNK

Genre : baston

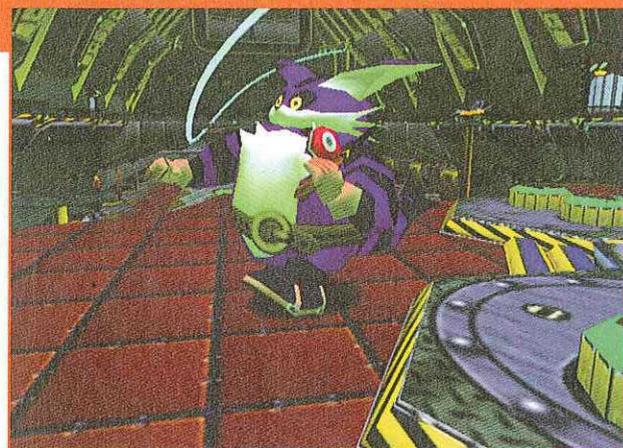
Lorsqu'il s'agit de baston, les plus anciens pratiquants ne jurent que par la 2D. Alors, la réunion des deux plus grands noms de la baston dans un seul jeu, seule la Dreamcast pouvait réaliser un tel miracle !



SPACE CHANNEL 5

Genre : musique

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



SONIC ADVENTURE

Genre : plates-formes

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

CHU CHU ROCKET!

Genre: réflexion

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



DEAD OR ALIVE 2

Genre : baston

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



JET SET RADIO

Genre : spécial

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

RAYMAN 2

Genre : plates-formes

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



MR DRILLER

Genre : réflexion

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



DUCATI WORLD

Moi qui rêve de jouer à Manx TT (Sega/Arcade) sur la Dreamcast, c'est de Ducati World dont je devrais me contenter ? Le jeu d'Acclaim s'avère d'une telle médiocrité que j'enrage encore ! Luk

Elle n'est pas réaliste et beaucoup trop sensible. On peut cependant s'y habituer.

Graphisme
2/10

L'une des réalisations les plus mauvaises de ces derniers mois. Les décors sont dépouillés et il y a des bugs d'affichage.

Son
5/10

Les bruitages et les musiques sont relativement corrects, sans plus.

Durée de vie
5/10

Peu de circuits, une quarantaine de motos, et des modes de jeu plus ou moins sympathiques, cela reste moyen.

La réalisation des décors est sommaire mais les animations du pilote sont plutôt sympas.



Pour cette épreuve de permis, vous devez réussir ce slalom dans le temps imparti.



Lors de cette épreuve, vous devez passer entre toutes les portes (sans toucher aux plots) dans le temps imparti.



Les textures appliquées aux polygones sont grossières.

A priori, Ducati World part d'une idée plutôt sympathique, celle de vous faire piloter les célèbres motos de cette marque italienne, des modèles datant des années cinquante à nos jours et aussi mythiques que la 175 F3, la 900SS ou encore la 996SPS Superbike. Le principe de jeu, typé arcade, vous laisse le choix entre deux modes. En mode Ducati Life, vous participez à des compétitions et progressez tout en gagnant de l'argent. Très utile, l'argent, pour acheter divers équipements (motos, cuirs, casques et pièces détachées). Mais avant pour accéder à certains championnats, vous devez au moins acheter un type de moto (moderne, collection, etc.) et passer l'un des quatre permis obligatoires. La progression dans ce mode est assez aisée et ne devrait vous poser aucune difficulté. Les concurrents ne sont pas très agressifs, sauf dans les derniers tours de piste.

Même ma grand-mère ferait mieux !

Le second mode n'est autre que le Quick Race. Celui-ci comprend des courses simples (contre des adversaires) et des courses en solitaire (contre la montre) ou à deux (en écran partagé). Pour le moment tout va bien...

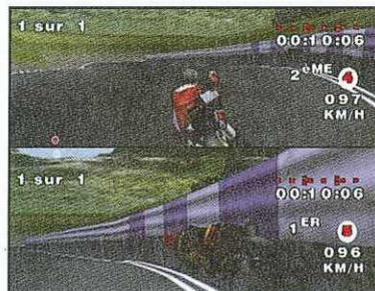
Passez votre chemin, la Dreamcast accueille des jeux de courses (voitures mais pas motos...) beaucoup plus sympas et surtout vraiment bien réalisés.

Trois vues sont disponibles : une extérieure, et deux subjectives, avec ou sans le tableau de bord de la moto.

Les courses de motos étant si peu représentées sur Dreamcast que Ducati World aurait pu constituer un événement exceptionnel. Hélas ! le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne pourra jamais postuler au titre d'ambassadeur de cette catégorie. Cela tient en grande partie à la mauvaise réalisation technique. Les graphismes sont sommaires, tout en comportant des bugs d'affichage (!!!). Quant aux textures appliquées aux éléments des décors (en polygones), elles ne cessent de se répéter, telles de vilaines plaques d'eczéma... De plus, la prise en main, trop sensible, n'arrive pas à transmettre de bonnes sensations de pilotage. Certes, l'ensemble peut s'avérer jouable, avec de l'entraînement, mais au final, Ducati World n'est pas réaliste et, surtout, pas très amusant. Comble du comble, lorsque vous touchez le rebord d'un mur en plein virage, votre moto grimpe dessus à l'horizontale quelques secondes, comme si de rien n'était ! Serions-nous sortis, mine de rien, du champ de gravitation terrestre ?



Certains niveaux se déroulent au coucher du soleil.



Le mode deux joueurs, basique, n'apporte rien de nouveau.

Sachez, tout de même, que Ducati World est l'un des seuls jeux sur console à gérer deux freins, comme dans la réalité, un bouton pour le frein avant et un autre pour l'arrière. Fallait bien finir sur une note un peu plus optimiste...

Un GD-Rom déprimant !

C'est dommage, car les modes et les options de Ducati World sont tout à fait honnêtes, voire même complets, et auraient très bien pu parfaire le jeu, si seulement la réalisation avait été soignée. Au lieu de quoi, on se demande comment il est possible de mettre dans le commerce un titre aussi mal ficelé. Même les fans de motos de la première heure risquent bien de ne pas en revenir indemnes.

Vous êtes poursuivi... Attention, en vous frottant à un concurrent, vous risquez de vous rétamé la face contre le bitume.



ÉCOLE DE CONDUITE

Pour participer à certaines courses, ou pour acheter certains types de motos, vous devez passer quatre permis ; chaque permis comportant cinq ou six épreuves. Généralement, celles-ci consistent à faire preuve d'adresse ou de bons réflexes et même parfois des deux : épreuves de slalom, prise de virages à la corde, etc.

Selon le modèle de Ducati choisi, les vues subjectives sont plus ou moins sympas. Celle-ci est pas mal...



Dans Ducati World, un jeu anti-réaliste au possible, vous grimpez à loisir sur les murs !

GUNBIRD 2

Gunbird revient, avec, en guest star, Morrigan, l'une des héroïnes de la série des Vampire, DarkStalker. Les vétérans du pad apprécieront à sa juste mesure ce nouveau volet d'un bon vieux shoot réalisé par Capcom ! En plus, vous pourrez y jouer à deux !

Panda

Les tirs ennemis finissent en sucettes grâce à ma grosse bombe !

Le dernier boss est une espèce de chien un peu fou



Les décors sont très variés.

Je me suis fait toucher ! Heureusement qu'il me reste quelques vies.



Les shoot-them-up ne sont pas légion sur Dreamcast, ce genre étant un peu tombé en désuétude avec les consoles 32 bits et l'arrivée de la 3D. C'est donc avec grand plaisir que nous avons accueilli ce Gunbird 2. Tout d'abord, sachez qu'il s'agit d'un pur jeu d'arcade, ne cherchez pas d'innovations, on fait dans le shoot traditionnel : scrolling vertical, avec option arcade pour les fous. Dans ce cas, le jeu passe en scrolling horizontal, vous êtes alors censé mettre votre téléviseur sur la tranche... passons. Vous avez le choix entre plusieurs personnages, remplaçant les habituels vaisseaux. Pas de différence notable, si ce n'est leur type de bombes et l'ordre dans lequel les niveaux défilent. Les bombes sont en nombre limité, et permettent de se sortir des situations difficiles, en explosant la plupart des ennemis à l'écran. Une fois détruits, certains laissent derrière eux des options ou des bombes. Ces options vous permettent d'augmenter la puissance de votre tir. Mais si vous êtes touché, vous perdrez une partie de ces options. En maintenant le bouton enfoncé quelques secondes, votre arme se charge, tout en continuant à tirer. Puis elle se bloque ; dès lors, relâchez le bouton pour déclencher un super tir. Vos crédits sont infinis ; donc avancer dans le jeu ne pose strictement

Un jeu qui vous fera passer un bon moment, certes un peu court...



Pas évident de slalomer entre tous ces tirs.

aucun problème. Même si, dans les derniers niveaux, lorsque vous avez perdu toutes vos vies, vous recommencez en début de niveau, au lieu de continuer exactement là où vous étiez. Si on est un peu rusé, on s'aperçoit qu'un branchant un deuxième pad, et en s'arrangeant pour que les deux "joueurs" ne perdent pas tous leurs vaisseaux en même temps, on peut continuer à l'infini. Mais bon, c'est plus fun, de jouer réellement à deux joueurs ! Dans le menu d'options, vous pouvez accéder à une galerie d'illustrations (plutôt jolies), dont certaines apparaissent une fois le jeu terminé.



En laissant le bouton enfoncé pendant quelque temps, on obtient un gros tir !

À chaque fin de niveau, le sempiternel boss vient vous bloquer le passage. Ils sont énormes, et à transformations. Quand vous croyez en avoir fini, ça continue encore ! Graphiquement, sans être exceptionnel, l'ensemble est tout à fait correct. L'animation tient bien la route, et ne ralentit quasiment jamais. Malheureusement, la durée de vie de ce type de jeu est toujours faible. Gunbird 2 ne fait pas exception à la règle. Alors si vous avez aimé le premier volet, ou si vous êtes en manque de shoot, ce jeu sera parfait pour vous. Sinon, mieux vaut l'éviter.

Son compte est bon, je vais changer de niveau.



Le vaisseau est plutôt petit, ce qui lui permet d'esquiver pas mal de tirs.



Les vilains pirates reviennent une dernière fois à la charge.



On est tombés dans un piège. Nous sommes encerclés !



Contre les boss, pas de pitié, on largue les grosses bombes !

BOMBASTIC

Chaque personnage dispose de bombes, en nombre limité. Elles nettoient efficacement l'écran, mais, surtout, elles rendent votre vaisseau invincible pendant quelques secondes. La bonne tactique consiste à les larguer juste avant qu'un tir ennemi vous descende. Cela vous permettra d'utiliser moins de continues et de réaliser un meilleur score.

Test

Genre
Course

Nombre de joueurs
1 ou 2

Jouabilité
8/10

Un jeu très précis, mais facile d'accès.

Graphisme
8/10

Des graphismes à la fois colorés et très fins. Du grand art.

Son
6/10

Une bande-son tout à fait honorable

Durée de vie
6/10

Pour un jeu d'arcade, c'est plutôt bien. Jusqu'à deux ou trois jours de fun.

18 WHEELER

AMERICAN PRO TRUCKER

18 Wheeler est l'un des noms qu'on donne aux trucks, ces camions géants qui traversent de bout en bout le continent américain. Vous qui, avec votre âme de routier, rêvez de klaxonner puissamment, ce jeu est pour vous.

Panda

Seul, au volant de mon camion, je suis le justicier de la route !



Le chargement que vous choisissez influe sur la difficulté de la course.



J'ai dégommé un pauvre automobiliste...



En éliminant ce van, je récupère trois secondes de bonus.

Ne croyez surtout pas que 18 Wheeler est un simple jeu de course, ce serait une grave erreur. Conduire un camion, ce n'est pas du tout comme piloter une voiture. Ça demande de la douceur. Dans 18 Wheeler, la conduite des camions est relativement réaliste. Il y a deux modes de jeu principaux. Le premier, le mode arcade, consiste en un enchaînement de livraisons en temps limité. Vous commencez par choisir un camion, chacun ayant ses caractéristiques propres, comme la



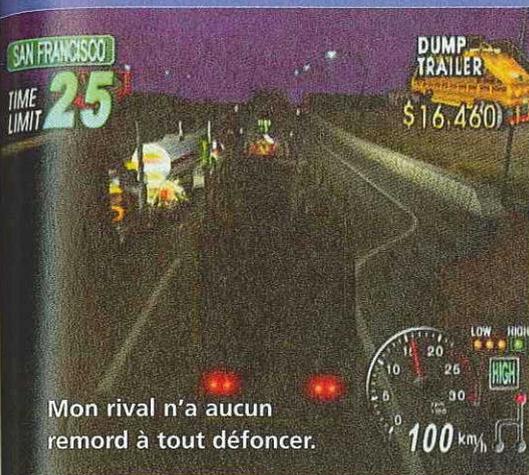
Un excellent jeu d'arcade, qui se paye le luxe d'être original.

RIVAL

Après la prochaine bosse, j'y vais carrément.



Dans les modes Arcade ou Score Attack, vous n'êtes pas seul... Il y a un autre truck, qui fait la course contre vous. Quand il vous dépasse, il se permet de vous narguer à la C.B.! Si, à la fin de la course, vous êtes derrière lui, vous accédez tout de même au stage suivant, mais point de bonus ! Il n'est pas impossible à battre, d'autant qu'il conduit vraiment comme un fou. Il fonce un peu n'importe où, et n'hésite pas à tout défoncer sur son passage. S'il laisse tomber quelques caisses de son chargement, vous pouvez les récupérer. Cela vous donne quelques dollars de plus, d'où l'expression "tombé du camion" !



Mon rival n'a aucun remord à tout défoncer.

camion, pour bénéficier de l'effet d'aspiration. Cela vous fait aller un peu plus vite ; mais surtout cela vous permet d'accélérer plus rapidement.

Le mode score attack, lui, vous propose de faire plusieurs tours d'un même circuit. Il faut tenter de réaliser le meilleur score possible. Vous n'avez pas de temps imparti, ce qui vous permet de vous familiariser avec le jeu. Graphiquement, il n'y a pas à dire, 18 Wheeler vous en mettra plein les mirettes. Les décors sont à la fois beaux et variés. Bref un vrai jeu Dreamcast ! En plus, la mania-bilité est très instinctive. À la fois simple d'accès, mais précise, on rentre facilement dans le jeu. Le problème des jeux d'arcade, c'est souvent leur durée de vie. Là, avec les modes score attack et parking, vous avez de quoi rester sur le jeu pendant quelques jours. En plus, il est possible de jouer à deux en même temps. Un bon jeu d'arcade, original et fun.

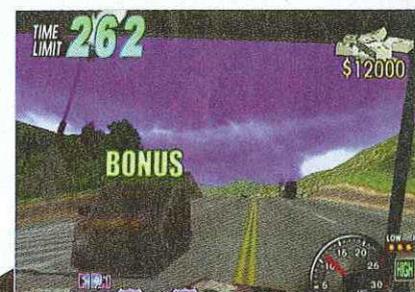
vitesse par exemple. Puis vous choisissez la cargaison (trunks d'arbres, voitures...). Ce choix influe sur votre prime de fin de course, et, bien sûr, sur la difficulté du jeu, car entre transporter une petite citerne, ou carrément une rame de tramway, ce n'est pas la même histoire ! En effet, plus votre cargaison pèse

lourd, moins vous aurez de reprise. Bien entendu, il faut éviter d'endommager le frêt de votre remorque, sinon votre prime s'en trouvera réduite. En effet, la tentation est grande, une fois sur la route, de défoncer tout ce qui se présente, voitures, éléments du décor... mais il faudra freiner vos ardeurs de sauvageon ! Bien que, de temps en temps, il soit utile de rentrer dans les petits vans bonus, qui vous donnent trois secondes supplémentaires.

Le jeu n'est pas facile, et le temps est parfois vraiment juste. Les courses ne sont pas linéaires, il y souvent des embranchements. Ces raccourcis en hors-piste peuvent vous faire gagner un temps précieux.

Belles mécaniques

Mais ce qui est sûr, c'est qu'ils sont risqués ! Attention aux chutes de pierres dans les montages, notamment. En fin de mission, vous pouvez récupérer des items en bonus, comme un klaxon plus puissant ! Une des ruses du jeu consiste à se placer derrière un autre



Avec "bonus" marqué en gros au-dessus de son toit, ce pauvre van ne va pas aller loin.

pas
mple
une
e un
tout
ture.
teur..
duite
ment
es de
er, le
n un
isons
com-
mion,
ris-
a



Test

18 WHEELER

L'angle de braguage des camions est très important.

TRUCK

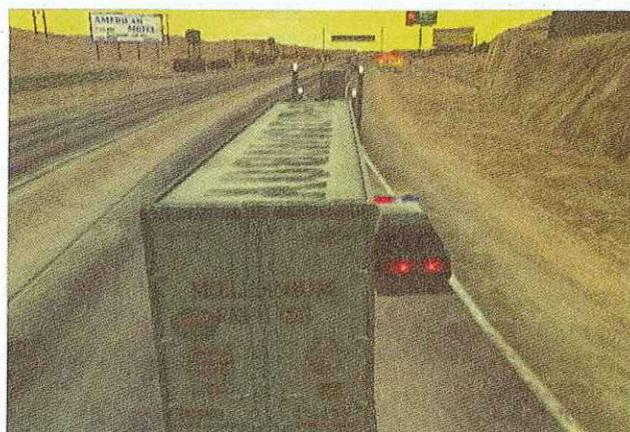


La cabine secoue un peu si l'on fait du hors piste.

Deux vues sont disponibles, intérieure ou extérieure. Ma préférée reste l'extérieure, car elle permet de mieux voir l'ensemble de la route, et de mieux négocier ses trajectoires. Par contre, il faut avouer que la cabine vue de la place du chauffeur, ça en jette. En fonction des mouvements du camion et d'éventuelles secousses, certains petits éléments bougent.



La vue extérieure est la meilleure pour les épreuves qui demandent de la précision.



On peut distinguer l'arrivée au loin.



En finissant l'épreuve bonus entre chaque course, vous récupérez des options !



En mode score attack, une petite ligne en bas indique votre position et celle de votre adversaire.



Le plus dur, ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage.

TORNADE



Je prends le raccourci en hors-piste !



Attention aux chutes de pierres.

C'est presque comme dans le film *Twister* !



J'ai perdu trop de temps, les deux secondes restantes ne suffiront pas.



On peut profiter de l'effet d'aspiration, en se plaçant derrière un autre camion.



Le monde entier est un cactus !

PARKING



Si je touche une caisse, c'est plusieurs précieuses secondes de malus.



Il faut s'arrêter pile-poil dans le rectangle vert.

Le mode parking est à la fois très intéressant et inédit. Il demande beaucoup de finesse, ce qui est assez inhabituel dans ce type de jeu. Il faut aller garer votre camion, à quelques écrans de là, dans un temps limité. Là où les choses se corsent, c'est que vous conduisez un poids lourd, et que si vous cassez des éléments de décor, vous aurez un malus de temps. Enfin, il faut s'arrêter dans un rectangle vert qui n'est pas très grand. Pas une partie du camion ne doit en dépasser... Enfin, parfois, il faut faire des marches arrière et cela devient compliqué. Comme le bouton d'accélération est analogique, il faut vraiment appuyer sur les gaz avec doigté. Une série d'épreuves vraiment très intéressante !



La marche arrière demande beaucoup de précision.

Test

Genre
Sonic Party

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
4/10

Assez réduite, vous piocherez longtemps.

Graphisme
4/10

Coloré et parfois détourné à la Jet Set Radio.

Son
2/10

Fade, on l'oublie sans difficulté.

Durée de vie
4/10

On fait vite le tour des cinq mondes disponibles dans le mode versus.

SONIC SHUFFLE

Prenez tous les personnages emblématiques de Sonic. Ajoutez-y un monde en détresse, des pierres précieuses, des mini-jeux. Mélangez le tout. Etalez la pâte ainsi obtenue sur un jeu de l'oie et saupoudrez de cartes à jouer... vous obtenez un Sonic Shuffle.

Kim

Seul Amy peut utiliser les cases "marteaux" comme raccourci.



Un plateau haut en couleur.

Vous ne pouvez traverser que si le croco a la gueule fermée.



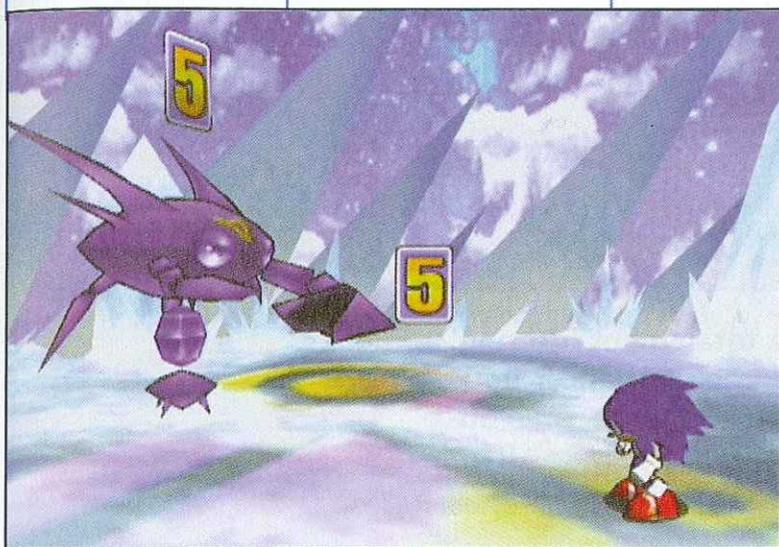
C'est la ruée vers l'or. Tous à vos seaux.



Dans ce magasin, vous pourrez acheter des pierres.

Voici un jeu de plateau manifestement inspiré de certaine mascotte moustachue dont nous tairons le nom. Le but du jeu est simple : récupérer les pierres précieuses dispersées à travers cinq mondes afin de sauver Maginary-world. Sonic Shuffle se dote toutefois de concepts nouveaux. D'abord, on se déplace avec des cartes que l'on choisit soit dans son tas, soit dans celui des autres (tirées au hasard). Chaque carte porte l'indication du nombre de cases à avancer. Vous pourrez aussi piocher des cartes spéciales (qui vous permettront, entre autres, d'échanger des cartes), ou des cartes Eggman (qui n'offrent rien de bon). L'autre innovation est qu'à chaque personnage est attribuée une spécificité. Sonic peut doubler le nombre de cases à avancer ; les autres permettent de prendre des raccourcis, Tails en volant, et Knuckles en s'agrippant au mur. Certaines cases permettent des déplacements spéciaux. Les autres sont classiques : perte et gain d'anneaux, mini-jeu, mini-événement, combat. En gagnant des combats, vous obtiendrez des pierres qui vous permettront, par exemple, d'utiliser plusieurs cartes dans un même tour. Le but étant d'arriver le premier sur une case

A conseiller aux familles nombreuses,
parce que seul, c'est lassant.



Les combats se présentent sous forme de batailles.

où se trouve une pierre précieuse gardée par un boss. Celui qui en récupérera le plus et qui aura le plus d'anneaux sera déclaré vainqueur.

Pour le meilleur... et pour le pire !

Ce jeu aurait été bien meilleur si on ne passait pas tout son temps à attendre son tour. En effet, les mini-jeux à quatre ne se déroulent que si l'on tombe sur les bonnes cases. Il arrivera donc qu'aucune bagarre n'ait lieu avant plusieurs tours. Et même en tombant sur une case active, vous n'êtes pas sûr de pouvoir enfin jouer, puisque vous aurez peut-être un mini-événement qui racontera une histoire. Au lieu de stimuler la

rivalité entre les joueurs, le jeu provoque de l'irritation, à se voir piquer des cartes que l'on comptait utiliser au tour suivant. Surtout que l'ordinateur a la fâcheuse habitude d'avoir une chance de pendu. Et que je pique dans tes cartes, et que, comme par hasard, je te vole une carte spéciale ; toi, par contre, si tu voles les miennes, t'auras droit, comme par hasard, à Eggman. Reste la solution de facilité, baisser le niveau des joueurs gérés par l'ordinateur. Sinon, rassemblez vos amis et essayez le mode versus (qui propose aussi des duels). L'inconvénient est qu'en multijoueur, vous n'accédez pas aux bonus : achat d'images, personnages cachés...

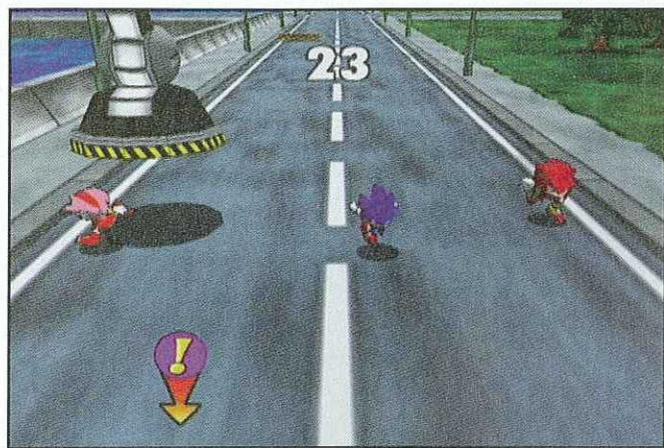
Et hop, une pierre précieuse, une !



Un mini-événement survient, laissez-vous guider.

On gagne à tous les coups !
Gardez les anneaux que vous pouvez attraper dans le sac !

Il faut éviter de se faire écraser.

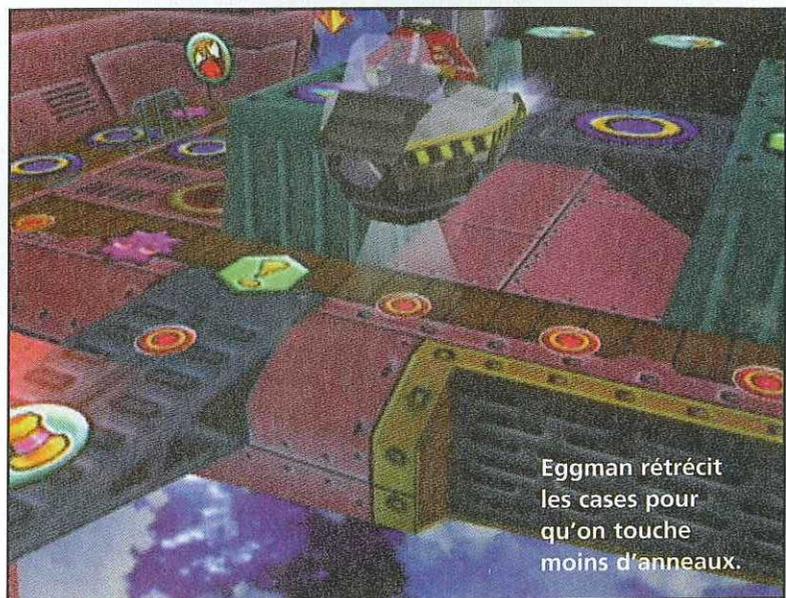


ACCIDENT



Évitez les coups de soleil en vous protégeant du mieux que vous pouvez.

Dans chaque tableau, deux accidents interviendront à tout moment du jeu. Les accidents sont des épreuves liées au monde sur lequel vous vous trouvez (plage, avion...). Après avoir récupéré la dernière pierre précieuse, un troisième accident survient, qui conclut le stage. Les accidents apportent (comme leur nom l'indique) un peu d'imprévu au jeu.



Eggman rétrécit les cases pour qu'on touche moins d'anneaux.

Test

Genre
Shooting en 3D

Nombre de joueur
1

Jouabilité
7/10

STARLANCER

Amis des PC, voici un titre qui ne doit pas vous être totalement inconnu. Maintenant adapté pour notre console 128 bits préférée, Starlancer nous fait franchir le seuil du XXII^e siècle. Premier constat, d'ici un siècle, on n'aura toujours pas réussi à instaurer la paix. **Kim**

Graphisme
6/10

Des vaisseaux splendides et une Voie lactée étourdissante.

Son
5/10

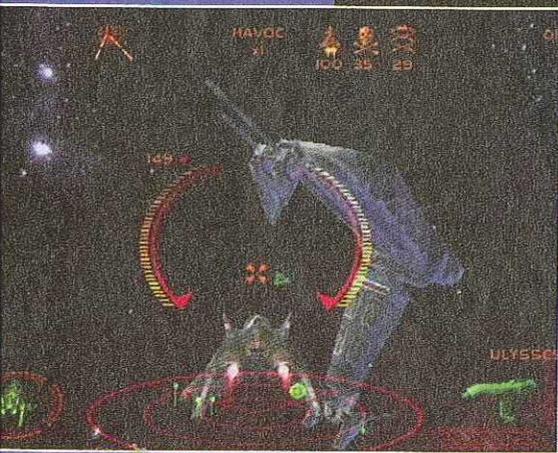
Des musiques sympas mais les bruitages manquent de punch.

Durée de vie
6/10

Les missions peuvent se révéler longues ; le mode internet promet des parties tardives.

Vers l'infini et au-delà.

La vue externe vous fait profiter de votre engin.



Planètes, Voie lactée... C'est toute une galaxie que vous découvrirez.

Eh, lui tirez pas dessus ! C'est à moi de le descendre !



Nous devons ce shoot-them-all en 3D au studio des frères Roberts. L'ambiance space-opera et les combats intergalactiques portent la griffe des créateurs de la série des Wing Commander. Le jeu propose plusieurs modes, qui passent par une série de missions à un mode plus bourrin, consistant à descendre tout ce qui bouge. On trouve également un mode internet pour 6 joueurs.

Be a pilot

La maniabilité, très arcade, offre de superbes effets réalistes. On se croit véritablement à bord d'un vaisseau spatial, surtout si on opte pour la vue du cockpit. La prise en main est instantanée. Dès que l'on s'approche d'un appareil, une cible l'entoure. Une flèche, rouge pour les ennemis et verte pour les alliés, indique la direction où se trouvent les vaisseaux. Ainsi, si vous perdez de vue votre adversaire, vous le retrouverez sans problème. Cependant, cette vermine a tendance à s'échapper si on la serre de trop près. Faites aussi attention à ne pas décharger toutes vos munitions sur un même adversaire, car le temps de rechargement de votre arme sera alors plus long. Ce sera le cas aussi quand votre appareil sera endommagé. D'ailleurs, en choisissant la vue externe

Oh, la

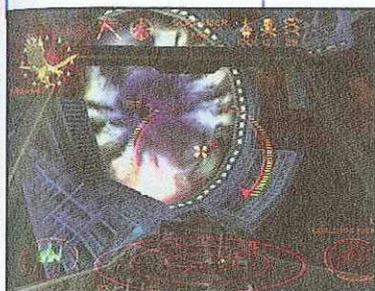
(parm
dont r
tres s
rez vo
s'écha
Touter
ne vo
d'être
tôt de
travers
ou des
Mais,
êtes as
poser, i
cher d
reste se

Et l'his

Elle dél
Coalitio
Titan, u
mettam
l'Ouest.
dans le
volonta
l'Allianc
niveaux
démonst
et vous
complim
guy !". V
un conv
vous...) s



Un bon shoot-them-up à la maniabilité parfois intuitive.



Oh, la porte des étoiles...

(parmi toutes celles proposés, dont une vue arrière et d'autres sur les côtés), vous pourrez voir une traînée de fumée s'échapper de vos moteurs. Toutefois, certains passages ne vous demanderont pas d'être un pro du tir, mais plutôt de bien manœuvrer au travers des champs des mines ou des débris de vaisseaux. Mais, généralement, vous êtes assez assisté : pour vous poser, il suffit de vous rapprocher du vaisseau-mère, le reste se fait tout seul.

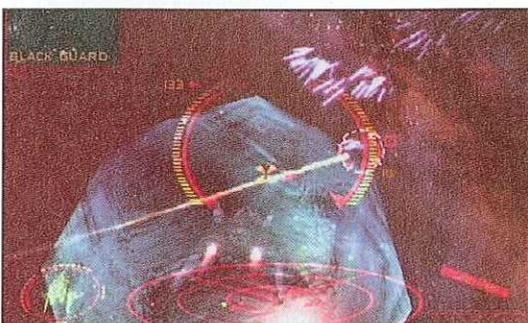
Et l'histoire ?

Elle débute au moment où la Coalition de l'Est attaque Titan, une lune de Jupiter, se mettant à dos l'Alliance de l'Ouest. Vous vous engagez dans le 45^e escadron de volontaires de la flotte de l'Alliance. Dans chacun des 24 niveaux, vous ferez la démonstration de vos talents, et vous croulerez sous les compliments : "Great shot, guy !". Vos missions (escorter un convoi, aller à un rendez-vous...) sont entrecoupées de



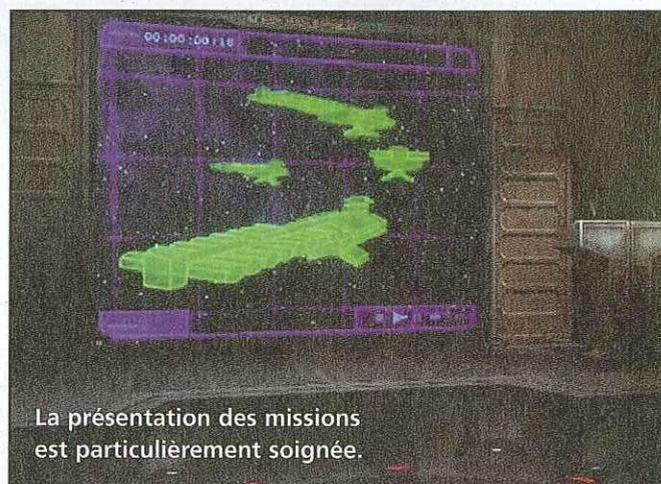
Quand on tire sur ce vaisseau ennemi, il devient bleu.

cinématiques de très bonne facture. Le scénario rebondit constamment (intervention imprévue de l'ennemi, trahison...), et comporte, dans certaines missions, des bifurcations. Si vous échouez, vous retournez à la base, et vous avez droit à une cinématique de pilotes jetant leurs casques au sol par dépit. Vos échecs ne vous empêcheront pas de passer à la mission suivante ; mais à la fin du jeu, selon que vous aurez réussi vos missions ou non, vous serez gratifié d'un des quatre dénouements possibles.



Ouh là, ça sent le roussi !
Espérons que le bouclier va tenir.

Votre adversaire va bientôt sortir de votre champ de vue.



La présentation des missions est particulièrement soignée.



De belles explosions en perspective.

LES VAISSEAUX



Des vaisseaux au design plutôt fin.

Graphismes sublimes que ceux de ces douze chasseurs de haute technologie ! Pour les admirer tous, sélectionnez directement le mode instant action (c'est-à-dire, "tire et tais-toi"). Sinon, vous débutez avec seulement quatre modèles, mais au fil des missions, en montant en grade, vous pourrez en augmenter le nombre et les équiper de différentes armes.

Test

Genre
Course

Nombre de joueurs
1 ou 2

Jouabilité
4/10

DAYTONA USA 2001

Des sensations "qui décoiffent", une conduite purement arcade, des musiques inoubliables, des courses uniques... Pas de doute, c'est bien du mythique Daytona USA qu'il s'agit. Il ne manque plus qu'un cockpit avec des vérins hydrauliques pour se croire dans une salle de jeu...

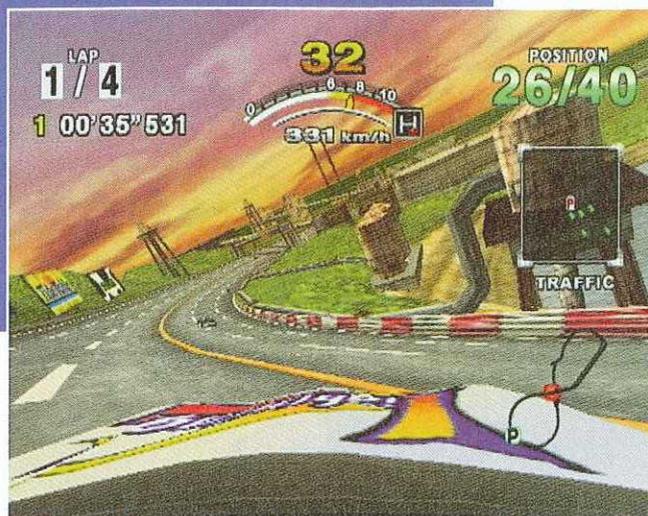
Luk

Un des virages est les plus célèbres de la série des Daytona !



Pour arriver au bout de la course, il faut franchir les check-points dans le temps imparti.

Il y a tellement de concurrents sur la piste qu'il n'est pas rare de se frotter les carrosseries entre voitures.



La profondeur de champ est impressionnante. On voit loin et c'est splendide.

Avec la manette, il vous faudra du temps pour assimiler le gameplay. Par contre, si vous avez un volant, cela devient tout de suite plus jouable.

Graphisme
6/10

Réussi, avec des circuits bien fichus, surtout les trois nouveaux tracés. Il y a des descentes farineuses et des virages incurvés inoubliables.

Son
7/10

Les musiques rappelleront de bons souvenirs aux habitués de la série.

Durée de vie
4/10

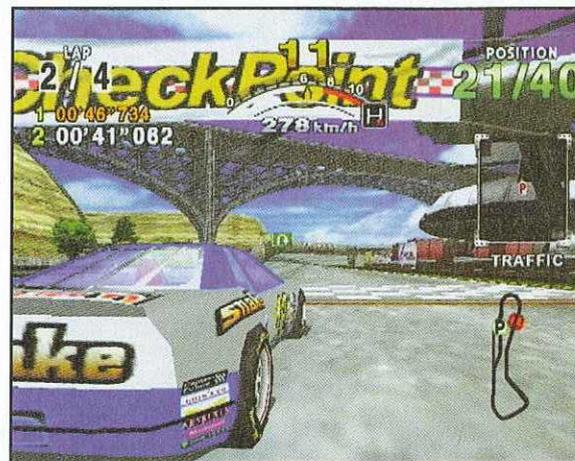
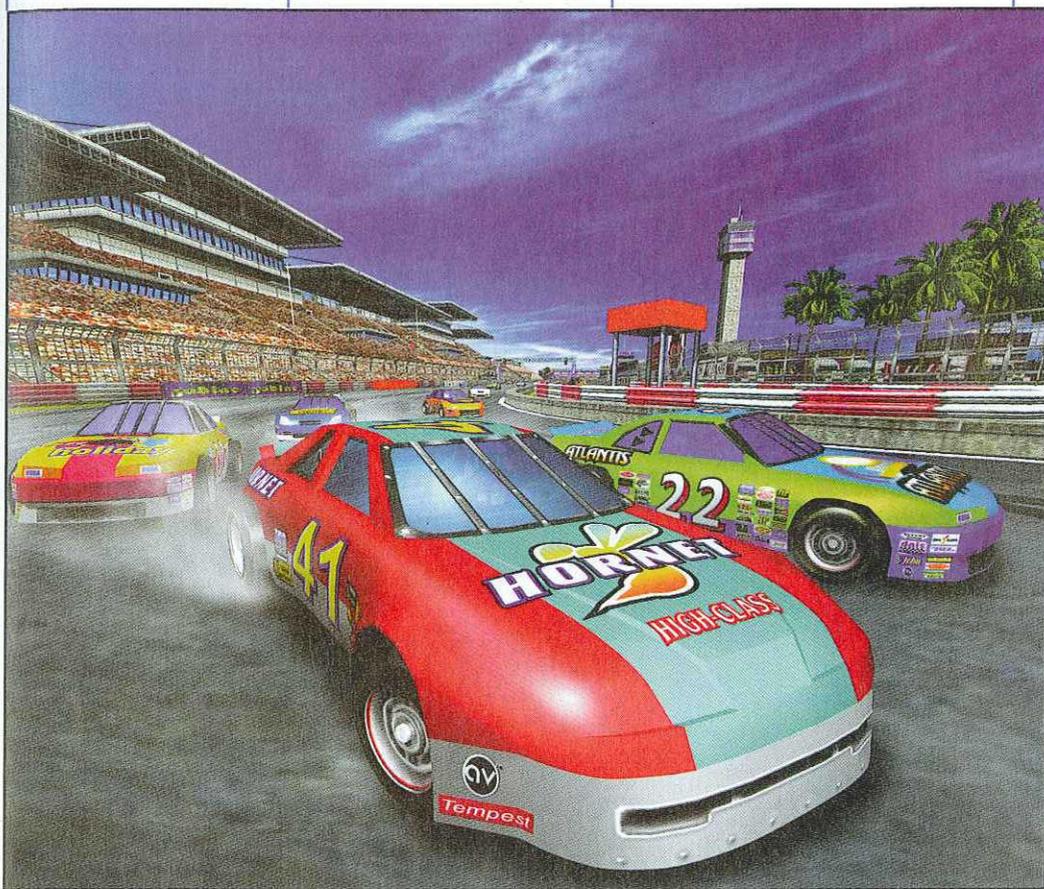
Daytona se termine assez vite. Il reste cependant le mode deux joueurs et quelques secrets à déverrouiller.

C'est avec un immense plaisir que nous accueillons cette version 2001. En réalité, il ne s'agit pas d'une nouvelle mouture, au sens strict du terme. Mais d'une version améliorée du premier volet, basée sur celle des salles de jeux et l'édition spéciale "Circuit Edition" (Saturn 32 bits-Sega). L'originalité de Daytona 2001 vient de trois nouvelles courses, totalement inédites : Circuit Pixie, Rin Rin Rink et la merveilleuse Mermaid Lake. Le principe de jeu n'a pas changé d'un poil. Votre objectif étant bien évidemment d'arriver le premier sur la ligne d'arrivée.

Rolling Start

Si vous rêviez de jouer à Daytona USA 2001 à quatre simultanément sur Internet, cela ne sera pas possible, car le réseau n'a tout simplement pas pu être mis en place. Mais cela n'enlève rien au charme du mode solo ou deux joueurs (en écran partagé). Vous retrouverez tous les modes qu'un fan de jeu d'arcade est en droit d'attendre : Single Race, Championship, Time Attack, Versus Battle, Records et Replay. Les premiers tours de piste sont concluants, on retrouve l'ambiance des Daytona dès la première course. La prise en main, n'est pourtant pas facile à appréhender au début, car les voitu-

Daytona USA 2001 est un jeu de course très sympathique. Mais on trouve encore mieux sur DC.



Il est possible de disputer chaque course dans les deux sens, à l'endroit ou à l'envers.



Si les couleurs d'origine ne vous plaisent pas, libre à vous de les changer.

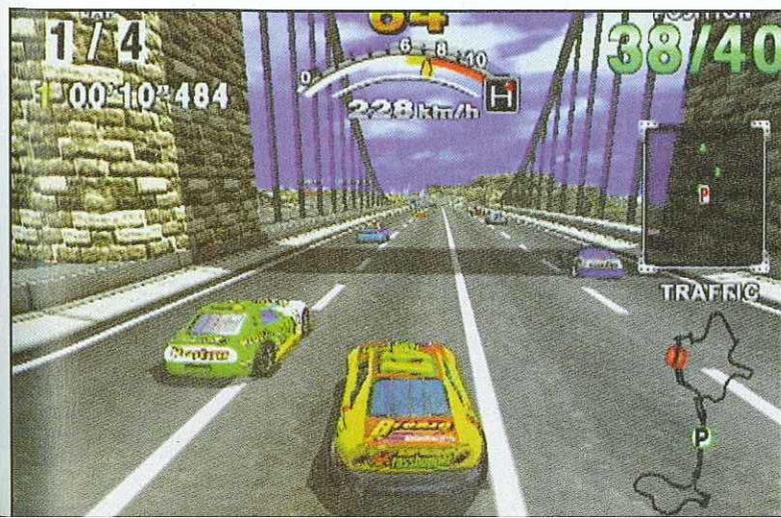
res ont toujours tendance à glisser dans les virages, avec une perte de contrôle à la clé. Arrg ! Pour y remédier, vous n'avez que trois possibilités : vous entraîner, calibrer la sensibilité du stick analogique dans les options ou, mieux, vous équipez d'un volant.

Beau comme un camion
Les différents parcours sont plutôt bien pensés et très différents les uns des autres. Il y a également des effets spéciaux lors des collisions (de jolies étincelles) et des passages sur les bas-côtés (gerbes de gazon). De plus, il arrive que les roues

se mettent à crisser lors des dérapages, laissant derrière vous de la fumée ainsi que des traces de gomme sur le bitume. Notez enfin, que Daytona USA 2001 est l'un des rares jeux de courses à offrir des grilles de 40 participants. Quarante fois plus de bonheur, donc... Pour finir, sachez que la durée de vie est assez courte, mais normale pour un jeu d'arcade. Même le mode championnat n'arrivera pas à rassasier les plus gourmands. En définitif, Daytona USA 2001 fait partie des jeux que l'on adore brancher régulièrement, le temps de quelques parties...

IL ÉTAIT UNE FOIS

Daytona USA 2001 est issu d'une lignée de jeux de courses particulièrement réputée dans les salles depuis déjà 1994. Aujourd'hui encore, l'excellente borne, acceptant huit joueurs simultanément, possède l'une des meilleures cotes auprès du public, et donc des professionnels. Il suffit de déambuler dans les salles obscures pour toujours voir huit fous du volant s'éclater en faisant la course comme des enfants ! Ce qui veut tout dire !



Le niveau avec le gigantesque pont est lui aussi un passage mythique de la série des Daytona.

Un virage légèrement incurvé et des tonnes de concurrents à dépasser... J'arrive !



Test

DAYTONA USA 2001

ÇA ROULE ?

Le mode deux joueurs est toujours aussi amusant.



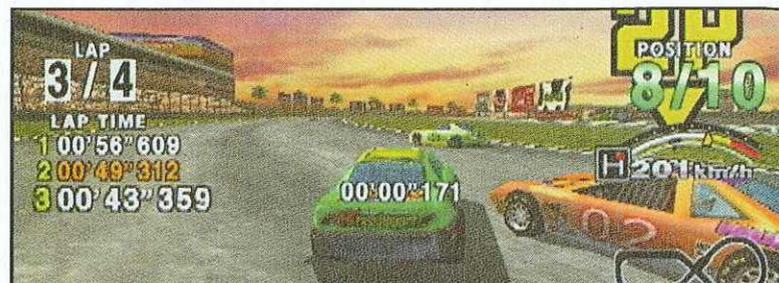
Les quatre voitures de la série des Daytona n'ont pas changé.

En tout, quatre voitures sont disponibles de base, mais on aurait aimé en avoir un peu plus. On sait qu'il est possible d'en débloquer. Leurs caractéristiques sont très simples à assimiler : adhérence, accélération et vitesse maximale. Sachez qu'il est possible d'en modifier les couleurs à votre guise, tel un peintre sous ses plus beaux jours d'inspiration... En fait, vous ne pouvez modifier que trois éléments de la voiture : le pare-chocs, les bandes sur les côtés et celle du milieu.



Les décors sont plutôt variés.

Il est possible de revoir les ralentis sous plusieurs angles et même de les enregistrer sur le VM.

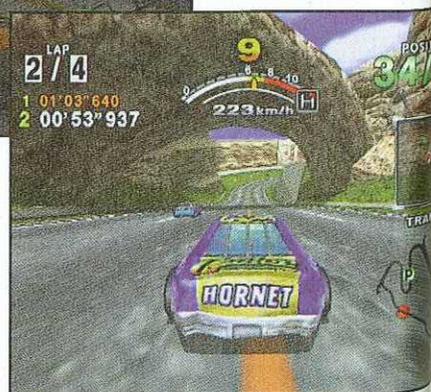


Plusieurs vues sont sélectionnables en course. Celle du capot est particulièrement fun.



Lequel des trois concurrents sortira le premier du tunnel ? La suite au prochain épisode...

Certains décors, comme le passage sous la voûte rocheuse, sont très impressionnants.





Des ballons dirigeables s'envolent au fil des tours...c'est trop sympa !

BONJOUR LES DÉGATS !

Après un choc extrême, votre voiture peut subir quelques dégâts. Rien de bien gênant, puisque les conséquences sont juste visuelles. En effet, si votre carrosserie est enfoncée et que de la fumée sort de l'avant du capot (durant quelques secondes), cela n'a aucune influence sur la vitesse ou encore la prise en main, c'est juste pour le fun. Par ailleurs, il vous est possible de vous arrêter dans les stands pour réparer la voiture ; et une fois de plus, cela sert uniquement à réparer les bobos de votre carrosserie, mais n'apporte rien d'autre. Juste pour le fun, je vous dis...



L'arrêt au stand sert à réparer la carrosserie. Mais cela n'a aucune conséquence sur les performances de la voiture.



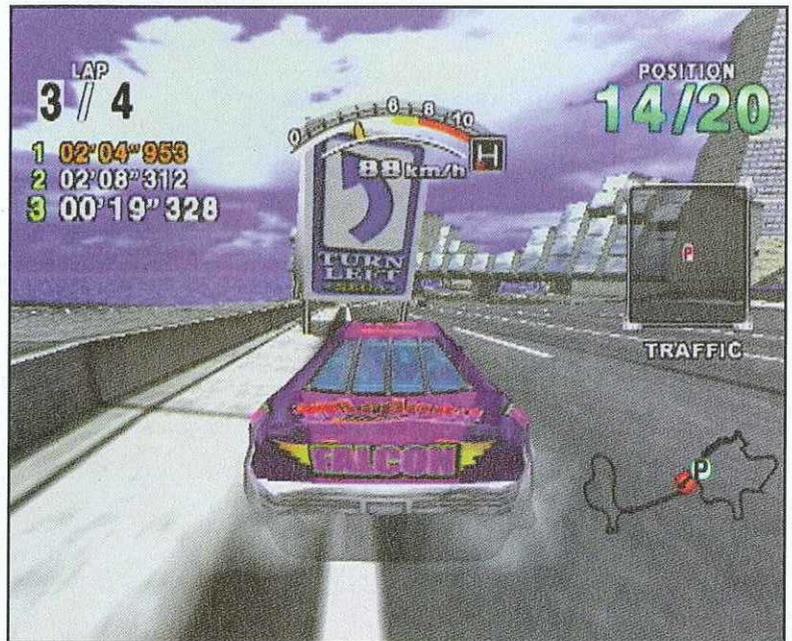
Attention à la casse. Vous ne risquez rien, à part perdre du temps sur le chrono.

LES CIRCUITS DE VOS RÊVES

Huit circuits sont disponibles : Tree Seven Speedway (arcade), Dinosaur Canyon (arcade), Sea-Side Street Galaxy (arcade), Desert City (circuit edition), National Park Speedway (circuit edition), Circuit Pixie (inédit), Rin Rin Rink (inédit) et Mermaid Lake (inédit). Plusieurs options sont paramétrables : le nombre de concurrents sur la piste (10, 20, 30 ou 40), le nombre de tours (de 2 à 40) et quatre types de courses (normal, inversé, miroir et miroir inversé). Beaucoup de bonheur en perspective...



Sur les huit circuits, on en compte trois entièrement originaux.



Vous pouvez taper dans les panneaux d'affichages.



Une belle gerbe d'étincelles, ça fait toujours plaisir.

Test

KISS

PSYCHO CIRCUS

Genre
Doom-like

Nombre de joueur
1

Jouabilité
7/10

Pour un Doom-like sur console, c'est pas mal du tout. Ça bouge bien ! La prise en main est accessible à tout type de joueur.

Graphisme
6/10

Assez sympa, dans le style gothique, mais très sombre, beaucoup trop sombre...

Son
4/10

Il n'y a même pas les musiques de Kiss pendant que l'on joue ! Les bruitages et les thèmes d'ambiance restent par ailleurs très classiques.

Durée de vie
6/10

Il vous faudra du temps pour en venir à bout. Comptez plusieurs week-ends si ne vous ne jouez que deux ou trois heures par semaine.

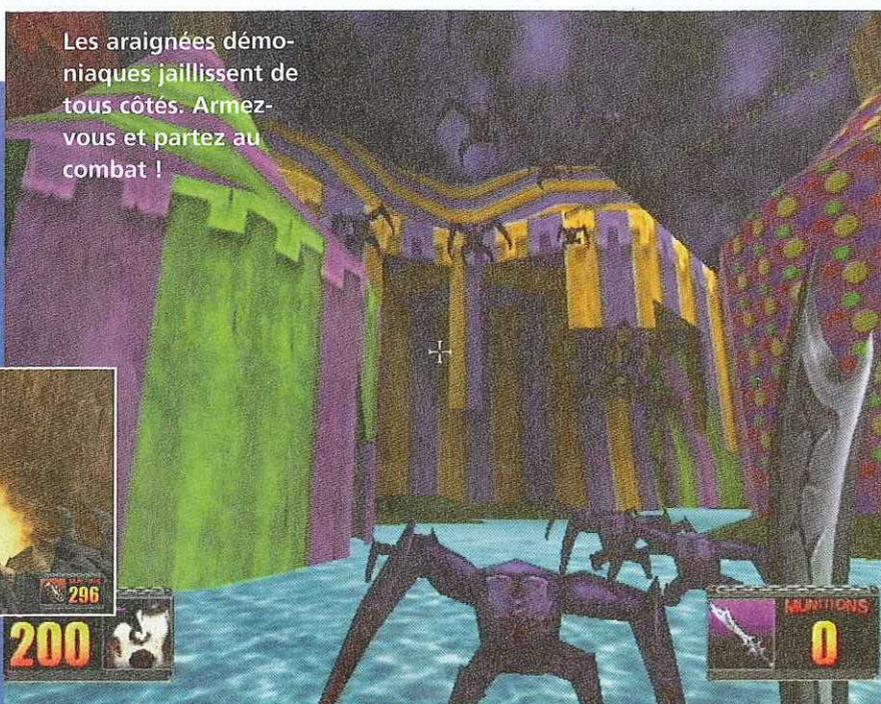
Une fois tué, cet ennemi tire la langue en signe de soumission.



Parmi les grands classiques du genre action, Doom est sans aucun doute "le" titre culte. Kiss Psycho Circus s'en inspire, et vous propose, qui plus est, de jouer avec les célèbres stars du groupe Kiss. Pourquoi pas... **Luk**

A bout portant, les explosions de certaines armes peuvent vous blesser.

Les araignées démoniaques jaillissent de tous côtés. Armez-vous et partez au combat !



En tirant sur les barils, vous pouvez déclencher des explosions.



Cette arme magique est sympa. Vous pouvez tuer un ennemi à distance en brandissant vos mains. Ouargh !!

Le principe de jeu de Kiss Psycho Circus part d'une idée plutôt simple, celle d'un Doom-like pur et dur mettant en scène des stars du rock des années 70. L'histoire vous place dans un monde colonisé par l'Enfant du Cauchemar, qui n'est autre qu'un monstre démoniaque, à la tête d'une horde de bêtes infâmes. Tour à tour, vous devrez diriger un de ces quatre sauveurs de l'humanité que sont les rockers de Kiss. La progression suit une linéarité si basique qu'elle en est déconcertante. Les différents niveaux du jeu sont partagés en quatre royaumes bien distincts correspondant aux quatre héros. Vous commencez le jeu avec le premier perso sur quatre ou cinq niveaux, puis une fois ces niveaux complétés, vous continuez avec le deuxième sauveur dans un nouveau royaume, et ainsi de suite jusqu'à la confrontation finale avec le chef des démons. Entre-temps, les quatre membres du groupe auront récolté les éclats d'armures des quatre aînés disparus (des anciens sauveurs...), afin de pouvoir pénétrer dans l'utérus de l'enfer...

99% d'action pour 1% de réflexion !

Votre objectif est donc de chercher plein de morceaux d'armures : bottes, jambières, bracelets, plastrons, masques... De toute manière, il ne faut pas



Lorsque d'armure diatement

Le principe de jeu est particulière-
ment répétitif et n'apporte rien de
nouveau. A réserver aux fans du
genre.



La réalisation graphique n'est pas la meilleu-
re que nous ayons vue sur Dreamcast, mais
elle est tout de même assez sympa.



Ce clown robot, pas drôle du tout, risque de vous
poser quelques difficultés.

Ce monstrueux colosse a des
poids de cent tonnes à la place
des mains. Donnez-lui quelques
coups de griffes...



trop vous attarder sur la rela-
tive complexité du scénario,
puisque Kiss Psycho Circus se
résume à dégommer tout ce
qui bouge de la manière la plus
bestiale possible. Et dans tous
les cas de figure, les morceaux
à récupérer sont disposés sur
votre chemin, il suffit d'avancer
pour les trouver ! Les monstres
apparaissent la plupart du
temps à l'infini dans des géné-
rateurs. Lorsque vous en voyez
un, c'est bien évidemment la
première chose à détruire.

On avance au fouet

En ce qui concerne les armes,
celles-ci sont réparties en trois
catégories : corps à corps, clas-
sique et ultime. Notez au pas-
sage que chaque perso
possède une arme fétiche,
comme, par exemple, une
épée, ou une paire de gants
inspirée des *Griffes de la nuit*.
Pour le reste, il s'agit d'armes
très classiques, telles que la sul-
fateuse, le canon-plasma, etc.

L'une des rares subtilités vient
de l'utilisation d'un fouet pour
traverser des ravins ou pour
atteindre des plates-formes
surélevées.

Classique, répétitif et lassant...

La réalisation est plutôt cor-
recte mais pas exceptionnelle,
les décors sont généralement
très vastes – cathédrales ou
encore labyrinthes souterrains.
L'animation est, par ailleurs,
tout à fait convenable.

Mais pourquoi n'entend-on
presque pas les musiques du
groupe ? L'ambiance sonore,
loin d'être au top, y aurait
gagné de la pêche. Le plus
dérangeant, ce sont les cou-
leurs très sombres et très ter-
nes des niveaux.

Côté maniabilité, rien à redire,
c'est impeccable ou presque.
Rares sont les Doom-like sur
console à être jouables à la
manette ; dans le cas de Kiss
Psycho Circus, cela ne pose pas

de difficulté particulière. Au
final, malgré son titre agu-
icheur, ce jeu ne retiendra sans
doute pas votre attention, son
principe étant vraiment trop
répétitif et, surtout, pas très
amusant.



OPÉRATION JUKE-BOX



Au début de chacun des qua-
tre royaumes, correspondant à
un des persos, il est possible d'é-
couter un extrait d'un morceau
différent du groupe Kiss (envi-
ron 30 secondes). On se
demande pourquoi il n'est pas
possible de les écouter du
début à la fin et tout au long

de la partie. Je l'avoue, même si le principe de jeu est
très basique (je tire sur tout ce qui bouge...), il aurait
été franchement plus sympa de casser du monstre avec
les vraies musiques du groupe Kiss. Au lieu de cela, on
a des bruitages très classiques et des thèmes d'ambiance
un peu flippants... c'est pas la joie, quoi !

Lorsque vous récupérez un morceau
d'armure, votre perso le revêt immé-
diatement d'un nuage d'étoile...



Test

Genre
Foot

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
4/10

Les passes sont imprécises, et la maniabilité, plutôt douteuse.

Graphisme
5/10

Pour de la Dreamcast, c'est vraiment très moyen...

Son
6/10

Une bonne ambiance sonore, qui donne un peu de pêche au jeu.

Durée de vie
5/10

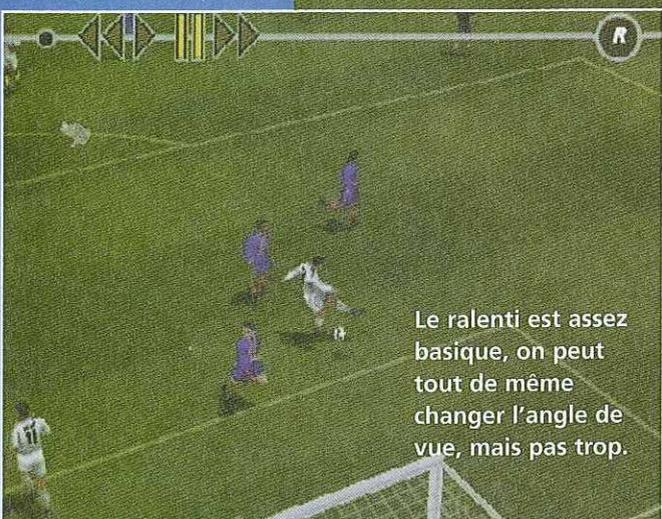
Pas grand-chose à faire dans le jeu, mieux vaut être avec des potes.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Fous du foot qui êtes en manque, sortez les crampons du placard ! European Super League débarque, rompant la disette de plusieurs mois en matière de ballons ronds sur écran. **Panda**



C'est un hold up ?



Le ralenti est assez basique, on peut tout de même changer l'angle de vue, mais pas trop.



Le gardien détourne le ballon du bout des doigts.



Le gardien est parti un peu tard, l'arrêtera-t-il ?



Bon, j'y suis peut-être allé un peu fort.

Virgin nous sort un jeu

de foot à grosse licence : vous allez donc retrouver la fine fleur des clubs, des noms mythiques, comme l'Olympique de Marseille, le PSG, le Milan AC, la Juventus, le Bayern de Munich... Passée la petite scène cinématique d'intro, on entre dans des menus qui brillent par leur sobriété.

Le mode d'entraînement est assez libre ; pas très évolué... mais assez libre... Vous pouvez disputer des matchs amicaux, ou commencer un tournoi.

Graphiquement, cela ne casse pas des briques, la Dreamcast nous a habitués à des couleurs plus vives et à plus de détails. L'animation est globalement rapide et rythmée ; toutefois, non exempte de légers ralentissements. Avant chaque partie, vous choisissez entre les modes arcade et simulation.

Gazon maudit!

Franchement, le pad en main, cela ne fait de grande différence, juste quelques règles simplifiées, rien de bien méchant. On rentre assez vite dans le vif du sujet. Hélas ! tout aussi vite, aussi, les choses se gâtent... Et il y a de quoi s'arracher les cheveux.

L'intelligence artificielle de vos co-équipiers est à peu près égale à celle du ballon. ESL franchit les limites du supportable, et il y a de quoi jeter son pad contre les murs. Vos défer-

Un jeu assez moyen qui ne gagne pas à être connu.

Lors des pénalties, c'est vous qui dirigez le goal.



Un tir à bout portant, c'est immanquable.



seurs sont lamentables, ils ne savent pas se placer, et courent n'importe où... à croire que j'ai raté l'option qui permet à la console de soudoyer nos joueurs. Mais là où j'ai définitivement perdu mon calme, c'est lorsque que j'ai tenté de construire de belles actions. Les passes ne sont pas précises du tout, et, le pire, c'est de voir passer son joueur à un pixel du ballon et le rater. Quant à la sélection automatique du joueur le plus près du ballon, c'est tout simplement la foire aux sucettes. Le plus énervant, c'est que quand on recourt à la sélection manuelle pour enfin contrôler le bon joueur, la sélection automatique vient

faire des siennes... Oubliez toute velléité de simulation. En considérant ESL comme un jeu d'arcade pur et en jouant "kick and rush", on arrive à ne pas trop s'ennuyer, ce qui, d'évidence, ne suffit pas pour marquer l'histoire de la DC... Retour aux vestiaires...



Un retourné acrobatique du plus bel effet.

Mes joueurs ne sont pas bons, ni avec leurs têtes, ni avec leurs pieds...



D'un petit bond, j'évite le tackle.



L'attaquant passe entre les deux défenseurs.

Skies of Arcadia

Skies of Arcadia est un jeu fabuleux, possédant un scénario extraordinaire et proposant des graphismes superbes. Et dans comme pour tout jeu de rôles qui se respecte, les énigmes et autres secrets pullulent çà et là. C'est pour cela que nous vous offrons ce mois-ci une soluce complète du jeu. Grâce à elle, vous pourrez progresser sans difficulté, trouver des astuces pour éliminer les boss, et récupérer tous les secrets du jeu. **Cheub**

Le choix des armes

Dans la première partie du jeu vous trouverez des Pierres de Lune de différentes couleurs. Chacune de ces couleurs correspond à un élément. La pierre verte correspond à la nature ; la rouge au feu ; la mauve à la glace ; la bleue à l'eau et au vent ; la jaune aux éclair ; et enfin la Pierre d'Argent donne les pouvoirs de vie et de mort. Ces pierres peuvent être associées aux armes en passant par le menu équipement, ou plus simplement en appuyant sur le bouton Y pendant les combats. Il est important de bien choisir quelle pierre vous associez à vos armes pour deux raisons. D'abord, cela vous permet d'apprendre de nouvelles magies. Par exemple vous équi-



pez l'arme Aika avec la Pierre Rouge, elle pourra apprendre des sorts d'attaque à base de feu en gagnant des combats. De plus, à chaque monstre correspond un élément (on le voit en regardant la couleur du cadre qui entoure le dessin du monstre au cours des combats). La clef de la victoire se situe dans l'utilisation des armes équipées avec une pierre dont l'élément est opposé à celui du monstre pour infliger un maximum de dégâts à chaque coup.

Bataille navale

Les combats de bateaux arrivent fréquemment dans le jeu, et il faut un minimum d'esprit tactique pour les remporter sans trop de difficulté. Ses règles sont expliquées au cours du jeu, donc on vous laisse les découvrir. Par contre, il y a quelques subtilités qu'il faut bien garder en mémoire. Contrairement aux combats normaux, chaque attaque d'un canon ou d'une torpille consomme obligatoirement des points d'ES. Cela veut dire qu'on ne peut pas commencer un combat en lançant toute ses attaques, et qu'il faut donc perdre un ou deux rounds à utiliser la commande Focus. De plus, comme vous n'avez qu'un bateau, toutes les attaques



de l'ennemi ne porteront que sur vous, et vous risquez de perdre pas mal de vie à chaque round. Il est donc conseillé d'utiliser très régulièrement (une fois par round) un Kit de Réparation ou un objet similaire pour vous soigner. Enfin, pour occasionner un maximum de dégâts à l'ennemi, il est préférable de cumuler ses attaques. C'est pour cela que l'utilisation des canons secondaires (qui peuvent tirer pendant un round complet) et des torpilles est fortement conseillée.

L'équipage

Au second CD, quand vous aurez votre base, vous récupérez des membres d'équipage. Il en existe 22 cachés un peu partout dans le monde. En suivant la soluce, vous les découvrirez tous. Chacun de ces personnages peut avoir une influence sur vos personnages dans les combats normaux ou dans les combats de bateaux. Pour utiliser un membre d'équipage, il faut sélectionner la commande "équiper" et choisir le



personnage qui agira. Notez que parmi les 22 équipiers que vous recruterez, seuls 11 peuvent être actifs en même temps. Il vous faudra donc les choisir judicieusement suivant le type de tactique que vous adopterez. Enfin, lorsque vous aurez des membres d'équipage et que votre barre d'ES sera remplie pendant un



combat, vous accédez à un nouveau type d'attaque appelée Capitaine. Lorsque vous la sélectionnez, vous avez suivant le type de combat (contre un monstre normal ou contre un boss) une ou deux attaques disponibles. L'attaque Prophecy combine les

forces de vos personnages pour asséner à l'ennemi un coup extrêmement fort. L'attaque Voleurs Bleus permet à tous les membres de l'équipage que vous avez sélectionnés comme étant actifs d'attaquer. Le résultat est donc très variable, mais cela occasionne des dégâts à l'ennemi tout en vous soignant. Notez que ces deux attaques prennent un round complet, que l'ennemi ne peut pas agir durant ce round, et qu'au round suivant votre barre d'ES sera à 0.

Éditeur
Sega

Disponibilité
Maintenant

Nombre de joueur
1

Accessoires
VM

Cupil et internet

Cupil est le petit animal de compagnie de Fina, qui la protège tout en lui servant d'arme. Vous trouverez dans le jeu des objets, les Cham et les Abirik Cham, qu'il faut donner à Cupil pour qu'il puisse évoluer et devenir plus puissant. Pour que Cupil atteigne sa forme finale, vous devrez lui donner les 30 Cham et les trois Abirik Cham cachés dans le jeu.

Le seul problème, c'est que le 30^e Cham ne peut être trouvé qu'en se connectant à Internet et en téléchargeant l'un des trois secrets spéciaux du jeu. Et comme, lorsqu'on a fait la soluce, le site n'était pas prêt, on n'en a pas parlé. Par contre, le mois prochain, vous trouverez dans les tips un passage dédié à ces secrets. Quoi qu'il en soit, voici ci-dessous un exemple des transformations que Cupil peut subir.

- | | |
|-----------------|-------------------------------|
| Cupil | ▼ |
| + 2 Cham | Lance Cupil |
| ▼ | + 1 Abirik Cham |
| Épée Cupil | ▼ |
| + 1 Abirik Cham | Poêle Cupil |
| ▼ | + 12 Cham |
| Boulet Cupil | ▼ |
| + 6 Cham | Poids Cupil |
| ▼ | + 6 Cham, puis un Abirik Cham |
| Gourdin Cupil | ▼ |
| + 4 Cham | Final Cupil |
| ▼ | |



La carte du monde

- 1 : Île des Pirates
- 2 : Île du Temple
- 3 : Île des Marins
- 4 : Nasrad
- 5 : Ruines Valuan
- 6 : Maramba
- 7 : Temple de Porynn
- 8 : Horteka
- 9 : La Hutte du Roi
- 10 : Mont Pierre Lune
- 11 : Rixis
- 12 : Île du Croissant



- 13 : Île de Daccat
- 14 : Esperanza
- 15 : Le Récif Noir
- 16 : Yafutoma
- 17 : Mont Kazai
- 18 : Île Tenkou
- 19 : Ruines de Glace
- 20 : Bouche de Tartas
- 21 : Île Dangral
- A : Île de Ryu-kan
- B : Bistro de Gordo
- C : Île d'Ilichymis

Aide de jeu

Après la séquence d'introduction, vous commencerez le jeu par un combat (001). Ne vous alarmez pas, il est plutôt simple. Une fois les gardes éliminés, votre père vous rejoindra et vous pourrez entrer dans le bateau.



Le bateau Valuan

Commencez par ouvrir le coffre devant vous pour ramasser un Cristal Sacri. Passez la porte, traversez le couloir et vous arriverez dans une grande pièce. Faites quelques pas et vous verrez Alfonso (002). Après une petite discussion, ce dernier enverra quatre gardes pour vous stopper. Tuez-les tous, puis allez à gauche pour trouver deux Cristal Sacri dans un coffre. Maintenant montez les escaliers au milieu de la salle. Une fois en haut, allez à droite et prenez les 50 gold qui sont dans le coffre.

Franchissez ensuite la porte du fond et prenez les deux Goutte Magique dans le coffre. Sauvegardez, puis avancez dans le couloir de droite. Descendez à l'échelle et passez la porte en bas. Vous retrouverez Alfonso, et après quelques dialogues, vous affronterez le premier boss du jeu : Antonio (003). Attaquez-le en vous soignant avec des Cristal Sacri si besoin est, et utilisez la Furie du Sabre de Vyse lorsque vos points d'équipe (la barre en haut) sont à 7. Ce boss n'est pas trop difficile à vaincre, et le combat devrait bien se passer.



L'Albatros

Vyse et Aika discuteront avec la jeune femme qu'ils viennent de sauver. Elle s'appelle Fina. Répondez-lui que son nom est très bien (choix n°1). À la fin de la discussion, le capitaine Dyne (votre père) vous appellera. Sortez de la pièce et montez l'échelle pour vous retrouver sur le pont. Parlez avec Dyne, puis allez voir le timonier. Vous pourrez alors diriger le

bateau. Demandez-lui de vous en expliquer le maniement, si vous avez un doute, et dirigez-vous vers l'Île Pirate au Sud-Est. Récupérez le trésor n°1 en chemin. Profitez de ce moment pour gagner un peu d'expérience : tournez autour de l'Île Pirate pour rencontrer des monstres, et essayez d'atteindre le niveau 5 avant de pénétrer dans l'île (004).



L'Île Pirate

Vous voilà sur les quais de l'île. Dyne vous demandera de le rejoindre dans son bureau, au sommet de la grotte. Commencez par sauvegarder, puis prenez le chemin à gauche pour suivre le chemin qui monte et rejoindre le bureau de votre père. Lors de la discussion, optez pour le second choix (005). Ensuite, fouillez la bibliothèque en face de la porte

pour découvrir un passage secret (006) menant à un coffre contenant 150 gold. Sortez du bureau, et allez visiter les boutiques qui se trouvent aux étages inférieurs pour acheter de l'équipement et surtout une bonne vingtaine de Cristal Sacri. Vous pourrez aussi visiter l'auberge, au passage. Lorsque vous en aurez terminé, retournez tout en haut et suivez le chemin. Passez la porte derrière le pirate pour arriver au village



de l'Île Pirate. Aika vous quittera à ce moment.

Allez parler au jeune garçon en vert sur la place du village, et dites-lui qu'il peut devenir un pirate. Ensuite parlez à Jimmy (le garçon juste à côté) qui vous proposera de jouer à cache-cache. Acceptez. Vous trouverez Jimmy derrière un drap qui sèche (on voit ses pieds). Alan est derrière la maison qui se trouve près du point de sauvegarde. Pow est entre des

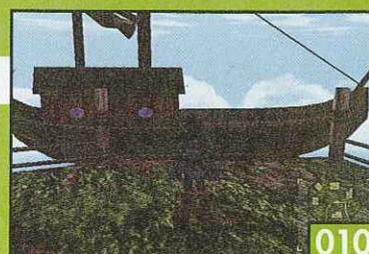
boîtes près de cette même maison. Enfin Linsdi est à droite d'une grande tablette en pierre cachée derrière un arbre. Les enfants vous apprendront l'existence d'un passage secret derrière la bibliothèque de Dyne (ce que vous saviez déjà). Allez examiner la tablette en pierre (là où vous aviez trouvé Linsdi) (007), pour faire apparaître l'entrée d'une grotte. Entrez, et au bout vous trouverez une Baiedelune (qui

vous permet d'apprendre une attaque spéciale). Sortez, et allez dans le jardin avec des navets (008). Vous trouverez derrière la maison un coffre contenant 3 Cristal Sacri. Maintenant, allez sur le pont en bois, et grimpez à la très longue échelle. Prenez les trois Cristal Sacri qui vous attendent en haut, puis redescendez. Suivez le pont en bois pour arriver sur une petite île, et ouvrez le coffre qui s'y trouve pour obtenir deux Goutte Magique. Sauvegardez, puis explorez le village (sauf la maison près du point de sauvegarde) si ça vous tente. Quand vous en aurez terminé, entrez dans la maison près du point de sauvegarde (c'est la

maison de Vyse). Aika vous rejoindra, et vous invitera à regarder le coucher de soleil. Allez sur le pont de bois, et grimpez tout en haut de la gigantesque échelle. Vous admirerez le joli paysage (009), et vous verrez des Pierres de Lune tomber du ciel ; l'une d'entre elle s'écrasant sur une île non loin : l'île du Temple. Au petit matin, Dyne vous donnera la Pierre de Lune Mauve, qui vous permettra d'utiliser des attaques à base de glace. Dirigez-vous maintenant sur la petite île au sud en suivant le pont, et entrez dans le bateau qui vous y attend (010). Sauvegardez. Avant d'aller plus loin, il est fortement conseillé de



009



010

gagner encore un peu d'expérience. Allez au nord-ouest de l'île des pirates, et vous devriez voir des bancs de poissons (des Sardis et des Sardis Rouges). Foncez dessus et capturez au moins 20 Sardis Rouges tout en

éliminant les monstres qui viendront vous déranger (011). Lorsque vous aurez atteint les niveaux 6/7, retournez sur l'île Pirate si vous avez besoin de Cristal Sari, puis dirigez-vous vers l'île du Temple au Nord.



011

L'île du Temple

À votre arrivée, sauvegardez, puis suivez le chemin pour entrer dans le temple. Lorsque vous êtes confronté à un choix, répondez "Trouver un moyen de vider l'eau". Maintenant, suivez le chemin de droite et franchissez la porte au bout. Vous serez sur une plate-forme à l'extérieur du

temple. Allez tout de suite à droite pour ramasser deux Cristal Sari, puis examinez le cristal qui flotte devant la porte (012). Retournez dans le temple, et avancez pour franchir la porte suivante. Suivez le chemin, et passez la porte au bout. Avancez, et vous arriverez sur un chemin à l'extérieur du temple. Suivez ce chemin, en descendant les échelles que vous verrez et en combattant les ennemis que vous rencontrerez (013), et vous arriverez devant une porte. Ouvrez-la pour évacuer une partie de l'eau du temple, et entrez dans ce nouveau passage. Allez à gauche et passez la porte pour trouver une Baiedelune. Revenez sur



013



014

vos pas et prenez le chemin de droite. Ouvrez la porte, descendez l'échelle et entrez dans le temple. Vous trouverez un coffre avec deux Cristal Sacres. Entrez dans la porte non loin, descendez à l'échelle et avancez pour trouver un point de sauvegarde. Soignez-vous, car le boss est juste derrière la porte... Entrez dans la grande salle, prenez la Pierre de Lune, et un gar-

dien vous attaquera. Le combat est quasiment le même que celui du premier boss (014). Utilisez la Furie du Sabre de Vyse, et soignez-vous rapidement avec les Cristal Sacri. Une fois le boss vaincu, vous verrez l'île des Pirates se faire attaquer par l'Armada Impériale. Retournez alors dans le bateau, et dirigez-vous vers le lieu du drame (normalement, vous devriez être niveau 7/8).



012

L'île Pirate

Allez dans la partie souterraine de l'île et parlez à la mère de Vyse dans le bureau de Dyne (015). Choisissez "Essayer de tous les sauver!" quand elle vous posera une question. Au petit matin, allez faire le plein de Cristal Sacri et d'équipement, puis allez prendre votre bateau. Dirigez-vous au nord, et tournez à l'est au niveau de l'île du Temple. Vous verrez alors une



015

petite séquence. Choisissez "Battre en Retraite", et votre bateau sera attaqué par une Baleinarc... Vous vous réveillerez alors sur le pont d'un navire inconnu.

Little Jack

Vous ferez connaissance avec Drachma, le propriétaire du bateau. Il vous obligera à travailler pour rester sur son bateau. Descendez l'échelle et examinez les caisses pour en remonter une automatiquement (016). Drachma vous parlera. Recommencez l'opération avec la seconde caisse, et Drachma vous laissera conduire son bateau. Il rejoindra aussi votre



016

équipe, et vous donnera la Pierre de Lune Bleue. Allez au nord-est, traversez le tunnel (récupérez au passage le trésor n°2), et vous arriverez devant l'île des Marins (l'île avec un phare) que vous devrez visiter.

L'île des Marins

Avancez dans le village. Entrez dans la première maison à droite. Faites le plein de Cristal Sacri, puis rendez-vous à la boutique qui vend des pièces détachées pour les bateaux (en haut à droite) (017), et discutez avec le marchand. Dirigez-vous ensuite vers l'auberge. Allez au premier étage, et vous trouverez 200 gold dans un coffre. Allez ensuite voir l'armurier. Discutez avec Pinta qui se trouve au milieu de la boutique, ce qui vous donnera accès à la Quête Pinta du VM (018). Profitez-en pour acheter de nou-

velles armes, puis entrez dans le phare en face. Grimpez à l'étage, et examinez la fenêtre où se trouve une corde (019). Vous ramasserez alors une lettre.

Retournez à l'entrée du village et pénétrez dans l'auberge pour retrouver Drachma. Choisissez la deuxième option "Tourner autour du pot", et Drachma acceptera de vous conduire à Valua. Vous devez maintenant trouver un passeport. Entrez dans le bâtiment en face de l'auberge et discutez avec l'homme derrière le comptoir. Un marchand vous abordera alors, et vous proposera de vous donner un pas-

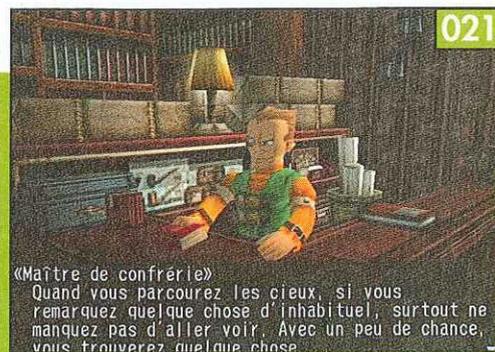


seport si vous l'escortez à Nasrad. Acceptez son offre (première option) et sortez du bâtiment. Fouillez près du mur extérieur gauche pour trouver un coffre contenant trois Kit Réparation, puis retournez dans le bateau (vous devriez être au niveau 7/8).

L'escorte vers Nasr



Longez le mur de pierre en direction de l'est et vous serez attaqué par un pirate noir (020). Le combat n'est pas très dur, il suffit de se référer à l'explication donnée au début de cette aide de jeu pour vaincre l'ennemi sans problèmes. Lorsqu'une alternative se présente, choisissez de manœuvrer derrière le bateau ennemi, et tirez trois fois pour finir le combat. Sauvegardez, et continuez votre chemin en direction du nord-est pour remplir votre part du contrat, en échange de quoi le marchand vous remettra un passeport. Maintenant retournez à l'île des Marins, et



vendez vos découvertes au maître de confrérie (dans la maison en face de l'auberge) (021). Retournez dans votre bateau, et allez au nord pour entrer dans Valua.

Valua : la ville basse

Drachma vous quittera. Sauvegardez, contournez les bâtiments par la gauche et entrez dans le tunnel (022) pour trouver un coffre contenant deux Cristal Sacri. Sortez du tunnel et descendez le chemin devant vous pour discuter avec un gamin fort arrogant. Après les dialogues, allez derrière le garçon et activez le levier pour prendre l'ascenseur qui vous mènera à la deuxième partie de la ville basse. Entrez dans l'auberge (le bâtiment en face de vous) et discutez avec la femme derrière le comptoir. Allez dans votre chambre, où Drachma vous rejoindra et discutera avec vous. Prenez la seconde option ("Faufilons-nous dans le Coliseum!"). Quelqu'un qui se trouve sur le toit vous espionne. Quand vous



vous en apercevez, vous partirez à sa poursuite. Pour rattraper le fuyard et gagner un Cristal Sacri, prenez le chemin suivant : haut gauche, bas gauche, bas. Vous reconnaîtrez le garnement qui vous avait manqué de respect. Il vous indiquera un chemin qui mène au Coliseum : les égouts. Vous n'avez qu'à descendre l'échelle qu'il vous aura indiquée pour vous rendre sous terre.

Valua : les égouts

Allez en haut, descendez à l'échelle et suivez le chemin. Vous arriverez à une intersection : prenez à gauche pour arriver dans une salle contenant une Boîte Pyri et trois Cristal Curia. Revenez à l'embranchement, et prenez l'autre chemin. À la seconde intersection, allez tout droit et vous trouverez une Armure Lourde et une Épée Assassin. Revenez à l'intersection et prenez à gauche. Soignez-vous,



équipez-vous et sauvegardez. Approchez-vous de l'échelle à gauche et vous rencontrerez un boss (023). Utilisez vos armes vertes, et lancez des attaques spéciales (Furie du Sabre ou Ruée Mortelle) dès que vous le pouvez. Le boss vous empoisonnera, donc utilisez des Cristal Curia pour vous guérir, puis des Cristal Sacri pour refaire le plein de vie.

Une fois le boss éliminé, retournez sauvegarder, et grimpez à l'échelle pour rejoindre le Coliseum. Vous sauvez votre père

et vos amis de l'exécution, et vous devrez affronter leurs bourreaux (024). Attention ! ce combat est très difficile, car le boss utilise l'attaque Ruée Mortelle, qui peut tuer vos personnages en quelques secondes... Commencez par éliminer les deux petits ennemis, puis concentrez-vous sur le gros boss. Essayez de garder vos points de vie au-dessus de 1 200, et attaquez seulement avec des attaques spéciales. Avec un peu de chance, vous gagnerez ce combat. Soignez-vous, retournez dans

les égouts, sauvegardez, et discutez avec Marco (le jeune garçon).

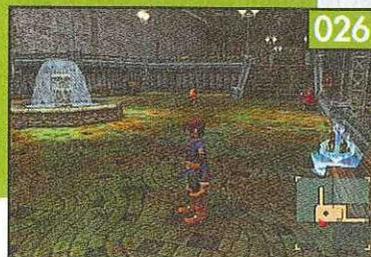
Empruntez le nouveau chemin ; prenez les quatre Cristal Sacri ainsi que les quatre Goutte Magique dans les coffres. Discutez ensuite avec Dyne, et choisissez la première option (025). Dyne vous donnera la Pierre de Lune Jaune, et Drachma quittera votre groupe. Avancez dans le nouveau couloir, et montez l'échelle. Vous voilà dans la ville haute de Valua. Sauvegardez, puis montez les escaliers (026)...



024



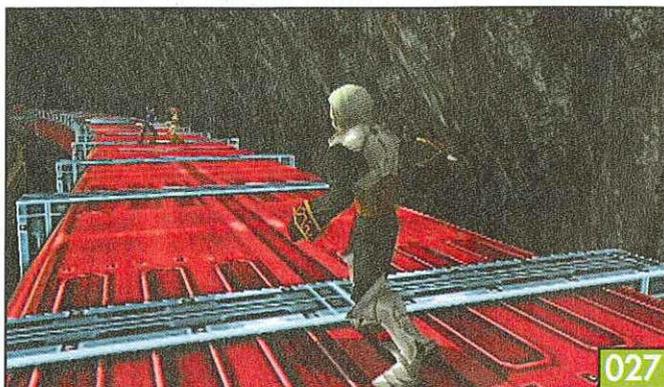
025



026

L'Autorail

Vous vous retrouverez sur un train (l'Autorail). Avancez. Galcian viendra pour vous poursuivre (027) ; ne vous préoccupez pas de lui (il est trop lent) mais continuez votre chemin pour rejoindre le wagon où se trouve Fina. Éliminez les deux gardes qui la surveillent. Ils ne sont pas très dangereux, mais il arrive qu'ils se soignent, donc éliminez ces gardes l'un après l'autre. Galcian fera alors son apparition. Choisissez la première option ("Jamais!"), et vous vous échapperez à bord du Little Jack, conduit par Drachma.



027

Malheureusement, un bateau de l'Armada vous attend... Au cours de ce combat, vous apprendrez à utiliser le canon harpon (028). Il vous permettra de détruire l'ennemi en un coup, ce qui clôturera la bataille.



028

L'île des Pirates

Vous discuterez avec Fina, qui vous expliquera sa quête. Choisissez la première option ("Nous t'accompagnons !"). Vous découvrirez aussi que Fina a un drôle de compagnon, Cupil (029), qui lui sert d'arme. Ce dernier se nourrit de Cham (que vous trouverez pendant le jeu ; le VM bipie de plus en plus vite lorsqu'un Cham se trouve à proximité). Enfin, Fina vous donnera la Pierre de Lune d'Argent. Entrez dans la grotte et vous trouverez un premier Cham au milieu du pont. Allez tout en bas (achetez des

tonnes de Cristal Sacri), puis entrez dans le bateau qui vous attend sur les quais (les parents de Vyse vous parleront). Rendez-vous à l'île des Marins pour acheter de nouveaux équipements pour vos héros. Maintenant, il est conseillé de se rendre à l'île du Temple. En effet, tout en bas du temple se trouve un Cham ; ce qui permettra à Fina, qui n'est que niveau 1, de devenir plus forte. Après avoir trouvé le Cham (030), sortez du temple et allez chercher les trésors n°3 à 9 (le canon harpon vous permet maintenant de traverser le mur de pierre). Vous verrez la ville de



029

Maramba sur le chemin, mais n'y entrez pas. Une fois que vous aurez trouvé tous les trésors, retournez à l'île des Marins et vendez vos informations au maître de confrérie qui se trouve dans le bâtiment en face de l'auberge. Normalement, vous devriez avoir récupéré pas mal de sous, donc achetez des Kit de Réparation pour le navire, ainsi

que de nouveaux accessoires (canon, pont...). Maintenant, allez à Maramba (qui se trouve près du trésor n°5).



030

Aide de jeu

Maramba

Lorsque vous arriverez à Maramba, Drachma s'en ira avec son bateau, vous abandonnant sur place. Parlez au maître de confrérie dans le bâtiment en face des quais, puis montez les escaliers à droite des quais pour arriver au centre du village. Entrez dans le bâtiment de droite (l'auberge) (031), montez à l'étage et trouvez les trois Goutte Magique et le Cham qui sont sur le balcon (032). Sortez et achetez de l'équipement (ne prenez pas d'armure pour Aika, vous en trouverez une dans quelques instants). Dirigez-vous aussi vers le mar-

chand d'objets pour prendre des Cristal Sacri et des Cristal Curia. Allez maintenant en haut à droite de la ville, et montez sur la petite butte où se trouve un homme: Parlez avec ce dernier (c'est un dresseur), et il vous permettra de monter sur un Dhabu (l'espèce de chameau rose). Allez sur le toit de la maison d'à côté (là où un homme fait de la gymnastique). Entrez dans sa maison, et récupérez la Maille de Nasr dans un coffre (pour équiper Aika). Revenez sur le Dhabu, et allez sur le toit de la maison en face de l'auberge. Prenez la Boîte Slipara dans le coffre. Retournez sur le Dhabu, et pas-

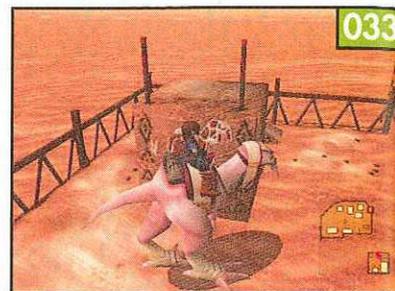


031

sez la porte qui se trouve près du dresseur, vous arriverez dans la seconde partie du village. Allez sur le toit éloigné pour obtenir 300 gold (033), puis descendez du Dhabu sur le monticule non loin. Repérez le puits qui se trouve en bas à droite, et entrez dedans...



032



033

Le puits de Maramba

Avancez, et prenez à gauche au premier embranchement. Grimpez l'échelle, et vous trouverez une Baiedelune dans un coffre. Revenez sur vos pas, et prenez l'autre chemin au croisement. Appuyez sur l'interrupteur dans le mur de gauche pour ouvrir la porte. Avancez, prenez à gauche et vous obtiendrez un Bras Excavateur. Revenez à l'embranchement, et allez tout droit. Tournez à droite devant la porte

derrière laquelle se trouve un coffre, et actionnez l'interrupteur. Avancez pour trouver un second interrupteur; actionnez-le. Revenez en arrière pour ouvrir le coffre qui était inaccessible, et qui contient une Pierre Fluide. Vous n'avez plus qu'à sortir du puits.

Maramba

Entrez dans la taverne (le grand bâtiment en haut à gauche), et allez discuter avec la danseuse. Vous aurez plusieurs choix: sélectionnez, à chaque fois, la pre-

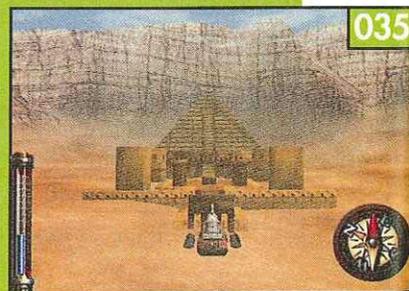
mière réponse (034). Après une sympathique séquence, utilisez le Dhabu pour revenir dans la première partie du village, et dirigez-vous vers l'auberge pour y passer la nuit.

Au petit matin, allez sur les quais et discutez avec Bellena (la danseuse). Choisissez la première réponse, et vous partirez en utilisant son bateau. Une fois dehors, il est conseillé de faire un peu d'expérience pour atteindre les niveaux 14/15. Une fois que vous serez prêt, rendez-vous au temple que vous avez découvert en obtenant le trésor n°9 (035).



034

«Bellena»
C'est trop difficile de traverser le désert à pied, à cause de la chaleur. Une simple demi-journée de marche peut s'avérer mortelle... Il faut faire la traversée en navire.



035



036

Le Temple de Pynnn

Avancez pour entrer dans le temple. Sauvegardez, et progressez pour entrer dans une grande salle. Traversez-la en marchant sur le rouleau de pierre (036). Suivez le chemin, descendez les



037

échelles, et vous arriverez dans un couloir où tombe un rocher. Foncez dès que le rocher a disparu. Vous arriverez dans une salle avec trois rouleaux de pierre et trois trous dans le sol. Marchez d'abord sur les deux rouleaux qui sont de côté (à droite et à gauche) pour les faire tomber dans deux trous, puis utilisez le

dernier rouleau pour l'amener dans son trou (037). Cela ouvrira la porte du fond. Avancez, et vous arriverez dans une salle avec un coffre. Dès que vous l'ouvrirez, un combat s'enclenchera (038). Une fois les ennemis vaincus, vous gagnerez trois Cristal Sacres. Allez alors à droite. Ouvrez le coffre, affrontez les monstres, et vous gagnerez un Arc Dansant (pour Aika). Allez en haut, fouillez le coffre, éliminez les monstres, et vous obtiendrez 774 gold. Revenez dans la salle précédente et allez à gauche. Avancez, et vous déboucherez dans une salle avec

des rouleaux de pierre. Déplacez-les dans l'ordre suivant: le rouleau rouge du haut, le rouleau rouge du bas, le rouleau bleu du haut, le rouleau bleu du bas. Vous serez alors transporté à l'étage inférieur. Passez la porte, et vous serez dans un couloir avec des rochers qui tombent. Foncez dès qu'un rocher est appa-



038



ru, et à l'embranchement au milieu du couloir, prenez à droite. Vous trouverez un coffre gardé par des monstres qui vous donnera une Baiedelune.

Revenez dans le couloir avec les rochers, et allez cette fois-ci à gauche. Examinez le mur pour trouver un Cham. Maintenant descendez le couloir en évitant les pierres, et avancez. Vous trouverez en chemin un coffre contenant cinq Goutte Magique. Vous déboucherez dans une gigantesque salle. Montez les escaliers en haut, puis allez tout à gau-



che pour trouver un coffre gardé par un mini-boss : Zivilyn Bane (039). Il n'est pas très méchant, prenez juste garde à son attaque qui fait plus de 800 points de dégâts. Utilisez la Furie du Sabre, soignez-vous avec les cristaux, et tout ira bien. Vous gagnerez une Rune d'Augure après la bataille. Revenez légèrement sur vos pas, et suivez l'escalier qui descend, vous arriver devant cinq rouleaux de pierre. Déplacez-les dans l'ordre suivant : le rouleau bleu en haut à droite, le rouleau bleu en bas à droite, le rouleau



«Aika»
C'est magnifique...
J'en ai les genoux qui tremblent rien que de le regarder.

bleu en haut à gauche, le rouleau bleu en bas à gauche, le rouleau rouge.

Ensuite, revenez à l'entrée de cette salle, et actionnez l'interrupteur pour libérer de l'eau. La lave se solidifiera alors, et vous pourrez traverser la salle pour rejoindre le point de sauvegarde en face de vous. Soignez-vous, sauvegardez, et franchissez la grande porte. Vous affronterez

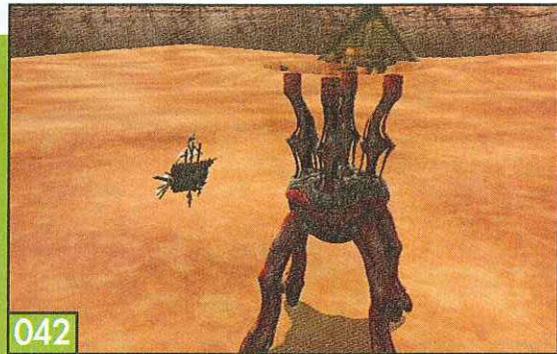
le boss qui garde de temple (040). Ce combat n'a rien de difficile, si ce n'est que le boss s'amuse à transformer vos persos en pierres. Utilisez donc des Cristal Curia pour les faire revenir à leur état normal. Une fois le boss vaincu, traversez la lave et prenez le Cristal de Lune Rouge (041). Sortez par la porte à gauche, et sauvegardez.

Le Giga Rouge

Vous discuterez avec Bellena, qui s'avèrera être une espionne de l'Armada Impériale. Vous aurez alors droit à deux batailles de bateaux.

Dans la première, vous affronterez le Giga (042). Le combat n'est pas difficile, l'ennemi n'attaquant qu'une fois par tour ; lorsque vous en aurez le choix, décidez d'attaquer les jambes. Enfin, vous pourrez quitter la bataille en choisissant d'attaquer le vaisseau de Belleza. Vous devrez

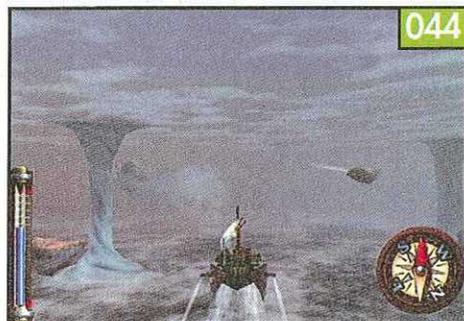
alors disputer un second combat. Utilisez alors beaucoup de Kit de Réparation, car Belleza peut gravement endommager votre bateau. A la première option, choisissez de la prendre par surprise. A la seconde option, foncez sur elle. Après quelques utilisation du canon harpon, le combat se terminera (043). Vous gagnerez un canon magique, qui vous permettra de lancer des sorts lors des combats de bateau, et un nouveau moteur. Retournez à Maramba pour faire le plein d'objets.



Ixa'Taka

Retournez ensuite au bateau, et allez au sud-ouest pour rejoindre un endroit en proie à des tornades (044). Vous devrez le traverser. Les turbulences ralentiront votre vaisseau, et vous rencontrerez pas mal de monstres. La traversée durera quelques dizaines de minutes. Donc prenez votre mal en patience. Récupérez à l'occasion les trésors 10,11,12,13,14,15,17 et 18. Repérez aussi les deux bateaux qui se promènent dans la région d'Ixa'Taka : l'un d'entre-eux vend des pièces pour le Little Jack, et

vous achètera les découvertes que vous aurez faites. L'autre vous échangera 10 Sardis contre un Abirik Champ (045). Vous devriez être au niveau 18/19 après avoir récupéré tous les trésors.



Aide de jeu

Horteka

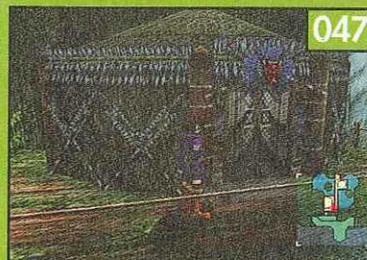
Le village d'Horteka se situe sur une île volante où l'on peut voir un bateau échoué (le village est de l'autre côté de l'île) (046). Les villageois se méfieront de vous. Pour gagner leur confiance, vous devez aller voir le chef du village. Sauvegardez, puis descendez le pont à droite. Avancez quelques pas, prenez le pont à gauche, puis descendez l'échelle. Avancez, traversez le tunnel, et vous reconnaîtrez la maison du chef du village au masque au-dessus de la porte (047).

Entrez et discutez avec le chef. Sortez de la maison, et montez les deux échelles qui se trouvent non loin pour prendre une Graine Paranta dans un coffre. Retournez en bas, traversez à nouveau le tunnel, et utilisez l'ascenseur (048). Prenez le second ascenseur, et escaladez



le poteau. Une fois en haut, glissez sur le toboggan et pénétrez dans l'auberge. Montez au premier étage, et examinez le mur du fond pour ouvrir une porte menant à une Boîte Sacri. Revenez dans l'auberge, montez au deuxième étage, et passez la porte à droite. Utilisez le toboggan, et une fois en bas, montez à l'échelle à gauche. Vous voilà à l'entrée du village. Sauvegardez, et prenez le pont à droite.

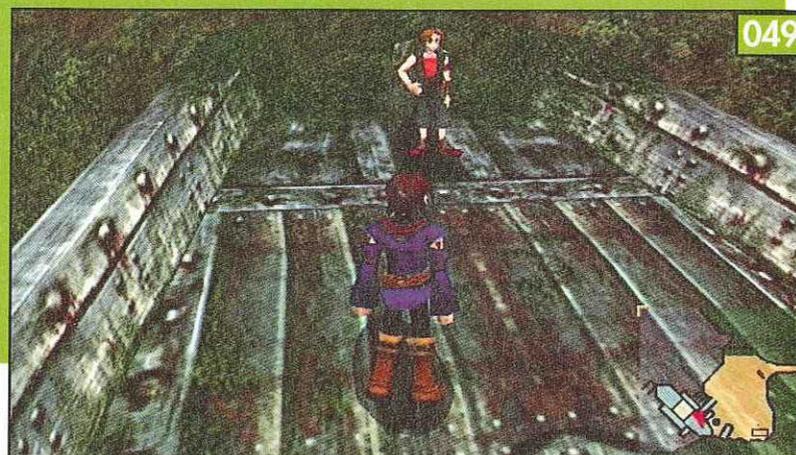
Entrez dans la maison pour faire le plein d'objets et d'équipements. Sortez de la maison, prenez le pont au fond à gauche, et grimpez au poteau. Utilisez l'as-



enseur pour atteindre une Baie-lune. Revenez devant la maison des marchands, descendez l'échelle qui est derrière cette maison. Avancez de quelques pas, et vous trouverez un Cham. Franchissez le passage, et vous arriverez dans un nouvel endroit.



Allez sur le bateau échoué, avancez et allez à droite pour atteindre un coffre contenant 25 Cristal Sacri. Retournez au milieu du bateau pour parler avec le jeune homme (049). Ce dernier vous donnera une Pierre de Lune Carburant. Vous n'avez plus qu'à sortir du village.



La Hutte du Roi

Allez au nord d'Horteka, et vous verrez une petite île flottante avec un gros arbre dessus (050). Lorsque vous en approcherez, un bateau vous attaquera. Le combat n'a rien de très difficile. Si vous avez des torpilles et des canons 5", utilisez-les conjointement. Lancez votre canon harpon dès que c'est possible, et soignez-vous régulièrement. Une fois le combat fini, vous discuterez avec le roi. Choisissez la première option (051), puis, après

le dialogue, cherchez le Cham qui se cache dans la pièce. Maintenant sortez, et dirigez-vous au nord-ouest d'Horteka, pour trouver une grosse montagne cylindrique : c'est votre prochain donjon.



«Que ferez-vous ?»
 «Allons dans les Mines Pierre de Lune !»
 «Nous essayerons de trouver Rixis tout seuls !»



Mont Pierre Lune

Suivez le chemin pour trouver un point de sauvegarde. Utilisez-le, et entrez dans la montagne. Après quelques pas, vous déclencherez une alarme...

Passez la porte de gauche. À l'embranchement, prenez à gauche, et trouvez le Cham qui se cache dans le coin. Revenez en arrière, suivez le chemin, et prenez à droite à l'embranchement.

Discutez avec le mineur, qui vous donnera quelques indices pour

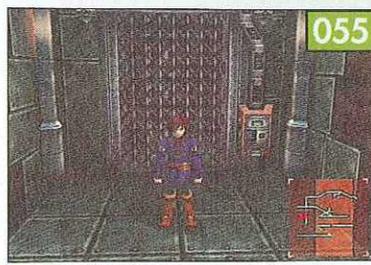
progresser dans la mine. Sortez de la salle, et prenez le chemin de gauche. Vous arriverez dans un couloir avec trois symboles au sol. Vous devez marcher sur le symbole du milieu (la croix) pour





avancer (052). Continuez votre chemin, et vous arriverez dans un autre couloir avec des symboles au sol. Une fois encore, avancez en ne marchant que sur les dalles marquées d'une croix. Dans la salle suivante, avancez en suivant le passage de gauche. Allez ensuite près de la dalle du passage du milieu pour ramasser un Cham (053).

Avancez, fouillez toutes les salles que vous croiserez (vous trouverez quatre Cristal Curia et 800 gold). Une fois au bout, vous serez dans une grande salle ouvrant sur plusieurs chemins. Si vous avez envie de récupérer une nouvelle armure, marchez sur la dalle de gauche. Vous obtiendrez la Maille de Loco, et vous serez transporté au point de départ (il faudra donc traverser à nouveau le donjon).

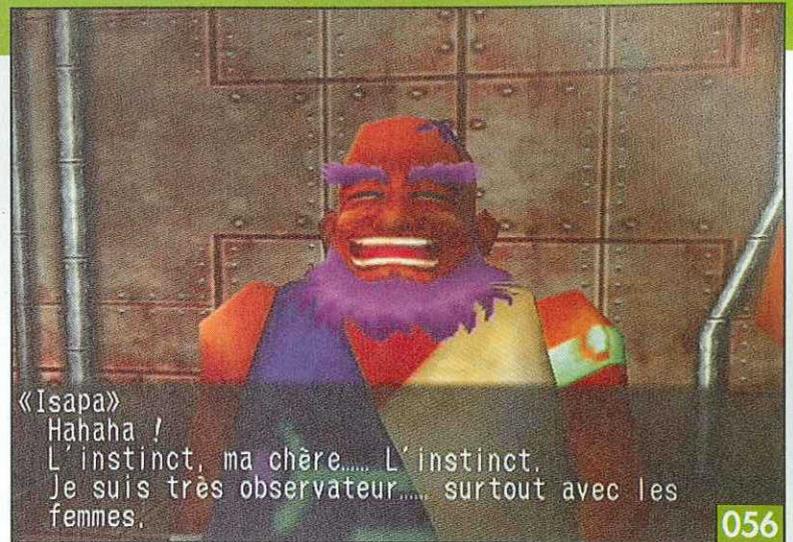


Sinon, allez sur le panneau à droite pour tomber, puis marchez sur celui du milieu.

Avancez et entrez dans la pièce à droite pour trouver Centime. Discutez avec lui (054), puis sortez et utilisez l'ascenseur (055). À l'étage suivant, avancez et entrez dans la première pièce pour ramasser une Graine Zaal. Sortez, continuez votre progression et vous récupérez dans une salle suivante un Blaster 3". Allez tout droit, et au bout du chemin vous obtiendrez une Foreuse de Loco.

Revenez sur vos pas, prenez à gauche à l'embranchement, et suivez le chemin de gauche pour atteindre un ascenseur.

Traversez le pont, avancez et vous devrez affronter des gardes. Une fois qu'ils sont éliminés, ouvrez les quatre portes et

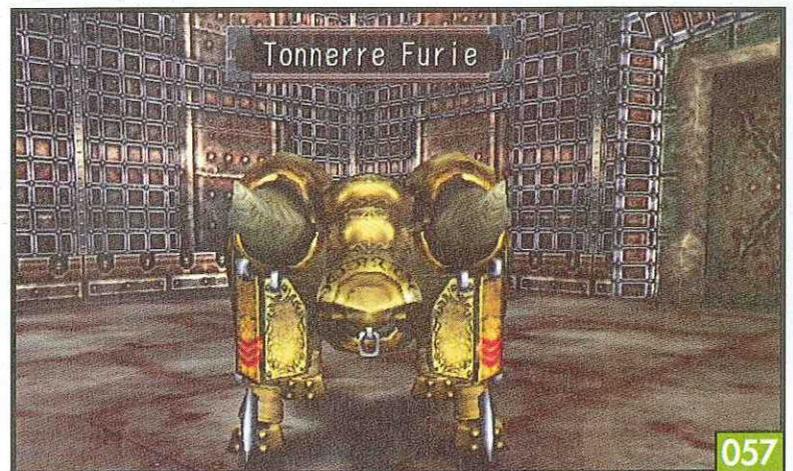


«Isapa»
Hahaha !
L'instinct, ma chère..... L'instinct.
Je suis très observateur..... surtout avec les femmes.

fouillez les salles pour obtenir quatre Glyphe Vitesse, quatre Glyphe de Force, deux Baume Guérisseur, et enfin trouvez le prêtre Isapa (056). Discutez avec lui, puis avancez.

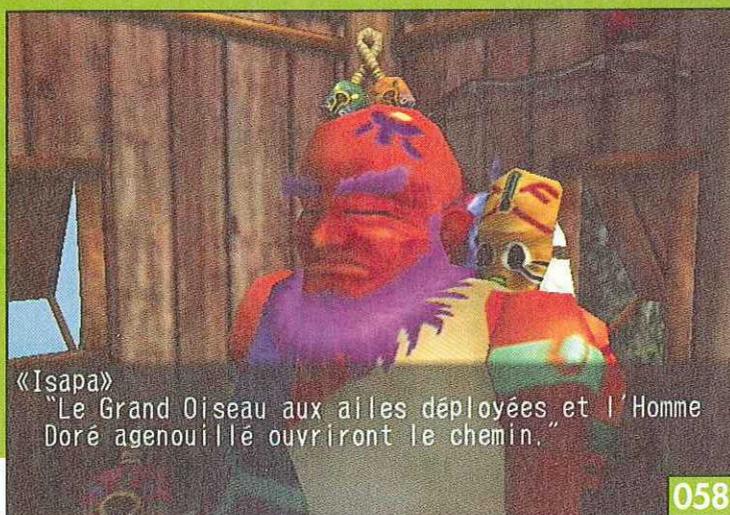
Utilisez l'ascenseur, et sauvegardez à l'étage. Une fois que vous êtes prêt, passez la grande porte et vous rencontrerez Alfonso, ainsi que son nouveau bébé :

Antonio 2 (057). Rien de bien méchant : Ruée Mortelle et Furie du Sabre devraient être suffisamment efficaces. Soignez-vous dès que vos personnages présentent le moindre signe de faiblesse. Une fois le combat fini, avancez pour rejoindre Centime, puis sortez de la mine. Rejoignez le bateau, sauvegardez, et dirigez-vous vers la Hutte du roi.



La Hutte du Roi

Vous y trouverez Isapa, qui vous donnera un indice sur votre prochaine destination : Rixis (058). Allez chercher le trésor n°16 pour découvrir ce nouveau donjon.



«Isapa»
"Le Grand Oiseau aux ailes déployées et l'Homme Doré agenouillé ouvriront le chemin."

Rixis

Treasure: Cham

Sauvegardez et avancez. Vous verrez une gigantesque statue, avec, de chaque côté, deux grosses pierres. Placez à gauche la Gemme de l'Homme Doré, et à droite la Gemme du Grand Oiseau pour ouvrir la porte menant à Rixis. Récupérez au passage le Cham qui se trouve à gauche de la pierre de gauche. Entrez ensuite dans le passage qui est apparu. Après quelques dialogues, allez tout droit pour atteindre un mur, puis encore à droite. Montez les escaliers, puis grim-



pez la série d'escaliers à gauche (059). Continuez à gravir les escaliers et utilisez la plate-forme mouvante pour traverser le cratère. Descendez les escaliers pour atteindre un coffre contenant trois Cristal Risan. Montez les escaliers, et continuez votre ascension. Avancez, et descendez les escaliers suivants. Passez



060

la porte, tournez à droite et allez tout droit (de l'autre côté du cratère). Passez la porte, et vous trouverez le Coupe Pierre (pour Vyse). Revenez devant le cratère (060), et grimpez la série d'escaliers de droite pour arriver devant une falaise avec des plates-formes qui bougent.

Allez à droite et prenez les deux Cristal Sacruen cachés derrière l'escalier. Maintenant, traversez la falaise en utilisant les plates-formes. Grimpez les escaliers et trouvez le Cham qui est caché en haut. Descendez, et avancez dans la salle suivante. Ouvrez le coffre pour combattre Zivilyn Bane (061). Ce dernier n'est pas très compliqué, il faut juste que vous fassiez attention à vos points de vie. Descendez les escaliers à droite du coffre, et allez à gauche. Vous trouverez 1 186 gold dans un coffre. Revenez en arrière, et prenez l'autre chemin. Utilisez les plates-formes mouvantes pour progresser. Une fois de l'autre côté, allez à droite pour ramasser une Baiedelune. Revenez dans la salle précédente, et montez les escaliers. Prenez le Manteau

Léger (pour Fina), et continuez votre ascension. Utilisez les plates-formes mouvantes en haut (pas la plate-forme fixe de gauche) et vous atteindrez un coffre contenant un Bras des Ruines (pour Drachma).

Retournez sur la plate-forme mouvante, et allez à gauche. Utilisez la plate-forme mouvante qui s'y trouve, et descendez au second arrêt (062). Vous trouverez une Graine Icyl. Prenez à nouveau la plate-forme, et descendez au premier arrêt (celui où vous n'êtes pas encore allé). Vous trouverez le fantôme. Ne le suivez pas, mais allez d'abord à droite, puis à gauche pour l'obliger à utiliser une plate-forme mouvante. Utilisez cette même plate-forme (063), et vous verrez le fantôme prendre une autre plate-forme. Suivez-le à nouveau, avancez et sauvegardez.

Grimpez la série d'escaliers pour affronter un boss (064). Utilisez la Furie du Sabre et la Ruée Mortelle pour lui infliger un maximum de dégâts. Il endormira ou rendra fou l'un de vos persos de temps à autre, donc soignez-vous



062



063

avec un Cristal Curia. Gardez vos points de vie au-dessus de 1 200 pour éviter tout problème, car son attaque Plume Tranchante est dévastatrice. Une fois le boss vaincu, et après quelques dialogues, sauvegardez et préparez-vous à deux combats de bateaux. Le premier vous opposera à De Loco. Mettez-vous en protection à chaque fois qu'il utilisera sa super-attaque (065), et soignez-vous régulièrement. Pour avoir le plus de chances de le vaincre, choisissez d'abord de foncer sur l'ennemi, puis battez en retraite. Le combat suivant vous opposera au Giga Vert (066). Rien de très spécial dans cette bataille : attaquez dès que possible, soignez-vous si vous en avez besoin, et attendez de pouvoir utiliser le canon harpon qui mettra l'ennemi hors-service. Pour cela, attaquez ses jambes dès que c'est

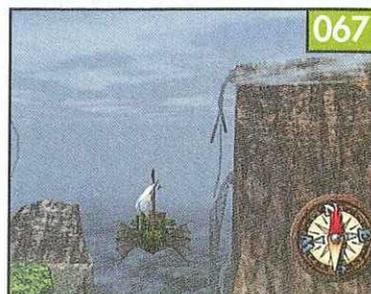


065

Canon Test

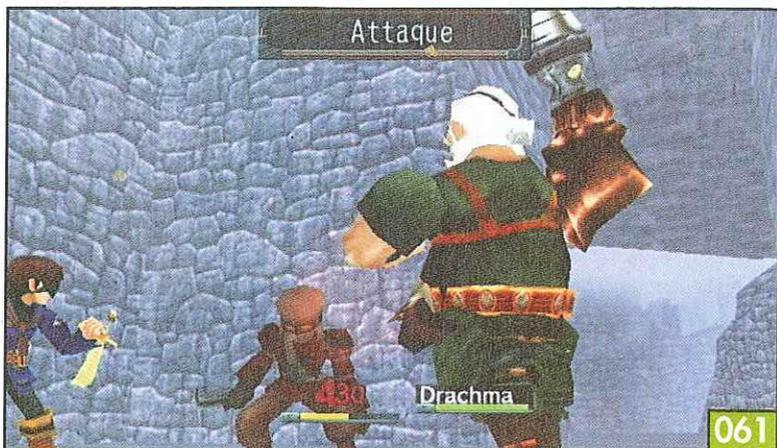


066



067

possible, puis choisissez de continuer d'attaquer. Enfin, lorsque le Giga sera KO, finissez-le avec un coup de canon harpon pour l'envoyer dans le canyon. Après le combat vous vous retrouverez dans la Hutte du Roi, et ce dernier vous remerciera d'avoir sauvé son peuple en vous remettant le Cristal de Lune Verte. Allez faire le plein d'objets si vous en avez besoin, puis dirigez-vous au nord (un peu à gauche de la Hutte du Roi) pour traverser le passage qui s'est ouvert (067).



061



064

Retour à Valua

Cherchez les trésors 19, 20, 21 et 22. Ensuite, allez au nord pour rencontrer un bateau pirate. Vous affronterez en combat "normal" les habitants de ce vaisseau (068). Le combat n'est pas très dur, surtout si vous utilisez la Pluie d'Épées de Vyse. Vous gagnerez, entre autres, un Cham à l'issue du combat. Continuez au nord-est et vous arriverez dans l'espace aérien Valuan. Allez chercher les trésors 23 et

24. Ensuite, retournez à Ixa'Taka si vous vous voulez vendre vos découvertes (eh oui, c'est un long chemin!). Puis dirigez-vous vers la structure en pierre qui se trouve au nord-est du trésor 24 (069). Examinez la grande porte au sol avant d'affronter quatre gardes. Ensuite, vous aurez une discussion avec Drachma. Choisissez la première option. Avant de partir, fouillez les environs pour trouver trois Chom (ne les utilisez pas tout de suite !), puis sortez.



068



069



065

Test

066

067



Canon Harpon

070

À la poursuite de Rhaknam

Vous voilà dans le Little Jack. Montez les escaliers et sortez sur le pont pour discuter avec Drachma. Après un long dialogue, un bateau Valuan viendra jouer les trouble-fête. Allez à l'est pour le rencontrer.

La tactique la plus simple consiste à attendre, en se mettant en défense et en se soignant, et, dès que le jeu le permet, d'attaquer en se rapprochant (deuxième choix) pour lancer le canon harpon (070). Après une petite scène, dans laquelle le Little Jack subira des dommages, descendez pour rejoindre les canots de sauvetage.

Vyse

Notre héros se réveillera seul sur une île inconnue. Avancez pour rejoindre une grotte située à droite. Fouillez le squelette qui se trouve à son entrée pour obtenir la Carte de Gonzales (071). Entrez dans la caverne et prenez à gauche pour obtenir une Baiedelune. Revenez sur vos pas et suivez l'autre chemin pour trouver 1 827 gold. Sortez de la caverne



071

«Vyse»
Bon, je vois que je ne suis pas le premier à échouer sur cette île. Vu les habits qu'il portait, il était sûrement marin lui aussi.

et allez tout au sud de l'île (sauvegardez sur la plage, en chemin). Ensuite retournez là où vous aviez trouvé les 1 827 gold.

Aika et Fina

Nous retrouvons nos deux amies dormant dans un grand lit... Vous rencontrerez alors Clara, une pirate de l'air. Elle vous déposera à Nasr, et vous donnera une bourse contenant 5 000 pièces d'or. Allez au nord et entrez dans la ville par la grande porte. Tout de suite à droite, vous verrez une auberge. Entrez, sauvegardez, puis sor-



072

«Marchand de Nasr»
C'est moi. Vous et votre ami n'aviez escorté jusqu'à la frontière Nasr, il y a quelques temps de cela.

tez. Longez la ville par la droite, montez les escaliers, et entrez dans la première boutique. Vous retrouverez le marchand que vous aviez escorté (072), qui vous donnera un Abirik Cham. Retournez à l'auberge et prenez une chambre.

l'île, et rassemblez quinze Chair de Grapor (073). Ensuite, au quatrième jour, vous devrez récolter du bois pour faire un feu. Il y a cinq morceaux de bois à récolter sur l'île. Ils sont aux endroits suivants : derrière le gros rocher près de la grotte de gauche, au centre de la forêt, en bas de la forêt, en bas à droite de la forêt, et enfin près du point de sauvegarde. Deux jours plus

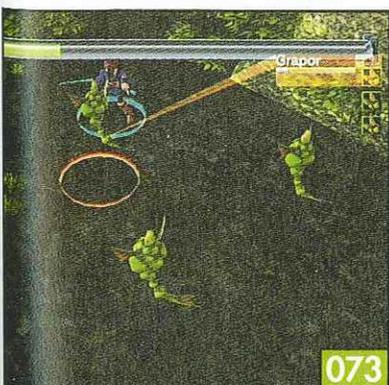
tard, vous devrez collecter des Pierre de Lune. Vous en trouverez une au centre de la forêt, une en bas à gauche de la forêt (près du tronc d'arbre), une à droite de la forêt (près de l'autre tronc d'arbre), une près de la tombe de Gonzales, et la dernière près du feu (074). Vous pourrez alors quitter l'île. Après quelques scènes, vous vous retrouverez à bord du Claudia.

Vyse

Vous devrez d'abord récolter de quoi manger. Pour ce faire, combattez les monstres qui habitent



074



073

064

Aide de jeu



075

Le Claudia

Vous discuterez avec le capitaine. Lorsque vous en aurez la possibilité, répondez-lui en choisissant la seconde réplique (075). Gilder vous laissera alors conduire son navire. Profitez-en pour aller chercher les trésors 25 et 47. Ensuite, rendez-vous à Nasrad. Vendez vos découvertes (la guilde se trouve en bas à gauche de la ville, au second étage). Faites aussi le plein d'objets (il faut surtout acheter une dizaine de Cristal Sacrum si vous en avez les moyens), puis allez dormir à l'auberge.

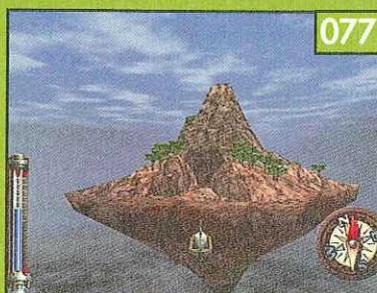
Chassé-croisé

Allez à la taverne (le bâtiment en haut à gauche de la ville) (076) et discutez avec le barman pour recevoir votre paye ainsi que quatre



076

Cristal Sacrum et un Cham. Retournez alors à l'auberge et vous trouverez un homme blessé. Aika le soignera, et ce dernier vous donnera un morceau de carte en échange. Vous dirigerez alors Vyse.



077

Dirigez-vous vers le palais au fond de Nasrad, et discutez avec les gardes. Choisissez la première réponse pour discuter avec le Nasultan (le chef de Nasrad). Vous retrouverez alors Aika et Fina, qui viennent d'acheter un bateau. Avant de partir à l'aventure, il est conseillé de disputer quelques combats pour gagner un peu d'argent et faire le plein de Cristal Sacrum (une bonne trentaine fera l'affaire). Une fois que vous serez paré, allez au nord-est de la carte pour trouver l'île de Daccat (077).



078

L'île de Daccat

Fouillez les environs pour trouver un Cham. Ensuite, examinez la porte, et vous contrôlerez Vyse. Si vous avez acheté suffisamment de Cristal Sacrum, dirigez-vous à nouveau vers l'île de Daccat, et examinez la porte. Sinon, combattez d'abord quelques monstres pour pouvoir acheter une dizaine de Cristal Sacrum avant d'aller plus loin. Vous dirigerez alors les deux groupes l'un après l'autre. Avec Aika et Fina, avancez et prenez à gauche à l'embranchement pour obtenir une Aile du Ciel. Revenez à l'embranchement, allez tout droit, et examinez le symbole lumineux (078). Avec Vyse, allez à droite à l'embranchement et vous com-



079



080

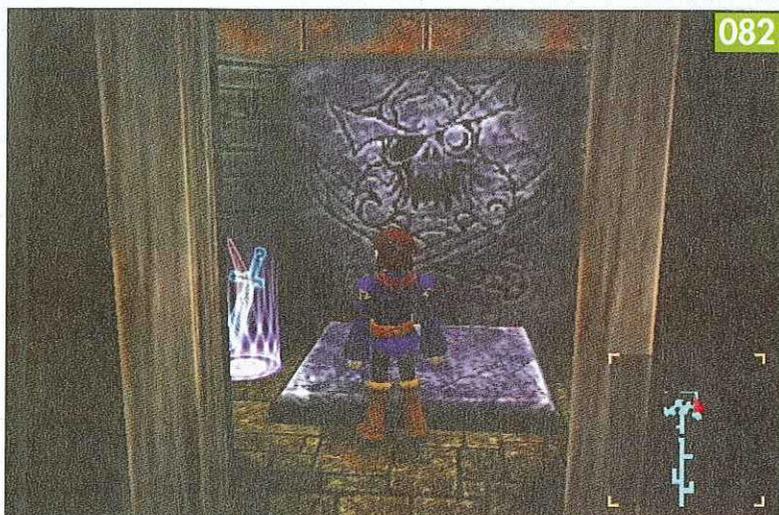
battrez Zivilyn Bane. Le combat devrait être très facile. Revenez sur vos pas, avancez jusqu'à la prochaine intersection et prenez le chemin de gauche. Actionnez l'interrupteur, et allez actionner le symbole lumineux. Avec Aika, avancez, allez à gauche à l'intersection et actionnez l'interrupteur (079). Revenez sur vos pas, allez à droite, et récupérez les deux Cristal Sacrum. Revenez à l'intersection et examinez le symbole lumineux. Avec Vyse,



081

avancez et prenez à gauche au croisement pour obtenir 2 001 gold. Revenez sur vos pas et montez sur la dalle au sol. Avec Aika, avancez et descendez les escaliers (080) pour obtenir deux Armure Amazone, puis revenez sur vos pas pour examiner le symbole lumineux. Avec Vyse, actionnez une fois l'interrupteur devant vous, montez les escaliers et récupérez les quatre Goutte Magique. Retournez actionner l'interrupteur deux fois (081), descendez les

esque
z-lui
(75).
son
r les
us à
guil-
e, au
'ob-
aine
z les
ge.



escaliers pour ramasser une Armure de Daccat, et revenez en arrière pour actionner deux fois l'interrupteur puis examinez le symbole lumineux.

Avec Aika, avancez, prenez la Rosée Magique, et examinez le symbole lumineux. Avec Vyse, actionnez l'interrupteur deux fois, descendez les escaliers et marchez sur la dalle.

Avec Aika, avancez et prenez la Graine Vidal dans un coffre à droite. Trouvez aussi le Cham qui se cache non loin. De là, suivez le chemin qui va en bas à gauche pour trouver un coffre contenant une Baiedelune, puis remontez examiner le symbole lumineux au fond. Avec Vyse, avancez et prenez les deux Cristal Risan dans le coffre de gauche. Fouillez les environs pour trouver deux Boîte

Electrum et une Baiedelune. Enfin, examinez le symbole lumineux près de la dalle en haut à droite (082).

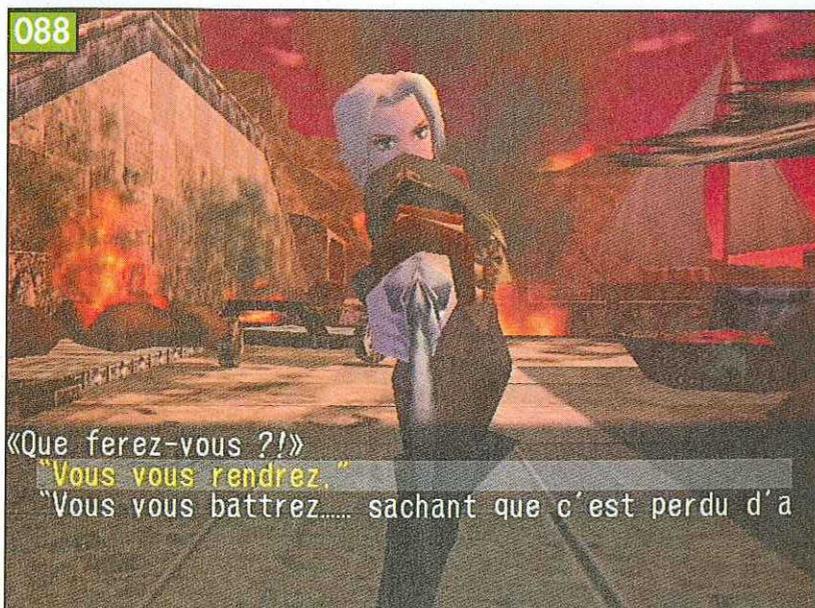
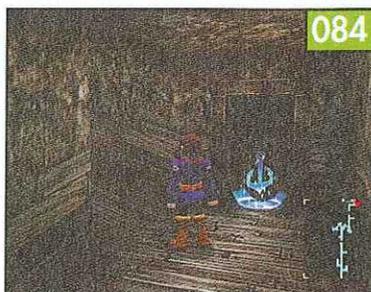
Avec Aika, avancez et utilisez le symbole lumineux. Avec Vyse, avancez et utilisez l'interrupteur une fois (083). Descendez l'escalier derrière vous, et utilisez le symbole lumineux.

Avec Aika, descendez l'escalier qui est apparu à droite, actionnez l'interrupteur deux fois, prenez les escaliers et examinez le symbole lumineux. Avec Vyse, suivez les escaliers et examinez le symbole lumineux. Avec Aika, retournez actionner l'interrupteur trois fois, et examinez le symbole lumineux près de la dalle. Avec Vyse, examinez le symbole lumineux près de la dalle. Avec Aika, avancez dans le passage



qui s'est ouvert, sauvegardez en chemin, et examinez le symbole lumineux tout en bas. Avec Vyse, avancez dans le passage qui s'est ouvert, sauvegardez (084) en chemin, et utilisez le symbole lumineux au fond. Vous allez alors affronter deux boss. Heureusement, le groupe de Vyse et celui d'Aika se rejoindront (085), et vous aurez toutes les forces nécessaires pour mener ce combat. Concentrez-vous sur un boss, en utilisant l'élément le plus efficace (rouge pour Destra, violet pour Sinistra) (086).

Soignez-vous en utilisant les Cristal Sacrum, car les boss font de gros dégâts. La Furie du Sabre de Vyse devrait faire suffisamment d'effet pour que Sinistra et Destra ne résistent pas longtemps. Vous pourrez alors accéder au trésor de Daccat (087). Sortez en utilisant le passage qui s'est ouvert, et dirigez-vous à Nasrad. Entrez dans la ville, et vous verrez l'Armada Impériale passer à l'attaque. Ramirez viendra vous voir, et vous menacera. Rendez-vous (088). Vous serez fait prisonnier.



«Que ferez-vous ?!»
"Vous vous rendrez."
"Vous vous battrez..... sachant que c'est perdu d'a

081

he au
2 001
mon-
Aika,
esca-
deux
venez
e sym-
ction-
evant
récu-
gique.
rrup-
lez les

La Grande Forteresse

Une fois que Gilder aura croché la porte de la cellule, sortez et vous rencontrerez des gardes. Éliminez-les, sauvegardez, et allez utiliser l'ascenseur pour vous rendre au "Bloc Prisonnier 200 2^e étage". Suivez ensuite le couloir pour rejoindre la cellule d'Aika. Vous devrez alors affronter Vigoro (089). Ce combat est facile, il faut juste guérir Aika lorsqu'elle est sous le charme de Vigoto en utilisant un Cristal Curia. Vous récupérerez après le combat la Clé Pièce Canon.

Retournez à l'ascenseur. Allez au premier étage pour sauvegarder, puis montez à "Pièce au Canon de la Forteresse Batterie 28". Avancez, grimpez les escaliers, et dirigez-vous à l'avant du canon. Avancez dans le tunnel. Allez à droite (090), passez les escaliers, et avancez. Utilisez le monte-charge pour grimper à l'étage. Avancez, sauvegardez, et passez la porte à côté. Avancez et entrez dans le grand couloir. Allez affronter les deux gardes du fond (vous récupérerez la Clé du Port)



089

(091), et entrez dans la salle qu'ils gardaient pour retrouver Fina. Équipez-la avec une armure, et retournez sauvegarder puis utilisez le monte-charge. Allez à droite et franchissez la porte pour entrer dans le port. Vous devez maintenant grimper les escaliers en évitant d'être repéré par les projecteurs (092), sinon vous devrez combattre des ennemis (voire un boss).

Au premier étage, vous trouverez une Baiedelune, et au quatrième, c'est Zivilyn Bane que vous devrez affronter. Quand vous en aurez fini, allez à droite du premier étage et passez la porte du fond. Sauvegardez, et préparez-vous à affronter un boss (093). Ce combat ressemble à celui mené contre le bourreau à Valua, car ses attaques peuvent tuer vos personnages en deux tours. Il est conseillé de laisser Fina et Aika en garde, et d'utili-



090

ser un Cristal Sacrum après chaque attaque spéciale du boss (Obus Explosif). Attaquez avec la Furie du Sabre de Vyse à chaque round, jusqu'à ce que le boss disparaisse. Ensuite, l'alarme se déclenche. Une voix vous dira d'utiliser l'ascenseur voisin. Prenez le risque d'obéir. Vous rencontrerez alors Enrique, le prince de Valua. Il vous donnera l'accès à son bateau, le Delphinus, et demandera s'il peut se joindre à vous : acceptez. Après quelques dialogues, vous aurez le plaisir d'étreindre votre nouveau bateau dans un premier combat. Il est beaucoup plus résistant que le Little Jack (36 000 points de vie), donc inutile de perdre du temps à se soigner. Concentrez-vous (Esprit) pendant le premier round, puis utilisez le Canon Gigas (094), et le combat sera fini.



091



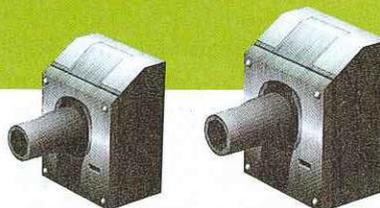
092



093



094



côté de la salle de commande pour obtenir une Baiedelune. Explorez un peu le vaisseau, et profitez-en pour récupérer le Cham qui se trouve sur le pont du bateau.

Retournez dans la salle de commande. Gilder vous quittera, mais Enrique rejoindra votre groupe. Vous pourrez alors diriger le Delphinus. Sauvegardez, et allez à l'Île des Marins. Vous pourrez recruter trois nouveaux membres d'équipage. D'abord Polly, la barmaid. Ensuite Lawrence, qui est adossé contre le mur de la guilde (096). Il faut lui donner 10 000 gold pour qu'il vous rejoigne (si vous êtes un peu juste, allez disputer quelques combats

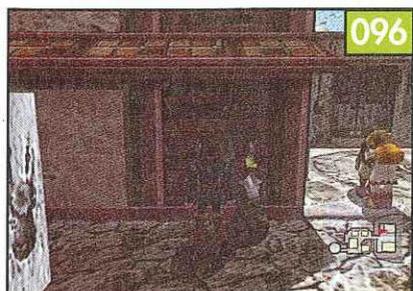
pour récupérer la somme). Enfin Pinta, qui vous attend dans la boutique de l'armurier. Profitez de votre passage dans la ville pour faire le plein d'objets et d'équipements (n'achetez pas de pièces pour le bateau), et allez aussi en haut du phare pour trouver un Cham. Retournez au bateau, et dirigez-vous vers Nasrad. Allez dans la tour en haut à gauche du port (il faut grimper une échelle) pour recruter Khazim (097). Entrez dans la ville (ou plutôt ce qui en reste). Allez en haut à gauche pour discuter avec Osman qui vous rejoindra. Profitez-en pour fouiller près de la fontaine au milieu de Nasrad pour trouver un Cham, et ren-



095

Le Delphinus

Après une petite discussion, vos amis vous proposeront de devenir le capitaine du Delphinus. Acceptez, puis vous pourrez visiter le Delphinus. Discutez avec Gilder, et examinez le panneau au sol, à gauche de la salle de commande (095). Vous retrouverez Marco (le garnement de Valua), qui deviendra votre premier membre d'équipage. Allez ensuite examiner le panneau de l'autre



096



097



dez-vous à la Guilde pour vendre la pièce de Daccat pour la coquette somme de 20 000 gold (elle est dans le bâtiment en bas à gauche, au premier étage) (098).

Allez ensuite acheter des pièces pour le bateau (la boutique est au rez-de-chaussée). Ensuite, retournez au bateau, et rendez-vous à l'Île Croissant (au nord).



L'île Croissant

Lorsque vous arriverez, vous serez accueilli par deux vieillards (Brabham et Izmael) (099) qui vous proposeront leurs services en échange de 100 000 gold... Comme vous avez absolument besoin d'eux, vous devez déboursier cette somme. Si, par malheur, vous êtes à sec, une seule solution : faire des dizaines de combats pour obtenir des sous. Après avoir engagé ces deux nouveaux membres d'équipage, Aika et Fina vous présenteront leurs drapeaux. N'ayez pas peur, vous pouvez choisir celui que vous voudrez sans que cela ait de conséquences néfastes sur la suite, et vous pourrez en changer plus tard. Au cours de la nuit, Fina vous en apprendra plus sur Ramirez. Dans la discussion, essayez de lui remonter le moral (100). Au petit matin, Enrique vous parlera de votre prochaine destination : Esperanza, qui se situe au sud de Nasrad. Une fois que vous pourrez diriger le bateau, allez chercher les trésors 26 à 35. Pour vous simplifier la tâche, voici l'itinéraire qu'il faut suivre. Allez d'abord chercher le trésor n°35. Ensuite, fouillez un peu les cieux autour



de vous pour trouver un calmar géant (101) qu'il faudra affronter avec le Delphinus. Ce combat est très simple, car le monstre ne fait qu'environ 2 500 points de dégâts par round. Pendant le combat, choisissez de foncer sur l'ennemi pour mettre toutes les chances de votre côté. Une fois ce monstre abattu, allez à la recherche des trésors 28, 26, 29, 27, 34, 30, 32. Au-dessus de l'étendue de glace, vous trouverez un étrange monstre (102). Foncez sur lui pour déclencher un combat avec le Delphinus. Il fait un tout peu plus mal que le calmar, mais il est beaucoup moins résistant aux

attaques du Canon Gigas. Lorsque vous aurez un choix à faire, décidez de l'attaquer par derrière. Ensuite, allez chercher les trésors 31 et 33. Après, rendez-vous à Horteka. Commencez par vous rendre sur l'épave du bateau pour parler à Hans (103). Ce dernier vous promettra de rejoindre votre équipage lorsqu'il en aura fini avec les réparations. Ensuite, allez près de la hutte du chef, et montez les échelles qui se trouvent à gauche. Parlez à l'homme en haut (Tikatika). Ce dernier vous rejoindra si vous avez trouvé le trésor n°18. Enfin, allez à l'auberge et parlez à la femme qui se trouve au rez-de-chaussée. Si vous aviez trouvé le ballon dans le phare de Maramba, elle vous rejoindra. Sortez, et allez au nord-est pour rejoindre les coordonnées (4,8). Vous trouverez un étrange ballon flottant. Entrez dedans (104). Discutez avec l'homme assis à la table

en haut à gauche. C'est Domingo, le chasseur de trésors. Il vous rejoindra si vous avez découvert au moins 30 trésors (ce qui devrait être le cas si vous avez suivi à la lettre cette solution). Fouillez la salle pour trouver un Cham, puis sortez, et rendez-vous à l'Île des Pirates. Discutez avec les trois enfants et le chien qui jouent sur la place du village pour récupérer Pow. Enfin, allez à Maramba pour vendre toutes vos découvertes à la confrérie. Après cet interlude, il est grand temps d'avancer dans le scénario. Allez au sud de Maramba, et dès que vous arriverez au niveau de l'océan Sud, allez à l'est en longeant les montagnes. Traversez le mur de nuages, et vous trouverez Esperanza non loin (105). Avant d'y entrer, assurez-vous qu'au moins un de vos personnages a appris la magie bleue Quika, et un autre, la magie rouge Increm.

Aide de jeu

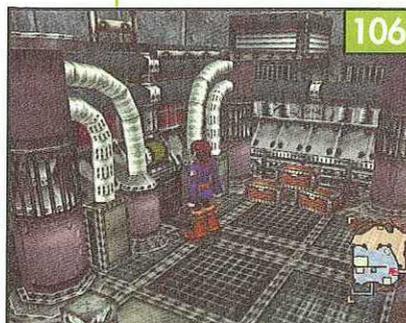
Esperanza

Suivez la passerelle à droite qui mène au centre-ville. Descendez l'échelle et trouvez le Cham qui se trouve en bas. Passez la porte, avancez, et vous arriverez devant un coffre contenant 2 248 gold. Revenez sur vos pas, grimpez l'échelle, et entrez dans le bâtiment juste à droite. Actionnez l'interrupteur vert (106) et grimpez à l'échelle qui est apparue. Prenez les trois Uniforme Valuan dans le coffre. Sortez du bâtiment, suivez le passage qui monte

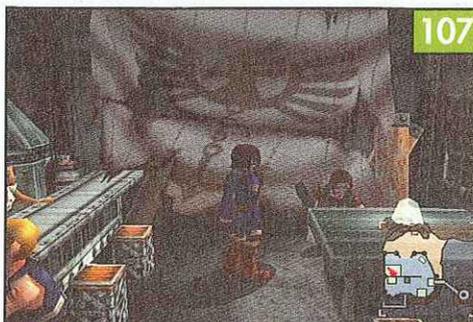
pour trouver tout au fond de la ville un marchand. Faites le plein d'équipement et d'objets.

Dirigez-vous ensuite vers l'auberge (le plus grand bâtiment de la ville), et parlez avec le marin qui se repose au fond (107). Après quelques dialogues, Fina viendra vous chercher : l'Armada arrive ! Allez au port et discutez avec Enrique.

Au petit matin, retournez sur le port, sauvegardez, et montez dans votre bateau. Vous devrez alors affronter les troupes de l'Amiral Gregorio.



106



107



108



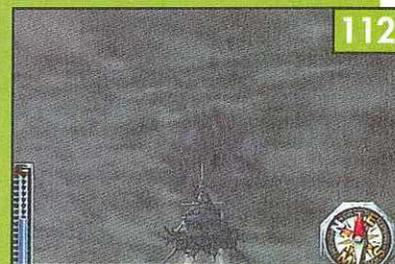
109



110



111



112

L'Armada

Le premier combat est assez simple. Utilisez Esprit et soignez-vous à la fin du premier round, puis utilisez le Canon Gigas au second round, et c'est fini. Le second combat est un peu plus serré. Commencez par utiliser Esprit trois fois (108), puis soignez-vous. Ensuite, utilisez Esprit deux fois et utilisez vos deux dernières actions pour lancer des torpilles ou utiliser vos canons secondaires, en les faisant attaquer au début du troisième round. Vous aurez alors un choix ; prenez la première réponse, et utilisez le Canon Gigas, puis protégez-vous/soignez-vous.

Au round suivant, utilisez Esprit et soignez-vous. Vous aurez un second choix : prenez encore la première option, et utilisez le Canon Gigas pour en finir.

Le troisième combat est plus difficile, mais il existe une tactique qui vous permettra de gagner sans problèmes. Commencez par jouer défensivement : utilisez Esprit quatre fois, puis utilisez Esprit trois fois et soignez-vous avec un Kit de Luxe. Au troisième round, lancez la magie Quika comme première action (j'espère que l'un de vos personnages l'a apprise, sinon utilisez de la Graisse de Vitesse) ; optionnellement, vous pouvez lancer la magie Increm pour booster vos caractéristiques, et soignez-vous, si

besoin est (109). Normalement, l'attaque ennemie (Eperon) échouera (110). Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas. Utilisez-le à la fin de ce round, et profitez d'avoir fait le plein d'ES pour lancer toutes vos attaques (combinez ces attaques avec celles d'un autre canon – si vous avez le canon torsadé, faites-le attaquer pendant tout le round) (111). La suite du combat sera toujours la même : gagnez des points d'ES et soignez-vous pendant deux rounds, lancez Quika et Increm au troisième pour pouvoir utiliser toute votre force de frappe au quatrième round. Une fois l'Armada en déroute, vous gagnerez

du nouvel équipement pour le Delphinus. Retournez à Esperanza pour dormir à l'auberge, faites le plein d'objets, puis rejoignez le Delphinus. Allez au sud, près de l'endroit où vous aviez trouvé le trésor n°34 (en bas à droite de la carte), et entrez dans le Vortex (112).

Le Récif Noir

Cet endroit est, en fait, un donjon dans lequel vous vous déplacez avec le Delphinus. Commencez par utiliser le point de sauvegarde devant vous, puis avancez dans le tunnel qui est juste en dessous. Vous arriverez

dans une salle remplie de végétation (113). Montez votre altitude, et examinez le bateau échoué sur l'île à droite (ce bateau est l'équivalent d'un coffre) (114). Examinez-le pour ramasser une Armure de Mousse pour Fina. Fouillez maintenant le sol de cette salle pour obtenir une



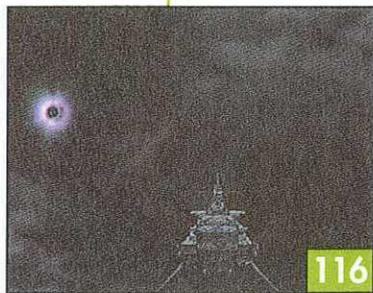
113



114



Graine Magus. Repérez le couloir qui se situe dans le mur de gauche, et traversez-le. Montez votre altitude, et fouillez le bateau pour ramasser un Sabre Rêve. Allez ensuite tout en bas de la salle, et traversez le tunnel dans le mur de nuages. Vous déboucherez dans une salle remplie de Pierres de Lune. Vous découvrirez une Pierre Noire (trésor n°36). Si vous en avez le courage, retournez à Maramba (eh oui!) pour vendre votre découverte au prix maximal. Faites demi-tour, et entrez dans le couloir le plus à droite. Vous arriverez dans une seconde salle



avec de la végétation. Descendez tout en bas à gauche pour fouiller le bateau et obtenir trois Cristal Sacrum. Reprenez de la hauteur et regardez à droite pour trouver un second bateau. Examinez-le et vous entrez dedans. Parlez à l'homme en haillons (115), qui vous rejoindra si Polly est dans votre équipage. Fouillez le coffre à gauche de la pièce pour obtenir une Baiedelune, puis sortez. Allez tout en haut de la salle, et examinez le bateau échoué pour ramasser 2 731 gold. Retournez dans la salle où vous aviez trouvé la Pierre Noire. Entrez dans le couloir qui est en



bas, à droite de celui qui clignote en rouge (116). Vous arriverez dans une troisième pièce avec de la végétation. Allez tout en haut, et dirigez-vous vers la droite pour trouver un bateau contenant une Baiedelune. Faites demi-tour, descendez un peu, et avancez pour trouver, de l'autre côté de la salle, un second bateau renfermant une Aura de Bravoure. Repérez la colonne de lumière au centre de la pièce (117), entrez-y, et allez tout en haut. Fouillez le bateau duquel sort de la lumière, qui se trouve à côté du tunnel, pour affronter Zivilyn Bane, puis avancez en traversant le tunnel. Sauvegardez, et avancez pour affronter le boss



de ce donjon : un poisson géant (118). Ses attaques sont assez faibles, donc n'ayez pas peur. Augmentez vos ES avec Esprit, soignez-vous de temps à autre, et utilisez le Canon Gigas dès que c'est possible. N'hésitez pas à attaquer tout le temps et à cumuler vos attaques pour le mettre en déroute rapidement. De plus, restez toujours près du monstre, si vous voulez le toucher. Une fois ce gros poisson éliminé, sauvegardez, et avancez dans le couloir qui était gardé. Approchez-vous de la lumière blanche, et appuyez sur A pour sortir du Récif Noir. Dirigez-vous au nord, traversez le mur de nuages, et continuez votre progression.

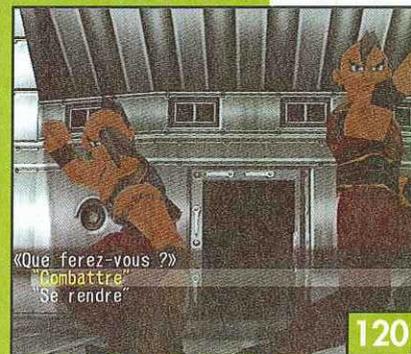
Les Tenkou

Vous serez alors attaqué. Le premier combat sera un combat de vaisseaux. Il n'y a pas de stratégie exacte pour le premier combat. Lorsque l'ennemi s'éloigne, n'utilisez que des torpilles (119). Utilisez la magie mauve Sylenis si vous l'avez, elle empêchera l'ennemi de lancer des sorts. Si

vous pouvez utiliser le Canon Gigas, n'hésitez pas ! Après ce combat, vous vous ferez aborder. Allez sur le pont, et choisissez de combattre les ennemis (120). Ils ne sont pas très redoutables. Il suffit de se concentrer sur l'un des boss, et de se soigner avec des Cristal Sacrum au moindre signe de faiblesse. Les combats terminés,

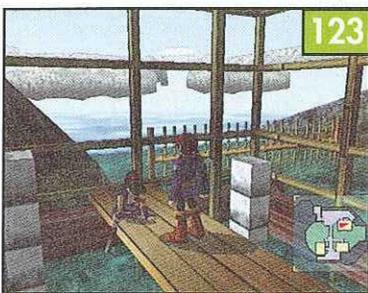


continuez à l'est pour découvrir Yafutoma (trésor n°37), et rejoignez la ville en entrant dans la brèche qui se trouve sur le mur ouest.



Yafutoma

Vous serez accueilli par le roi Mikado. Il vous apprendra que le Cristal de Lune Bleu se trouve sur le Mont Kazai. Lorsque la discussion sera finie, avancez pour trouver un ascenseur (121).



Une fois en bas, allez à l'est de la ville pour trouver un Cham. Avancez, et vous trouverez les boutiques qui vendent armes et équipement. Faites le plein (achetez surtout une Épée Suiran), et fouillez au passage la porte en haut à gauche de la boutique d'objets pour trouver 3 000 gold. Allez à l'ouest de la ville, et utilisez le rafioteur pour naviguer sur l'eau. Amenez-le au quai est de la ville, et retournez à l'ouest de la ville à pied. Actionnez l'interrupteur à droite du pont (122), et retournez sur le rafioteur. Allez

dans le passage que vous venez de débloquent, et récupérez la Baiedelune. Ensuite, remontez sur le rafioteur et allez au sud-est de la ville pour descendre la cascade. Descendez du rafioteur sur le petit pont, et allez discuter avec la femme qui construit une maison (123). Répondez par la première option, et elle rejoindra votre équipage. Montez les escaliers en haut à droite, et utilisez l'ascenseur. Montez dans le rafioteur, descendez la cascade, et entrez dans la maison sur pilotis au nord-ouest de la ville. Discutez avec

la serveuse qui vous rejoindra. Revenez sur la terre ferme (allez là où vous aviez pris votre premier rafiote), et allez au sud-ouest pour descendre les escaliers. Entrez dans la maison à l'est,

achetez de l'équipement pour votre bateau si vous en avez les moyens, et discutez avec le marchand pour aller au Mont Kazai (124). Vous recevrez un Scaphandre au passage.



125

Mont Kazai

Sauvegardez, et entrez dans le volcan. Utilisez la corde pour descendre et avancez (Vyse mettra le scaphandre, en chemin). Vous déboucherez dans une grande salle avec plusieurs chemins (le pilier central). Actionnez l'interrupteur bleu qui est devant vous, et allez dans le couloir ouest. Vous arriverez dans une salle avec huit bassins (125). Avancez, et entrez dans le deuxième bassin sur votre gauche. Suivez le chemin pour arriver devant un interrupteur à actionner. Revenez un peu en arrière, tombez au niveau du sol, et sortez de la salle pour retourner dans la salle aux huit bassins. De là, revenez dans le pilier central. Prenez le couloir est. Vous déboucherez dans une grande salle. Allez tout de suite à droite et suivez le chemin qui descend (126).

Empruntez le chemin qui monte au centre de la salle, et actionnez l'interrupteur. Revenez sur vos pas, et traversez le pont qui est apparu pour aller actionner un interrupteur. Retournez dans le pilier central, et engouffrez-vous dans le couloir au sud. Avancez et, à l'embranchement, prenez à droite. Vous arriverez dans une salle avec de l'eau. Allez sous l'eau, et entrez dans le passage à l'ouest (127). Prenez le chemin de gauche à l'embranchement, et vous trouverez, au bout, un interrupteur à actionner. Retournez sous l'eau, et prenez le passage à l'est, et vous trouverez un coffre gardé par Zivilyn Bane. Maintenant, retournez sur vos pas pour revenir dans le pilier central (qui est maintenant rempli d'eau), et descendez la rampe devant vous. Avancez, et allez tout droit à l'embranchement pour trouver une Baiedelune.



126



127



«Que ferez-vous ?»
 «Vous achèterez et vendrez du matériel naval.»
 «Vous partirez sur le Mont Kazai.»
 «Vous partirez.»

124



128



129

Revenez à l'embranchement et allez au sud. Trouvez le Cham qui se trouve au début du couloir, et avancez. Vous arriverez dans une salle avec deux robots (128). Vu qu'ils ont peu de points de vie, ce combat devrait être réglé en deux rounds. Avancez, et actionnez l'interrupteur devant vous pour descendre. Actionnez le second interrupteur en face de vous, et vous monterez dans une nouvelle salle. Faites le tour de la salle sans actionner l'interrupteur qui s'y trouve. Vous arriverez dans une autre salle avec un interrupteur. Actionnez-le, avancez et passez la porte du fond. Montez sur la plate-forme, et une fois en bas, avancez pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez, soignez-vous au besoin, et montez sur la plate-

forme devant vous. Traversez le pont en pierre pour combattre le boss de ce donjon (129). Il est très difficile à battre, car il se protège de quasiment toutes vos attaques avec sa magie Peau d'Acier (130). De plus, s'il attaque un de vos personnages, il le pétrifiera. Vous pouvez soit vous acharner sur lui à coups de Furie du Sabre ou de Colère du Pirate, soit attendre que la barre d'ES soit pleine et utiliser l'attaque Capitaine de Vyse (choisir la magie Prophecy) (131). Une fois le combat fini, passez la porte devant vous pour obtenir le Cristal de Lune Bleu. Vous vous retrouverez alors à l'entrée du donjon. Sauvegardez, et discutez avec l'homme qui vous attend pour retourner à Yafutoma.



130



131

Yafutoma

Allez faire des courses si vous avez besoin d'objets (faites surtout le plein de Kit de Luxe, il vous en faut une bonne quinzaine), puis dirigez-vous vers le palais pour parler au roi Mikado. Après quelques dialogues, et

une nuit de repos, vous apprendrez que l'Armada est arrivée à Yafutoma. Allez sur les quais pour trouver Belleza, et discutez avec elle. Lorsqu'elle partira, choisissez la deuxième option (132). Vous vous retrouverez alors dans vos quartiers. La princesse Moegi viendra vous voir.

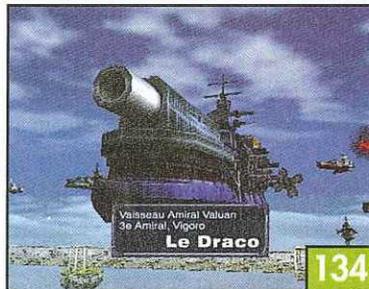
Choisissez de courir vous cacher (la seconde option). La princesse ouvrira alors un passage secret. Entrez dedans, prenez à droite à l'intersection pour obtenir quatre Cristal Sacralen, puis suivez l'autre chemin pour vous échapper de Yafutoma, et rejoindre l'Île d'Exile.



132



133



134



136



137

Sauver Yafutoma

Avancez et sauvegardez en chemin. Surveillez votre VM, car un Cham se trouve sur le chemin. Vous arriverez dans un temple où vous rencontrerez d'abord Jao et Mao, les Tenkou qui vous avaient attaqué. Daigo apparaîtra alors. Après quelques dialogues, il vous demandera de l'aider à combattre l'Armada : acceptez (133), puis retournez à votre bateau (sauvegardez avant de partir). Vous vous retrouverez alors sur le Delphinus. Éliminez les gardes qui vous attaquent pour reprendre le contrôle de votre navire. Frayez-vous un chemin jusqu'à la salle des commande, où vous devrez affronter un boss.

Concentrez-vous sur les trois gardes avant d'attaquer Muraji, et le combat devrait être sans grande difficulté. Après, vous aurez l'honneur d'affronter

Vigoro dans un combat de vaisseaux. Ce combat peut vite tourner court, car Vigoro utilise très souvent son Canon Draco qui occasionne plus de 10 000 points de dégâts (134). Soignez-vous, protégez-vous, et utilisez le Canon Gigas quand vous le pouvez. Le plus simple est d'utiliser trois fois Esprit, de se soigner au premier round, puis d'utiliser Pinta, d'envoyer des torpilles, et d'attaquer avec le Canon Gigas, pour enfin vous soigner au second round. Enfin, au troisième round, envoyez deux torpilles, tirez avec le Canon Gigas, et soignez-vous en fin de round. Il ne vous reste plus qu'à achever Vigoro (utilisez le Canon Gigas dès le début du round) pour gagner.

Après cette victoire, Bluheim (le Giga Bleu) se réveillera et attaquera l'Armada (135)... Et vous devrez l'affronter. Heureusement,

il n'est pas si fort que ça, mais il a beaucoup de points de vie. Au premier round, utilisez Esprit trois fois pour remonter vos points d'ES, et soignez-vous à la fin. Faites la même chose au deuxième round. Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas (en troisième action). Combinez-le avec des torpilles, et protégez-vous à la fin du round. Vous pourrez alors utiliser à nouveau le Canon Gigas pour les deux rounds suivants. Soignez-vous deux fois, utilisez le Canon Gigas, et lancez la commande Focus à la fin du round (136).

Ensuite commencez par vous soigner, utilisez le canon Gigas comme troisième action, combinez-le avec une torpille, et protégez-vous en fin de round. Pendant les trois rounds suivants, vous ne pourrez pas utiliser le Canon Gigas. Profitez-en pour augmenter votre barre d'ES,

balancez des torpilles, et soignez-vous de temps à autre. Les rounds d'après auront un air de déjà-vu, car ce sont les mêmes que les rounds trois, quatre et cinq. Répétez donc la stratégie que nous vous avons décrite, et Bluheim sera de l'histoire ancienne. Le roi Mikado vous remerciera, et vous récupérerez alors le Cristal de Lune Bleu. Daigo vous donnera le Livre des Polarités qui vous livrera les connaissances nécessaires pour naviguer au-dessus des nuages (137). Enfin, Moegi rejoindra votre équipage. Avant de partir, faites le plein d'objets, puis rejoignez le Delphinus qui vous attend au port. Enrique vous proposera de retourner à l'île Croissant pour étudier le Livre des Polarités. Lorsque vous devez choisir le chemin du retour, sélectionnez la seconde réponse (138). Et voilà, le premier CD est fini !



135



138

L'île Croissant

Vous vous retrouvez à bord du Delphinus, devant Yafutoma. Commencez par chercher les trésors 41 et 40. Ensuite, allez au nord du Mont Kazai, trouvez l'île de Ryu-kan (elle est aux coordonnées 14,2), allez-y, et parlez à Ryu-kan. Pour que ce dernier se joigne à vous, il vous faut posséder, au minimum, le titre Vyse le Héros. Sortez, et partez à la recherche des trésors 44 et 45. Dirigez-vous ensuite au sud de Yafutoma pour trouver les trésors 43, 38, 39 et 42. De là, longez le mur de récifs en direction du nord pour y trouver une ouver-

ture (139). Passez par elle, et vous serez à Ixa'Taka. Allez à Horteka et rendez visite à Hans (le garçon dans le bateau échoué), pour qu'il se joigne à votre équipage. Retournez au Delphinus, et rendez-vous à Esperanza. Parlez à Don qui végète dans la taverne, et il se joindra à vous. Ensuite, allez faire un tour à Maramba et vendez vos découvertes à la guilde. Rendez visite à la diseuse de bonne aventure dans la seconde partie de la ville pour en faire votre alliée (140).

Sortez, et dirigez-vous vers l'île Croissant. Vous découvrirez alors le trésor n° 46 (la Terre est ronde). Répondez ce que vous voulez à la



139

question d'Aika (bien que la première réponse soit la plus logique), et vous atterrirez.

Votre QG aura bien changé. Vyse remettra à Brabham le Livre des Polarités. Brabham et Izmael rejoindront alors votre équipage. Fouillez derrière le bâtiment de droite, sous les escaliers, pour trouver un Cham (141). Allez parler à la fille en rouge près du



140

«Kalifa»
Je ne peux pas aller à l'encontre de la volonté de la Lune. Je suis donc à ton service.

point de sauvegarde, Belle, et elle rejoindra votre équipage. Montez les escaliers, et sortez par la grotte de gauche vous rejoindra votre village. Par l'ascenseur à gauche, vous atteindrez la salle de réunion (142). Après quelques dialogues, votre prochaine destination sera établie : le Pays des Glaces.

Au petit matin, retournez dans la salle de réunion et parlez à Domingo. Si vous avez plus de 40 découvertes (normalement, vous devriez en avoir 47), il vous remettra des objets (143). Sortez, rejoignez le Delphinus, et dirigez-vous au sud.



141

Vous avez reçu Cham x "1"!



142



143

Vous avez reçu une "Graine Paranta", une "Graine Ieyl", une "Graine Zaal", et une "Graine Sylph."

Les Ruines de Glace

Faites un détour à Nasrad pour vendre vos découvertes, et vérifiez que vous avez quelques Cristal Sacrum et Cristal Riselem. Sortez, et allez tout au sud de la carte (là où vous aviez trouvé les trésors 30, 31 et 32).

Examinez la glace pour trouver les Ruines de Glace (144), et entrez dedans. Commencez par ramasser le Cham qui se trouve dans le coin, puis avancez. Approchez-vous de la pierre au

centre de la salle, et examinez-la. Le Gardien de la Pierre vous posera alors une question (145). Répondez en choisissant le deuxième choix, puis franchissez la porte qui s'est ouverte. Avancez, et examinez la seconde pierre. Une seconde question vous sera posée. Prenez la première option. Avancez, et vous trouverez une dernière pierre. Cette fois-ci, sélectionnez la seconde réponse. Prenez le nouveau passage pour rejoindre un nouveau lieu.



145

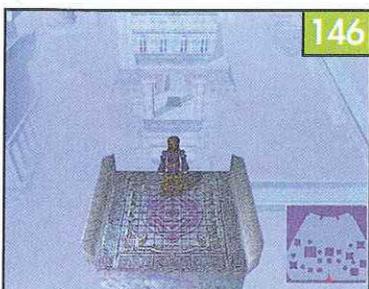
«Quel est ce pouvoir ?»
"Le pouvoir du Feu."
"Le pouvoir de la Glace."
"Le pouvoir de l'Éclair."



Ruines de Glace

144

Glacia



146

Montez sur la plate-forme devant vous (146) et suivez le chemin jusqu'à un embranchement. Allez à gauche, et avancez pour trouver un Fendeur de Glace. Revenez à l'embranchement, et allez à droite. Prenez le chemin qui descend (au fond à gauche), et une fois en bas, à l'intersection, allez à gauche, pour trouver un coffre gardé par Zivilyn Bane.

Revenez à l'intersection, et continuez à descendre. Montez sur la plate-forme qui vous attend au bout. Une fois en haut, allez tout droit à l'embranchement pour obtenir une Épée de Glace. Revenez sur vos pas, et allez au sud pour trouver un Cham. Faites demi-tour et suivez le chemin au nord pour atteindre un point de sauvegarde (147). Utilisez-le, soignez-vous, et avancez pour atteindre un boss (148). Ce dernier est relativement difficile, car il peut tuer un personnage en un coup, ou infliger plus de 1 000 points de dégâts à toute l'équipe. De plus, il rend vos héros fous à chaque attaque... Utilisez régulièrement des Cristal

Sacrum et des Cristal Curia, et si l'un de vos personnages rend l'âme, lancez un Crisal Riselem. Pour détruire ce boss, vous pouvez utiliser vos attaques spéciales, ou attendre que la barre d'ES soit pleine pour lancer la super-attaque Voleur Bleu de Vyse. Après ce combat, avancez pour trouver une grande porte. Allez à droite pour ramasser une Baiedelune, puis ouvrez la porte. Vous retrouverez Drachma (149), et vous récupérerez le Cristal de Lune Mauve. Après quelques discussions, Drachma partira. Rejoignez alors l'Île Croissant. Brabham vous annoncera qu'il a construit un nouveau moteur qui permettra au Delphinus de

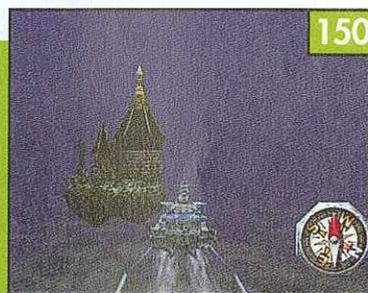
voguer au-dessous des nuages les plus bas, et au-dessus des nuages les plus hauts. Allez dans la salle de réunion, et le groupe conviendra de votre prochaine destination : la Bouche de Tartas. Au petit matin, retournez au Delphinus.



Chasse aux trésors

Maintenant que le Delphinus a été modifié, vous pouvez vous déplacer dans la totalité du monde de Skies of Arcadia, et vous pouvez donc récupérer tous les trésors restants. De plus, lorsque vous voyagez au-dessus ou en-dessous des nuages, vous ne rencontrerez aucun monstre, ce qui facilitera vos déplacements. Allez donc chercher les trésors 55, 56, 64. Si vous avez appris la magie Riselem, rendez-vous aux coordonnées 7/8, 11/12, en restant au-dessus des nuages (si vous ne l'avez pas, vous pourrez revenir plus tard). Vous verrez une grosse île (150), l'île d'Ilchymis. Entrez dans l'île, et discutez avec l'homme. Proposez-lui de rejoindre votre équipe. Ensuite sortez, et entrez à nouveau. Demandez-lui une

seconde fois de rejoindre votre équipe, et alors il se joindra à vous. Sortez, continuez votre quête, ramassez les trésors 58, 59, 57, 54, 62, 61, 51 et 49. Faites une petite pause, et allez à l'Île du Croissant. Dirigez-vous vers la salle de réunion, et discutez avec Domingo qui vous donnera un objet sympathique (151). Il est temps de récupérer les derniers trésors du jeu. Sortez, et allez chercher les trésors 48, 50, 60, 63, 53, 52. Pas loin du trésor n° 52, vous devriez voir, dans le ciel, un énorme oiseau (152). Approchez-vous de lui pour le combattre en bateau. Ses attaques sont faibles, et il devrait capituler en trois rounds. Il ne vous reste plus qu'à retourner à l'Île Croissant pour obtenir un dernier cadeau de la part de Domingo, et vous pouvez continuer votre aventure.



La Bouche de Tartas

Allez sous le continent de l'Empire Valuan, au niveau du trésor n°54, et dirigez-vous au nord-ouest. Vous trouverez l'entrée de la Bouche de Tartas après quelques instants (153). Ce donjon est, comme le Récif Noir, un endroit où vous évoluez en bateau. Utilisez le point de sau-

vegarde devant vous et avancez. Vous arriverez dans une grande salle. Si vous voulez une Graine Dexus, allez dans le cul-de-sac à droite et fouillez le sommet du grand cristal jaune pour trouver une Graine Dexus (154). Suivez le chemin au fond à gauche ; vous déboucherez dans une autre grande salle. Si vous avez besoin d'une Baiedelune, allez au bout

Aide de jeu

du tunnel au fond à gauche et examinez le sommet du grand cristal jaune. Suivez le chemin de droite, et vous trouverez un point de sauvegarde (utilisez-le). Entrez dans le passage jaune à côté de vous, et allez tout en haut de salle pour rencontrer le Giga Jaune (155). Ce combat n'est pas difficile. Durant les deux premiers rounds, faites trois fois Esprit, puis soignez-vous. Quand vous en aurez le choix, attaquez l'ennemi par-dessus (première option). Au troisième round, lancez Increm, Quika, faites Focus, puis soignez-vous. Au quatrième round, utilisez le canon Gigas,

remettez un peu d'Esprit en début de round, puis lancez deux torpilles pour qu'ils attaquent en même temps que le Canon Gigas (en fin de round) (156). Le round suivant, utilisez le Canon Gigas, lancez les sorts Increm et Quika, et soignez-vous (157). Vous aurez un second choix : décidez d'attendre (deuxième réponse). Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas pour les deux rounds suivants. Combinez-le avec des torpilles, et le Giga Jaune sera réduit en miettes. Vous gagnerez un Sabre Tonnerre, mais, surtout, vous récupérez le Cristal de la Lune Jaune. Allez à Nasrad si



155

vous avez besoin de faire le plein d'objets, puis retournez à l'Île du Croissant, et vous retrouverez Gilder. Au petit matin, rejoignez le Delphinus, et Gilder vous apprendra que l'Armada construit une base sur l'île souterraine de Dangral. Ce sera votre prochaine destination



156



157



158



159

L'Île de Dangral

Sauvegardez, et descendez l'échelle. Avancez, passez une autre échelle, et vous arriverez dans un couloir. Avancez (sur votre gauche vous remarquerez un ventilateur géant bloquant un couloir). Lorsque vous arriverez à une intersection, allez tout droit et examinez le mur du fond. Revenez à l'intersection, allez à droite. Entrez dans la salle en face de vous, et actionnez l'interrupteur qui s'y trouve (158). Retournez maintenant dans le couloir qui était bloqué par le ventilateur, et traversez-le. Descendez à l'échelle, et avancez pour vous retrouver dans un grand couloir. Ouvrez la porte en face à droite, et vous serez dans

un couloir avec plusieurs séries de portes. À la première série, ouvrez la porte de droite pour obtenir une Épée Impériale. À la seconde série, fouillez les deux salles pour ramasser deux Cristal Sacrum et une Baiedelune. Enfin, à la troisième série de portes, ouvrez la porte de gauche pour gagner 4000 gold. Revenez dans le grand couloir, et passez la porte en face de vous (159). Avancez toujours tout droit, en ouvrant les portes sur votre chemin, pour arriver dans une salle contenant les Schémas du Navire (160). Maintenant, rebroussez chemin pour retourner au Delphinus. En chemin, vous croirez Galcian ; vous pourrez vous échapper pour retourner sur l'Île du Croissant



160

L'Île du Croissant

Sur le quai, à droite, discutez avec Brabham, et donnez-lui les Schémas du Navire (161). En dix jours, Brabham modifiera le Delphinus de manière à ce qu'il puisse se déplacer dans les profondeurs. Lorsque les travaux seront finis, retournez voir Brabham et allez chercher le Vortex qui se trouve sous les nuages, près de l'Île du Temple.



161

«Brabham»
Qu'est ce ?
Ce sont des plans pour permettre aux vaisseaux de s'immerger dans les Profondeurs!

Le Vortex

Voici un passage original du jeu. Vous devez trouver les trois objets cachés au fond du Vortex, en utilisant le bouton B pour utiliser le sonar et le bouton A pour descendre la grue. Pour trouver ces objets facilement, regardez la photo 162. Commencez par fouiller les deux cases cochées par un X pour obtenir deux morceaux de Velorium, puis allez sur la case avec une flèche pour

remonter le bateau de Fina (si vous creusez sur une autre case, vous devrez affronter un petit monstre). Ensuite, De Loco vous



162

attaquera (163). Son bateau a très peu de points de vie, et quelques tirs l'enverront ad patres. Par contre, comme vous n'avez aucune visibilité, vous manquez souvent vos attaques. Ce combat se déroule en deux parties. Au début, soignez-vous pendant les rounds impairs, et utilisez la commande Focus. Pendant les rounds pairs, utilisez votre

première action pour vous remettre des points d'Esprit, puis attaquez deux fois, et soignez-vous en fin de round.

De Loco lancera alors un grappin qui attrapera le Delphinus. Utilisez alors la tactique suivante : pendant les rounds impairs, soignez-vous et utilisez la commande Focus. Pendant les rounds pairs, lancez la magie rouge Inc-



163

rem en début de round, puis combinez vos attaques (164).

Une fois le combat fini, soignez le Delphinus et rendez-vous à l'île des Marins.



164

L'île des Marins

Vous rencontrerez alors une vieille connaissance, le pirate noir Baltor, à bord du Barbe-noire II. Ce combat est si facile que ça en devient ridicule : utilisez trois fois la commande Focus, puis soignez-vous au premier round, combinez vos attaques pendant les deux rounds suivants, et Baltor sera de l'histoire ancienne.

Une fois à l'île des Marins, Enrique vous quittera. Souhaitez-lui bonne chance (deuxième choix) (165), puis



165

allez acheter de nouveaux canons pour le Delphinus (Canon X, Canon Pyril, et surtout faites le plein de Kit Complet), puis rejoignez votre bateau pour être transporté à l'île du Croissant.

L'île du Croissant

Vous retrouverez Gilder et Claudia. Après la petite fête célébrée en l'honneur de Fina, votre base sera attaquée. Commencez par éliminer le premier groupe d'ennemis. Ensuite, Ramirez fera son entrée : répondez-lui qu'il devra vous tuer, et il s'exécutera... Ce combat ne peut être gagné (Ramirez a des points de vie infinis, le tricheur), donc ne gaspillez pas d'objets. Lorsque vous aurez perdu, Ramirez vous prendra tous les cristaux et une petite scène s'en suivra (166). Lorsqu'il vous posera une question, répondez qu'il ne doit pas vous sous-estimer, et après une longue discussion et l'arrivée surprise de Gilder et Claudia, Ramirez s'en ira. Au petit matin, parlez à Aika et remontez-lui le moral en choisissant la première réponse. Rendez-vous à la salle de réunion, parlez à Fina, et

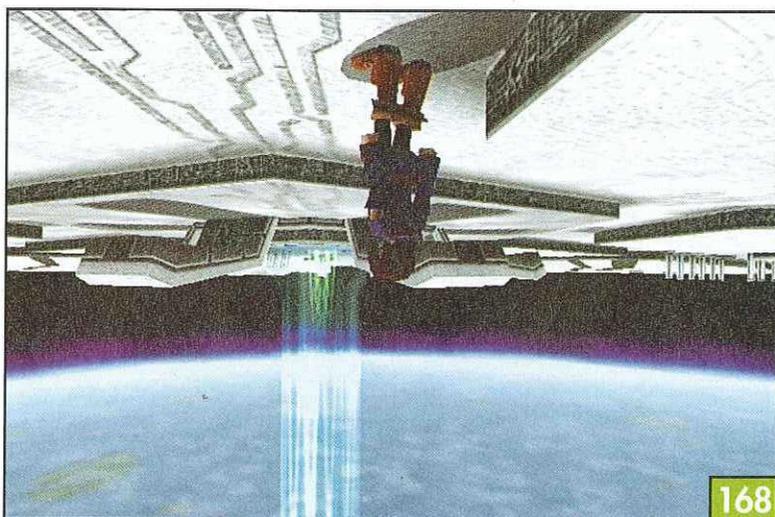


166



167

laissez-la tranquille (premier choix). A la fin de la journée, Fina vous demandera de l'accompagner au Grand Temple d'Argent. Acceptez (première réponse). Gilder se joindra alors à votre groupe. Vous n'avez plus qu'à monter dans le bateau de Fina qui attend près du drapeau (au sud de l'île) (167).



168

Le Grand Temple d'Argent

Lorsque vous entrerez dans le donjon, vous aurez la tête en bas. Ne vous inquiétez pas. Avancez, utilisez le point de sauvegarde, et approchez-vous de la colonne de lumière (168). Vous serez alors transporté à l'intérieur du temple. Avancez, et lorsque vous serez à un embranchement, allez tout droit. Vous

trouvez au bout du chemin une Armure d'Argent. Revenez à l'embranchement et prenez à votre droite. Avancez, et prenez à droite à l'embranchement suivant. Ramassez une Baiedelune en chemin, et vous arriverez à un embranchement. Prenez à droite et allez toujours tout droit pour atteindre un ascenseur qui vous mènera au deuxième étage (169). Avancez, et allez tout droit à l'embranchement pour trouver une seconde Baiedelune.



169

Revenez sur vos pas, et suivez l'autre chemin jusqu'à un carrefour. Suivez le chemin de gauche pour ramasser une autre Armure d'Argent. Revenez en arrière, et prenez le chemin à votre gauche pour atteindre la salle des anciens (170). S'ensuivront pas mal de dialogues. Lorsqu'on vous posera une question,



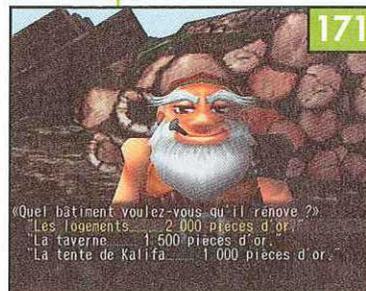
170

répondez "Pour qui vous prenez-vous ?!" (premier choix). Après les dialogues, vous pourrez partir. Rendez-vous à l'entrée du temple, et rejoignez le Delphinus pour retourner à l'île du Croissant. Là, votre groupe décidera de retourner à l'île de Dangral pour trouver le dernier Giga.

Rénover la base

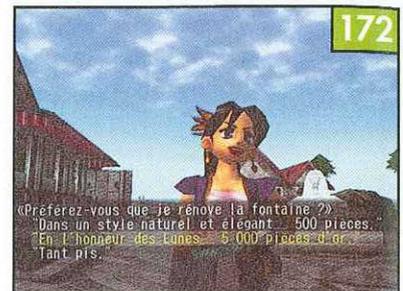
Avant de partir, préparez le voyage. En premier lieu, il est conseillé de rénover complètement votre base qui a été détruite par l'attaque de Ramirez. Pour ce faire, discutez avec les habitants et accédez à leurs requêtes. Les charpentiers vous proposeront de rénover les maisons : le vieux Izmael leur donne un style oriental (171), alors que la petite Kirala (172) construit des maisons dans le plus pur style Yafumotan. Naturellement, chacun de ces travaux de rénovation vous coûtera un peu d'argent. Izmael et Kirala peuvent même agrémenter le village selon vos souhaits : une mare avec des poissons, une sculpture de vous... Les autres habitants (surtout Pinta

et Marco) s'occuperont des détails qui rendront votre base plus vivante : importation d'animaux sauvages, champ de légumes... Enfin, si vous allez voir les marchands dans la grotte de gauche, vous pourrez les aider à construire des échoppes dignes de ce nom. Ce qui leur permettra de fabriquer de nouveaux objets, que vous pourrez acheter à volonté : toute sorte de boîtes magiques, des graines pour booster vos statistiques... Mais surtout, cela vous permettra d'obtenir la meilleure arme de Vyse. Si vous avez bien récupéré les morceaux de Velorium dans le Vortex, le vieux Ryu-kan pourra, une fois sa forge améliorée, forger une épée unique dans ce minéral : l'épée Vorlik (173). Petit détail : lorsque vous donnez des sous à un



habitant pour qu'il rénove la base, vous devez quitter l'île, puis revenir tout de suite pour voir les changements.

Le plus simple, c'est d'aller faire un petit aller-retour dans le Grand Temple d'Argent en utilisant le bateau de Fina. Et n'oubliez pas



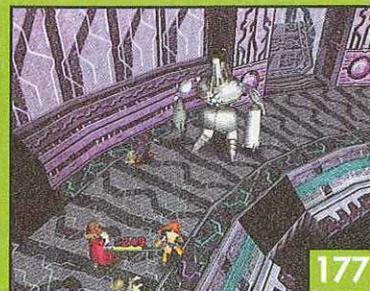
de récupérer au passage le Cham qui se cache près du drapeau. Lorsque vous serez satisfait de l'architecture de votre base (174), retournez au Delphinus et rendez-vous à l'île de Dangral.



L'île de Dangral

Sauvegardez et descendez l'échelle. Avancez, passez l'échelle suivante, et traversez le couloir aux ventilateurs géants. Descendez à l'échelle suivante, et une fois dans le grand couloir, prenez la porte qui est juste à votre droite. Avancez, et lorsque vous serez dans un autre grand couloir, allez à droite pour trouver un ascenseur (175). Utilisez-le, et un combat contre Vigoro s'ensuivra (176). Rien de très méchant, si vous avez une petite réserve de cristaux. Vigoro attaquera soit un seul personnage en lui infligeant énormément de dégâts (soignez-vous avec un Cristal Sacrulem), soit tout le groupe (utilisez alors un ou deux Cristal Sacrum). Pas de

tactique particulière pour le battre : utilisez vos attaques spéciales, ou attendez que vos points d'ES soient au maximum pour lancer l'attaque du Pirate Prophecy. Une fois le combat fini, passez la porte et sauvegardez. Traversez la salle et montez à l'échelle au bout. Utilisez l'ascenseur qui se trouve non loin, et vous retrouverez Galcian et Ramirez. Ce dernier fera appel à un robot pour vous détruire (177). Ce combat est du même gabarit que celui contre Vigoro. Soignez-vous au moindre signe de faiblesse, et balancez vos attaques spéciales pour détruire ce tas de ferraille. Après quelques dialogues, retournez sur l'ascenseur menant à l'île de Dangral. Lorsque le



pylône s'effondrera, courez et tout devrait bien se passer (178). Vous vous retrouverez alors à bord du Delphinus. Essayez de pénétrer dans Soltis, et vous aurez droit à quelques dialogues. Vous devrez ensuite retourner sur l'île du Croissant pour élaborer une tactique avec vos amis. Durant les dialogues qui suivront, vous aurez quelques choix à faire. Répondez "Nous ne pouvons pas laisser Galcian..." à la première question (premier choix). Lorsque vous pourrez diriger Vyse, parlez à Fina, qui se trouve près du drapeau. Choisissez la deuxième réponse (179) pour la reconforter. Enfin,



retrouvez Aika qui attend sur le balcon, devant la salle de réunion. Rassurez-la en lui disant "Hé, moi aussi, j'ai peur." (premier choix), et vous pourrez partir à l'attaque. Avant de vous lancer dans le combat contre les forces de Galcian, dites "Rentrons dans l'histoire !" (premier choix). L'assaut pourra alors commencer.



La flotte de Galcian

S'ensuivront trois combats de bateaux. Le premier est d'une simplicité enfantine, puisqu'il vous suffit de combiner vos attaques au premier round pour détruire l'ennemi (180). Le second combat n'est guère plus difficile. Durant les deux premiers rounds, commencez par utiliser trois fois la commande Focus, et soignez-vous en fin de round. Vous aurez alors un choix : décidez de rester sur place (deuxième réponse), et vous pourrez utiliser le Canon Gigas au round suivant. Cumulez-le avec vos torpilles (181), et si l'ennemi est encore en vie, utilisez vos canons au

round suivant pour le finir. Le dernier combat n'est pas du même tonneau : vous devrez affronter Galcian à bord de l'Hydra. Ce combat ressemble un peu à celui que vous aviez mené contre le bateau de Vigoro, à Yafumota. Il n'y a pas de tactique particulière, juste quelques conseils à suivre. D'abord, utilisez à chaque round un Kit Complet, car les attaques de l'Hydra peuvent vous détruire en quelques coups si vous n'y prenez garde. Ensuite, utilisez des sorts, comme Increm (ou Incremus) et Drill (ou Drillnos) pour augmenter la puissance de vos tirs (182).

Enfin, lorsque vous utiliserez le Canon Gigas, combinez-le avec

vos autres canons pour faire le maximum de dégâts (183). Comptez au minimum une dizaine de rounds pour détruire l'ennemi, donc soyez patient. Enfin, il semble que les choix que vous ferez pendant le combat (attaquer en haut ou en bas) n'aient pas une grande influence sur la bataille. Une fois l'Hydra en fuite, vous pourrez l'aborder.



180



181



182



183

L'Hydra

Sauvegardez et parlez avec Enrique pour refaire le plein de vie. Ensuite, entrez dans le donjon et allez à droite. Traversez le pont, et allez à droite pour trouver un Canon X. Suivez l'autre chemin (184), et grimpez au poteau. Une fois en haut, allez à droite pour escalader une échelle, et vous serez sur le pont de l'Hydra. Allez au nord-est pour trouver une échelle. Descendez, et laissez-vous glisser en bas du poteau. Fouillez à droite et à gauche pour obtenir une Baiedelune et trois Cristal Sacruken. Remontez sur le pont, et allez au sud-ouest pour descendre l'échelle derrière laquelle s'élève une fumée noire (185). Une fois en bas, traver-

sez le pont et descendez au poteau qui se trouve à côté. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir qui se trouve à droite, et vous devrez affronter Galcian. Ce combat est loin d'être difficile si vous faites attention. D'abord, et c'est le plus important, il faut utiliser à chaque round la super-attaque Aura Protectrice de Gilder. En effet, Galcian lance régulièrement les sorts Eternes et Eternum qui tueront vos personna-

ges s'ils ne sont pas contrés (186). Le boss lancera aussi régulièrement une super-attaque, Terminal, qui fera plus de 3 000 points de dégâts à un de vos héros. Soignez-vous avec des Cristal Sacruken ou Sacrum, et si l'un de vos héros meurt, utilisez un Cristal Riselem. Pour tuer Galcian, utilisez vos attaques spéciales (Furie du Sabre, Colère du Pirate, ou l'attaque du Pirate Prophecy (187)). Vous devriez remporter ce combat en quelques minutes.



184



185



186



187



188

Les brochettes Kabal

Avant d'aller plus loin, il est conseillé de faire le plein d'objets (Cristal Riselemen, Sacruken, Sacrum et Kit Complet), et de posséder le meilleur équipement possible pour vos héros. De plus, il vous reste une dernière quête à faire pour obtenir le dernier

Abirik Cham, qui vous permettra d'accéder à la dernière forme de Cupil (référez-vous à l'encadré à ce sujet au tout début de la solution). Pour commencer, allez parler à la femme qui tient l'auberge d'Esperanza (188). Ensuite, allez discuter avec la femme qui cuisine des brochettes à Maramba (elle est dans le

Aide de jeu

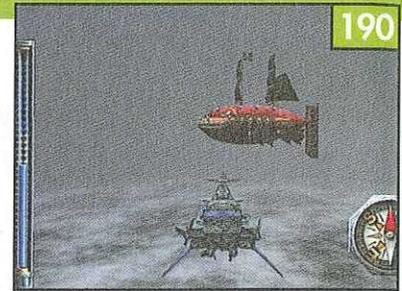
deuxième bâtiment à gauche de la ville) (189). Faites plusieurs aller-retour entre ces deux personnes, et on vous demandera de chercher trois ingrédients : du Gentum, du Kabal et du Khale. Normalement, vous possédez déjà le Khale, car vous l'avez obtenu en découvrant le trésor n°43. Pour le Kabal, il faut aller discuter avec Gordo.

D'habitude, on le trouve dans son bistro (aux coordonnées 3/4,8) ; mais depuis qu'il bataille

contre Galcian, il est sur son bateau, au nord-ouest de l'île du Temple (190). Discutez avec lui, et il vous donnera ce que vous cherchez. Enfin, pour obtenir le Gentum, il faut aller à Nasraq. Discutez avec le marchand d'objets (191), qui, pour 500 gold, vous en vendra un sachet. Une fois les trois ingrédients réunis, allez discuter avec la femme à Esperanza qui vous cuisinera une brochette. Remettez-la à la vendeuse de brochettes de Maram-



189



190



191

ba, et votre quête sera finie. Retournez à Esperanza pour avoir votre récompense : un Abirik Cham. Vous pouvez maintenant rejoindre le dernier donjon en allant à l'île du Temple.

L'île du Temple

Vous pouvez changer le quatrième personnage qui vous accompagne en allant sur le pont du Delphinus et en parlant à Enrique ou Drachma. Pour avoir le maximum de chances contre le boss de fin, Gilder, avec son attaque spéciale Aura Défensive, reste le plus efficace. Lorsque vous vous approchez du temple, vous serez attaqué par un monstre. Il faut se dépêcher de le détruire avant qu'il s'enfuit : utilisez donc un canon secondaire (comme le Canon Torsadé)



192

pour attaquer pendant toute la durée du round (192). Vous récupérez, entre autres, un Pont Etincelant qui boostera la défense du Delphinus. Après le combat, soignez le Delphinus avec un Kit Complet, sauvegardez et entrez dans la tour. Allez tout en bas (suivez le chemin de



193

gauche) et entrez dans la grande porte pour rejoindre Soltis (193).



194

Soltis

Avancez et vous arriverez dans une salle qui s'ouvre sur plusieurs chemins. Prenez à gauche, puis, dans la salle suivante, à droite. Entrez dans une petite salle avec plusieurs sorties. Allez tout droit, puis prenez deux fois le chemin de gauche dans les salles suivantes (194). Ensuite, allez tout droit à l'intersection suivante, puis prenez le premier passage à droite. Lorsque vous serez dans une petite salle avec plusieurs sorties, prenez d'abord celle de droite pour trouver un Cham dans la pièce suivante (195), puis revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.

Avancez, ouvrez la porte, et vous arriverez dans la seconde partie du donjon. Avancez, trouvez le



196

Cham, et utilisez le téléporteur au bout. Au second étage, avancez et ouvrez la porte (196) pour trouver une Baiedelune, puis sortez et rejoignez le téléporteur tout à droite. Traversez les deux étages suivants en utilisant les téléporteurs, et entrez dans la salle du cinquième étage pour combattre Zyvilin Bane (197). Ce combat devrait être très facile, vu que vous avez suffisamment de cristaux pour vous soigner. Une fois le combat fini, utilisez le téléporteur tout à gau-



197

che pour retourner au premier étage. Retournez au second étage en utilisant le téléporteur, et avancez pour entrer dans le premier téléporteur que vous verrez. Ouvrez la porte pour trouver une Baiedelune, et montez dans le téléporteur suivant.

Vous n'avez plus qu'à suivre le chemin pour sauvegarder et rencontrer le boss de fin. Pour ne pas vous gâcher la surprise, nous vous laissons le soin de le découvrir et de trouver la technique adéquate pour le vaincre...



195

La chasse aux trésors

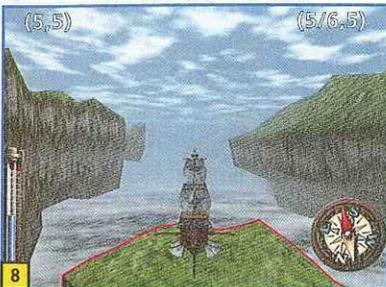
Voici les 64 découvertes à faire. Tout d'abord ci-dessous une carte du monde où sont représentés les 64 endroits où l'on trouve des trésors. Dans les pages suivantes, la liste détaillée des découvertes. Pour chacune, vous aurez une capture d'écran où sont indiqués l'altitude à laquelle il faut voler, les coordonnées précises de l'endroit où se trouve la découverte sur la carte (en haut à droite les coordonnées pour la petite carte au début du jeu,

en haut à gauche les coordonnées pour la grande carte), et l'endroit où il faut chercher entouré en rouge. Enfin, sous chaque capture, vous trouverez un indice pour localiser les trésors en quelques instants. Voici comment lire les chiffres. Pour les coordonnées, le premier chiffre correspond aux colonnes; le second aux lignes. Pour l'altitude, il faut compter le nombre de traits de couleur claire de l'altimètre de votre bateau pour connaître votre altitude. Les premiers bateaux ont un petit altimètre qui va de 1 à 15, et le Delphinus, lorsqu'il peut aller au-dessus et au-dessous des nuages, à un altimètre qui va de - 4 à 27. Si le symbole # apparaît, cela veut dire que vous trouverez ce trésor quelle que soit votre altitude.



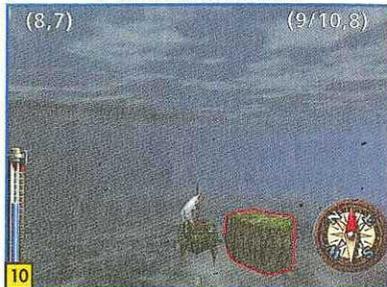
Aide de jeu

1 Tombe du Pirate



On la trouve facilement au début du jeu.

2 Pierres-Guides



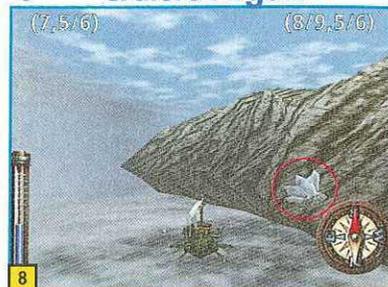
C'est la seule île dans cette région.

3 Corail Céleste



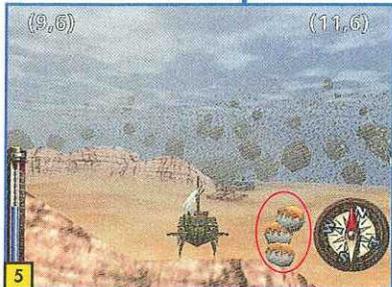
Sur une petite île aux coordonnées indiquées.

4 Cratère Argent



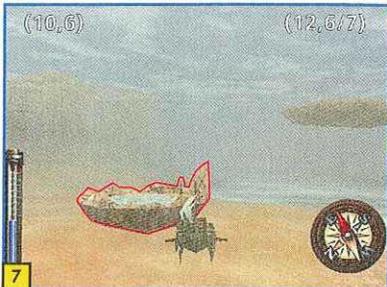
Sur le flanc nord-est de la grande île en pierre.

5 Rocher en Équilibre



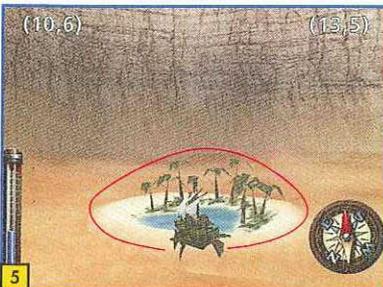
Juste au sud de Maramba.

6 Lac Errant



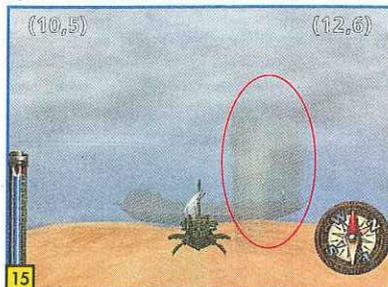
Il se déplace très lentement, vous ne pouvez le louper.

7 Oasis



Au milieu du petit désert.

8 Chutes de Sable



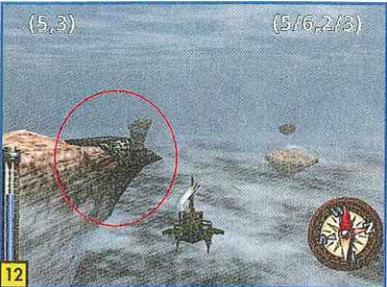
Sur l'île flottante au sud de Maramba.

9 Temple de Pyrynn



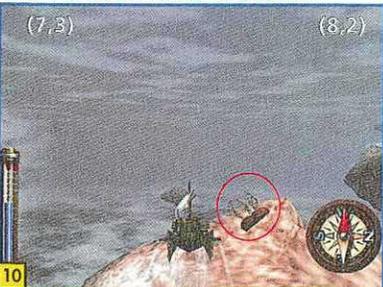
Elle est facilement trouvable aux coordonnées indiquées.

10 Rocher Bec



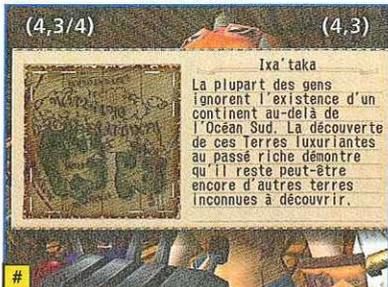
Près du mur de nuage, à l'ouest du trésor n°11.

11 Anémone Céleste



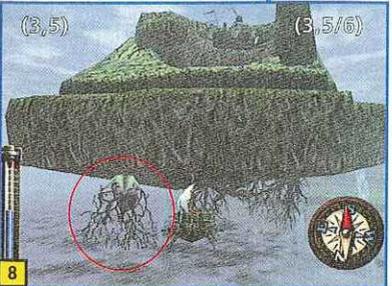
Près du mur de nuage, au sud-est de l'île des Pirates.

12 Ixa'taka



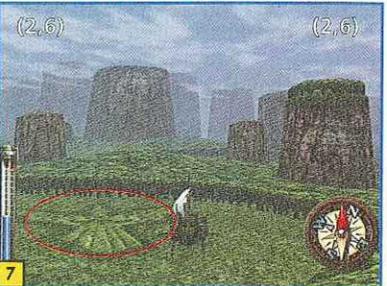
Vous découvrirez cet endroit automatiquement.

13 Fruits de Garpa



Sur la partie inférieure sud de l'île où se trouve Horteka.

14 Le Grand Oiseau



Sur le continent au nord-ouest d'Horteka. On le repère facilement.

15 Homme Doré



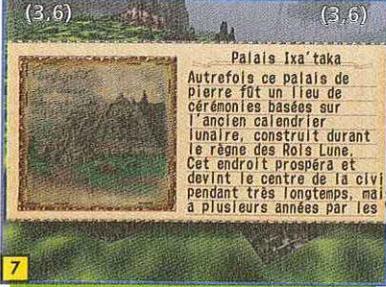
Sur la colline à l'ouest de la Hutte du Roi.

16 Portes de Rixis



Vous les découvrirez lorsque Isapa vous dira de rejoindre Rixis.

17 Palais Ixa'taka



Au sud du trésor n°15, entre les petites pierres au sol.

18 Village Ixa'ness



Sur une île au sud-ouest d'Horteka.

19 Bagues Mystérieuses



C'est sur une île invisible, à côté du trésor n°20.

20 Will 'o Wisps



Sur l'île au nord du passage qui relie d'Ixa'taka à l'Océan Nord.

21 Nid de Roc



Sur l'île à l'ouest du passage qui relie Ixa'taka à l'Océan Nord.

22 Le Trône Géant



Aux coordonnées indiquées, sur l'île la plus à l'est.

23 Ruines du Phare



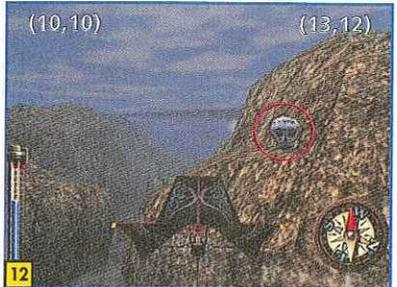
Sur la petite île avant le continent de Valua.

24 Palais Ancien



Aux coordonnées indiquées, près du cratère.

25 Rocher Crâne



Sur la partie nord des montagnes bordant le continent de Valua.

26 Ville en Pierre



À l'ouest des rochers, sur la partie nord des montagnes bordant le continent de Valua.

27 Cimetière



Au milieu du tourbillon, dans le détroit de Danel.

28 Pierre Philo



Sur une petite île aux coordonnées indiquées.

29 Fleur Ballon



Au nord du trésor 25, sur une île invisible.

30 Pays des Glaces



Vous découvrirez cet endroit automatiquement en vous rendant aux coordonnées indiquées.

31 Oiseau-glace



Vous verrez un passage entre deux montagnes à cet endroit. Dirigez-vous légèrement au sud-ouest pour trouver l'Oiseau-glace.

32 Géant de Glace



Sur l'iceberg le plus proche, à l'Est du Pays des Glaces.

Aide de jeu

33 Aurore
(5,12)



Aurore
Un spectacle de lumière qui embellit les cieux au dessus du Pays des Glaces depuis les temps anciens. Un pense que les Aurores sont causées par la gravité des Lunes, et une fois tous les millénaires, une convergence de lunes crée des aurores dans le no

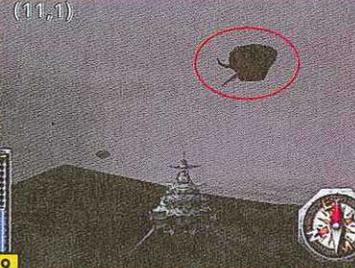
Allez aux coordonnées indiquées et promenez-vous en appuyant sur A pour la trouver.

34 Naufrage
(10,2)



Sur une petite île, légèrement au sud-ouest du Vortex menant au Récif Noir.

35 Nid du Calmar
(11,1)



Au-dessus d'un cratère sur la plus grosse île qui se trouve aux coordonnées indiquées.

36 Pierre Noire
(Récif Noir)



Dans la salle avec quatre Vortex, à l'intérieur du Récif Noir.

37 Yafutoma
(13,7)



Yafutoma
Dans les anciennes légendes, Yafutoma est une terre mythique à l'est, couverte d'or et peuplée de gens respectueux et fiers. Isolée du monde par des courants dangereux, elle a développé une culture bien distincte. Vyse, le Voleur Bleu, la dé

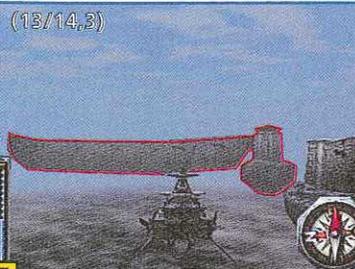
Vous la trouverez automatiquement en vous rendant aux coordonnées indiquées.

38 Nid de Uguisu
(12,4)



Sur une petite île proche du mur de nuages (du même côté que la sortie du Récif Noir)

39 Grande Muraille
(13/14,3)



Rendez-vous aux coordonnées indiquées et vous la verrez dans problème.

40 Oiseaux Errants
(13,9)



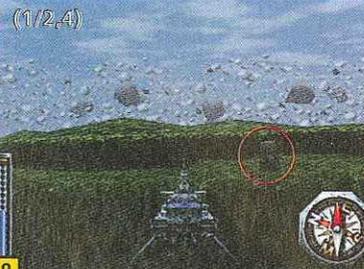
Ils volent en rond contre la face nord du Mont Kazai.

41 Dheerse
(14,8/9)



Légèrement au nord-est de Yafutoma, sur une grande île collée aux remparts.

42 Prince en peine
(1/2,4)



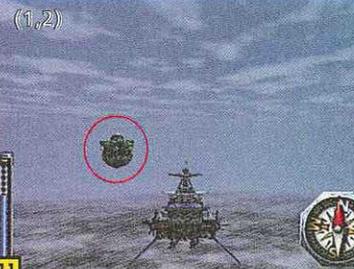
Entre le mur de rochers infranchissable et le mur de nuages noirs, aux coordonnées indiquées.

43 Île d'Epices
(12,6)



Partez du trésor n°38 et allez au nord pour rejoindre les coordonnées indiquées en appuyant sur A pour trouver cette île invisible.

44 Verger Mystique
(1,2)



Allez au niveau de l'île de Ryu-kan, et dirigez-vous à l'est, et dès que vous verrez des rochers apparaître au loin tournez au nord en appuyant sur A pour trouver cette île invisible.

45 Île Inversée
(13/14,3)



Elle est au nord/nord-est de la petite île la plus proche des nuages noirs aux coordonnées indiquées.

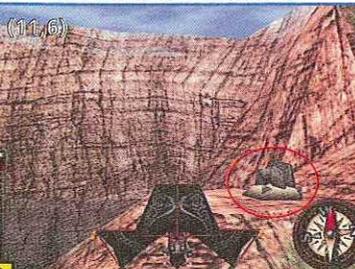
46 Terre est Ronde
(17,9)



Terre est Ronde
Jusqu'à la personne ne savait ce qui se trouvait au bout du monde, et tous pensaient que ce n'était qu'une longue et turbulente chute dans le néant. Mais après le retour de Vyse, le Voleur bleu, de son voyage autour appris que la terre était r

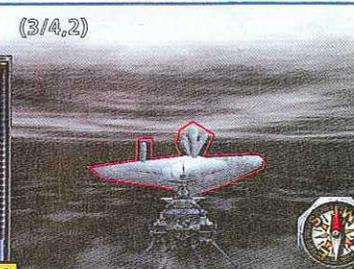
Vous ferez cette découverte automatiquement lorsque vous rejoindrez l'île Croissant au second CD.

47 Ruines de Rolana
(11,6)



Sur la partie est extérieure du Continent de Nasr, aux coordonnées indiquées.

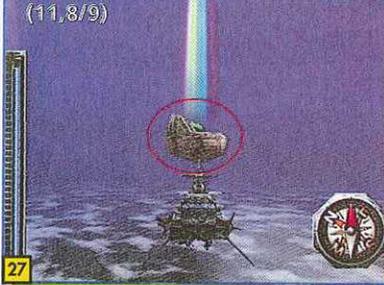
48 Croix-du-Sud
(3/4,2)



Rendez-vous aux coordonnées indiquées et vous la trouverez sans problème.

49 Île Arc-en-ciel

(11,8/9)



27

C'est une île invisible à la base de l'Arc-en-ciel qui se trouve aux coordonnées indiquées.

50 Lac Pierre Lune

(5/6,4)

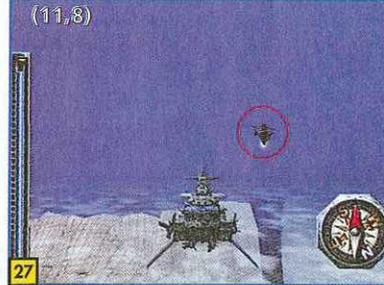


20

Vous le trouverez aisément en vous rendant aux coordonnées indiquées.

51 Etoile de Fer

(11,8)



27

Elle est au sud-ouest du trésor n°49.

52 Alupas

(2,6)



25

Fouillez près de la cascade de droite, sur l'île présente aux coordonnées indiquées.

53 Observatoire

(1/2,6/7)

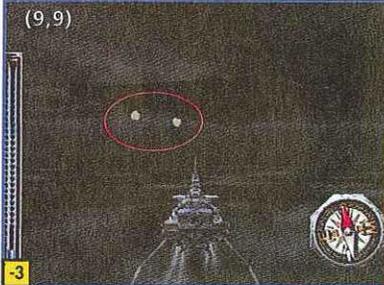


19

En haut d'une gigantesque colline, au nord-ouest du trésor n°52.

54 Lueurs Dansantes

(9,9)



-3

Vous les verrez facilement aux coordonnées indiquées.

55 L'Arbre Mère

(13,11)



20

C'est une île invisible, directement au sud de l'île Tenkou.

56 Bateau Fantôme

(Variable)

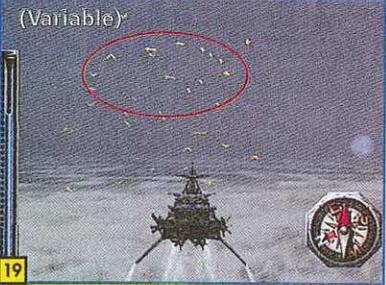


21

Il se promène sur le chemin indiqué en vert sur la carte des secrets. Suivez ce chemin en vous déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, et vous le trouverez.

57 Papillons géants

(Variable)

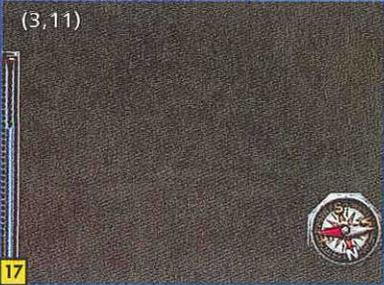


19

Ils font des aller-retour sur la ligne rose indiquée sur la carte des secrets. Promenez-vous sur cette ligne pour les trouver.

58 Point d'Eclipse

(3,11)



17

Promenez-vous aux coordonnées indiquées, et dès que l'écran devient très sombre appuyez sur A.

59 Nid de Loopers

(3,9)



9

En vous rendant aux coordonnées indiquées vous trouverez une île en pierres. Fouillez au sud de la partie est de l'île pour découvrir le Nid de Loopers.

60 Machine Volante

(6,5)



-3

Sur une petite île qui se situe aux coordonnées indiquées.

61 Epave Valuan

(8,7/8)

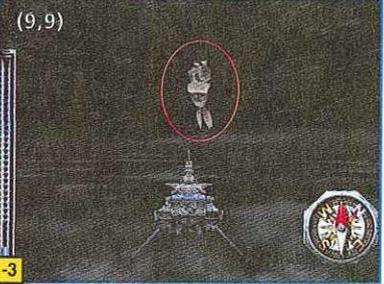


-2

Sur la seule île présente aux coordonnées indiquées.

62 Rabbats

(9,9)



-3

Allez au niveau du trésor n°54, et dirigez-vous au nord en vous collant au continent et en appuyant sur A pour les trouver.

63 Puits dans Fond

(4,6)



-4

A l'est et légèrement au sud de l'île Dangral. Avancez en appuyant tout le temps sur A pour le découvrir.

64 Poisson Ancien

(10,12)



-1

Promenez-vous aux coordonnées indiquées, et dès que vous apercevrez un poisson, appuyez sur A pour faire cette découverte.

Arcade

VIRTUA FIGHTER 4



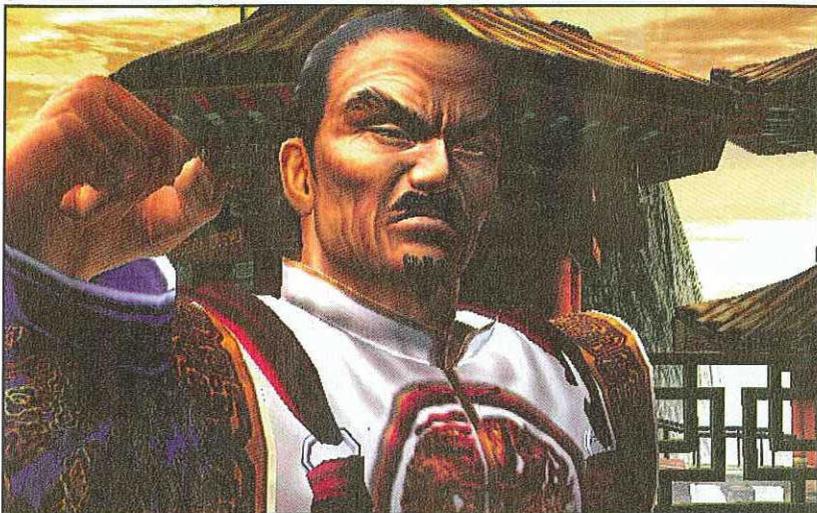
On remarque déjà une qualité graphique très prometteuse.



Les combats ne se dérouleront pas sur un seul axe mais offriront une liberté d'action lors des déplacements.

La présentation officielle de Virtua Fighter 4 sur écran géant lors de l'AOU Show au Japon a fait sensation ! Cette saga mondialement reconnue promet d'être d'un niveau technique particulièrement élevé. Sega et l'arcade, c'est un peu comme une l'histoire d'amour sans fin !

Luk

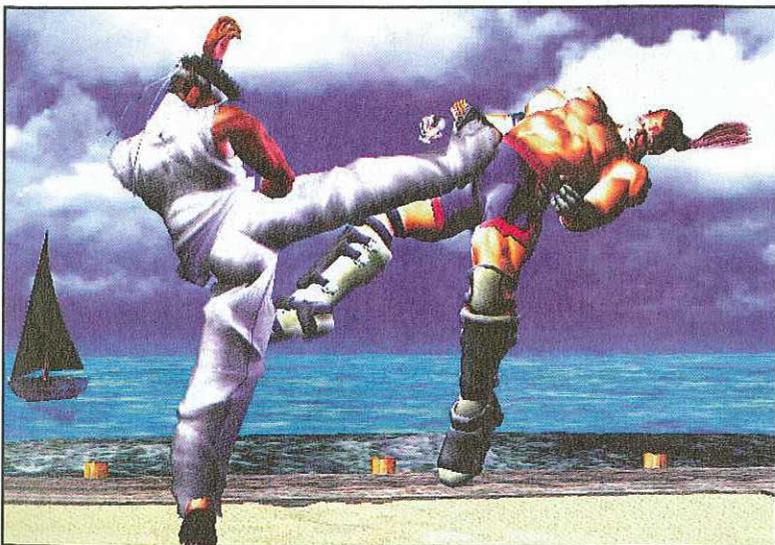


Lau-Chan possède un faciès à faire pâlir le premier adversaire venu... poing fermé et sourcils froncés.

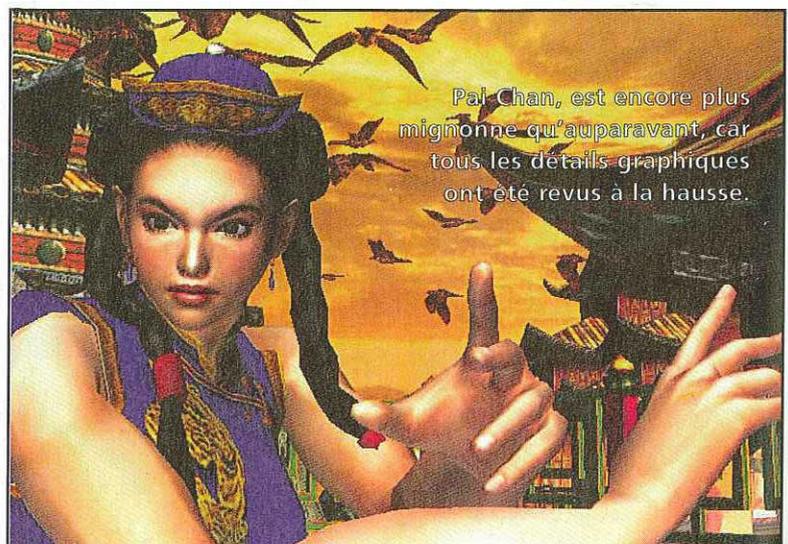
Le lancement des nouvelles bornes d'arcade Naomi 2, dans quelques mois, va être inauguré par l'un des jeux de combat les plus célèbres de tous les temps : Virtua Fighter.

Ce quatrième épisode, comme chacun des opus de la série, baptisera une nouvelle génération de graphisme en 3D. VF-4, présenté sur écran géant lors du salon de l'AOU Show au Japon, a très largement ébloui les spectateurs. On sait déjà que les personnages classiques de la série seront de la partie et qu'il y aura deux nouveaux combattants, un moine bouddhiste adepte d'une variante du kung fu, ainsi qu'une femme. Vous retrouverez donc Lau, Paï, Akira, Wolf, Aoi, Kage, Lion ou encore Sarah.

Yu Suzuki, le créateur de la série, a voulu revenir aux sources en proposant un système de combat utilisant trois boutons. Le bouton Escape, utilisé dans VF3, sera vraisemblablement supprimé. La grande nouveauté viendrait du fait qu'il serait possible de pouvoir contrer un contre. À titre de comparaison, dans Dead or Alive 2, il n'est possible de contrer qu'une attaque à la fois. Désormais, lorsqu'un adversaire sera en train de contrer un de vos coups, vous pourrez à votre tour parer son contre... Les scènes d'action seront donc plus évoluées, avec des retournements de situation fidèles à la réalité. En ce qui concerne la partie graphique, les vidéos présentées montrent déjà une gestion des angles de caméra et des travelling impeccable, ainsi



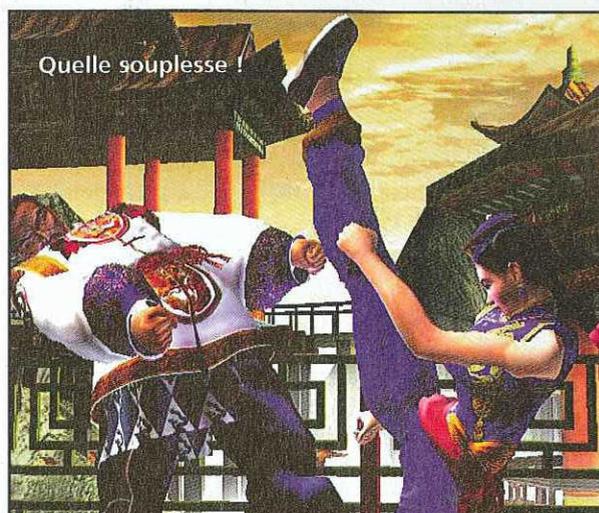
La prise en main sera sans doute toujours aussi technique et pointue.



Paï-Chan, est encore plus mignonne qu'auparavant, car tous les détails graphiques ont été revus à la hausse.



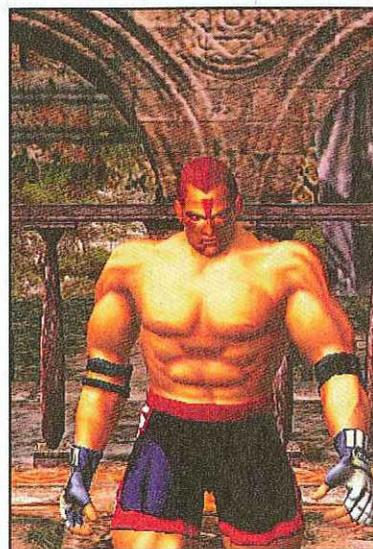
La neige se décompose sous forme de particules au fur et à mesure que les combattants se déplacent dans l'arène.



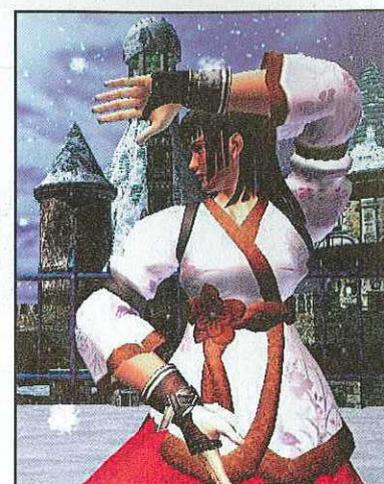
On verra sans doute chaque combattant effectuer des échauffements pendant la démo tournante.

que des environnements bien plus complexes et interactifs que dans Virtua Fighter 3. On remarque également que dans le niveau enneigé, lorsque Aoi et Kage se déplacent, il ne s'agit plus de simples petites traces de pas, mais plutôt d'effets de particules générant des éclats de neige. Le niveau de détail, pour les textures et le nombre de polygones, sera, une fois de plus, à la hausse. Le résultat final sera bien plus réaliste que Dead or Alive 2 et Soul Calibur réunis, imaginez donc...

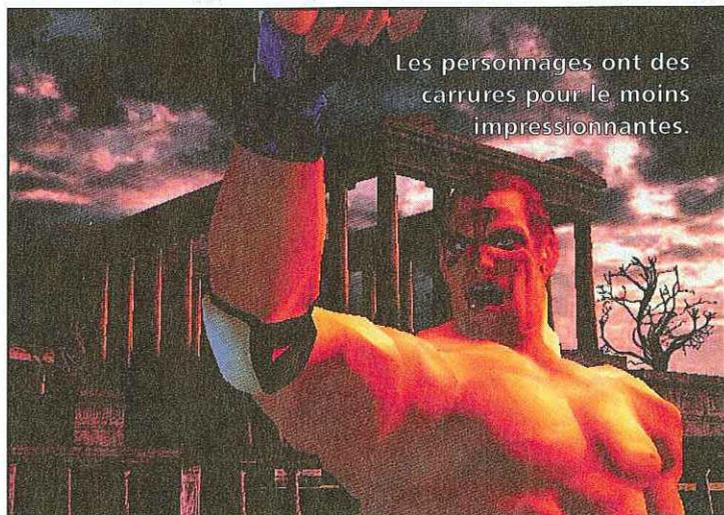
Les expressions des visages posséderont des animations élaborées, mais ce n'est pas tout : les animations des costumes, les cheveux et des muscles exploiteront au mieux les capacités de la Naomi 2. Virtua Fighter 4 sera vraisemblablement l'un des jeux de combat les plus fantastiques de ce nouveau millénaire. Sachez aussi que lorsque vous ferez un score à la fin d'une partie, il vous sera possible de le sauvegarder sur une carte magnétique réutilisable dans toutes les autres salles équipée d'une borne Naomi 2 dédiée à VF4. Quand on sait le travail fourni par le département AM2 de Sega sur le niveau de finition de ses produits, on ne peut que s'attendre à un jeu qui fera date. Enfin, l'AM2 serait en train de plancher sur un système de classement des scores via internet, nommé VF-NET, afin de réunir dans un proche futur tous les joueurs autour d'une même communauté. Vivement l'été prochain !



Wolf, le catcheur, prêt à tout pour mettre au tapis un ennemi après une prise au corps à corps.



Cette position est tout simplement impeccable. Il serait presque plus difficile de faire mieux dans la réalité...



Les personnages ont des carrures pour le moins impressionnantes.



Tel un ninja, Kage-Maru reste toujours ultra concentré sur son adversaire.

Arcade WILD RIDERS

ÉDITEUR : Sega
MACHINE : Naomi 2
DATE DE SORTIE : N.C.



Présenté lors de l'AOU Show du Japon, Wild Riders est sans aucun doute l'un des titres les plus impressionnants que nous ayons vus. Il s'agit d'un jeu de course de motos utilisant le même procédé graphique que Jet Set Radio (amélioré bien sûr...), et tout aussi amusant que Crazy Taxi. Imaginez ! Tout comme JSR, il sera lui aussi controversé en termes d'éthique et de moral. Vous pilotez une sorte de hooligan poursuivi par des hordes de flics. On vous laisse imaginer le reste... Il vous faudra foncer en milieu

urbain en effectuant des acrobaties pour le moins déjantées : "rodéo-moto", bonds gigantesques grâce à l'interactivité des zones urbaines, dérapages contrôlés...

Il n'y a pas de doute, si vous aimez Jet Set Radio et Crazy Taxi, Wild Riders vous rendra tout autant maboule (et surtout accro !) que notre bon vieux docteur... Sachez que Wild Riders s'inspire d'une ambiance très bédé américaine.

Au fil de votre progression dans le jeu, des petites fenêtres apparaîtront dans les coins de l'écran pour vous indiquer les positions des flics et encenser certaines phases d'action avec des mots "techniques" (wouatch !, bong !, etc.), un peu comme dans les vieilles séries kitsch des années 70.



À l'instar de Crazy Taxi, vous pourrez effectuer des figures incroyables.



Si les flics vous barrent la route, faites un dérapage contrôlé

CLUB KART

ÉDITEUR : Sega
MACHINE : Naomi 2
DATE DE SORTIE : N.C.

Ce jeu de karting s'annonce comme une bombe ! Comme il est jouable en réseau local, les salles pourront relier jusqu'à quatre bornes afin que quatre joueurs puissent se livrer bataille. Mais le plus impressionnant concerne la réalisation technique, aussi bien pour le graphisme que pour le son ou la maniabilité. La particularité de ce jeu est de vous proposer de personnaliser votre kart de compétition (nom, casque, habit, couleur, etc.), et tout comme pour VF4, vous pourrez sauvegarder vos scores (et votre kart...) sur une sorte de carte magnétique réutilisable à loisir (pour se faire d'autres parties). Les courses se dérouleront en plusieurs phases ou catégories : novice, B, A ou S. Et les décors ? Des villes, des côtes ou encore des montagnes. Un futur hit !



Baisse spectaculaire du prix des jeux Sega

Complétez votre collection !!!

Mini Prix



Super Mini Prix



Sega, Dreamcast, Toy Commander, House of the Dead, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Virtua Striker, Crazy Taxi, NBA 2K, Ecco the Dolphin, Virtua Tennis, Sega Extreme Sports, MSR, Jet Set Radio et Shenmue sont des marques déposées de Sega Corporation.
 SoulCibur™ & ©1998 1999 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
 Quake III Arena™, QIII™ ©1999-2000 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Quake III Arena™ for the Sega Dreamcast developed by Raster Productions LLC. Published and distributed by Sega of America Dreamcast, Inc. under license from Activision. Quake III Arena™, Quake™, the QIII™ logo, the Id™ logo and the Id Software™ name are trademarks of Id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. Quake is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States, the United Kingdom, Canada, France, Spain, Germany, Italy, Australia, Japan and the Benelux. Raster Productions™ is a trademark of Raster Productions.
 Sega is a registered U.S. trademark. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD.
 © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. All Rights Reserved. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc.



RM Concept

POKEMON GOLD ET SILVER : DÉCOUVREZ LES TOUS ! LES CENT NOUVEAUX POKÉMON EN PHOTO !

100%
consoles

100% consoles

ZOE : ZONE OF THE ENDERS La PS2 frime un max !

DOSSIER PIRATAGE:
Aucune console n'est épargnée !

VIRTUA FIGHTER 4,
*L'arcade bientôt
sur PS2*

La Game Boy Advance présentée au Japon,
avec en vedette Pokémon GBA !

N° 5 AVRIL / MAI 2001 - 85 F - Belgique : 240 FB - Suisse : 9,15 FS - Luxembourg : 240 FL - Maroc : 30 MAD

**DISPONIBLE ACTUELLEMENT CHEZ
VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX**



VANISHING POINT®



**LE TEMPS
VOUS EST COMPTÉ**

