

NOVEMBRE/DÉCEMBRE 2001 • France métropolitaine : 35 F/5,34 €

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA®

SHENMUE 2 la totale sur 10 PAGES !

Actualités

Donnerman Online
Capcom VS SNK 2
Yoga Booga
Joigan Bros
SO ver.2

reviews

Devil Twin
Lead Hunter
Dragon Riders
Virtua Tennis 2

9201 -4 -35,00 F-5,34 € -RD



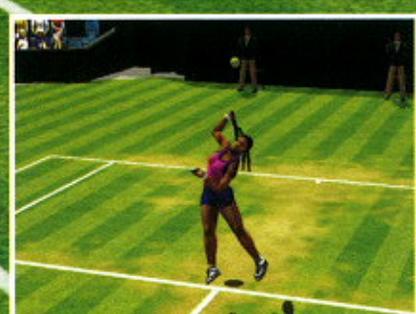
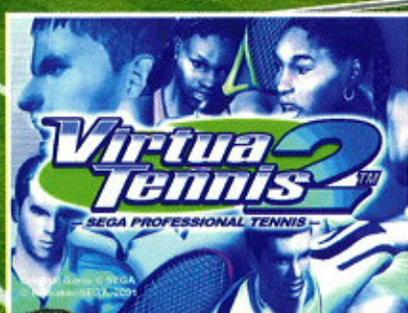
Luxembourg : 245 FL/6,07 €
Belgique : 250 FB/6,20 €
Nouvelle Calédonie, Polynésie : 750 CFP



Virtua Tennis 2™

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

SORTIE LE 23 NOVEMBRE !



DISTRIBUE PAR
biaben

VIRTUA TENNIS 2 est une marque déposée par SEGA

Courrier des lecteurs

Bon, avant tout, je vous conseille de lire mon édito, car il contient beaucoup d'explications sur ce qui se passe en ce moment, tant pour votre magazine préféré que pour la Dreamcast. Ceci étant dit, je suis très content d'avoir reçu à nouveau beaucoup de courrier. Continuez à nous écrire, cela nous fait toujours plaisir, et n'hésitez pas à nous envoyer des dessins.

Ce mois-ci, je répare une petite injustice, en vous mettant en grand format, pleine page, deux superbes dessins que nous n'avions pas pu passer dans les numéros précédents. Panda



Alex nous a écrit une longue lettre, et comme il avait mis un timbre, je n'aurais eu aucune excuse de ne pas lui répondre ! J'ai donc pris le timbre et décidé de lui répondre dans le mag... Malin, non ?

Salut à toute l'équipe du meilleur magazine Dreamcast ! Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour vos tests qui sont très bien construits, je trouve génial que vous ayez autant d'actualité pour la console de Sega. Panda, j'espère que les lettres des lecteurs sont toujours le rayon de soleil de ta matinée, comme tu le disais si bien dans le numéro de juillet-août. Après ces quelques compliments, j'ai une critique à formuler : j'entre chez les marchands de journaux pour acheter votre mag. Je regarde le GD est qu'est-ce que je vois ? Des démos, certes jouables, mais de jeux qui sont dans ma logithèque depuis bien longtemps et qui commencent à dater ! Pourquoi ne pas avoir mis de démos de jeux un peu plus récents ? Surtout pour 49 balles ! Voilà, excuse-moi, mais ça m'a un peu déçu.

Ne t'excuse pas, je comprends tout à fait, et je suis plutôt d'accord avec toi. Le dernier GD n'était pas le meilleur... mais c'était le dernier, avec pour but de faire découvrir tous ces hits aux nouveaux possesseurs de Dreamcast. Malheureusement, comme je l'ai dit, et je le répète, ni Sega France ni l'équipe du magazine n'avions aucune influence ou droit de regard sur le contenu des GD-Rom. C'est Sega Europe qui s'occupait de tout et les fournissait aux différents DC Mag officiels d'Europe. Ah, si j'avais mis ce que je voulais, vous auriez eu Shenmue 2 et Virtua Tennis 2 en démo jouable... Maintenant, Sega n'a plus aucun GD-Rom à nous fournir, et nous sommes le dernier DC Mag officiel existant dans toute l'Europe ! Alors, on fait de notre mieux, mais croyez-nous, c'est pas facile.

Voilà une question très très importante pour moi : est-ce qu'il y a des études spéciales pour devenir testeur de jeux vidéo dans un mag, ou, plutôt, comment avez-vous fait pour faire ce métier ?

Un des ces quatre, on fera un dossier vous racontant les différentes histoires de chacun. Mais pour répondre à ta question : une école de journalisme n'est pas obligatoire. Par contre, c'est un plus. Avant tout, il faut : bien connaître les jeux vidéo, savoir écrire rapidement et pas n'importe comment, être sérieux. Devenir journaliste, c'est un métier, et pas un jeu, et à ce titre, ce n'est pas toujours drôle...

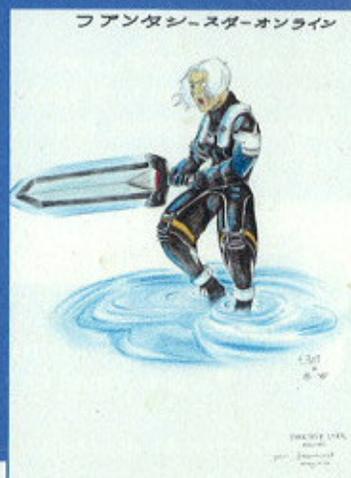


Jérôme nous envoie un superbe dessin, accompagné d'une lettre pleine d'émotion, partagée, je pense, par la plupart d'entre vous.

J'ai 18 ans et je suis plein de rêves, mais j'en ai un qui ne m'appartient plus, mes enfants ne connaîtront peut-être jamais une console du maître Sega. Je dis "maître", car comme pour beaucoup de personnes, c'est lui qui a commencé ma formation de gamer sur Master System, et qui l'a poursuivie sur les plates-formes qui suivirent. Donc je souhaite de tout mon cœur que Sega revienne dans le marché des consoles et que le vendeur de hi-fi retourne à sa place.

Pour changer de discours, sur quelle console trouvera-t-on les prochains Shenmue, Nintendo ou Xbox ?

Aucune information officielle ne répond à ta question. Donc, je te donne mon avis, qui n'engage que moi. Shenmue 3 sortira probablement sur plusieurs supports, voire sur tous... DC incluse, peut-être.



Un petit dessin, sans lettre, mais de bonne qualité.

Merci, Julien !



Courrier des lecteurs



Salut, le Panda ! Tout d'abord, je voudrais te dire que je t'adore, depuis l'époque de Consoles Plus. En fait, tu ne dois sûrement pas recevoir beaucoup de lettres comme celle-ci. Je t'écris sur un sujet très important dans la vie. Je ne parle évidemment pas des jeux vidéo mais des études. Je suis en troisième, et, je ne sais pas si tu es au courant ou pas, mais cette année je dois trouver une entreprise ou faire un stage de trois jours. En fait, j'aimerais devenir, comme toi, journaliste spécialisé dans les jeux vidéos.

Pour ce qui est des stages, on nous en demande assez souvent, et tu te doutes qu'il y n'y a pas des tonnes de places. Mais tu peux toujours tenter ta chance !

J'en profite pour te poser une question sur les jeux. Je m'adresse au joueur et non au journaliste : j'aimerais savoir si tu aimes vraiment une console plus qu'une autre.

Il y a beaucoup de consoles qui ont marqué mes longues années de joueur... Bien que j'aie eu professionnellement à peu près toutes les consoles en mains, il y en a que j'ai apprécié plus que d'autres, bien entendu. Les deux consoles qui m'ont le plus marqué sont la PC Engine de Nec avec son lecteur de CD, et la Super Nintendo. Entre la Saturn et la PSone, j'avais un petit penchant pour la Saturn, je l'avoue. Bon, pour ce qui est des "nouvelles" consoles, je ne dirai rien, sinon je vais me faire taper dessus !



Un joli dessin de Bomberman de la part de Sofian ! Je crois qu'on attend tous ce jeu avec beaucoup d'impatience pour de folles parties multijoueur.



Guillaume, qui a vingt ans, nous envoie une lettre et un dessin très réussi ! Donc, on le publie.

Dans mon dessin, quel personnage ne fait pas partie des jeux Dreamcast, et quel est ce jeu ? (Aide : Saturn)

Ce doit être le deuxième ou le troisième en partant de la gauche en haut, mais je ne vois pas...

Est-il possible de vous voir sur PSO ?

On y a joué à la redac, mais je ne l'ai pas repris en main depuis un moment.

Est-ce que Propeller Arena sera on-line en France ?



On ne sait jamais, mais je ne pense pas.

Enfin, est-ce que D2 sortira en officiel ? Sinon, cela vaut-il vraiment le coup de l'acheter en américain ?

Non et non. À moins que tu ne le trouves d'occase vraiment pas cher.



Mathieu, fan de Sega depuis la Megadrive, m'a envoyé une disquette contenant un dessin, mais aussi sa lettre... ce qui (feignant comme tout panda), m'a évité de la recopier !

Est-ce qu'une conversion des jeux PC Max Payne et Swat 3 Edition Elite (avec la possibilité de jouer en multi-) sur Dreamcast est prévue ?

Non...

Est-ce que le VGA-Box est sorti en Europe ? Où puis-je me le procurer ?

Dans toutes les bonnes boutiques...

Est-ce qu'un modem 56 Ko est prévu pour l'Europe ? Et l'ADSL (Faut quand même pas rêver...)?

Non... mais tu peux te procurer en import la carte pour brancher ton ADSL sur la Dreamcast (faut savoir bidouiller un peu, par contre ! Et il te faut un hub).

J'aimerais aussi passer un coup de gueule face au jeu Rainbow Six sur DC : les développeurs auraient pu se fouler ! Je ne vois aucune différence avec la version PC ! On est quand même sur une 128 bits !





Courrier des lecteurs



Mustafa a 18 ans, et nous envoie une photo de lui et de ses potes. On la publie, bien sûr. Et puis, il a surtout un petit message à faire passer à ses copains de PSO.

"Mustafa, leader des Anges de Sang, sera de retour au mois de novembre en ligne sur PSO."



Tiens, une fille ! Qui se prénomme Aurélie, ou Buffy pour ses copains de PSO. Elle nous envoie un dessin ayant pour thème Skies Of Arcadia.

Une rumeur dit que SoA 2 sortira sur PS2. Qu'est-ce que c'est que cette %#& ?*

Je n'ai rien entendu à ce sujet. SoA 2 n'est prévue sur aucune console pour l'instant.

Serait-ce possible de rajouter quelques pages sur les mangas ?

C'est désormais chose faite, puisque vous avez été assez nombreux à le demander.

Voulez-vous que je vous envoie un dessin de Vyse et ses amis ?

Et comment ! J'aime bien afficher sur les murs de la rédaction les dessins des lecteurs !

Je peux dire bonjour à mes amis de PSO ?

Bien sûr !

Salut à : Ezekiel, Sakura, Mat, Zeus et Night Lady ! Wazzupp ?



Narcisse veut absolument être publié. En gentil Panda que je suis, je m'exécute !

Est-ce que Sega va un jour sortir une nouvelle console ?

Non. Bon je sais qu'on peut toujours rêver. Le passé est le passé, et il faut se faire à l'idée (aussi insupportable soit-elle) que Sega est désormais un éditeur tiers. Il faut que Sega nettoie complètement ses comptes, et se réorganise. Cela va prendre quelques années.



Joseph nous envoie plein de questions, dans une lettre très bien écrite, avec une jolie écriture !

La date de sortie de Shenmue 2 ?

30 novembre.

Est-il prévu un deuxième opus de Skies of Arcadia, Jet Set Radio, Soul Calibur et Toy Commander ?

Sur Dreamcast, pas à ma connaissance. Soul Calibur 2 est prévue sur NGC, et Jet Set Radio sur Xbox.

Est-ce que Bleem va continuer à sortir de nouveaux "émulateurs" ?

Oui, sont prévus : Metal Gear Solid ainsi que Final Fantasy.



Pierre, qui avoue qu'il ne sait pas dessiner, ne nous envoie donc qu'une lettre. En poussant quelques coups de gueule !

Moi, j'aimerais bien savoir où vous êtes allés chercher une note de 3/10 à Alone in the Dark et une note de 5/10 à Spiderman ? Et encore une note de 3/10 à Canon Spike ?

Z'êtes vachement difficiles, vous... Bravo encore pour être le "survivor" des magazines consacré à la DC.

C'est vrai que l'on note assez sévèrement. Mais, comme on est le magazine officiel, je voulais dès le départ qu'il n'y ait aucune confusion possible : on est officiel, mais on dit ce qu'on pense de jeux. Canon Spike se finit trop rapidement, même si c'est vrai qu'il est fun... Spiderman est un jeu sympa, mais 5/10 me semble une note correspondant parfaitement à sa valeur, sur DC, où il y a un paquet d'excellents jeux. La note d'Alone ne reflète pas la valeur du jeu, mais, comme Cheub l'a expliqué dans le test, on a marqué le coup, car le jeu comporte des bugs, qui vous obligent reprendre une ancienne sauvegarde. Ce qui nous paraît totalement inadmissible sur console. Donc il a perdu plusieurs points à cause de cela, sans bugs, il aurait facilement eut un 7/10. Enfin, Pierre recherche des gens pour l'aider à faire un site internet sur les jeux vidéos. Voici son e-mail, si vous désirez lui donner un coup de patte : tails2500@aol.com.



Courrier des lecteurs

Comme vous avez été très nombreux à nous demander une présentation de l'équipe du magazine, nous n'avons eu d'autre choix que d'obtempérer. Sachez que lors du tournage de ces scènes, aucune console Dreamcast n'a été maltraitée.



CHEUB

Véritable identité :

Sébastien Le Charpentier.

Jeux préférés :

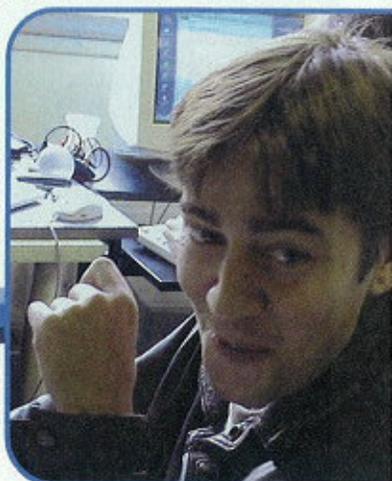
Resident Evil Code Veronica, Soul Calibur, Chu Chu Rocket.

Coups spéciaux :

- **Concentration ultime.** Cheub peut allégrement perdre toute notion du temps et du monde extérieur, pour émigrer corps et âme dans un écran. Toute tentative de communication reste vaine jusqu'à la fin de sa transe.
- **Casquette Magique.** Cheub ne se sépare jamais de son couvre-chef préféré. Il s'en sert comme d'un redoutable projectile. Voir Cheub sans sa casquette vous oblige à faire un jet de sauvegarde contre la pétrification.

Signes particuliers :

- Porte des casquettes.
- Collectionne les gadgets inutiles.



Véritable identité :

Luc Jouillat.

Jeux préférés :

Jet Set Radio, Soul Calibur, 24 H Le Mans.

Coups spéciaux :

- **Dilatation du Temps.** Quand il dit qu'il est prêt dans un quart d'heure, on va faire les courses au supermarché, on prend une bière et on confirme son rendez-vous chez le dentiste.
- **Discours Illusoire.** Luk peut parler pendant une demi-heure sans reprendre son souffle. La plupart de ses victimes s'endorment avant d'avoir compris ce qu'il dit.

Signes particuliers :

- Évite la lumière du jour.
- A un goût prononcé pour la musique thaïlandaise.



LUK



KIM

Véritable identité :

Kim Lan Doan.

Jeux préférés :

Soul Calibur, Shenmue, Confidential Mission.

Coups spéciaux :

- **Transmission de Maladies.** Sort saisonnier extrêmement puissant. Kim l'utilise en hiver. Elle chope la grippe et comme elle aime partager, elle en fait profiter ses amis.
- **Sushi Machine.** Maîtresse dans l'utilisation des armes indirectes, Kim a des talents cachés pour les poisons (ou la cuisine, suivant le point de vue où l'on se place).

Signes particuliers :

- Parle et lit le japonais.
- N'a jamais rendu son mémoire à sa fac de japonais.





LANDOV

Véritable identité :

Louis-David Delahaye.

Jeux préférés :

Soul Calibur, Marvel VS Capcom 2, Grandia 2.

Coups spéciaux :

- **Excuse Vaseuse.** Arrive en vous racontant sa vie et ses malheurs pour vous faire verser des larmes (aucun jet de sauvegarde).
- **Décathlon.** Grâce à un effort de concentration, Landov peut déclencher une crise de Parkinson, ce qui le rend imbattable aux jeux de sport où il faut bourriner sur un bouton. Il est regrettable, en revanche, qu'il ne sache pas mettre fin à la crise.

Signes particuliers :

- Branche les consoles japonaises sur du 220 V.
- Faire régulièrement ses partiels.



PANDA

Véritable identité :

François Garnier.

Jeux préférés :

Grandia 2, Virtua Tennis, Soul Calibur.

Coups spéciaux :

- **Mouvement Silencieux.** Se faufile dans le plus grand silence malgré sa masse, pour sauter sur les divers membres de son équipe en criant un bruyant « Boohh ».
- **Regard de la Méduse.** Un pouvoir terrifiant, même s'il faut que l'animal passe au préalable une nuit blanche, malheur à ceux qui croisent dès lors son regard.

Signes particuliers :

- Un goût prononcé pour la cuisine (quand ce n'est pas lui qui la fait).
- S'est parfaitement adapté à sa vie en captivité.



VINCENT

Véritable identité :

Vincent Galopain.

Jeux préférés :

Quake 3, Capcom Vs SNK 2, Soul Calibur 2.

Coups Spéciaux :

- **Rire du Phoque.** Notre cher Vincent peut, lors d'une de ses mémorable crises de fou rire, émettre des sons qu'on croyait impossibles à une bouche humaine de sortir. C'est un coup qu'il peut utiliser à volonté.
- **Le Chat Noir.** Plus qu'un coup, c'est une malédiction qui entoure Vincent, dès qu'il n'a plus de points de mana. Son dernier achat : une moto 125 cm³, qui, le soir même, ne voulait plus démarrer...

Signes particuliers :

- Tient son pad DC à l'envers.
- Ne ment jamais (enfin, c'est lui qui le dit).



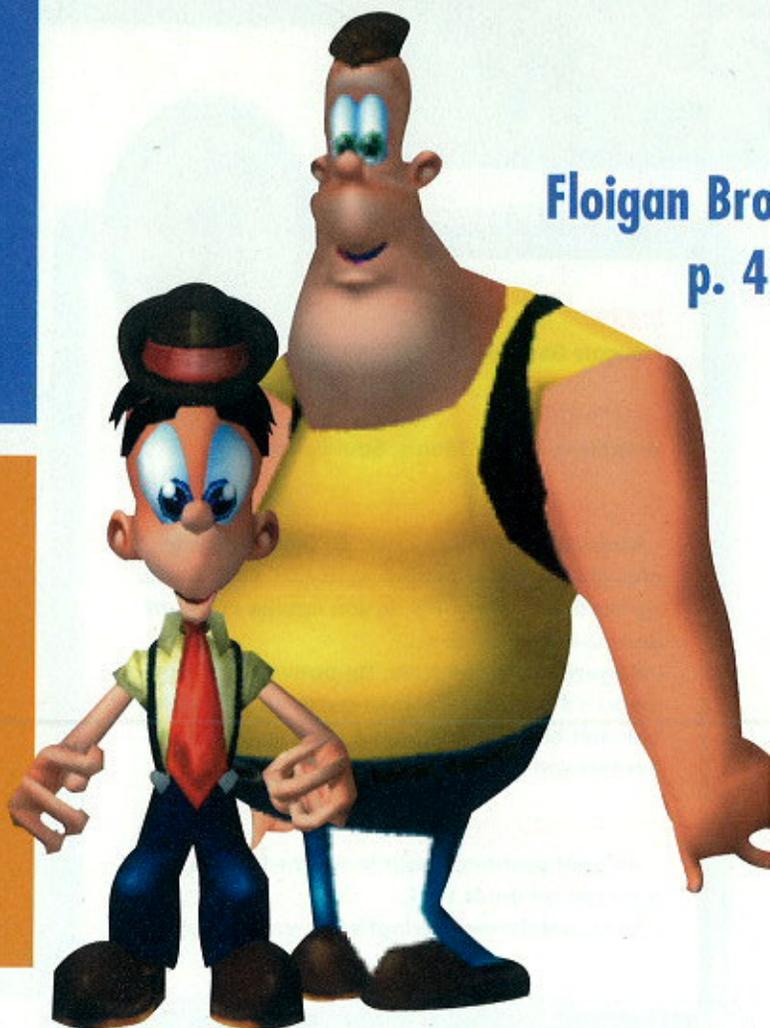
ÉDITO

Comme vous avez pu le constater, le prix du magazine a baissé. Et pour cause : il n'y a plus de GD-Rom. Avant que vous me maudissiez, je tiens à vous en expliquer les raisons. Sega Europe a décidé de ne plus produire de GD-Rom Dream-On. Ni nous, ni Sega France n'y pouvons quoi que ce soit, et je peux vous garantir qu'on a tout essayé pour trouver une solution. Mais rien à faire... Donc, plus de GD – mais nous espérons tous que, malgré cela, vous continuerez à apprécier le magazine !... Au fait, tant que je suis dans les mauvaises nouvelles, autant continuer. Le *Dreamcast magazine* français est le dernier en Europe. Nos confrères anglais ont cessé leur parution... avec tristesse. Mais dès qu'ils n'ont plus eu de GD, leurs ventes se sont écroulées et ils n'ont eu d'autre choix que d'arrêter la publication. Bon, je sais que vous n'avez par forcément l'habitude d'entendre dire les choses aussi crûment, mais que voulez-vous, la langue de bois, ça n'a jamais été mon truc. J'estime que vous êtes, chers lecteurs, ceux qui nous font vivre, et qu'à ce titre, nous vous devons respect et franchise. Je ne vais pas vous mentir, la situation est un peu tendue. Quoi qu'il arrive, on aura fait un bout de chemin ensemble, et je suis, ainsi que toute l'équipe, fier d'avoir pu faire ce magazine. Au dernier officiel d'Europe, j'octroie le titre glorieux de "survivor" ! Considérons qu'à partir de maintenant, chaque numéro qui sortira sera du pur bonus, et que nous avons déjà rempli notre pari : aller aussi loin que possible avec vous, amoureux de la Dreamcast. Enfin, bon, on n'est pas encore morts ! En fait, comme toujours, cela dépend uniquement de vous. Si ce numéro sans GD fait des ventes catastrophiques, il sera le dernier. Si vous nous soutenez, nous serons fidèles au poste. Même si je sais que le magazine n'est pas parfait, je peux vous assurer qu'on fait le maximum, et que ce n'est vraiment pas facile !

Panda



Ooga Booga
p. 4



Floigan Brown
p. 4

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

Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Vincent Galopain, Louis-David Delahaye, Danièle Stantcheva.

Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B. 429 558 893. Siège social : 29, rue Étienne-Dolet, 94140 Alfortville.

GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé en CEE. Photogravure : Angelo Production.

ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution.

Remerciements à Sega France.



SOMMAIRE

COURRIER :	3	Bombberman Online	38	Virtua Tennis 2	76
		Ooga Booga	42	Dragon Riders	80
ACTUALITÉS :		Floigan Bros	48	Shenmue 2	84
Internet	12	REZ	52		
Run Dim as Black Soul	16	Matt Hoffman Pro BMX	54	TEST :	
Capcom VS SNK 2	18	Death Crimson OX	56	Soldier Of Fortune	94
Digi Charat Fantasy	22	Bleemcast	58		
Hissatsu Konjin	23	Sega Bass Fishing 2	60	ZOOM :	
Zero Gunner 2	24			Les Incontournables	100
Razor Freestyle Scooter	26	PREVIEWS :		Dossier Sega History	104
PSO ver.2	28	90 Mn	62	Les Mangas	110
NBA 2K2	34	Propeller Arena	64		
NHL 2K2	35	Head Hunter	66	ARCADE :	106
Alien Front Online	36	Evil Twin	72		



Head Hunter
p. 66

Virtua
Tennis 2
p. 76



Shenmue 2 p. 84

Internet

Encore plein de sites à visiter ! Pour s'informer, se divertir, s'épanouir... il y en a pour tout le monde. Vous verrez que notre sélection est très hétéroclite. Mais la toile s'agrandissant sans cesse, ça devient dur de parler de tout !

Fous de Sonic

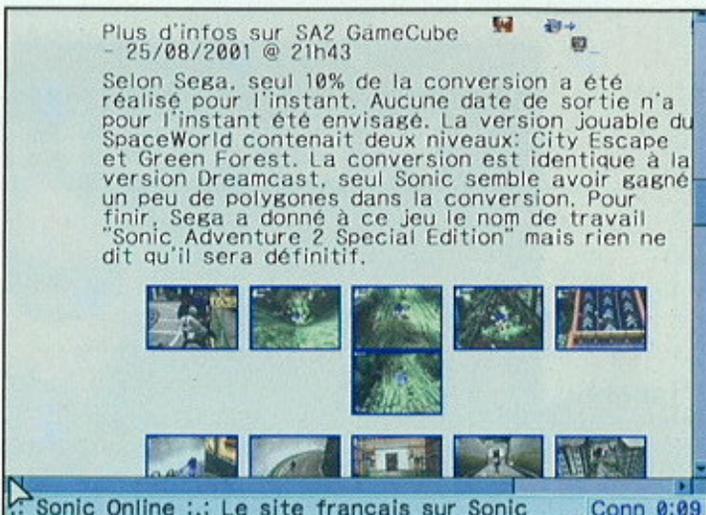
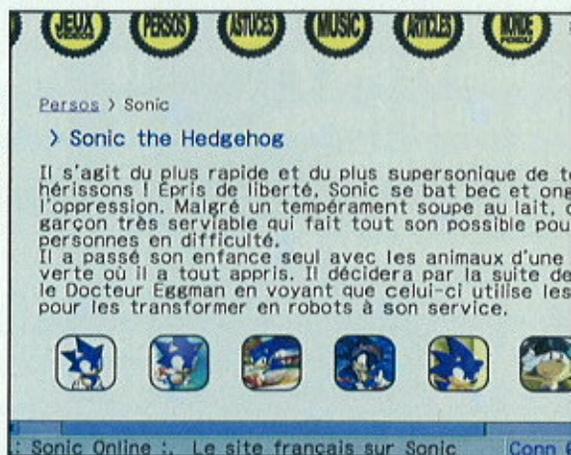
Voilà mon coup de cœur du mois. Entièrement dédié à notre hérisson bleu préféré, ce site déborde d'informations, d'astuces et de bonus qui auront largement de quoi laisser bouche bée les plus grands fans qui disent tout savoir. On y apprend les dernières nouveautés sur les prochains Sonic développés pour les nouvelles consoles, comme la Game Boy Advance ou la Game Cube. On trouve également une historiographie des jeux, illustrée par des captures d'écran, pour se faire une véritable idée sur leur contenu. On découvre (ou redécouvre) les personnages plus ou moins récurrents de la série, accompagnés d'une vidéographie afin de les resituer dans la saga. Vient ensuite l'incontournable rubrique "astuces" traitant de tous les volets, et plus particulièrement de SA2, avec un pas à pas pour chaque perso, et les instructions pour avoir un A au classement. Le webmaster a également collecté plusieurs articles, allant des interviews (en anglais) et coupures de presse au *making of*, avec premiers crayonnés à l'appui. Viennent s'ajouter des articles traitant d'actualités secondaires mais non dépourvues d'intérêt, telles les dessins animés sur Sonic ou un récapitulatif des événements organisés à l'occasion du dixième anniversaire de notre mascotte. Et, pour finir, on a droit à de bons gros cadeaux : musiques, fonds d'écran, skins, GIF animés, sonneries pour portable et plus encore. Je récapitule : en un mot comme en cent, ce site est une pure mine d'or, à découvrir de toute urgence.

L'adresse : <http://soniconline.fr.st>

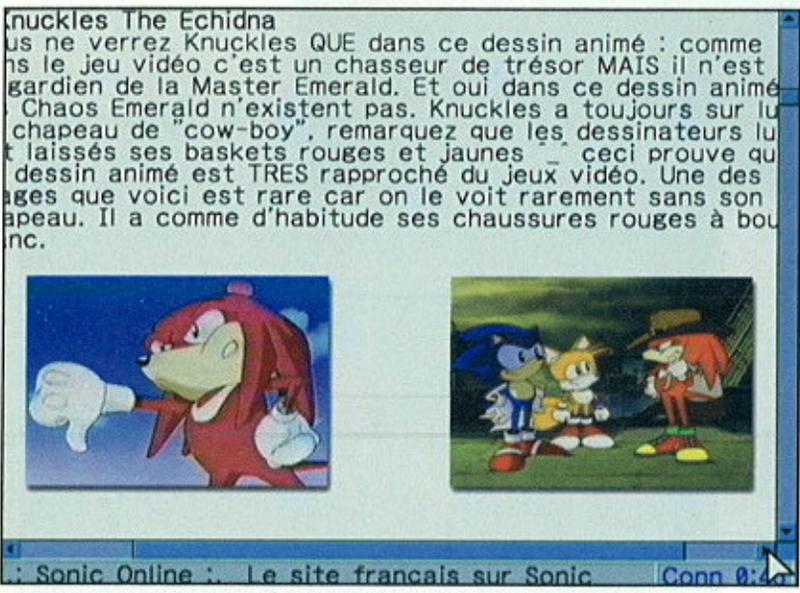


Sonic the Hedgehog sur Megadrive. Ah, nostalgie... nostalgie...

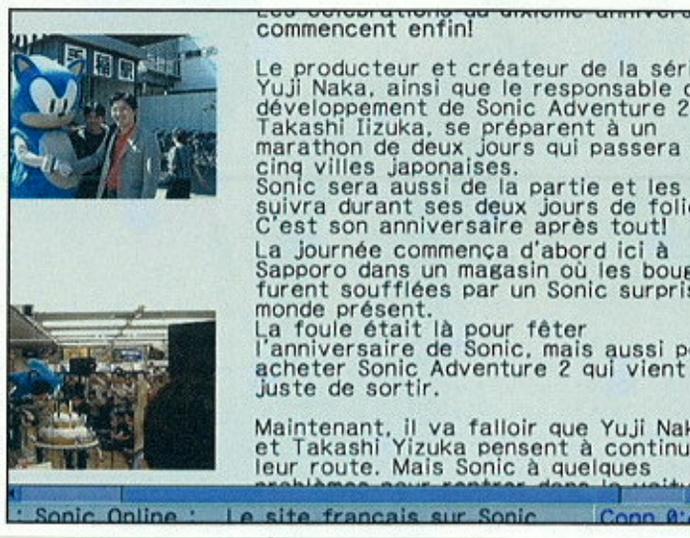
L'évolution du hérisson bleu à travers <les jeux vidéo.



Pour agrandir une image de Sonic sur Game Cube, cliquez dessus.



Le dessin animé, qui était passé plus ou moins inaperçu.

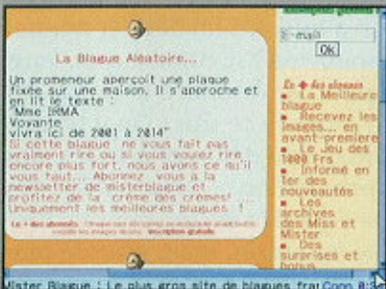


Que s'est-il passé au Japon pour l'anniversaire de Sonic ?

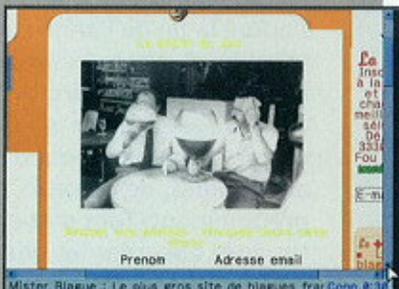
Rire un bon coup

Parce qu'il est conseillé de rire au moins une fois par jour et que ça ne fait pas de mal de dépasser cette prescription, parce qu'on a chacun son sens de l'humour, parce que je prends soin de vous, pour toutes ces raisons, vous pouvez visiter ce site qui répertorie 16 500 blagues. Mignonnes, grivoises, déplacées, noires, elles sont toutes réparties par catégorie (bêtisier, charade, Toto, Carambar...). À côté, on trouve des cartoons, des dessins, des fausses pubs et des photos humoristiques. Par ailleurs, on peut aussi envoyer ses plus belles grimaces, avec ou sans *morphing*, pour se voir de l'autre côté de l'écran. Seul ou à plusieurs, on y trouve toujours de quoi se déridier un petit peu.

L'adresse : <http://misterblague.com/>



La blague du jour.



Quand on aime, on ne compte pas.

Phantasy en image

L'univers imaginaire foisonne d'animaux produits de croisements inimaginables. A ce bestiaire extraordinaire, des artistes donnent vie, à travers des croquis, des dessins, voire des tableaux. Ce site recueille de nombreuses illustrations riches en couleurs et en détails, réalisées par de grands artistes (entre autres, Luis Royo), le tout réparti en huit catégories d'êtres fabuleux et irréels : fées, super-héros, anges, dragons, vampires, centaures, sirènes, démons et succubes. Au final, ce sont 277 œuvres qui sont réunies, et on en trouve vraiment pour tous les goûts.

L'adresse : <http://perso.fr.maniasys.com/aza/>



Un ange déchu ?



Un démon revenant des limbes.

Grand concours national de rââteaux

Aïe, se prendre un rââteau, c'est dur. Insoutenable pour certains, quotidien pour d'autres. Des centaines de filles et de garçons qui en ont fait la triste expérience racontent, dans ce site, leurs tribulations et déboires sentimentaux. Que l'on ait un œil moqueur ou une simple envie de se sentir moins seul(e), on trouvera de nombreuses histoires narrées par les plus désespérés des surfeurs qui se sont pris un ou plusieurs rââteaux monumentaux. Mais n'allez pas croire à de la méchanceté gratuite, le but du site est écrit noir sur blanc : aider les grands timides à aborder les autres, et, si l'on s'est fait jeter, prendre comme prétexte la participation à ce concours pour ne pas se sentir le roi des losers. Attention tout de même, c'est un vrai concours, avec règles et codes (on trouvera toutes les explications nécessaires sur le site). Il faudra bien comprendre le système de notation pour bien apprécier des perles, comme, par exemple l'appellation "Ugly rââteau" qui signifie "sortir avec un laideron". Par ailleurs, des points de pénalité sont infligés si le candidat est saoul. Mais une fois toutes ces notions en tête, on peut lire les fiches des scores avec délice. Avis aux amateurs, la session 2001-2002 débute, et les meilleurs gagneront un cadeau. Sachez que ceux de l'année dernière ont eu la cassette vidéo de *La Boum*.

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

	Difficulté technique	
Double rââteau	2ème rââteau avec la même personne, dans la même journée	+1
Multiple rââteau	idem double, mais à partir du 3ème	+2
People rââteau	rââteau distribué à plusieurs personnes différentes dans la même journée	+0,5 par pré
Quick rââteau	rââteau très rapide, moins de 5 secondes de contact direct (parole, geste)	+2
Medium rââteau	rââteau obtenu après au moins 5 minutes de discussion et/ou de slow	+3
Long rââteau	rââteau après plus d'une	

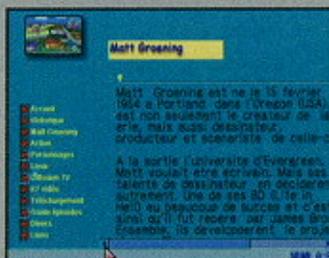
Julien RAUSWALD	Open	30 Juin 1999	Basic + Long(2h) + Bloon
J'ai 28 ans après 2h de discussion et 3 slow entier !! Je voudrais bien mais Je passe mon bac lundi!			
Julien RAUSWALD	Open	18/09/1999	7h Art (Café, Strasbourg) Basic + Eternity + Maxed
Passira 21 ans après lui avoir payer cliné .café. Mc do !!! Ah salut Maxime !! Je te l'ai déjà présenter Julien? c'est ton petit ami !!!			
Florent TOCH	Régulier Junior	23/01/81	lycée carnot 86466 Cannes Basic + Advanced
<input checked="" type="checkbox"/> Ambre, 15 ans : Je n attends rien du tout de toi ! (trouv un copain et je ne veux pas k on aille plus loin.) (suite d un faux plan)			

L'excuse du bac doit bien casser.

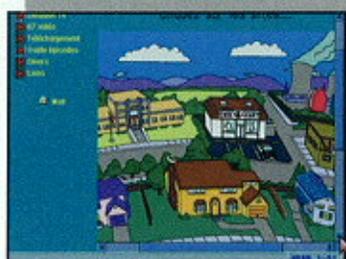
Springfield Paradise

Springfield est une petite ville où vit une famille hors normes qui a fait le bonheur des abonnés de Canal+, les Simpson. Et avec déjà douze saisons à leur actif aux États-Unis (la série n'est toujours pas finie), la famille a bien évolué. Pour preuve, ce site est mis à jour toutes les semaines. Au sommaire, un bref historique de la série, une présentation de son créateur, Matt Groening... Mais ce qui fait le charme du site est sa présentation et sa mise en page, qui a su rester fidèle à la série. Un grand nombre de personnages sont là, répertoriés entre membres de la famille, voisins, relations, élèves, profs, commerçants... De même, pour désigner les lieux, le webmaster a utilisé une carte. Quant au guide, c'est une vraie mine d'informations, on y trouve le résumé de tous les épisodes télé, ainsi que quelques photos. C'est une véritable perle, qui mérite plus qu'un simple coup d'œil, qu'on soit fan ou non.

L'adresse : <http://springfieldparadise.free.fr/>



Pour bien connaître l'œuvre, découvrons l'auteur.



Une carte très représentative.

Année	Date	Épisode
1989	11/02/1989	- Apol Mortel
1989	11/02/1989	- Bart la grille
1989	11/02/1989	- Un stèle de bon
1989	11/02/1989	- Simpson
1989	11/02/1989	- Terre à la ro
1989	11/02/1989	- 01-16e Bann
1989	11/02/1989	- L'assassinat
1989	11/02/1989	- Bart a perdu la
1989	11/02/1989	- Mars a tenu
1989	11/02/1989	- L'Odysee
1989	11/02/1989	- L'Américain

Une liste complète avec la date des premières diffusions.

Avant de se plonger dans le site, quelques repères.

Internet

Bellamy vous ouvre ses portes

Bruno Bellamy est un dessinateur qui s'est surtout fait connaître pour ses illustrations dans feu *Casus Belli* (une revue consacrée aux jeux de rôle). De ces années de collaboration avec plusieurs magazines, il résulte une série de bellaminettes, c'est-à-dire de nymphettes aux formes généreuses que l'on retrouve sous forme de dessins, croquis ou figurines en 3D. Le plus important dans ce site est qu'il a été réalisé par le dessinateur en personne. Du coup, à côté de chaque dessin, B.B. décrit son état d'esprit, les conditions de réalisation et sa satisfaction lors de chacune de ses créations. C'est aussi l'occasion de découvrir sa BD Sylfeline, ainsi que d'accéder à des sites sur les BD d'autres grands dessinateurs, tels Moebius ou Crisse. On apprendra aussi beaucoup sur ses goûts, sur sa formation, et tout ce qui pourrait intéresser de futurs dessinateurs. Ceux-ci pourront lui poser des questions directement.

L'adresse : <http://www.neverland.net/bellamy/>

Que pense le peuple ?

Bienvenue sur le site officiel de l'IFOP (Institut français d'opinion publique), un organisme sérieux et reconnu. Dans la banque de données, on pourra visionner des milliers de sondages réalisés de 1996 à aujourd'hui, et ce dans plusieurs domaines : politique, stars, société, santé, sport, économie, internet et nouvelle économie. Mais pour mieux comprendre la portée de ces chiffres, pointez votre nez dans la rubrique "secteurs d'activité". Vous connaîtrez leur influence sur la consommation, le marketing ou la culture. Enfin, on peut apprendre comment est formée une équipe de sondage et comment se fait le choix de l'échantillon sondé. Si ce site peut paraître austère aux plus jeunes, ils pourront toujours se rabattre sur le palmarès des meilleures ventes de disques et de livres.

L'adresse : <http://www.ifop.com/europe/index.asp>

du 02.09.01 au 08.09.01			
Rang	Nom	Interprète	Titre
1	1	SEAN PAUL	THE RAINING
2	2	MANU CHAO	ME SCOTAS TU
3	3	COLE	U RUNG ME
4	4	NOIR DESIR	LA VIE, VOUS
5	5	HANNICK MOAN	LA VIE DES
6	6	ARLE, BAKER & ZALIE	A MA PLACE
7	7	LES LOFTOURS	UP & DOWN
8	8	NUTTEA	TRIP, PEU DE
9	9	LORE	PHASE DE
10	10	GILTON	SOIT T'EN
11	11	MARY J. BLIGE	FAMILY AFFAIR

Meilleures ventes singles. Les classements albums et compilations sont aussi disponibles.

Célébrités préférées	
Peter Falk	93,3%
Michael Landon	92,7%
Steve Mc Queen	92,7%
George Clooney	92,7%
Roger Moore	92,7%
Michael Dean Anderson	92,7%
David Duchovny	92,7%
Richard Chamberlain	92,7%
Paul-Michael Glaser - David Soul	92,7%
Patrick Mcnee - Diana Rigg	92,7%
Victoria Principal	92,7%
Guy Williams	92,7%
David Hasselhoff - Pamela Anderson	92,7%
Lauralee Bell	92,7%
Michael Douglas - Karl Malden	92,7%
Bill Cosby	92,7%

Les stars télé du siècle selon les Français.



L'énigme du cochon avec des allumettes.



La loupe, c'est pour l'indice ; le téléphone rétro, pour avoir la réponse.

Spécial Star Wars: la Princesse Leia...

Ah! Star Wars! Le sujet en or... J'ai bien songé un instant à partir plutôt tôt sur une version féminine de 2D-PG, le druide anthropomorphe et diplomate, mais j'y avais un sacré hic: à l'origine, les premiers croquis de la conception de ce personnage n'étaient clairement qu'il a été directement inspiré au robot de Mo'tropolis, qui était fait à l'image de la femme capturée par le savant fou, et qui...



Star Wars a inspiré beaucoup d'auteurs.

La saga des Fineses d'ambre...

Certainement l'un des dessins dont je suis le plus fier... Non pas qu'il soit tellement fantastique dans le thème ou la composition, ni même dans la finition ou la couleur, mais c'est sûrement l'un des plus réalistes que j'aie fait à ce jour. La construction du corps me paraît plutôt correcte, les proportions élégantes, et puis surtout le visage est assez abouti: les yeux, et tout... Pas de tout le style manga que j'ai eu avant dans plein d'autres dessins. J'ai fait ça très...



L'une de mes illustrations préférées.

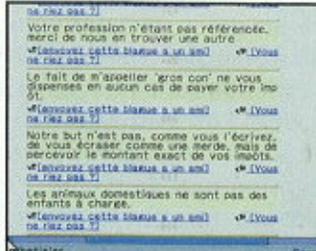
Incroyable mais vrai

J'adore la fin de l'année, car on a toujours un bêtisier annuel (et plein de cadeaux sous le sapin), mais si, comme moi, vous n'aimez pas attendre un an pour vous fendre la poire, un conseil : allez visiter de toute urgence ce site ! On y trouve des situations vraiment dingues dues à des incohérences, des amalgames, des erreurs de formulation... Deux catégories sont prédominantes. Tout d'abord, une galerie de 265 photos, toutes aussi absurdes les unes que les autres, mais, pour la plupart, réelles : panneaux de signalisation contradictoires, coupures de presse insolites... L'autre partie recense des histoires réputées vraies, réparties en sous-colonnes : hotlines, citations, justice, fisc, assurances écoliers, sécurité sociale, maréchaussée, etc. Un échantillon des meilleures erreurs humaines et administratives : pénalité de 15 centimes (soit 0,02 euro) pour dépassement de délai... À voir aussi, les farces et blagues, également très amusantes. Et si malgré tout vos zygomatiques restent stoïques, vous pourrez toujours recourir aux faux rires que le webmaster met à votre disposition...

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



Un commentaire serait de trop.



Voici le genre de courrier que pourrait vous envoyer le Trésor public

Silence, je réfléchis

Et voilà un site qui devrait vous occuper d'ici la prochaine sélection ! C'est un tantinet prise de tête (c'est justement le but), mais également instructif, et puis ça ne fait pas de mal de réfléchir un peu. Ici, on trouve un mélange de casse-tête à base d'allumettes, de charades, de devinettes, d'énigmes, de maths, de paradoxes et de rébus. Trois niveaux de difficultés sont proposés et si, malgré tout, la bonne réponse nous échappe, on peut utiliser un indice avant de se rabattre sur la solution du site. Dans le cas contraire, après avoir tout résolu, on se trouve en état de manque, le site propose de nombreux liens. Les plus curieux apprécieront la découverte d'énigmes remontant à 1796 ou d'autres datant du début du siècle imprimées sur des paquets de biscotte.

L'adresse : <http://perso.wanadoo.fr/barobase/>

Rien que pour nos yeux

Qui est l'agent secret britannique le plus célèbre de l'histoire du cinéma ? Quelle question, me direz-vous, qui ne connaît 007 ! Mais peu nombreux sont ceux qui peuvent se vanter de le connaître jusqu'au bout des doigts. Par exemple, saviez-vous combien d'acteurs ont endossé ce rôle ? Eh bien, non pas quatre, comme vous le pensiez, mais sept... En naviguant à travers ce site, on saura tout, tout, tout sur les vingt films, allant de la production au marketing : résumé du film, fiche technique, casting, box-office... Plus généralement, on trouve des sous-rubriques sur les doublages, les effets spéciaux, les oscars, etc. Et tout ça ne représente que le dixième du site ! Car il nous reste encore à visiter la biographie des acteurs, des alliés, des ennemis, des Bond Girls. Et puis, qui dit agent secret dit aussi armes spéciales (gadgets, montres, explosifs, armes à feu, armes blanches) et véhicules appropriés (voitures, bateaux, avions, motos), et là, les experts vont apprécier les explications et photos qui agrémentent ces parties. Enfin, comme on pouvait s'y attendre, on trouve le summum des collectors : affiches, dédicaces... Ce site propose aussi un service de petites annonces qui mérite le coup d'œil, juste pour avoir une idée des produits dérivés existant sur le marché. On ne s'y attardera pas, car certains prix peuvent frôler les 4 500 francs pour une figurine (on est fan ou l'on ne l'est pas!). On terminera avec les romans, et, bien sûr, leur auteur, Ian Fleming, sans qui James Bond, n'aurait jamais vu le jour. N'en jetez plus, la coupe est pleine, elle déborde, même.

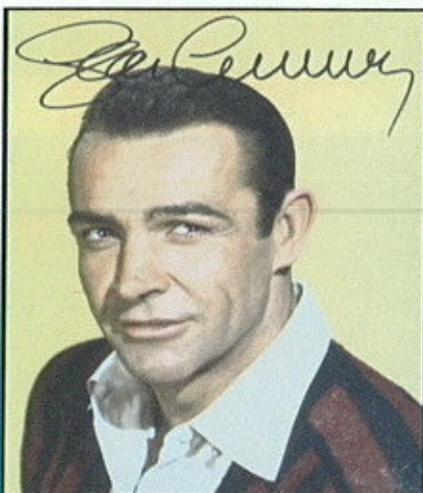
L'adresse : <http://www.ifrance.com/007/>

Les Romans

- Acteurs
- Affiches
- Alliés
- Armes
- Bureau
- Collector
- Ennemis
- Femmes
- Films
- Liens
- Plus
- Romans
- Véhicules

Ian Lancaster Fleming est né le mai 1908 à Mayfair au sein d'une famille de banquiers prospères. Il fut aussi député conservateur avant de trouver la mort sur le terrain de la guerre en 1944. En 1921, Ian Fleming entre au collège d'Eton, comme élève. Il est admis en 1926 à l'Académie militaire de Sandhurst, mais pas l'âme militaire, il démissionne l'année suivante. Sa mère l'envoie alors perfectionner son allemand à Kitzbuehel dans le Tyrol autrichien. En 1928, il s'inscrit à l'Université de Munich et l'année suivante à celle de Genève. Ses études, également interrompues par son emploi temporaire au Bureau de

L'homme sans qui rien ne serait fait, l'auteur des romans.



Acteurs
Affiches
Alliés
Armes
Bureau
Collector
Ennemis
Femmes
Films
Liens
Plus
Romans
Véhicules

Conn 0:07

Toutes les affiches ont été scannées.

Acteurs
Affiches
Alliés
Armes
Bureau
Collector
Ennemis
Femmes
Films
Liens
Plus
Romans
Véhicules

- AMC Coupé Hornet 1976
L'Homme au pistolet d'or AL 6083
- Lotus Esprit 1977
L'Espion qui m'aimait 007 3088
- Lotus Esprit Turbo 1981
Rien que pour vos yeux 007 578 W
- Aston Martin Volante 1987
Tuer n'est pas jouer 0 543 981 J

Pour les véhicules, toutes les indications sont fournies : modèle, année et film dans lequel elles ont tourné.

Acteurs
Affiches
Alliés
Armes
Bureau
Collector
Ennemis
Femmes
Films
Liens
Plus
Romans
Véhicules

- Dr. No
- Bons baisers de Russie
- Goldfinger
- Opération Tonnerre
- On ne vit que deux fois
- Au service secret de Sa Majesté

Des méchants charismatiques

Collections en tout genre.

Des dizaines et des dizaines de dédicaces à admirer.

James Bond Collectibles

Figurines

Photo	Désignation	4 F
	Figurine Sean Connery de 1965. Très rare modèle GILBERT. Hauteur 30 cm. Strictement neuve en boîte, complète avec accessoires encore scellés & instructions.	4 F
	Maquettes Sean Connery et Oddjob. Vendues en boîte individuelle encore scellée. Ré-édition des kits Aurora des années 80. Tirage limité de 1995 (déjà épuisé). Très belles boîtes de 30 cm de haut. Neuves.	1 F
	Coffret de 5 personnages "Le Team 007". Personnages en plomb comprenant Miss Moneypenny, M, Felix Leiter, Q et James Bond. Echelle 1/43 cm. Equipement peint, fabrication Little.	1 F

Conn 8:26

Actualités

RUN DIM AS BLACK SOUL

Genre : Stratégie. Editeur : Idea Factory. Disponibilité : Maintenant au Japon

Les gros robots balèzes sont extrêmement populaires au Japon. Goldorak et Evangelion en sont de bons exemples. Si, chez nous, on est plutôt insensible à ce genre de jeux, nul doute qu'il trouvera son public au pays du Soleil-levant.

Ce jeu est une simulation de mecha : on dirige une équipe de robots combattants, puis, après le combat, on remet les machines à neuf... Mais avant de s'immerger dans des considérations techniques, revenons sur l'histoire. Dans un XXI^e siècle imaginaire, les conflits internationaux se sont durcis, provoquant de nombreux effondrements gouvernementaux. De ce chaos résulte la création de robots humanoïdes appelés RB. Ces robots agissent en symbiose avec leurs pilotes et forment les nouvelles armes technologiques pour les guerres qui s'annoncent. Les objectifs des missions sont clairs : détruire les forces ennemies ou atteindre la base adverse.

Prêt, feu, partez !

Les combats se déroulent au tour par tour. On dirige les robots à distance : on les déplace, on les fait attaquer ou patienter. Chaque robot

a des paramètres différents, certains se déplacent plus vite et plus loin, d'autres encaissent mieux les coups. Ils n'ont pas tous le même armement : épée et pistolet pour certains, canons et plastrons à missiles pour d'autres. C'est en exploitant ces paramètres que l'on peut construire sa stratégie. Ainsi, on destine les robots lents à l'arrière-garde, car ils ont une portée de tir plus longue, d'autant que certains ennemis peuvent apparaître au milieu du combat et tenter de vous prendre par surprise. Autre paramètre à étudier, la situation géographique : en plaine, on se déplace rapidement, tandis qu'en forêt, on aura une meilleure protection ; traverser les rivières demandera plus d'énergie. Or, cette énergie est à économiser précieusement, puisqu'elle régit aussi l'utilisation d'armes puissantes et le niveau d'armure du robot. Au fil des missions, de nouveaux membres se joignent à vous.

En tirant à distance, on est sûr de ne pas subir la riposte de l'adversaire.

Combat au corps à corps. Il est des attaques destructrices...



Faites avancer vos troupes par à-coups, car leurs déplacements sont limités.



RECONSTRUCTION

Entre deux missions, il est possible d'améliorer les RB. On peut changer leurs pièces quand on trouve des items. On peut aussi réparer l'engin et ses armes, en payant avec l'argent obtenu après chaque mission réussie. En changeant une capacité du RB, on va gagner d'un côté mais aussi perdre de l'autre. Par exemple, si on veut renforcer son armu-

re, on deviendra plus résistant, mais aussi, plus lent. À vous de décider comment modifier votre machine pour la rendre plus efficace lors d'un combat. Inutile, par exemple, d'améliorer l'armure d'un robot qui a une attaque longue portée. Les armes, quant à elles, ne peuvent que s'améliorer, mais leur entretien coûtera de plus en plus cher.



Affiche ton style!

08 99 70 80 80



8,83 F/appel soit 1,34 € puis 2,21 F/minute TTC soit 0,33 €

+ 0 901 902 947 **0 903 405 91**

4,23 CHF/minute

45 FB/minute

Logos

1 - J'appelle le 08 99 70 80 80. 2 - Je rentre mon numéro de mobile ou celui d'un ami. 3 - Je tape le code du logo ou de la sonnerie. 4 - Je raccroche.

Blagues

 51028	 71002	 53047	 51055
 67128	 51046	 53131	 71169

Love

 59221	 59187	 59027	 69056
 59216	 59085	 59127	 59141

Animaux

 51106	 51757	 51009	 51104
-----------	-----------	-----------	-----------

Fun

 53066	 53022	 53079	 53138
-----------	-----------	-----------	-----------

Géants

 59201	 53179	 59200	 71131
 20173	 53239	 71145	 55024

Personnalise le RÉPONDEUR de ton MOBILE

08 99 70 40 15

Téléchargez des centaines d'annonces délirantes !!!

CARTOONS	82545 Bouh 43595 Quoi de neuf docteur	Samy Bugs Bunny
CHANTEURS	15422 J'veux pas qu'tu raccroches 64584 R & bip	Michel Jonaz Dick Rivers
COMÉDIENS	35898 Monsieur n'est pas là 87852 Tout va bien	Jean-Marie Bigard Dany Boon
SÉRIES TV	59930 Allo Higgins 76709 Dallas Bip	Magnum JR Ewing
SPORT	82991 Posibip 23927 Le bip motivé	Richard Virenque Aimé Jaquet
CINÉMA	93195 Ça a sonné près de chez vous 93195 Hallucinant	Benôit Poelvorde Fabrice Luchini
HUMOUR	65520 Et ta sœur 23560 Collection de Pokemons	
SOCIÉTÉ	18211 Chérie arrête! 34453 Filtrage	

Compatible avec TOUS les mobiles

8,83 F/appel soit 1,34 € puis 2,21 F/minute TTC soit 0,33 €

Pour d'autres milliers de Logos et Sonneries

08 99 70 50 50

et par Minitel
3617 phonelook

8,83 F/appel soit 1,34 € puis 2,21 F/minute TTC soit 0,33 €

5,53 F/minute TTC soit 0,84 €

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110, NOKIA 8890, NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 8110L, NOKIA 8810, NOKIA 9110, NOKIA 3310. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODELS + LES SAGEM

Sonneries

TOP 20	FILMS
Solaire pleure 20024	Fabuleux destin 11065
Au café des délices 12115	d'Amélie Poulin 11046
Chambre avec vue 12060	Belsunce breakdown 11082
Dessine-moi un mouton 12155	Bodyguard 11072
Gourmandises 12302	4 mariages et 1 enterrement 11023
La voix des sages 12207	Le filic de Beverly Hills 11015
Les garçons dans les vestiaires 12245	Le parrain 11064
A cause des garçons 12002	Matrix 11047
American pie 13253	Pretty woman 11060
Another day in paradise 17020	Rocky 11172
Clint Eastwood 13104	Titanic 11071
Genie in a bottle 13225	2001 Space Odyssey 11073
Lady Marmalade 13348	Alien 11159
Mambo number 5 17017	American graffiti 11077
Sex bomb 13171	Autant en emporte Le vent 11057
Survivor 13147	Bagdad café 11128
Angel 20135	Blues brothers 11084
It wasn't me 20056	Brazil 11086
Daddy DJ 23046	Casablanca 11048
My heart goes boom boom 23112	Duelling banjos 11096
FUN	Golfinger 11097
Il est des nôtres 31020	Grease 11016
J'ai la quéquette qui colle 12274	Halloween 11101
La la la 12272	Il était une fois l'Amérique 11017
La pêche aux moules 31012	James Bond 11025
La salsa du démon 12166	L'exorciste 10000
Le petit bonhomme en mousse 12132	La 4ème dimension 11041
Tomber la chemise 12020	La guerre des étoiles 20004
Tournez la serviette 12045	Men in black 11118
FOOT	Singing in the rain
Ce soir on vous met le feu 35005	SÉRIES TV
I will survive 37002	Buffy 10080
On est les champions ! 37001	Charmed 10027
We are the Champions 13442	Dawson's Creek 10008
SEXY	Friends 10088
Je t'aime...moi non plus 12065	Mission impossible 15040
Le zizi 12069	Simpsons 10085
Les sucettes à l'anis 12068	Urgences 10023
Libertine 12014	X files 10026
Où sont les femmes 12052	Ally Mc Beal 10054
Vas-y Francky 12070	Agence tout risque 10033
ENFANTS	Amicalement vôtre 10097
Capitaine Flam 15018	Baywatch 10121
Inspecteur Gadget 15023	Code Quantum 10006
La Panthère rose 11132	Dallas 10009
Pokemon 15005	Happy days 10081
L'île aux enfants 10048	Le saint 10051
La danse des canards 28001	Lois et Clark
Pub Danette 33011	Ma sorcière bien aimée 10024
Zorro 10078	Mc Gyver 10131

08 99 70 58 58

8,83 F/appel soit 1,34 € puis 2,21 F/minute TTC soit 0,33 €

1001 MESSAGES

Personnalise ta boîte vocale ou ton répondeur avec un message délirant !
Fausses pubs, parodies, Imitations.

NOUVEAU: INTÈGRE TON PRÉNOM

Actualités

Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001

Il y a des jeux qui sont indéniablement plus attendus que d'autres. Des jeux capables de faire dormir des centaines de Japonais devant leurs boutiques de jeux vidéo préférées.. Des jeux qui sont le plus souvent achetés en import à des prix exorbitants par les fans étrangers qui possèdent une console jap. Des jeux que l'on ne lâche que lorsqu'on a les mains couvertes d'ampoules. Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001 est de ceux-là...

Fans de baston 2D, LE jeu que vous attendez est sorti au Japon le 13 septembre dernier. Les deux maestros du bourre-pif que sont Capcom et SNK ont récidivé en nous offrant une suite regorgeant de nouveautés. Jugez plutôt : nouveaux personnages, techniques de combat entièrement repensées, sans oublier les modes de jeu inédits. De quoi nous tenir de longues heures en haleine, à enchaîner les combats entre amis. Bon, halte aux généralités, entrons dans le vif du sujet. Ces bougres de développeurs ont fait les choses en grand, car ce n'est pas moins de 48 persos qui sont dispos dès le début. Sans compter qu'il y a fort à parier que quelques autres sont à débloquent en cours du jeu. Outre ceux présents dans la première version, onze nouveaux persos vous attendent. De Haohmaru (Samurai Showdown) à Kyosuke (Rival Schools) en passant par Maki (Final Fight), la diversité est au programme.



Lors du déclenchement d'une furie, la couleur du décor passe en négatif.



C'est ce qui s'appelle gagner avec style...

Les deux icônes des géants de la baston s'affrontent lors de la séquence d'introduction.



Genre
Baston

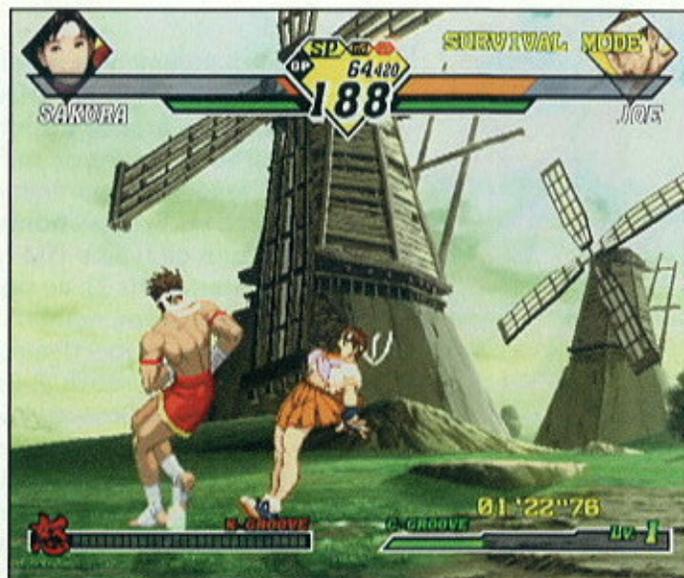
Nombre de joueurs
1 à 2

Disponibilité
2002



Haohmaru (ici en mauvaise posture...) est un des persos les plus puissants.

Sakura semble effrayée par le coup que Joe prépare.



La démocratie de la baston

En plus des classiques modes survival, arcade et versus, le jeu propose un mode training vous permettant d'affiner vos techniques. Pendant toute la séance d'entraînement, la jauge de puissance (groove) ne désemplit jamais. Du coup, vous pouvez enchaîner les combos les plus fous pour voir les dégâts occasionnés. Notez aussi que votre adversaire cobaye est paramétrable à volonté. Il est donc aisé de lui demander de se mettre en garde ou bien de ne rien faire du tout. Les modes arcade et versus se décomposent en trois sous-modes. Vous choisirez à loisir de vous affronter à un contre un ou à trois contre trois.

Sans oublier le fameux mode ratio. Ce dernier a subi quelques modifications depuis la précédente édition. Au lieu de se contenter des propositions définitives de la console, on peut désormais choisir le nombre de points à offrir à ses persos. Cette méthode est de loin plus démocratique et évite ainsi la ghettoïsation de certains combattants. De plus, certains joueurs avaient été déçus que leur personnage préféré coûte trop cher ou ne soit pas assez puissant. On salue donc bien bas cette initiative qui rend ce mode attrayant à souhait.

Vivement la sortie !

La durée de vie de Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001 semble être plus que conséquente, grâce, surtout, aux nombreux bonus à débloquer, comme le mode boss battle, ou le groove edit mode. Cette dernière option vous permettra de façonner votre propre groove grâce aux 4 000 points mis à votre disposition. Libre à vous d'associer des atouts aussi déments que la parade en l'air avec la possibilité de passer dans l'arrière-plan. Les multiples combinaisons sont à même de relancer l'intérêt d'un tel titre... s'il en était besoin.



Les effets de lumière illustrent de fort belle manière les coups spéciaux !



Des décors si riches qu'ils risquent de vous déconcentrer.

Actualités

Capcom VS SNK 2 : Millionaire Fighting 2001

LET'S GROOVE



Le changement le plus important concerne les différents types de groove disponibles, qui sont autant de manières de jouer et d'appréhender un combat. Exit les noms compliqués de type V-ISM (Street Fighter Alpha 3), au profit de ces groove, au nombre de six, nommés, respectivement, C-Groove, A-Groove, P-Groove, S-Groove, N-Groove et K-Groove (ils ont de la suite dans les idées). Chaque mode possède ses points positifs et négatifs. Voyons d'abord les groove capcomesques. Le C-Groove ne dépaysera pas les habitués des

jeux Capcom, puisqu'il permet à la fois les parades en l'air, les dash et les contre-attaques. En ce qui concerne les super combos, ils sont décomposés en trois puissances, dans une jauge qui se remplit au fur et à mesure des coups donnés ou encaissés. Le A-Groove n'est autre que le mode V-ISM de Street Fighter Alpha 3. Outre la possibilité de courir, il offre un combo facilité par un temps de freeze du jeu pendant lequel seul le joueur déclenchant sa furie peut attaquer (ce laps de temps est infime : environ 1/4 de seconde). Le P-Groove est issu de Street Fighter : 3rd Strike, et il ne fait aucun doute que ses trois niveaux de super ne seront pas de trop pour se débarrasser de son adversaire. Décortiquons maintenant les groove de SNK. Le S-Groove est le plus basique. Vos furies deviennent infinies quand

votre jauge de vie passe dessous de la barre des 15%. Le petit "plus" de ce mode réside dans la possibilité de faire un pas en direction du fond du décor pour éviter le coup de votre adversaire (typiquement du Fatal Fury). Le C-Groove a fait son apparition dans King Of Fighter '98. Dans ce mode, on peut courir, chasser sans prendre de dommages, et traverser la garde adverse. En cas de déclenchement du Power Max, les dommages seront augmentés de 20%... humm... Ça va bastonner sévère ! Pour finir, le mode K-Groove (première apparition dans Garou : Mark Of The Wolf en Arcade, puis sur Neo Geo) propose des options pour moins originales. En effet, quand votre barre de super est pleine, outre l'addition de 35% de dommages, les dégâts subis par votre combattant sont réduits de 12%.



La sélection du groove s'opère avant le choix des persos.



Les animations des contres sont très spectaculaires.



Yun a déclenché un coup spécial lui permettant de frapper beaucoup plus vite.

TOUS LES PERSOS

Ils sont venus, ils sont tous là, 48 combattants au total, dont la moitié pour Capcom et l'autre moitié pour SNK. Voici leur liste (les petits nouveaux sont en caractères gras).

Commençons par les représentants de Capcom : Balrog, Blanka, Cammy, Chun-Li, Dan Hibiki, Dhalsim, **Eagle**, Edmond Honda, Gouki, Shin Gouki

(Akuma), Ken Masters, **Kyo-suke Kagami**, **Maki**, Bison, Morrigan Aensland, **Rolento Schugerg**, Ryu Hoshi, Evil Ryu, Sakura Kasugano, Vega, Victor Sagat, William F. Guile, **Yun**, Zangief.

Au tour des persos issus des jeux SNK : **Athena Asamiya**, Benimaru Nikaido, **Chang w/ Choi**, Geese Howard, **Haoh-**

maru, **Hibiki Takane**, Iori Yagami, Riot Blood Iori Yagami, Joe Higashi, Kim Kaphwan, King, Kyo Kusanagi, Mai Shiranui, Nakoruru, Raiden, **Rock Howard**, Rugal Bernstein, God Rugal Bernstein, Ryo Sakazaki, **Ryuhaku Todo**, Ryuji Yamazaki, Terry Bogard, Vice, Yuri Sakazaki.



48 persos dès le début du jeu, qui dit mieux ?

Il faut choisir un groove en adéquation avec les combos de son perso.



Cet écran vous indique l'argent amassé entre chaque combat du mode arcade.



Lors des combos, votre barre de puissance continue de monter.

LA "PETITE JOUEURISATION"

Depuis que nous avons mis la main sur la version import de ce jeu, je prends régulièrement des tôles face au Panda. Après avoir longuement cherché la cause de ces défaites à répétition (ayant même été jusqu'à soupçonner des entraînements occultes et quotidiens du plantigrade lors de ses vacances thaïlandaises), je me suis rendu compte que mon adversaire, adepte du "sur trois persos, je choisis Ryu, Ken et Evil Ryu", n'utilisait que deux seuls et uniques coups ! (La boule de feu et le dragon punch pour ne pas les citer.) Ce cas typique de petite-joueurisation m'a

rendu malade et je suis encore profondément choqué d'avoir été roulé de la sorte. Qu'on se le dise, cette manière de jouer est un fléau ! Pour endiguer la prolifération des petits-joueurs, je préconise la sélection aléatoire des persos de manière systématique !

PS : Oui, je suis aigri, mais je me soigne...

La boule de feu est l'arme préférée des petits-joueurs.



Morrigan est le personnage le moins bien réussi du jeu.

Blanka n'en revient pas !



Terry profite du K-Groove et se trouve boosté lorsque sa vie atteint un niveau critique.

Actualités

DIGI CHARAT FANTASY

Genre : Digital Comics
Editeur : Broccoli
Disponibilité :
Maintenant, au Japon

Les *digital comics* font fureur au Japon. À tel point qu'il en sort quasiment chaque mois une nouvelle fournée. La Dreamcast, particulièrement appréciée comme support pour le genre, continue, aujourd'hui encore, à compléter sa ludothèque.

L'**histoire débute** dans une boutique de jeux vidéo. Le héros et les trois vendeuses présentes sont brusquement propulsés dans un monde parallèle. Vous vous retrouvez donc au milieu de nulle part, en compagnie de Dejiko-chan, dont vous êtes secrètement amoureux. La pauvre est frappée d'amnésie. Il vous faudra donc lui faire retrouver la mémoire, et découvrir le moyen de rentrer chez vous. Genre oblige, le jeu est plus contemplatif qu'actif. De longs moments de dialogues s'enchaînent, qui, bien sûr, ne seront appréciés que par des japonisants. Face aux événements inattendus (tremblement de terre, apparition de gobelins), vous resterez parfaitement stoïque. De temps à autre, vous serez amené à prendre des décisions sur les lieux à visiter ou sur ce que vous allez dire, et ces choix influenceront sur le scénario. Vous aurez donc différentes missions à accomplir : ramener une pierre à une archi-mage, retrouver le chapeau-chat de Dejiko-chan pour l'aider à retrouver sa mémoire...

Quoi de neuf dans le genre ?

Le jeu ne se compose pas d'une succession d'"épisodes télé" à la manière de Sakura Wars, avec virgule de pub et générique. Il ressemble d'avantage à un film encadré par des mini-dessins animés au début et à la fin. De temps en temps, il y a des passages animés, trop courts et trop rares mais vraiment sympathiques. On pourra également apprécier les illustrations des personnages rencontrés qui, pour la plupart, représentent des jeunes filles (eh oui, encore un jeu pour mecs). Une fois le scénario fini, on accède à un mode bonus qui permet de revoir quelques moments forts et d'écouter la bande-son. Selon les choix faits et la tournure qu'a prise le jeu, les illustrations diffèrent. Pour toutes les récupérer, il faut tout recommencer à plusieurs reprises, en prenant, chaque fois, des embranchements différents.

LA MASCOTTE A SON JEU

Dans ce jeu, Dejiko-chan travaille dans une boutique de jeux vidéo, Gamers, située à Akihabara (le quartier high-tech de Tokyo). Les héros demanderont à tous les personnages qu'ils croiseront un moyen d'y retourner. Or, la boutique Gamers existe vrai-

ment, c'est même une chaîne de magasins qui, justement, a une succursale à Akihabara. Est-ce un hasard ? Que non ! Dejiko-chan est la mascotte figurant sur tous les catalogues de la chaîne. Et ils n'en sont pas à leur coup d'essai. Sites internet la décrivant en long,

en large et en travers (elle a... 10 ans, c'est une princesse venue d'une autre planète) ; produits dérivés à son effigie (porte-clés, crayons, et même mangas) – tout est bon, pour exploiter le personnage et faire une grosse promotion à la chaîne.

Le jeu se présente ainsi : personnages très expressifs et sous-titrage constant



「そう、カレラ。
錬金術師の、あぶないカレラあ〜」



L'une des illustrations à collectionner.



Des passages animés que l'on voudrait plus fréquents.



HISSATSU KONJIN

Genre : Pachinko
Editeur : Kyoraku
Disponibilité : Maintenant au Japon

Un pachinko virtuel, bien flashy.



Le pachinko est une véritable institution au pays du Soleil-Levant. Il n'est donc aucunement surprenant de le voir transposé sur console ; mais s'il risque de retenir les Nippons à la maison, on est sûr de ne jamais le voir franchir nos frontières...

Serait-ce pour accompagner la vente des Dreamcast R7 au Japon que ce jeu a été développé ? Cela paraît fort probable. Rappelons qu'avant leur mise en vente sur le marché, ces consoles collectors étaient réservées aux salles de jeu, lesquelles comprennent, évidemment, les salles de pachinko. Des jeux de ce style existaient donc déjà, mais leur diffusion restait limitée. Avec Hissatsu Konjin, les amateurs n'auront plus besoin de bouger de chez eux, ils retrouveront à la maison l'ambiance lobotomisante du pachinko, et jusqu'à ses musiques, répétitives à souhait. Mais il faut vraiment être Japonais (au moins dans l'âme) pour y trouver un quelconque intérêt. On regarde inlassablement des petites billes tomber et on prie sa bonne étoile pour qu'elles aillent au bon endroit. Même si certains soutiennent mordicus que le jeu exige une part de technique non négligeable, jamais je n'ai eu à en déployer le moindre soupçon, pendant mes parties (et pourtant, j'en ai fait !).

La règle en est simple : gagner un maximum de billes. Pour y parvenir, on dispose, au début, d'un pécule de billes que l'on lance sur l'aire de jeu, qui fait penser à un flipper vertical. Cette surface est couverte de clous qui vont rendre aléatoire le tracé des billes.

Kékifofaire ?

Le seul paramètre que l'on puisse changer est la vitesse des billes, sinon on ne fait rien, on regarde. Si une bille entre dans une poche gagnante, on gagne plusieurs billes. Elle peut aussi rentrer dans la poche médiane. Dans ce cas, on a droit à une partie de jackpot qui peut rapporter 50 billes. C'est, d'ailleurs, la partie la plus amusante, car des petites animations bien sympas ont lieu. Bref, au fur et à mesure, on gagne plein de billes qui permettent de continuer à jouer, et le jeu devient une boucle sans fin.



On peut zoomer. C'est tout. Plutôt maigres, les interactions !

Trois symboles identiques, c'est gagné. Ça mérite de gratter son shamisen.



LE PACHINKO AU JAPON

Le pachinko est plus qu'un jeu, au Japon. C'est une source de distraction pour certains et de revenus pour d'autres (on échange ses billes contre des lots). Ces lieux bruyants sont envahis par des lycéens, des ménagères et des hommes d'affaires... Pour fidéliser leurs clients, les gérants

leur fournissent parking, frigo pour garder les courses au frais, garderie... 27 millions de Japonais dépensent plus de 2 mois de salaire par an dans ces machines. 18 000 salles sont réparties dans tout le pays, ce qui fait 4 millions de machines... Certains centres s'étalent sur 5 étages et

peuvent accueillir 15 000 personnes par jour. Une somme d'argent astronomique circule dans ce circuit – dont le principal bénéficiaire n'est pas l'État (officiellement, ce n'est pas un jeu d'argent). On dit que cet argent financerait des partis politiques, ou irait dans les mains des yakusa...



ZERO GUNNER 2

Cet ennemi vous tourne autour. Eh bien, faites de même !

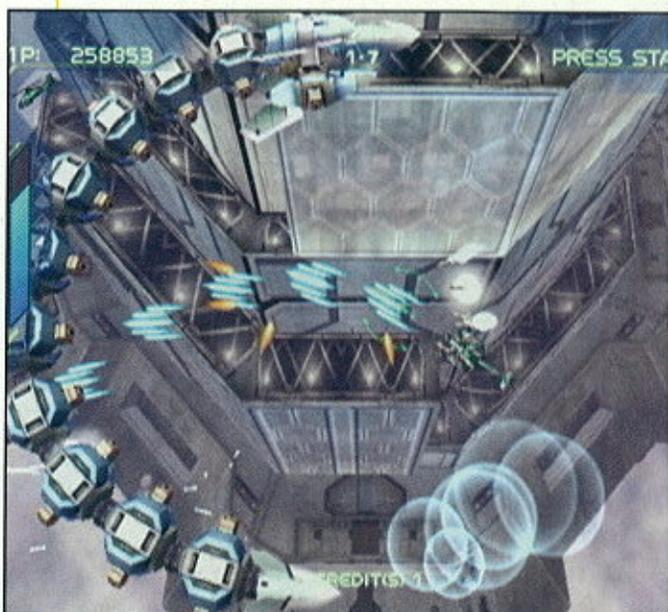
La Dreamcast est-elle la digne héritière de la Saturn en matière de shoot'em-up ? Une chose est sûre : avec Zero Gunner 2, les aficionados du genre trouveront de quoi se remémorer la bonne époque, et peut-être même plus...

Dur constat que le suivant : les shoot'em-up sont en voie d'extinction. Malgré tout, certains éditeurs, tels que Capcom, Game Arts ou Psikyo, continuent de nous faire rêver avec des jeux à l'ancienne, à la différence près que la puissance offerte par la Dreamcast permet des graphismes d'une tout autre perfection... Zero Gunner 2 propose trois différents modèles de vaisseaux de combat, disposant chacun d'une arme et d'une attaque spéciales. A chaque destruction d'adversaire, vous accumulez des cristaux qui vous permettent d'actionner votre arme spéciale ainsi que des power-up qui augmentent la puissance de votre arme principale. Les graphismes sont d'une rare splendeur, avec des explosions et des textures bien détaillées ; l'animation ne comporte pas de ralentissements particuliers. Il faut avouer que ce jeu, qui ajoute aux vertus *old-school* une puissance nouvelle, nous fait (re)tomber vite sous le charme du shoot'em-up.



Zero Gunner 2 vous propose d'effectuer des tirs à 360°.

Le principe de jeu reste en 2D mais dans un univers modélisé en 3D.



Deux robots se réveillent et s'en prennent à vous, les vilains.



COMBAT À 360°

La particularité de Zero Gunner 2 par rapport aux autres shoot'em-up est de proposer des combats à 360°. Le défilement des décors est toujours pré-calculé (comme dans un shoot'em-up classique), et ZG2 se joue en 2D - il est important de le préciser...

Il est primordial de maîtriser les rotations de son vaisseau (deux boutons sont prévus à cet effet), car les ennemis surgissent de tous côtés, et le joueur doit, dans bien des cas, pivoter, puis trouver le meilleur emplacement possible pour abattre, si possible

d'une seule traite, une escadrille ennemie. Cela ne pose pas de difficulté particulière, mais demande de la part du joueur une approche tactique différente et une autre façon de réaliser des combats.

Deux loopings et un quart de tour à gauche, me voilà enfin prêt.



Genre
Shoot-them-up

Nombre de joueurs
2

Disponibilité
N.C.



Les boss sont, dans l'ensemble, très réussis.



Il faut slalomer sans cesse entre les tirs ennemis. C'est très éprouvant !



Les armes des trois vaisseaux sélectionnables ont chacune son utilité.



Du point de vue des graphismes et des effets spéciaux, ça en jette pas mal.

LES BOSS "TRANSFORMERS"

A la fin de chaque niveau, vous trouverez, comme il se doit, des boss qui ont la dent dure. Au premier abord, vous aurez affaire à un avion de chasse, à un sous-marin ou à un train. Ces engins dissimulent, en réalité, des robots de combat, qui, pour vous surprendre et avoir votre peau, se transformeront à plusieurs reprises. Quand ils

sont endommagés, ils laissent s'échapper des appareils qui deviennent des machines de guerre redoutables. Généralement, pour les vaincre, vous devrez tournoyer autour d'eux, car ils se déplacent parfois vite. Si l'un d'entre eux vous pose trop de problèmes, envoyez-lui une bonne grosse bombe dans la face, non mais !



Actualités

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Glissez en trottinette et faites d'incroyables figures acrobatiques afin de sauver vos amis enlevés par un terrible robot ! Tout un programme...

De la glisse, de la trottinette et un style de jeu clairement inspiré de Tony Hawk Pro Skater, voilà ce qui vous attend. Disons-le sans détour, Razor Freestyle Scooter, qui vient juste de sortir aux States, s'avère très en dessous du jeu culte d'Activision. Pour autant, RFS devrait faire le bonheur des plus jeunes joueurs, grâce à son univers coloré, sa bonne prise en main et son excellente animation. Votre perso (un gars ou une fille, au choix) devra remplir plusieurs séries de missions et de challenges afin de libérer ses amis, capturés par un dangereux robot. Vous devez marquer le plus de points possible en effectuant des figures toujours plus impressionnantes, battre des records ou encore accumuler un certain nombre d'items représentant des roues.

Vidéo animalière

La réalisation graphique est relativement simple, avec une 3D dont les textures ne comportent que peu de détails. En contrepartie, l'animation est d'une fluidité à toute épreuve. Les mouvements des personnages s'avèrent, dans l'ensemble, plutôt sympas et, surtout, assez simples à réaliser. En ce qui concerne les terrains de jeu, vous trouverez de quoi faire tout sorte de figures. Glisser sur des rampes ou encore briser de grandes baies vitrées sont des actions facilement accessibles. Chose surprenante et amusante, en allant traîner dans l'option Crédit, vous pouvez visionner une vidéo plutôt délirante, dans laquelle les auteurs du jeu, déguisés de la tête aux pieds en crocodile, en lapin ou en gorille, se poursuivent en trottinette dans la rue. Hormis cette originalité qui n'apporte rien au jeu en lui-même, Razor Freestyle Scooter surfe simplement sur la vague du chef-d'œuvre d'Activision, mais ne fait que ça et rien de plus.



Les figures s'effectuent très facilement.



Les mouvements sont plutôt sympas.



Attention à la réception, vous pouvez tomber de plusieurs étages.

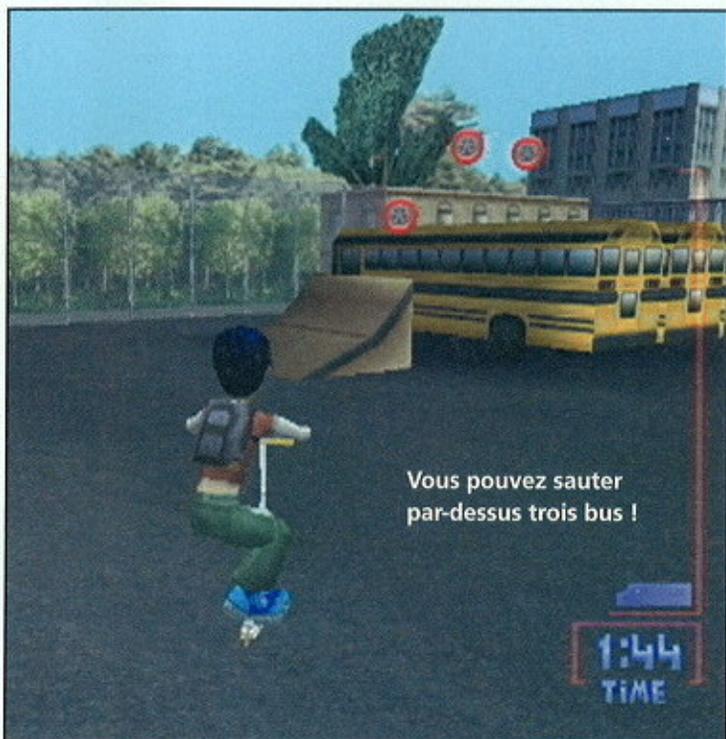


Les figures sont faciles à effectuer.

Genre
Simu./Trottinette

Nombre de joueurs
2

Disponibilité
N.C.



Ce challenge se passe au-dessus des nuages



UN ERSATZ DE TONY HAWK

Razor Freestyle Scooter ressemble étrangement au jeu d'Activision à bien des niveaux. Lorsque vous vous rétamez sur le bitume, par exemple, les mouvements sont quasiment identiques. Le gameplay et le système de jeu n'échappent pas non plus à la comparaison. D'un point de vue technique, par contre, RFS est bien plus simple que Tony Hawk. Il n'y a pas la même profondeur de jeu, et la réalisation graphique est en dessous de la moyenne des bons jeux Dreamcast. Attention, il ne s'agit pas d'une daube (encore que...), mais d'une repompe, à réserver sans doute aux plus jeunes joueurs.



Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Tony Hawk ? Les animations sont presque identiques.

Actualités

PHANTASY STAR ONLINE VER.2

PSO, le premier grand jeu d'aventure en ligne sur console, revient, dans une version améliorée. Les développeurs ont inclus de nouveaux éléments, qui devraient rallonger nettement la durée de vie.

Que vous soyez parvenu au terme du premier Phantasy Star Online en l'exploitant à fond (niveau 100, toutes les quêtes...), ou que vous désirez tout simplement découvrir un genre de jeu unique sur console, PSO V2 sera l'occasion rêvée de vous (re)plonger dans cet univers d'aventure et de communication entre joueurs. Comme vous le savez déjà, il ne s'agit pas d'une vraie suite, mais du même jeu, enrichi d'options destinées aux joueurs les plus expérimentés.

On constate qu'en créant une nouvelle partie et en se lançant dans l'aventure, on retrouve effectivement les mêmes catégories de personnages à sélectionner (ranger, magicienne, etc.), les mêmes décors, les mêmes missions. Plutôt déroutant... Pourtant, les nouveautés sont bel et bien là ! Vous y découvrirez de nouveaux monstres, des objets rares inédits, de nouvelles aventures, avec, notamment un nouvel endroit à explorer (les ruines) et un nouveau boss. En ce qui concerne le principe de jeu, il vous est toujours possible de jouer on-line jusqu'à quatre, ou off-line en remplissant des missions solo. Les deux principaux intérêts consistent à faire évoluer son personnage et à combattre aux côtés d'autres joueurs sur le Net tout en discu-



Les capacités graphiques de la Dreamcast sont très bien exploitées.



Le mag de ce perso est en pleine croissance et devient de plus en plus fort.

tant avec eux. Justement, dans cette version, les communications des joueurs sur le Net ont été améliorées et comportent désormais un système d'icônes qui permettra à des joueurs de différentes nationalités de s'envoyer des messages facilement (universellement) compréhensibles.

Des nouveautés bien cachées...

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les améliorations ne sont pas immédiatement visibles. Pas même après avoir passé plusieurs boss ! En fait, pour les découvrir, il faut déjà atteindre un niveau très élevé – ou bien aller directement dans le mode online. Dans ce dernier cas, vous pourrez essayer des modes de jeu inédits : le mode challenge, le mode battle, ainsi que le lobbball (un jeu de foot permettant à douze joueurs de s'affronter sur un terrain) ; vous pourrez aussi dialoguer avec vos partenaires via des chat.

Alors que le niveau d'expérience de votre personnage était précédemment limité à 100, il vous sera désormais possible, grâce au mode ultimate, de le monter jusqu'à 200. Pour y parvenir, vous reprendrez votre ancienne sauvegarde et vous affronterez des monstres encore plus puissants ; vous pourrez même recommencer depuis le début, c'est-à-dire en créant un nouveau personnage.

La réalisation technique, quant à elle, reste identique au premier PSO. Les graphismes sont toujours aussi détaillés et les environnements dans lesquels on évolue sont tous aussi somptueux les uns que les autres (polygones, textures, animation...). Phantasy Star Online V2, déjà sorti au Japon et aux États-Unis, est d'ores et déjà attendu de pied ferme par une communauté de joueurs fondus de jeux de rôles.



Ce niveau futuriste est vraiment splendide. On remarque des effets spéciaux intégrés au décor.

Genre
RPG on-line

Nombre de joueurs
1 à 4

Disponibilité
Février 2002



Il est conseillé de rester à bonne distance de ce type d'ennemi.



En gagnant un niveau supplémentaire, vous augmentez les caractéristiques de votre perso.



Les moyens de communication ont été simplifiés, mais vous pouvez toujours discuter en écrivant des messages.



Cette arme peut toucher plusieurs ennemis en même temps.



C'était moins une !



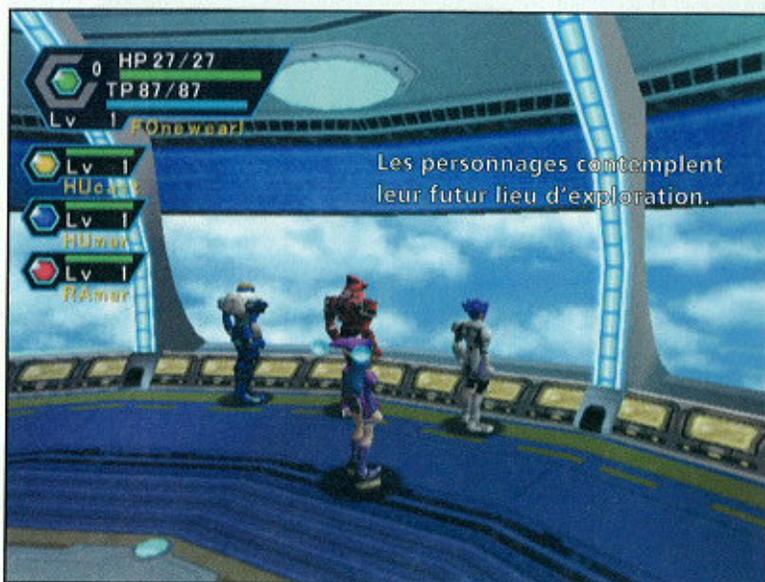
Jouer en ligne avec quatre personnes tout en discutant avec elles, c'est vraiment très fun.



Vous devez ouvrir une grille de protection en actionnant une console.

Actualités

PHANTASY STAR ONLINE VER.2



Les boss sont très impressionnants et plutôt résistants.

LES MAGS

Les mags sont de petits êtres qui vous suivent partout, dès lors que l'un d'entre eux voit en vous les qualités d'un bon maître... Ils vous seront parfois d'une aide précieuse. À l'image des Tamagochi, vous pouvez les faire évoluer en leur donnant à manger. Cela s'avérera très utile, car votre mag peut lancer de puissantes attaques spéciales. Cette version 2 proposera des mags originaux, à l'effigie des plus célèbres consoles de Sega. On trouvera, par exemple, un mag Saturn, un mag Dreamcast...



Le mag Megadrive.



Le mag Master System.

Une console japonaise de Sega peu connue chez nous en guise de mag...



Les robots peuvent se désintégrer, provoquant de fortes explosions. Mais cela n'occasionne pas de dégâts.

COMMUNICATION



Il faut trouver le moyen d'ouvrir cette porte.



Vous devez trouver le point faible de ce boss pour en venir à bout.



Communiquez à l'aide d'icônes.

LES BOSS

L'une des particularités de PSO est de proposer des boss de fin de niveau fichtrement bien réalisés, et particulièrement coriaces. Ainsi, le deuxième boss vous demandera plus de dix minutes de patience et d'acharnement... Chaque boss possède des techniques très différentes, et a son point faible, dont il faut, bien évidemment, tirer parti ! Le tout avec un timing parfois diaboliquement précis.



Ce boss est, sans aucun doute, l'un des plus coriaces du jeu.

Les mags peuvent déclencher des attaques spéciales, dès lors qu'ils ont atteint un certain niveau de maturité.



Ne vous faites pas écraser !



Actualités

PHANTASY STAR ONLINE VER.2

ESPRIT D'ÉQUIPE

En sélectionnant le mode online, il vous sera désormais possible de trouver, en plus des aventures en équipe que vous connaissez déjà, différents modes de jeu. Dans le mode battle, vous combattez à un deux, trois ou quatre joueurs simultanément, mais aussi seul ou en équipe, dans des batailles un contre un ou deux contre deux. Dans le mode challenge, les joueurs

devront faire la course pour être les premiers à finir une mission. Vous devrez donc également vous battre pour empêcher les autres joueurs de progresser plus vite que vous. Enfin, il y aura également un mode jeu de foot, le lobby ball, pour tous les joueurs qui veulent se détendre entre deux quêtes, ou peut-être même pour régler des conflits à l'amiable...



Partez à l'aventure avec des compagnons de voyage.



Parviendrez-vous à battre ce terrible monstre ? Attaquez-le en groupe...



Vous pouvez tuer les ennemis au corps à corps ou à distance.



Techniquement, PSO en met plein la vue.



VERS DES MONDES INCONNUS...

Phantasy Star Online, c'est la grande aventure dans toute sa splendeur. Vous rencontrerez différentes communautés de joueurs, pour affronter des monstres terrifiants ; vous découvrirez des forêts, des grottes, des ruines... Vous

pourrez également échanger des pièces de votre équipement. Si vous possédez des objets rares, vous pourrez même les mettre aux enchères, faire monter les prix et les vendre au plus offrant. Un vrai business virtuel !



De nouveaux monstres.



Hidoom
Attribute:A.Beast



Qu'allez-vous choisir, l'épée ou l'arme à feu ?

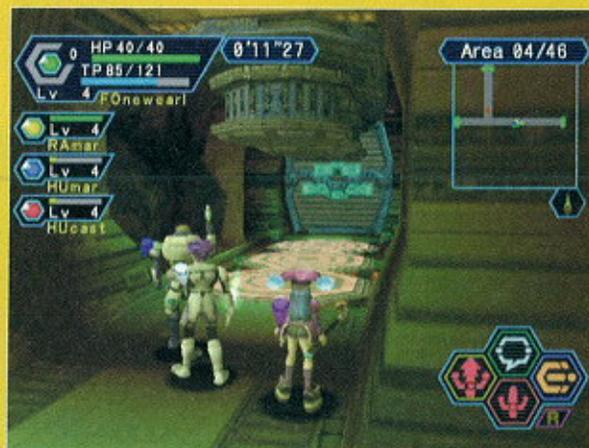
LES QUÊTES

Phantasy Star Online propose un scénario principal, agrémenté d'un grand nombre de sous-quêtes qui sont de vraies missions, ayant des objectifs précis : trouver un trésor, sauver une personne, partir en exploration, etc. En les réussissant, vous gagnerez de l'ar-

gent, et vous pouvez vous acheter un nouvel équipement... Vous trouverez également des armes spéciales, des objets inconnus, ou des mags, plus originaux les uns que les autres. Cette version 2 devrait, de plus, proposer de nouvelles aventures.



Une magie vient de vous paralyser.



Les missions en équipe sont particulièrement fun

Actualités

NBA 2K2

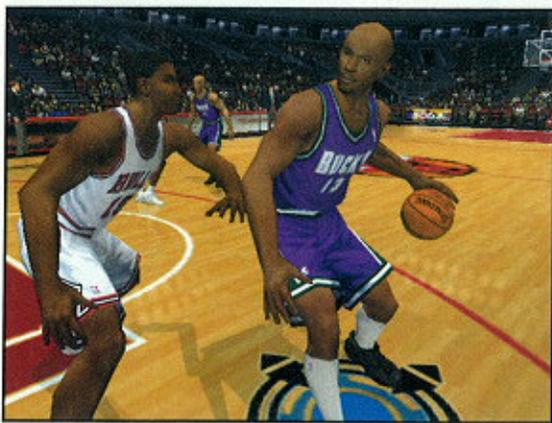
Genre : Sport
Editeur : Big Ben Interactive
Disponibilité : N.C.

Il semblerait que ce bougre de monsieur Plus soit allé faire un tour dans les studios de développement de Sega, puisque la suite de NBA 2K promet d'être en tous points largement supérieure à son prédécesseur.

Le savoir-faire de Sega en matière de jeux de sport orientés arcade est de renommée mondiale (Virtua Tennis, Virtua Striker...). C'est donc avec la plus grande impatience que nous attendons la suite du décevant NBA 2K. Impatience fondée sur plusieurs espoirs : d'abord, le jeu sera plus riche graphiquement, avec des personnages plus détaillés, des courts plus réalistes, etc. Ensuite, bon nombre de nouveautés et mises à jour feront leur apparition, comme la prise en compte des dernières règles de la NBA, les derniers transferts et changements de statistiques des joueurs.

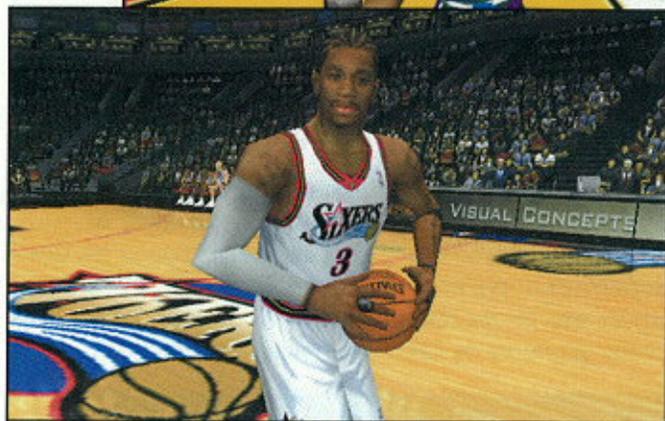
Piquer le ballon

Côté IA, la réforme arrive même à influencer sur le gameplay en proposant au joueur beaucoup plus d'interactivité de la part des adversaires. Ces derniers tentent de voler les ballons et ne manqueront aucune occasion pour s'emparer d'un ballon sur un rebond. Evidemment, ces changements affectent aussi vos coéquipiers, jusqu'ici assez statiques. En ce qui concerne l'animation, sachez que le nombre de mouvements des joueurs a, lui aussi, été revu à la hausse, avec, notamment, de tout nouveaux dunks, carrément hallucinants. En multijoueur, ce titre nous réserve de nombreuses heures de plaisir ininterrompu, pour ça, on peut faire confiance à Sega !

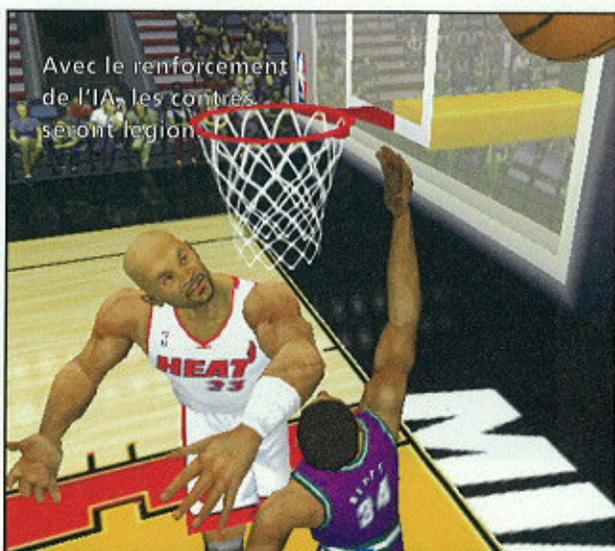


Un cercle de couleur indique le basketballeur contrôlé.

L'aspect des joueurs a été revu pour un réalisme accru.



Admirez les animations faciales des joueurs !



Avec le renforcement de l'IA, les contrôles seront légion.

TOUT LE MONDE DANS LA RUE !

En plus des playgrounds de New York et de Chicago (déjà présents dans le premier opus), le légendaire terrain de Oakland's Mosswood Park sera disponible. De quoi mettre la pression ! Notez aussi que lors des matches de rue, les joueurs auront les attitudes et les accoutrements typiques de ce type de rencontres. NBA 2K2 arrivera-t-il à remettre

au goût du jour le basket de rue sous forme de joutes barbares, genre tombé en désuétude depuis la sortie du dernier NBA JAM sur Saturn ? Rien n'est moins sûr !





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

**Rue Josaphat - 99
1030 Bruxelles**

> HOTLINE:

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



99 FF TTC

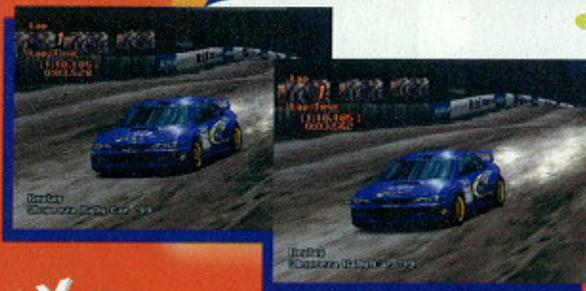


**Jouez à GRAN TURISMO 2™
sur votre Dreamcast™ comme jamais**

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

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

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



PSX

BLEEM!

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

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

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

**bleem gt2 ne fonctionne pas avec les Dreamcast fabriquées après novembre 2000
 *GT2 se vend séparément de bleem gt2

Actualités

ALIEN FRONT ONLINE

Les jeux d'arcade de Sega ont fait la joie de tous, dans les salles obscures. On se souvient avec émoi des jeux de sport et autres jeux d'action pure et dure. Alien Front Online est à classer dans la seconde catégorie, avec une mention spéciale bourrin. Amis durs à cuire, lisez attentivement ces lignes et soyez aux aguets, car ce titre a de quoi vous combler...

L'heure est grave, la Terre est menacée par une horde d'aliens assoiffés de conquêtes. Heureusement, l'armée des États-Unis veille au grain et ne perd pas une seconde quand il s'agit de s'engager dans cette terrible lutte. C'est aux commandes de trois modèles de chars que vous allez livrer bataille. Au menu, un mode arcade pour retrouver les sensations de la borne, mais aussi un mode tactique, comparable à une véritable campagne. En arcade, les missions s'enchaînent sans que vous puissiez y faire grand-chose, alors qu'en mode tactique, après un bref tutorial, ce sera à vous de choisir votre parcours.



Quand votre tank est touché, l'écran se fissure.

Vos alliés vous donnent un sacré coup de main, ne leur tirez pas dessus !



Pour éradiquer la menace alien, détruisez les spawn flower.

Choisis ton tank, camarade

Comme dans le jeu original, vous pouvez dès le début opter pour l'armée ou pour le côté obscur (les aliens). Chaque race possède ses propres unités, aux caractéristiques variant considérablement. Le gros tank bénéficie d'un blindage à toute épreuve et d'une puissance de feu défiant toute concurrence. Le revers de la médaille se situe dans sa faible vitesse de déplacement. Le tank moyen possède, comme son nom l'indique, des attributs all-around. Quant au petit char d'assaut, il sera parfait pour les missions où la furtivité sera de mise. Quel que soit le mode choisi, le but du jeu reste le même, bourriner ! Qu'il s'agisse de détruire le plus d'ennemis dans le temps imparti ou d'annihiler une cible bien précise, pas de place pour la réflexion. Alien Front Online s'annonce comme un bon jeu d'arcade dans tous les sens du terme.



Dans ce niveau, il vous faudra tirer sur vos adversaires sans même les distinguer.

Genre
Action

Nombre de joueurs
1

Disponibilité
N.C.



En mode campagne, le nombre de véhicules restant est indiqué en haut à droite de l'écran.

Ce lance-flammes est une des nombreuses armes bonus à ramasser.

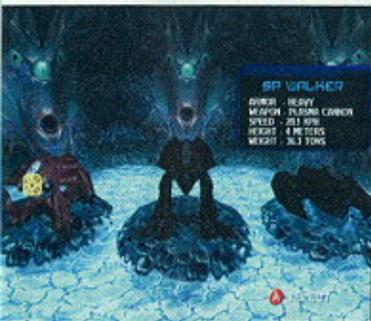


LE MODE CAMPAGNE

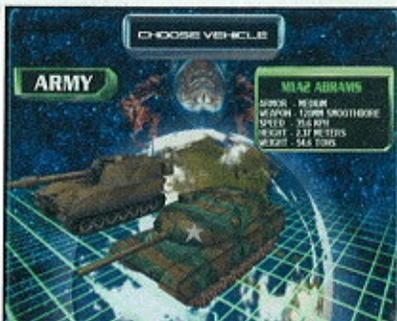


Tout commence par quelques missions d'entraînement pour vous familiariser avec les commandes des engins. Écraser des drones ou éliminer des cibles fixes dans le temps imparti sont autant de missions qui feront de vous un vrai pilote. Et ce ne sera pas de trop, quand on sait que ces chars ont la particularité d'être équipés d'une tourelle indépendante. C'est-à-

dire qu'elle peut rester dans une certaine position alors que le tank effectue un virage. Cela rend l'esquive des tirs ennemis beaucoup plus aisée. Grâce à ce type de manœuvre, il est même possible de straffer. Une fois le tutorial effectué, lancez-vous à l'assaut de ces pourritures d'alien (ou d'alliés, au choix), à travers la trentaine de missions qui composent ce mode.



Voici les trois véhicules disponibles pour la campagne alien.



Chaque tank possède ses propres caractéristiques.



Heureusement que vos véhicules sont tout-terrain.

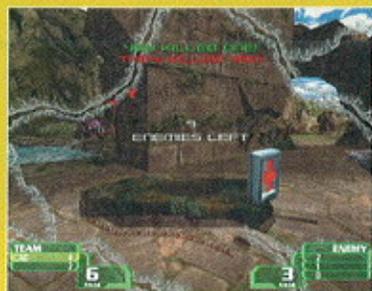
Ce pauvre camion a fait les frais de ma puissance de feu.



LE MODE ARCADE

Ce mode reprend exactement le déroulement du jeu original. À l'inverse du mode campagne, vous avez le loisir de mourir autant de fois que vous le souhaitez. En revanche, votre pire ennemi sera le temps. Si vous n'arrivez pas à finir chaque mission dans le temps imparti, il vous faudra utiliser un de

vos précieux "continue" (entre nous, heureusement qu'ils sont infinis). Les missions s'enchaînent à un rythme effréné et ne vous laissent guère le temps de vous acclimater à la topographie des niveaux. Ces derniers sont très variés, et vous aurez la possibilité de détruire à volonté les bâtiments.



Actualités

BOMBERMAN ONLINE

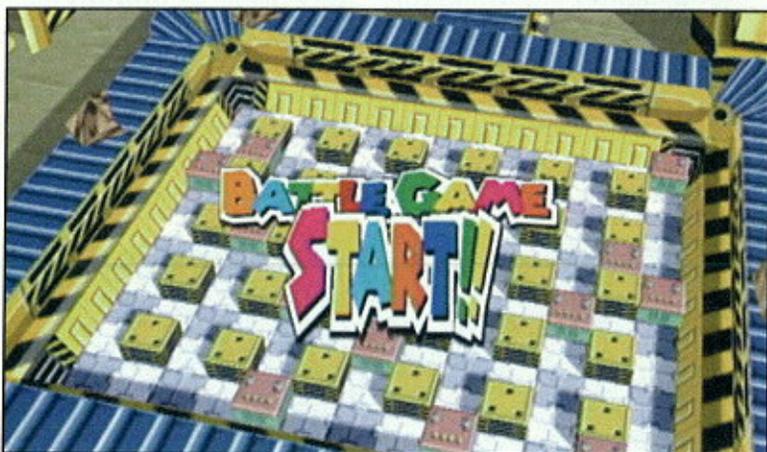
L'un des jeux multijoueur les plus renommés de l'histoire vidéoludique prépare son grand retour. Cet hiver, les soirées entre amis seront longues et chaudes !

Est-il bien utile de revenir sur le concept de Bomberman ? Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, rappelons toutefois que les joueurs (un ou plusieurs) contrôlent, chacun, un poseur de bombes. Son objectif : placer ses engins explosifs au meilleur endroit, dans des tunnels pour ouvrir des passages ou pour faire sauter les autres concurrents. Devenir un champion en éliminant tous les adversaires, et survivre le plus longtemps possible en semant la zizanie, voilà le lot quotidien des personnages de Bomberman.

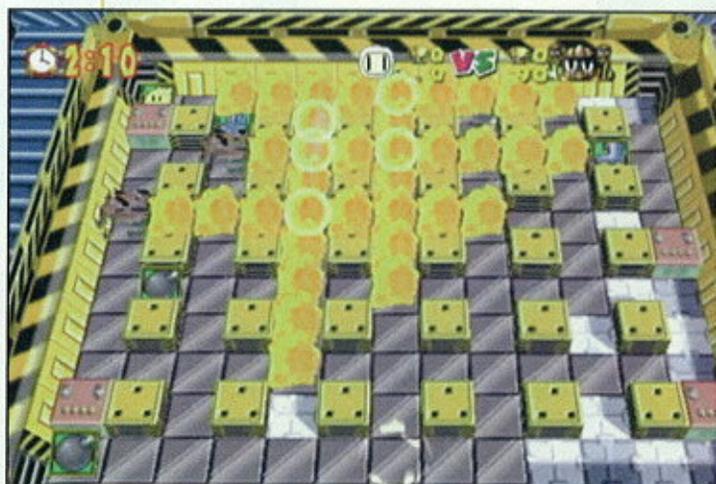
Heurs et malheurs du poseur de bombes

On nous promet, pour la nouvelle version du jeu, des subtilités sous forme de nombreux bonus. Ils viendront nous avantager ou nous pénaliser, en nous apportant des flammes plus longues, des rollers extra-rapides ou des bombes supplémentaires, mais aussi des maladies ou une inversion des commandes de la manette... Cependant, pour l'instant, la liste de ces bonus n'est pas arrêtée, et on peut encore avoir des surprises.

Cette version 128 bits respectera la tradition de la série quant au gameplay (en 2D) et au principe de jeu (toujours aussi fun). Les angles de vue seront pré-calculés, toujours inclinés de trois-quarts, en vue du dessus. Les graphismes auront évolué : ils seront en 3D, se rapprochant du célèbre Jet Set Radio, et



Que la fête commence !



Les enchaînements de bombes sont très rapides.



Les animations des persos sont d'ores et déjà plutôt sympas.

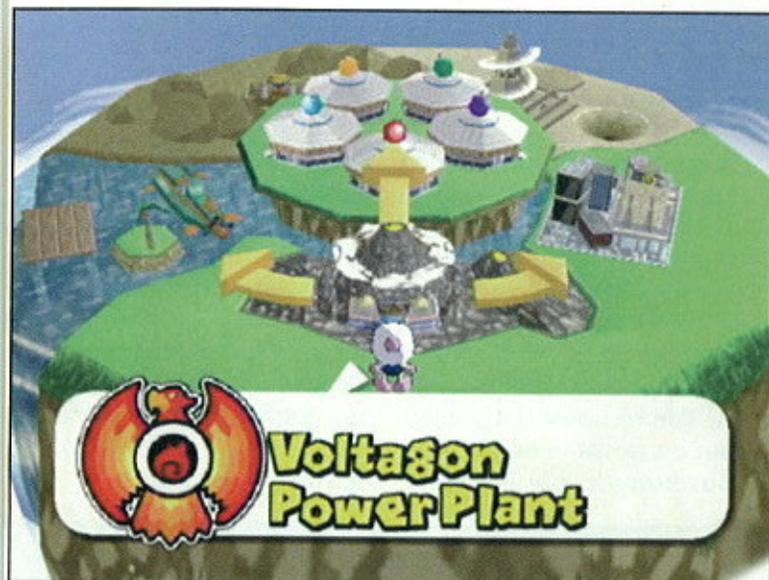


Les décors sont toujours aussi variés.

Genre
Action/Réflexion

Nombre de joueurs
1 à 4

Disponibilité
F2002



Certains ennemis sont très coriaces. Vous devrez faire preuve d'astuce pour en venir à bout.

devraient offrir un style cartoon des plus alléchants. De plus, d'après ce que nous avons pu voir, les effets (tels que les explosions des bombes) devraient être particulièrement bien réalisés.

Cinq mondes nouveaux

Quid des modes de jeu ? Une chose est presque certaine, les Japonais et les Ricains pourront jouer jusqu'à dix sur la Toile. Les chanceux ! Actuellement, nous ne savons pas si cette option sera implémentée dans la version européenne.

Quatre modes multijoueur seront de la partie : hyper bomber, submarine attack, panel attack et battle royal. Pour ce qui est du mode solo, vous devriez aussi en avoir pour votre argent, car il y a aura pas moins de cinq mondes entièrement nouveaux à découvrir, et de nouveaux boss à affronter. Parmi les autres nouveautés, vous trouverez également un éditeur, qui vous permettra de choisir le nom, la couleur, ou encore des expressions faciales de votre personnage.

Bomberman, né sur une console Nec, a marqué plusieurs générations d'heureux possesseurs de Megadrive ou de Saturn. En revenant sur une console Sega, il a de fortes chances de devenir l'un des meilleurs épisodes de la série.

Tout est réalisé en 3D, avec des graphismes des plus mignons.

Un duel au sommet est en train de se préparer !



Dans chaque mode de jeu, nous pourrons, sans doute, choisir parmi les niveaux proposés.

Actualités

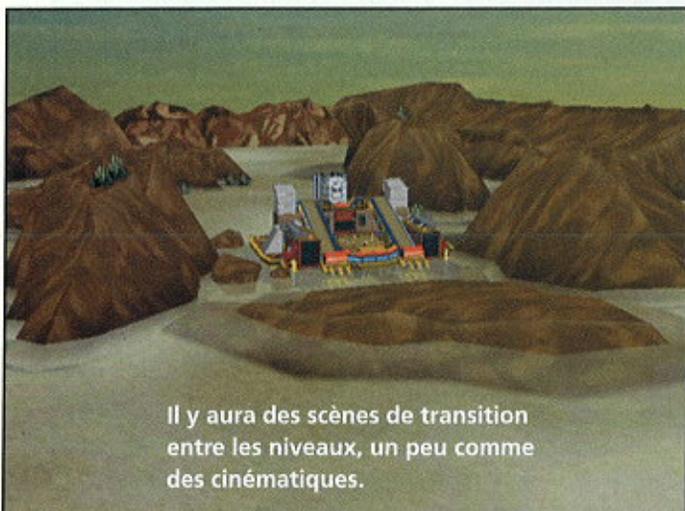
BOMBERMAN ONLINE



Pour éviter les explosions, il faut se mettre à l'abri derrière les piliers.



On trouvera des épreuves spéciales.



Il y aura des scènes de transition entre les niveaux, un peu comme des cinématiques.

RÉFLEXION ET DIVERTISSEMENT TOTAL

On peut jouer à Bomberman facilement et sans trop se poser de questions... Mais il est aussi possible de concevoir de véritables tactiques de jeu, surtout lorsqu'on joue en équipe et que l'on connaît les effets des différents bonus que l'on récupère dans le jeu. Tout est possible ou presque, vous pouvez, par exemple,

foncer tête baissée, en posant des bombes n'importe où ou choisir le repli attendant que les autres joueurs s'entretuent. Vous pouvez également cibler votre attaque sur un joueur en particulier, par exemple sur celui qui gagne toutes les parties. Bref, il y a de la réflexion, le fun est assuré !



Soyez prévoyant : pensez à poser des bombes à retardement.



Un chronomètre vous indique le temps qu'il vous reste pour battre votre adversaire.

MULTIJOUEUR POUR TOUS !

L'intérêt principal de Bomberman est de proposer des modes multijoueur particulièrement complets, et, surtout, accessibles à toutes les catégories de personnes, depuis les joueurs du dimanche jusqu'aux poseurs de bombes chevronnés. En clair, tout le monde peut y trouver son compte et s'amuser des heures durant sans voir le temps passer. Certains se

découvriront peut-être même une nouvelle passion... Bomberman a toujours été un jeu simple, fun et facile à prendre en main, aussi bien pour les adultes que pour les plus jeunes joueurs. Je dirais même qu'il est difficile de faire plus fédérateur... Il y a, bien sûr, les jeux de foot, les jeux de tennis... Mais comme vous devez maintenant le savoir, Bomberman, c'est unique !



Plus on est de poseurs de bombes, plus on s'amuse.

Vous ramasserez des bonus à la pelle...



QUOI DE NEUF ?

Parmi les multiples améliorations, cette version dédiée à la Dreamcast proposera une refonte de la partie graphique, avec un style cartoon emprunté à Jet Set Radio et donc une réalisation entièrement en 3D. Mais que les fans de la série se rassurent, le principe de jeu reste en 2D. Vous trouverez des décors (Égypte, fonds marins, montagne, usine, etc.) et des boss originaux, des nouveaux modes de jeu, un éditeur de personnage, et, si tout se passe bien, une option internet permettant de jouer jusqu'à dix joueurs simultanément au cours de la même partie. Ça se fête, non ?

Certains niveaux seront particulièrement originaux.

Ces graphismes ne vous rappellent-ils pas le style de Jet Set Radio ?



Quand on marche sur les eaux, il faut s'attendre à de beaux effets spéciaux (normal !).

Actualités

OOGA BOOGA

Bienvenue sur les îles de l'archipel le plus déchaîné des cinq océans ! Sous ses airs vacanciers et ses couleurs exotiques, ce jeu ouvre des portes vers des parties multijoueur des plus endiablées.

Voici un petit jeu tout nouveau, tout beau, qui sent bon le sable chaud. Il ne mérite sans doute pas l'oscar du meilleur scénario, mais il remporte sans peine celui du jeu le plus fun. L'intrigue est mince : à chaque pleine lune, la déesse Ooga Booga se réveille et récompense le sorcier kahuna le plus vaillant. Quatre villages sont sur les rangs. Les sorciers qui vont mesurer leurs mérites portent un masque tribal et un bâton magique plaisamment orné de crânes. Vêtus d'un simple pagne, ils marchent pieds nus. Chacun d'entre eux a ses propres caractéristiques, sa vitesse, sa force et son endurance : Twitchy est petit, nerveux et rapide, tandis que Fatty, avec ses airs de sumo, est d'une force incroyable ; Hoodoo a des allures de spectre, et Hottie est fière comme une amazone. S'engage alors une série de duels où s'entremêlent sorts et incantations. Voilà les ingrédients de base qui, sans paraître démentiels à prime abord, composent un jeu fort sympathique.

Delirium à plusieurs

La force de ce jeu ne réside pas dans son graphisme, qui est plutôt simple, du style cartoon. La colorisation est vive, le jaune vif du soleil brûle les yeux... Non, ce qui rend le jeu démentiel, ce



Tout feu, tout flamme, c'est la danse des allumettes.

Boar polo : un ballon, deux buts, deux équipes... que demander de plus ?



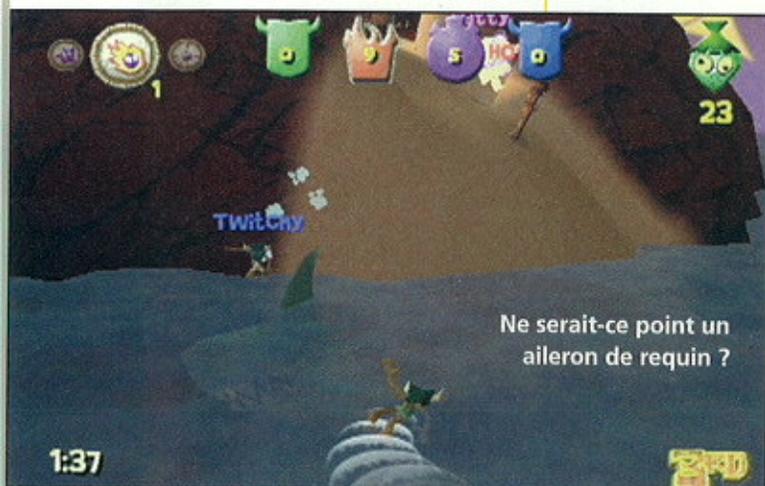
sont les parties multijoueur. Il y a, bien sûr, un mode solo, qui permet de débloquer quelques bonus, histoire d'enrichir tous les modes de jeu. Mais après... Une fois que tous les items sont à votre disposition, la suite est inéluctable : vous rassemblez tous vos amis, vous les enchaînez au pad, et vous voilà partis tous les quatre pour des parties longues et riches en rebondissements. Dans la version américaine, le jeu comprend également un mode on-line. Cependant, il est presque certain que dans les prochaines sorties européennes, cette option sera tout bonnement supprimée. Il nous faudra donc nous contenter d'un écran split-screen ce qui risque de rendre les courses-poursuites délicates, vu que l'on repère son ennemi par son nom et que l'on n'est aidé d'aucune carte.

La dure loi du jeu

Palmiers, sables fins, herbes vertes, petites cabanes en bois, cascades... ces lieux paradisiaques, rendus par des graphismes colorés et heureux, contribuent à l'ambiance enjouée du jeu. Les combats se déroulent sur plusieurs îles, largement inspirées des îles polynésiennes. On pourra même piquer une petite tête dans la mer azur – mais gare aux requins... C'est la dure loi du jeu : on n'a pas le temps de barboter dans l'eau ni de siroter un jus de fruit sur une chaise longue, il se trouvera toujours un adversaire animé de mauvaises intentions à votre égard...

Les îles sont plus ou moins hospitalières. Dans les paysages volcaniques, par exemple, on aura de nombreuses occasions de se brûler les fesses. Dans l'ensemble, on fait vite le tour des îles. Certaines sont de simples îlots, parfaits pour les attaques fro-





Ne serait-ce point un aileron de requin ?

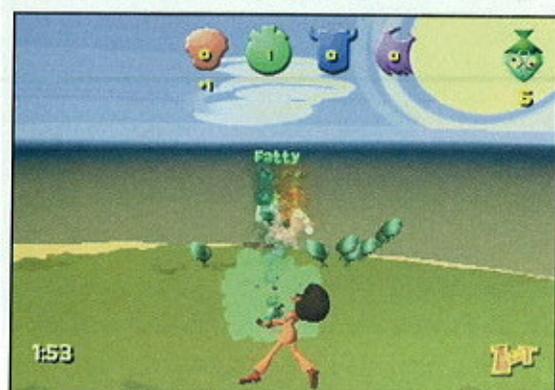
tales, d'autres offrent un relief permettant de se cacher et de surprendre son adversaire.

Abracadabra

L'avantage, quand on est un sorcier kahuna, c'est de pouvoir contrôler les éléments. Il arrivera que l'on déclenche des tornades, que l'on invoque un nuage grondant et foudroyant, ou que l'on sollicite les pouvoirs d'Ooga Booga pour qu'elle lance une pluie de météorites. Ces sorts sont très puissants, et les effets spéciaux qui les entourent vraiment réussis : éclairs, ombres, explosions... Mais vos pouvoirs ne s'arrêtent pas là, et d'autres incantations, plus sommaires, sont réalisables : lancer des boules de feu, appeler la foudre... Et si ça ne suffit pas, on peut recourir aux bonnes vieilles méthodes, comme jeter des têtes vaudoues ou donner de bons coups de bâton, car après tout, nous sommes tous des sauvages.



Objet volant non identifié.



Assommé par des têtes, si c'est pas malheureux...

Et une boule puante pour Hoodoo, une !



Écran splitté pour partie à plusieurs.



Qui n'a pas encore goûté à mon éclair ?

Actualités

OOGA BOOGA

Pris dans la tornade, vous avez droit à un tour dans les cieux.

ANIMATION À GOGO

Chaque personnage a sa physionomie, sa manière de marcher, de courir. Fatty, vu sa corpulence, court en faisant de petits pas bondissants. Hoodoo glisse sur le sol (normal, il n'a pas de pieds). Twitchy force tête baissée, et Hottie ressemble à Pamela Anderson courant sur la plage (j'exagère à peine). De même, après un round, le gagnant

exécute une danse qui, elle aussi, colle parfaitement au caractère du personnage : Twitchy effectue des galipettes, Hoodoo fait l'Égyptien, Fatty remue son derrière et Hottie a une façon de se déhancher vraiment sexy. Ces animations sont d'autant plus drôles qu'elles sont l'occasion d'entendre les cris de guerre des sorciers.



Un Twitchy contre trois Twitchies, y a de la discorde dans la tribu.



Impossible d'en lancer une, j'en prends plein le masque.





La pluie (de météorites) fait des claquettes...



La vaste mer ne protège pas mes adversaires !



Ce phacochère, poussé par la Mort en personne, m'est rentré dans le lard.



Invocation d'éclairs en chaîne.



Sur mon phacochère, je ne rate jamais ma cible.



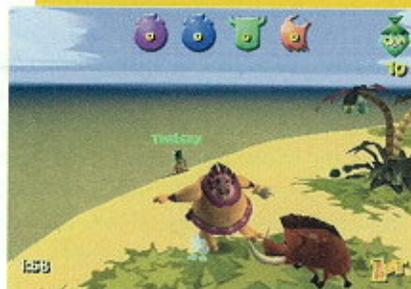
Vu d'en haut, le monde paraît petit.

BESTIAIRE

En plus des sorts, il sera possible d'utiliser la faune locale pour attaquer ses ennemis. On peut chevaucher un phacochère et foncer sur les adversaires obstruant le chemin, ou voler à dos d'oiseau et jeter des bombes.

Ces deux auxiliaires du règne animal sont d'autant plus utiles qu'une fois juché sur leur dos, l'adversaire aura du mal à nous en déloger.

Mais les bestiaux ne se laissent pas monter bien longtemps, et si l'on ne descend pas à bas au bon moment, c'est le rodéo. Ainsi, quand il se lasse de jouer les montures complaisantes, le phacochère se met à foncer sur tout ce qu'il bouge... Ces petits plus, qui illustrent bien l'empathie des sorciers avec les animaux, donnent beaucoup de vie au jeu.



Actualités

OOGA BOOGA



Boar polo : à deux, c'est vraiment pas évident...



L'île aux pirates vous souhaite un bon séjour.



Une fois de plus, je m'envole vers d'autres cieux.

MODES DE JEU

Il existe trois types de duels. Le smakahuna consiste à utiliser tous les moyens disponibles pour gagner, c'est le jeu le plus courant dans le mode solo. Le rodéo se pratique ainsi : un seul phacochère est sur l'île et c'est seulement en le montant et en fonçant avec

sur les adversaires que l'on gagne des points. Au boar polo, on pousse une boule dans les buts adverses. Cette boule ne se déplace que si on lui lance des têtes, si on la frappe avec le bâton ou si on lui rentre dedans avec un phacochère. Travail d'autant plus

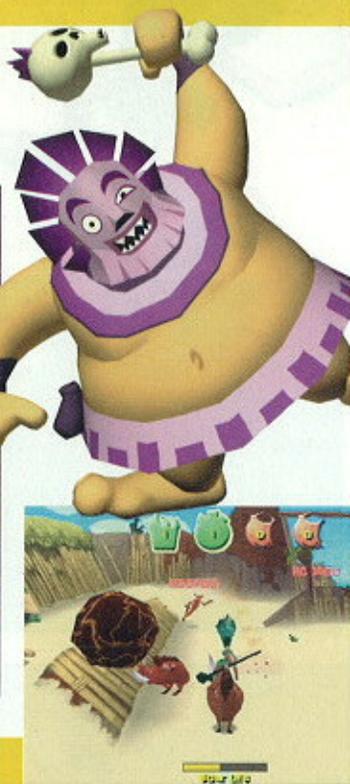
MANIABILITÉ

La maniabilité est assez facile. Un bouton pour lancer les têtes, un autre pour donner un coup de bâton (le même pour monter un animal), un troisième pour choisir son sort et un dernier pour lancer le sort sélectionné. Il reste aussi le stick analogique pour déplacer le personnage. Donc rien de compliqué. Et cependant, cette simpli-

cité ne limite en rien les nombreux sorts disponibles. C'est justement la diversité d'actions, associée à la possibilité de s'immerger tout de suite dans le jeu, qui rend Ooga Booga si facile d'accès. Plus personne ne pourra refuser une petite partie sous prétexte de n'y avoir jamais joué et de ne pas connaître les touches.



Réunion plénière pour baston générale.



délicat que le terrain n'est pas plat... Dans ces deux derniers jeux, les sorts et incantations servent surtout à gêner les adversaires. Chaque défi offre des phases de tactique différentes et permet de varier les plaisirs.



ÉQUIPE

Si on en a marre d'être seul contre tous, on peut opter pour le jeu en équipe. Jouer à deux contre deux permet un travail de coordination, qui est d'ailleurs indispensable dans le mode boar polo. C'est quand même plus sympa quand on peut s'entraider. Et si on est téméraire, il est également possible de jouer seul face à une équipe de trois membres. Ces différents cas de figure se retrouvent dans le mode solo, et

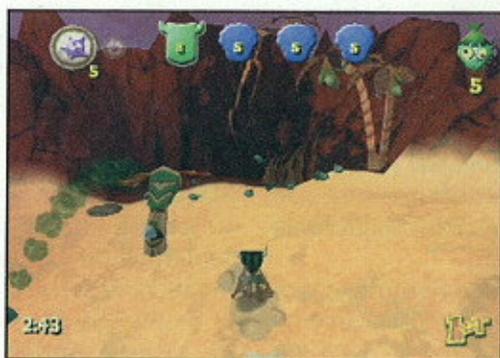
l'équipe est alors imposée. D'ailleurs, quand on se retrouve seul contre une équipe de l'ordinateur, on s'en prend plein la tête, les adversaires enchaînant sort sur sort sans que l'on puisse lancer une petite incantation... Quand on choisit une équipe, on arbore une couleur (violet, bleu, vert ou rouge) – c'est ce qui permet de différencier les joueurs, car il arrive que le nom n'y suffise pas.



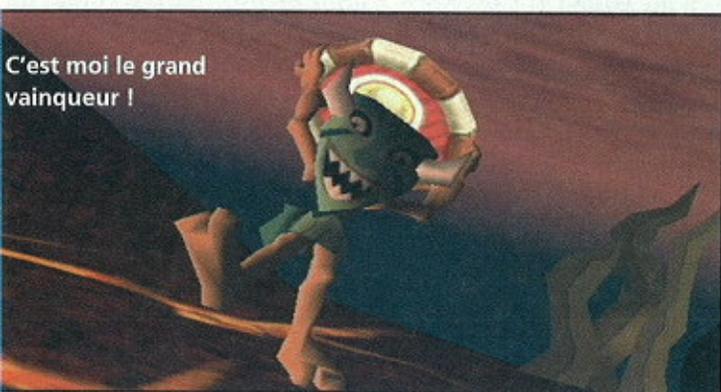
Une petite danse de la pluie.



Les têtes tombent des arbres, c'est bien connu.



Ce tiki orne mes couleurs.



C'est moi le grand vainqueur !



Non, je n'ai pas perdu l'équilibre, c'est un geste rituel avant de lancer un sort.

CLASSEMENT

Pour gagner un match, il faut avoir un bon classement par round. Plus on a touché d'adversaires, plus on a de points. Celui qui a le plus de points gagne 3 points au classement général, le deuxième a 2 points, le suivant 1 et le dernier rien. Pour gagner un match, il faut que les points totalisés par round dépassent le nombre demandé au début du jeu sans qu'un autre adversaire vous passe devant. C'est

à ce prix que l'on avance dans le jeu. Ainsi, si on a fait un mauvais score lors d'un round, on peut se refaire au suivant. Donc rien n'est jamais joué et les parties sont équitables. Avec ce système, vous pouvez repérer le sorcier kahuna qui risque de vous voler la victoire, et le gêner dans la partie pour qu'il obtienne un mauvais classement. Cela vous laisse alors la route libre vers le triomphe.



Actualités

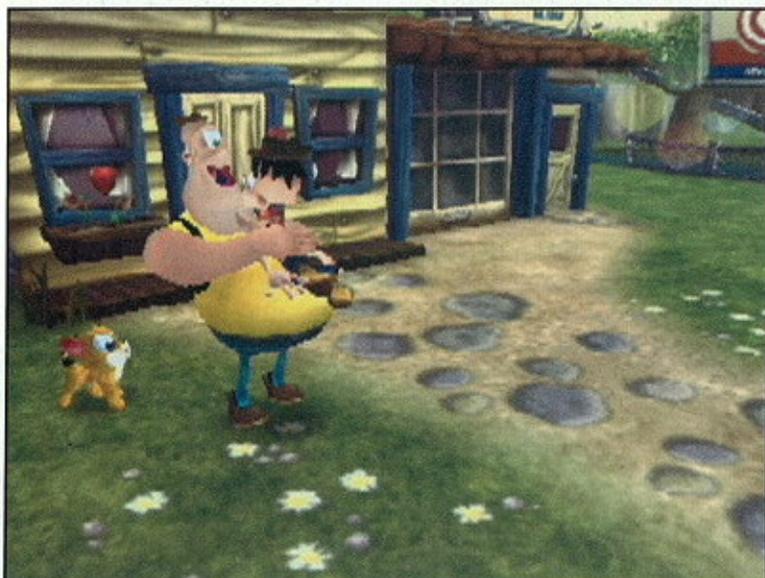
FLOIGAN BROS

À mi-chemin entre aventure et plate-forme, le dernier produit de Visual Concept joue la carte de l'humour et de l'univers cartoon. Floigan Bros, qui deviendra sans doute l'une des séries les plus loufoques de l'histoire des jeux vidéo, se dévoile un peu plus.

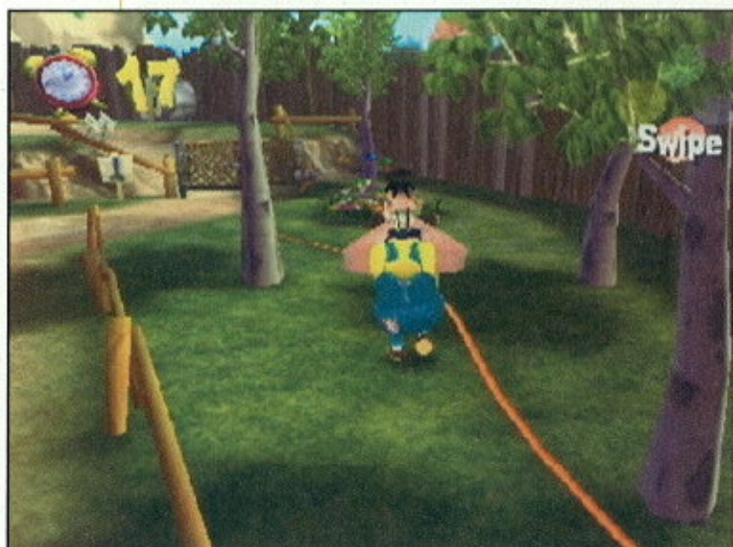
Ils sont sympas, les frères Floigan. Rigolards, chaleureux, toujours prêts à s'amuser, ils vivent tranquillement dans leur décharge sans gêner personne. Moigle, le gros pépère, aime manger, gambader entre les bidons rouillés, attraper les papillons, caresser les chats et surtout... surtout ! jouer avec son petit frère. Hoigle, le petit maigrichon, aime les mêmes choses que son frère. Sauf les chats espions envoyés par le méchant Malodorus pour surveiller la décharge.

Ils sont mignons, les frères Floigan. Avec leur tête rigolote et leur allure nonchalante, on les croirait tout droit sortis d'un cartoon. Leur décharge est à leur image : excentrique. On y croise des souris déjantées, un petit chien à grosse mâchoire, des corbeaux boulimiques et des chats lanceurs de bombes.

Ils sont sympas et mignons, les frère Floigan, mais ils sont un peu ramollis du bulbe, pour pas dire complètement crétins. Alors, quand Moigle décide de construire une machine secrète avec des vieux objets, c'est toute la décharge qui est en ébullition. D'autant que plus feignant que lui, y'a pas. En gentil grand



Après un gros câlin, tout va mieux.



Grimper sur les épaules de Moigle permet de courir plus vite.

(mais petit) frère qu'il est, Hoigle va donc donner un coup de main à l'inventeur dodu. Vous voilà ainsi largué dans la décharge avec, pour mission, de rapporter à votre frère les objets dont il a besoin.

Faites-le chialer !

Le jeu est, en fait, une succession de petites épreuves complètement allumées, qu'il faudra réussir pour obtenir les pièces de la machine secrète. Les actions de votre personnage sont pour le moins réduites. Vous pouvez courir, transporter des objets, et, surtout, parler à votre frère. C'est de loin cette dernière faculté qui est la plus importante, puisqu'elle vous permet de contrôler indirectement les faits et gestes de Moigle. En effet, à quoi tient la réussite de votre mission ? À votre influence sur l'humeur de Moigle... Vous obligerez le frerot à vous rendre service en jouant sur ses nerfs ! Vous devrez, par exemple, taper dessus, pour qu'il réponde par un coup de batte de baseball ; vous serez propulsé en l'air et atterrirez sur une plateforme inaccessible jusqu'alors. Vous pouvez également l'insulter pour qu'il pleure, jouer avec lui, lui faire de gros câlins, et le rendre heureux. À vous de trouver, en fonction de la situation, ce qu'il faut faire.

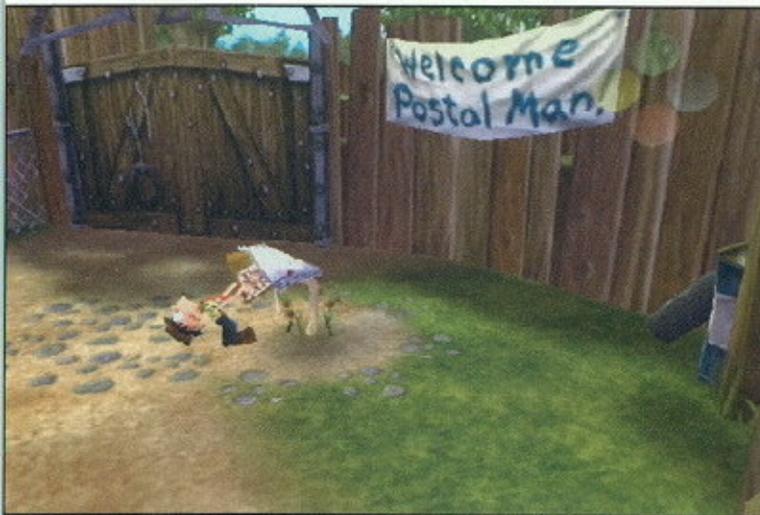
Floigan Bros s'annonce comme un jeu déjanté d'excellente qualité. Les graphismes sont hauts en couleur, l'animation de bonne qualité et l'ambiance totalement loufoque. Pour le moment, seule la maniabilité n'est pas parfaite, et l'on espère bien que ce petit défaut sera corrigé. Reste que Floigan Bros, avec son ambiance et un principe de jeu trop rare sur console, s'annonce comme la bonne surprise de cette fin d'année.



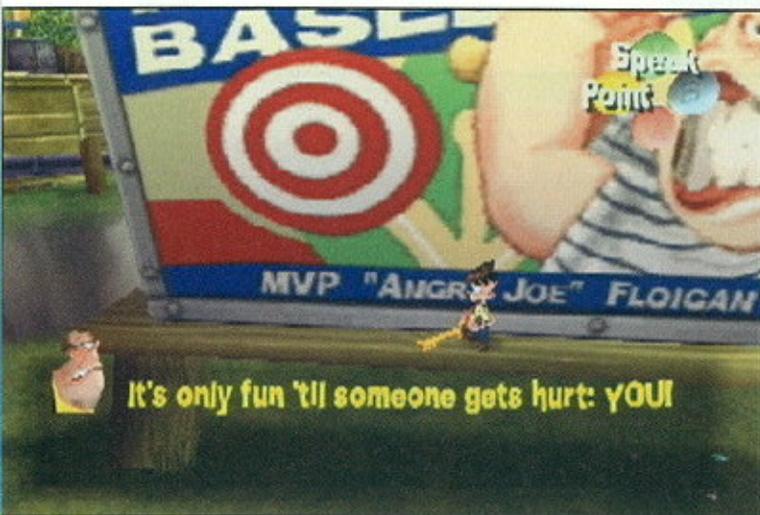
Genre
Aventure

Nombre de joueurs
1

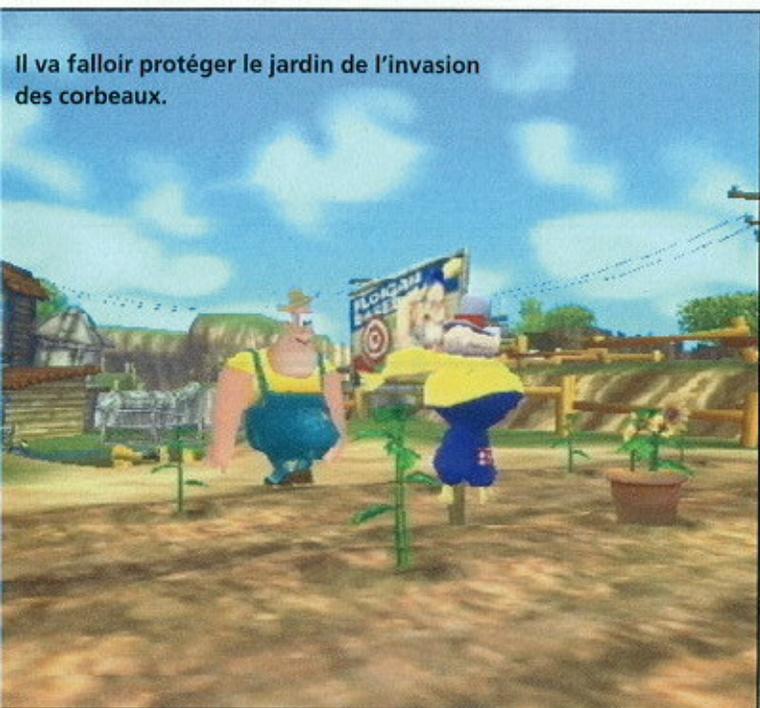
Disponibilité
Fin 2001



Mais qu'est ce qu'il peut bien y avoir dans la boîte aux lettres ?



En vous mettant un coup de batte de base-ball, Moigle vous a permis d'accéder à cette plate-forme.



LES CAISSES

Au fil de votre aventure, vous découvrirez des caisses de couleur disséminées dans la décharge. Sur chacune d'elles est dessiné le visage de Moigle qui exprime une émotion donnée. Sur les caisses jaunes, il pleure ; les vertes, il est heureux ; sur les rouges, il est en colère, etc. Ces caisses vous indi-

quent ce qu'il faut faire avec votre gros frère. Si vous passez à côté d'une caisse jaune, utilisez l'option "insulte", Moigle fondra alors en larmes. Cette crise de pleurs sera l'élément déclencheur d'une série de réactions en chaîne, qui pourront vous permettre d'accéder à des passages secrets.



Actualités

FLOIGAN BROS

TRAVAIL À DEUX

Tout le jeu repose sur la coopération entre Hoigle et Moigle. Sachez qu'on ne peut faire presque rien tout seul, et qu'il faut toujours se faire aider (volontairement ou involontairement) par votre frère. Ainsi, si vous tournez autour de Moigle en

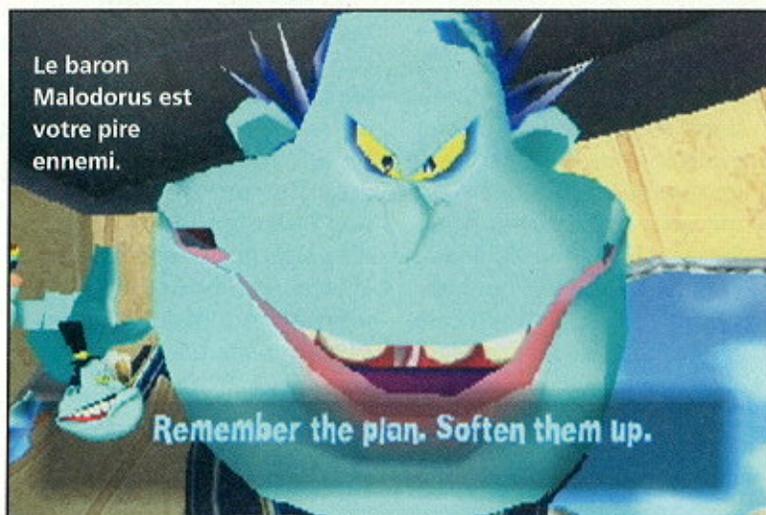
courant, vous lui donnerez le vertige et il tombera dans les pommes. Une fois le gros père allongé par terre, sautez sur son ventre comme sur un trampoline. Vous pourrez aussi lui faire plaisir, pour qu'il vous prenne en remerciement sur ses épaules...



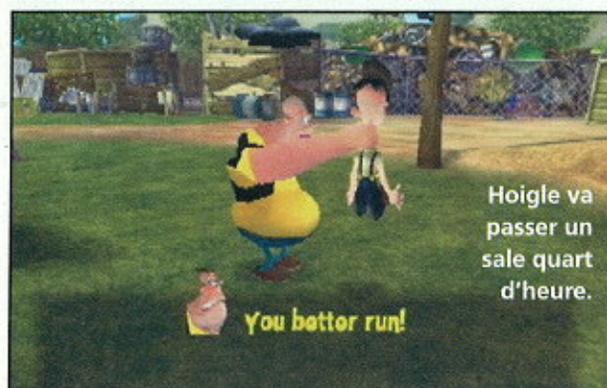
Hoigle court autour de son frère.



Et hop ! On peut maintenant aller sur le toit de la maison !



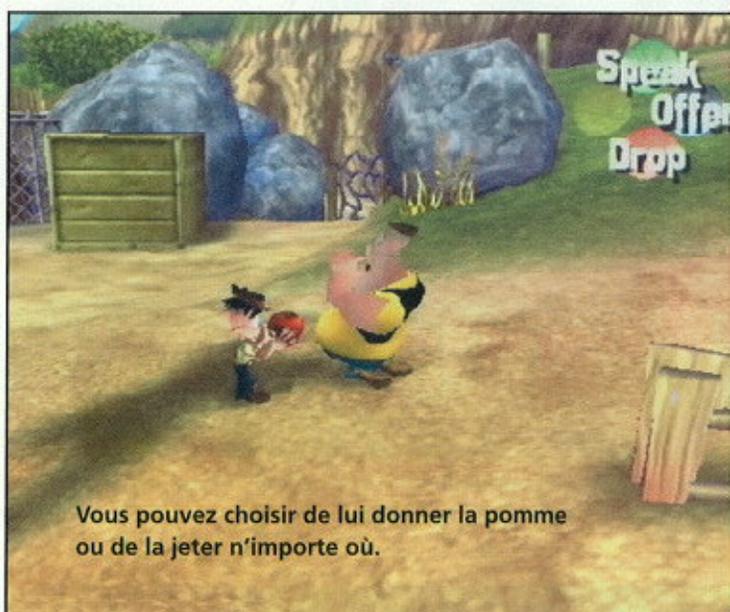
Le baron Malodorus est votre pire ennemi.



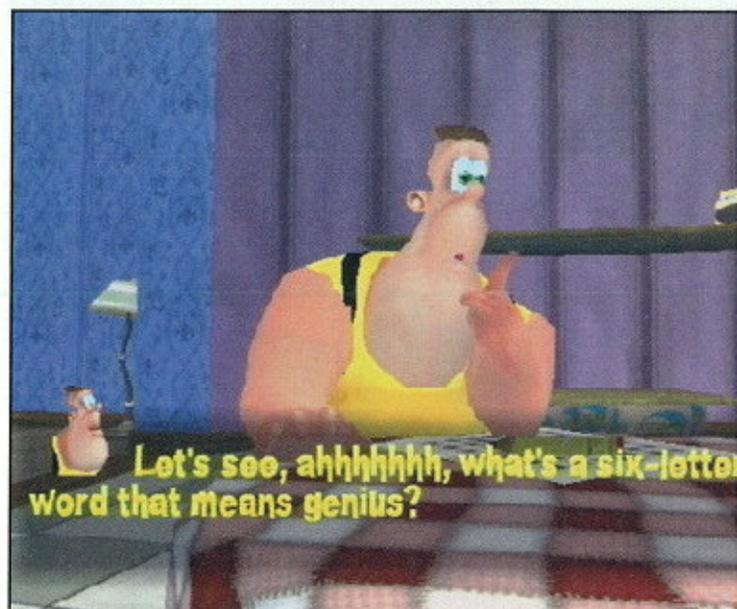
Hoigle va passer un sale quart d'heure.



Les souris sont là pour vous indiquer où va se dérouler la prochaine épreuve.



Vous pouvez choisir de lui donner la pomme ou de la jeter n'importe où.

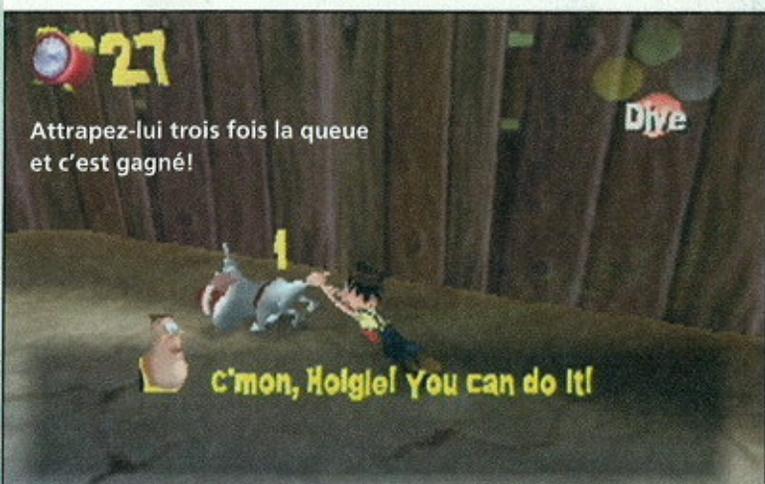


Le design est très cartoon.



Voilà ce qui arrive si on frappe ce chien sans aucune raison.

Get off get off get off get off!



Attrapez-lui trois fois la queue et c'est gagné!

c'mon, Hoigle! You can do It!



A l'aide de la fleche jaune, indiquez à votre frère les objets auxquels vous désirez qu'il s'intéresse.

LES JEUX

Il est joueur, le gros Moigle... très joueur... Pour ne pas l'irriter et vous attirer ses bonnes grâces, vous devrez participer à toute une série de jeux complètement débilés. Au menu : cache-cache, chat, course, catch et "high

five". Notez que c'est pas parce que vous êtes sympa qu'il faut le laisser gagner. Non, à chaque victoire, vous remporterez de précieux points que vous utiliserez pour apprendre de nouvelles actions à votre crétin de frère.

FABRICATION DE COOKIES

Pour se familiariser avec les diverses actions que peuvent effectuer nos héros, un mode tutorial est à votre disposition. Il se présente comme une petite introduction sympa à l'histoire. Pris d'une faim soudaine, le gros Moigle décide de se faire des cookies. Feignant devant l'É-

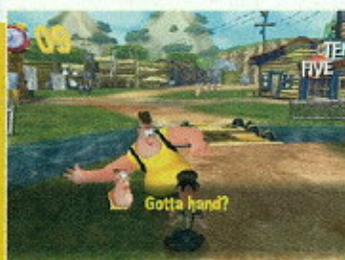
ternel, il vous envoie chercher les ingrédients dispersés dans la cuisine. Vous apprendrez ainsi à porter des objets, plonger, montrer à votre frère des choses intéressantes que vous ne pouvez pas atteindre, etc. Le tout, bien entendu, se fait dans une ambiance délirante.



Moigle vous supplie de lui donner le sucre.



Et un chat en orbite, un!



Tapez-lui dans la main avant la fin du chrono.



Arrêtez la roue sur la couleur choisie par Moigle

Actualités

REZ

Genre : "Dramatic-Music-Shooter", disent-ils
Editeur : Sega
Disponibilité : Début 2002

On peut locker ses ennemis (comme dans Panzer Dragon).

Objet vidéoludique non identifié... Les développeurs de Sega auraient-ils fumé la moquette par dizaines d'hectares avant de plancher sur ce soft ? En tout cas, l'originalité de son concept n'a d'égale que la curiosité qu'il suscite au sein de la rédaction.

Il existe plusieurs types de jeu vidéo : les conversions d'arcade, les suites de titres existants, les jeux originaux et les ovnis. Cette dernière catégorie est de loin la plus apte à intriguer les vieux routards que nous sommes. Ici, on nous promet une grande interactivité entre les actions à accomplir dans le cadre d'un jeu de shoot et... la création de musique.

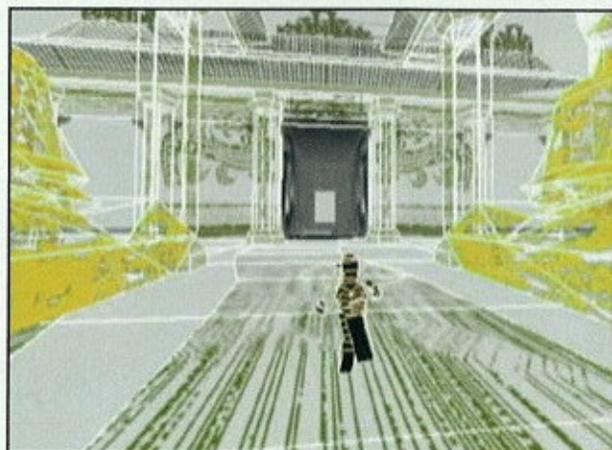
À mi-chemin entre le dernier niveau de Starfox et le mythique Panzer Dragon, les premières images de REZ nous laissent sans voix : design épuré jusqu'au squelette, personnage principal sorti tout droit des premiers jeux vidéo... Mais le plus insolite se situe dans le concept de "composition" des musiques.

Tirez sur le pianiste

Comme l'indique le genre (*dramatic-music-shooter*) que ses créateurs ont inventé exprès pour REZ, vous aurez, bien sûr, à shooter de l'ennemi. Mais les conséquences de vos actions seront étonnantes. En effet, au début de chaque niveau, un beat est lancé ; chaque ennemi détruit apporte à votre rythme de base un nouvel élément musical. De surcroît, le décor est déterminé par la musique, et donc par la destruction des ennemis... Quant au personnage principal, au fur et à mesure des six niveaux qui composent le jeu, il évoluera de sa forme humaine originelle vers l'état d'énergie pure... Les fans de jeux de création musicale, mais aussi les joueurs en quête de sensations neuves seront sans doute intéressés. Curieux d'en savoir plus, nous vous donnerons toute nouvelle info sur le jeu dès qu'elle nous parviendra. Suivez l'actu du magazine, et... *wait and see...*

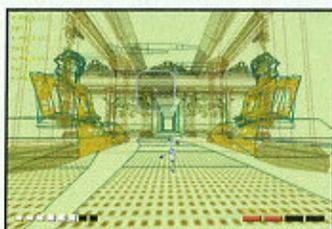


Ces énormes vaisseaux ajoutent un côté futuriste.



Que voilà de belles économies de textures !

Il faudra être bon, la bande-son en dépend !



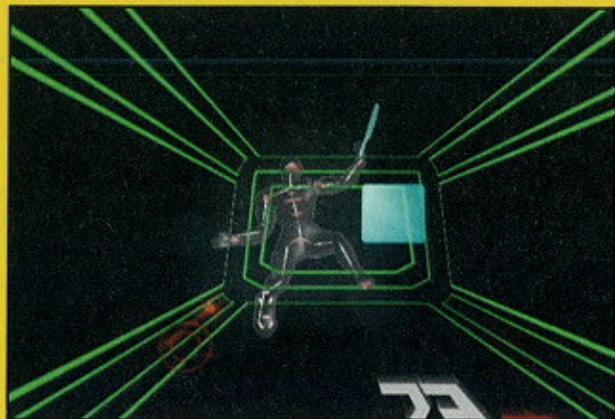
Non, je vous assure, ce n'est pas une capture d'une version en cours de développement...



COSMIC SMASH

Sous ce titre bizarroïde se cache un petit jeu de squash sans prétention. Son originalité tient à son dépouillement. Un joueur aux textures simplistes, une arène faite de fil de fer et de perspective, le tout réuni sous la forme d'un jeu d'arcade pure. Les niveaux s'enchaînent rapidement et demandent au joueur une bonne

dextérité afin de toucher avec sa balle les cubes présentés à l'écran le plus rapidement possible. Le personnage est heureusement très maniable, et en plus des coups d'un joueur de tennis classique, il peut sauter, faire un double saut et même rebondir sur les parois. Du vrai casse-briques, avec le squash pour alibi.





ASTORLAB ELECTRONICS BAZAR SHOP SPRL
Rue Josaphat 99 1030 Bruxelles

HOTLINE



0032 22 41 69 80 Tel
0032 22 41 50 93 Tel & Fax
www.bleemfrance.com
e-mail:sale@bleemfrance.com

MGS™

3 NOUVEAUX JEUX PLAYSTATION™



QUI FONT MAL

GRAN TURISMO 2™



TEKKEN 3™

DISPONIBLES GRÂCE A BLEEM! SUR DREAMCAST™



**Disponibles dès aujourd'hui
dans toute les boutiques**



Satisfait ou Remboursé
Disponible dans toutes les boutiques
Livraison dans les 7 jours
Tous les jeux cités sont vendus séparément

NOM :
 ADRESSE :
 VILLE : Pays :
 Code postale : Tel :
 E- mail :
 Bleem **GT2** à 99FF Pièces
 Bleem **MGS** Pièces / prix Téléphoner
 Bleem **TEKKEN3** Pièces / prix Téléphoner
 contre remboursement + 28 ff Par chèque
 carte de crédit / date de validation :
 N° Carte:

Actualités

MAT HOFFMAN PRO BMX

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

Le fils spirituel de Tony Hawk est né ! Mat Hoffman ne le cède en rien à son célèbre modèle, sauf qu'il déploie ses talents juché sur un BMX – vous savez, cet étrange vélo servant à s'envoyer en l'air dans le seul dessein de faire des figures plus extraordinaires les unes que les autres. Les fans du skater le plus connu de la planète ne seront pas dépayés, vu que ce nouveau jeu d'Activision en est la copie conforme.

Difficile, à première vue, de distinguer Mat Hoffman Pro BMX de Tony Hawk Pro Skater. Mêmes menus, parcours similaires, figures et façon de compter les points parfaitement idoines, bref, on se croirait en présence d'un clone parfait. Si l'on s'attarde un peu sur ce jeu, on s'aperçoit que le BMX, c'est moins facile à prendre en main qu'un skate. Pour les figures demandant un long temps en l'air, atterrir avec le vélo dans la bonne direction est un véritable tour de force. Pour le reste, on est en terrain connu : mode manuel permettant de faire une roue avant ou arrière que l'on déclenche par un Bas Haut ou un Haut Bas bien placé, grind sur les barres de fer, bords de tables ou autres obtenu par une simple pression sur le bouton Y.

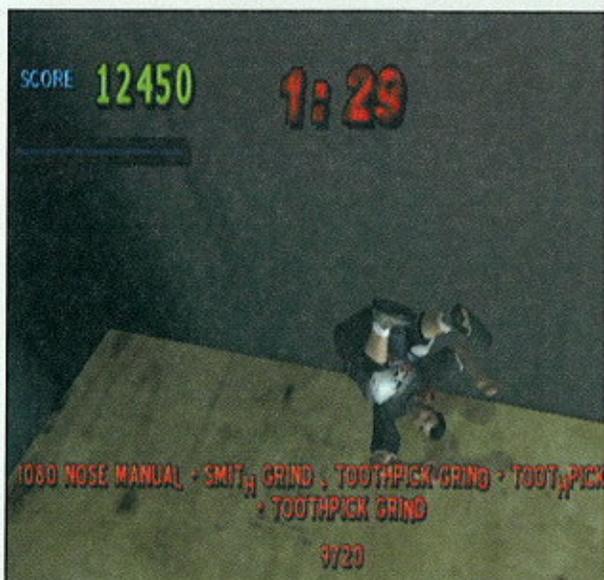
Parcours post-apocalyptiques

Devant de telles ressemblances, on est amené à se demander l'utilité de ce nouveau titre. Eh bien, les fans de la série apprécieront les parcours, certes du même type que ceux de Tony Hawk, mais relativement originaux. Du ride park personnel de Mat au décor post-apocalyptique d'une centrale nucléaire en passant par un chantier de construction, tout y est. Les objectifs à remplir en mode carrière présentent, eux aussi, de nombreuses similitudes avec son homologue sur quatre roues. Qu'il vous faille obtenir un hi-score, toucher cinq objets précis dans le niveau ou trouver les lettres du mot "trick", vos talents seront mis à rude épreuve.

La position du rider sur sa monture est tout à fait fidèle.



Le superman est une figure commune au BMX et au motocross free-style.



Si l'on est trop gourmand, c'est la chute !

LE MODE LE PLUS FUN

À l'instar de... (quoi déjà... ah oui) Tony Hawk (où avais-je la tête), Mat Hoffman Pro BMX propose un mode graffiti jouable à deux. Pour emporter la victoire, il vous faudra obtenir plus de rampes marquées à votre couleur que votre adversaire. Pour colorier une rampe (ou tout autre élément du décor permettant de faire une figure), il vous suffit de com-

pléter un saut en prenant élan dessus. Là où ça se complique, c'est que votre adversaire peut vous piquer vos rampes s'il effectue un saut lui rapportant plus de points à cet endroit. Ces joutes sont souvent propices au lancement de défis intempestifs entre journalistes. À la rédaction, s'ensuivent des moments sacrément animés !



Actualités

Les adversaires ne vous laissent pas passer facilement.

NHL 2K2

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

C'était déjà un des meilleurs jeux de hockey sur glace. Et voilà que sa suite va arriver bientôt, améliorée, encore plus réaliste ! De quoi donner envie de chausser ses patins et d'attraper sa crosse au passage.

Voilà un jeu qui a indéniablement été revu à la hausse. Esthétiquement, il sera très convaincant, avec actions, déplacements et gestuelle incroyablement réalistes. Il faut dire que les développeurs, Visual Concept, ont changé de moteur graphique pour mieux répondre à l'attente du joueur. La fluidité devrait suivre cette évolution et les animations seront plus lisses. Le contenu en a aussi pris de la graine, et s'est enrichi, notamment, de nouveaux modes de jeu et de nombreuses options : choix de la saison, durée de jeu plus longue... Il sera même possible de jouer jusqu'à huit dans le mode on-line. Les licences seront mises à jour et on retrouvera les patinoires, les joueurs, les transferts et les statistiques de la saison 2001-2002.

Mais ce qui va vraiment révolutionner le jeu est l'intelligence artificielle. Beaucoup plus poussée, plus réfléchie : les adversaires deviennent imprévisibles.

Hard Game

Pour pallier ce coup de fouet du côté adversaire, la gamme des stratégies a été largement agrandie, aussi bien en défense qu'en attaque, et vos coéquipiers sont plus agressifs. On se fera, certes, davantage plaquer contre les balustrades, ou charger (qui a dit que c'était un sport de brutes ?), il n'empêche que dorénavant, les parties seront encore plus vivantes. Le goal n'hésitera plus à sortir de son but... Quant à nous, eh bien, nous tâterons davantage du palet – qui s'en plaindrait ?



On constate l'amélioration des graphismes à travers les reflets sur la glace. Impressionnant !



Deux équipes qui en veulent.

Le palet va s'écraser au fond du filet. Le gardien ne pouvait rien faire...



MODE FRANCHISE

Ce nouveau mode de jeu vous mettra dans la peau d'un manager virtuel. Votre métier consistera à signer de bons contrats afin de transférer ou d'échanger des joueurs. Ainsi, on peut former l'équipe de son choix, celle qui sera capable de ramener la Coupe Stanley à la maison. Rappelons que c'est la coupe ultime, la récompense finale de toute une saison d'efforts. Ce simple bol en

argent fait rêver tous les hockeyeurs et managers. Alors, vous sentez-vous l'âme d'un Bernard Tapie canadien ?



Actualités

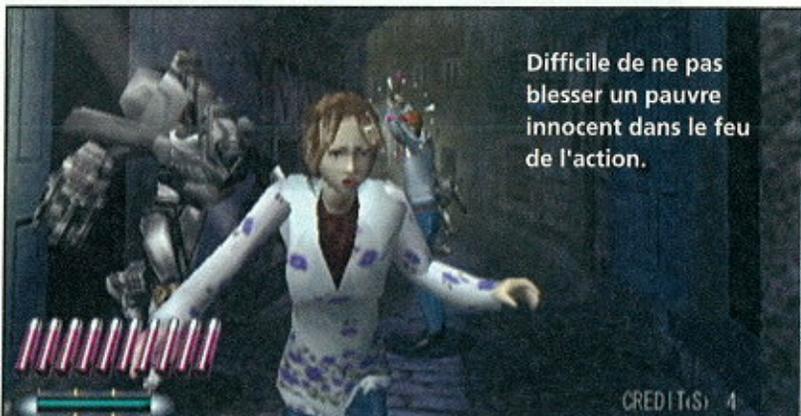
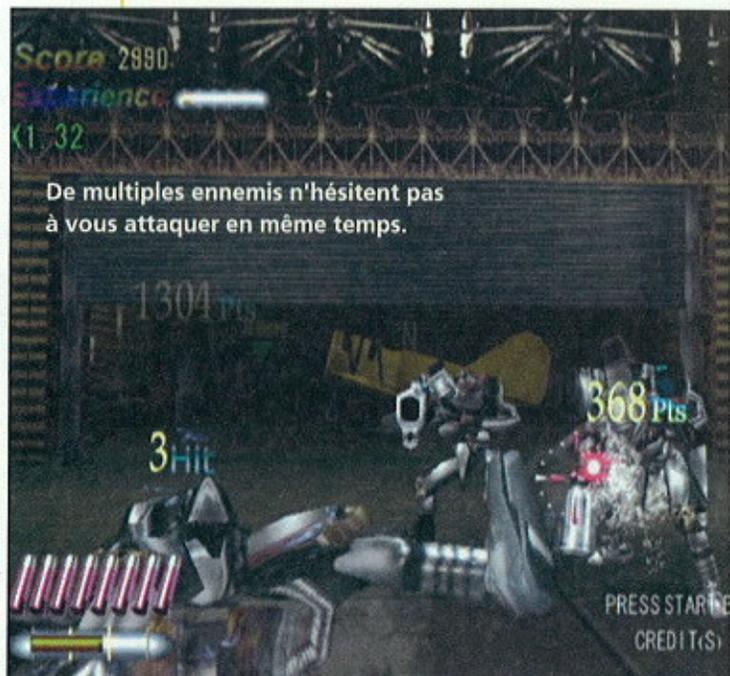
DEATH CRIMSON OX

Les jeux de tir se font rares sur la Dreamcast. C'est donc avec joie que l'on se prépare à accueillir un digne représentant de ce genre, dont la figure de proue est toujours le fameux House of the Dead 2. Alors, t'as ton gun ou t'as pas ton gun ?

À l'instar de la Maison des morts (oulà, ça rend mieux en anglais...), la ville qui accueille l'action de Death Crimson OX a été envahie par une horde de monstres sanguinaires. Le responsable de ce terrible désastre n'est autre qu'une organisation nommée SMO, dont le leader est l'infâme amiral Zaza. Dit comme ça, ça fait sourire, mais pensez un peu à tous ces innocents qui souffrent ! Ces pauvres humains pris entre deux feux... Enfin, puisque vous n'en avez cure, passons à la revue des troupes.

Jamais sans mon Crimson

Vous incarnez Yuri et Kou, bien décidés à délivrer la ville de l'emprise maléfique de cette abominable organisation. Pour ce faire, vous serez muni d'un pistolet mythique, le Crimson. Mais si, vous savez bien, le truc blanc qui vous sert à vous défouler dans House of the Dead 2, eh bien, c'est ça, le Crimson. Mon Dieu, que vous manquez d'imagination. Comment feriez-vous sans le Crimson, pour terrasser n'importe quel ennemi... Bon, que dire d'autre sur ce clone, sinon qu'il offrira plusieurs modes de jeu : story, mission, bullet (détaillé dans l'encadré)... Comme son nom l'indique, le mode story vous permettra d'en savoir un peu plus sur l'enquête des deux héros. Quant au mode mission, il vous offrira la possibilité de commencer le jeu par le niveau de votre choix parmi les six proposés. L'avantage de ce mode est de ne pas comporter les séquences de FMV qui, certes, vous permettent de vous reposer l'index, mais cassent considérablement le rythme. Amis à la gâchette facile, il vous faudra patienter jusqu'au début de l'année 2002 pour vous défouler sur ce pur jeu d'arcade.



Genre
Shoot

Nombre de joueurs
1 à 2

Disponibilité
2002

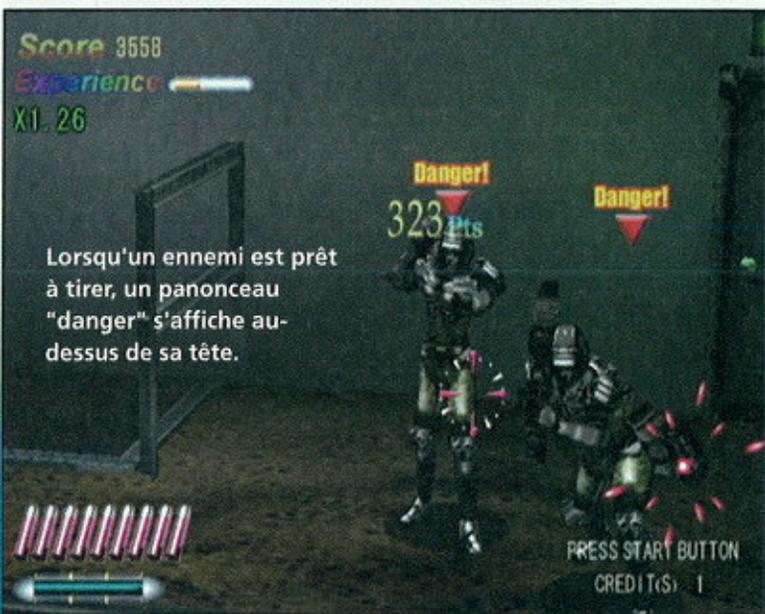


Au vu des événements, cette capture ne comportera aucune légende.

Les boss possèdent tous un point faible qu'il faut viser sans retenue !



De temps en temps, une ribambelle de chauves-souris passe devant vous, il faut toutes les dégommer !



Lorsqu'un ennemi est prêt à tirer, un panneau "danger" s'affiche au-dessus de sa tête.



Les coups reçus donnent lieu à de bien beaux effets.



LE MODE BULLET

Vous avez fini House of The Dead 2 avec une seule vie, exterminé Confidential mission sans utiliser un seul "continue", vous voulez vous attaquer à un nouveau challenge ? Ce mode de jeu est fait pour vous ! Encore un qui porte bien son nom, puisqu'il s'agit, ici, d'économiser les balles et d'être le plus précis possible. On

s'arme de courage, on choisit l'un des six niveaux, et c'est parti ! Au lieu de faire exactement le même parcours que dans le mode arcade, vous n'affronterez que les boss. Inutile de vous préciser que votre seule chance de le finir est de ne viser que les points faibles de vos adversaires sans gaspiller de munitions...



Actualités

BLEEMCAST ! FOR METAL GEAR SOLID

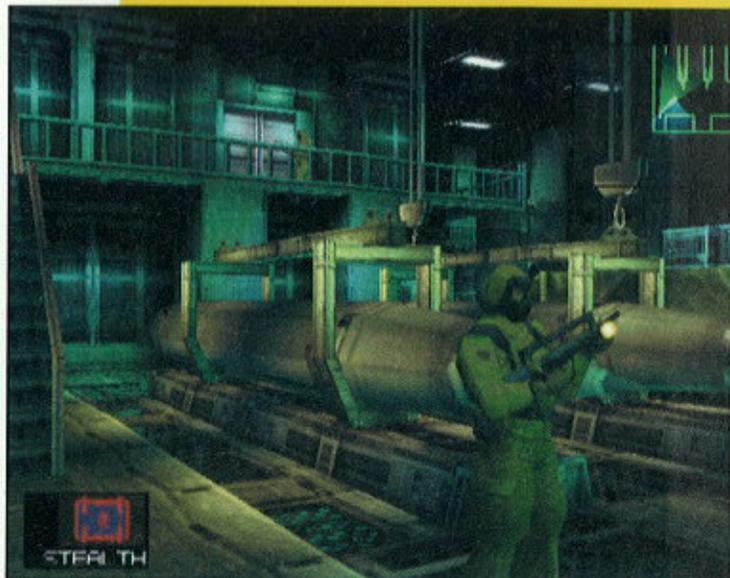
Genre : Émulateur. Éditeur : Bleem. Disponibilité : Fin 2001

Bleem refait parler de lui on proposant deux nouveaux émulateurs, l'un pour Metal Gear Solid et l'autre pour Tekken 3. Aux États-Unis, les deux sortiront en même temps ; dans notre beau pays, le premier à débarquer devrait être MGS.

On se souvient du premier Bleemcast qui permettait de jouer à Gran Turismo 2 (un jeu PSX) sur Dreamcast. Là encore, la recette est la même, un Bleem, un jeu original, et MGS est tout à vous. Le Bleemcast offre aussi un avantage de poids : les graphismes (textures haute résolution, design lisse...). Ces améliorations rendront les scènes un peu moins sombres. Ainsi, ceux qui ont raté ce monstre sacré du jeu vidéo vont avoir droit à une session de rattrapage, ce qui est plutôt cool. Pour la petite histoire, rappelons que MGS a révolutionné par son gameplay en permettant d'entrer dans un univers d'espionnage réaliste.

C'est du solide

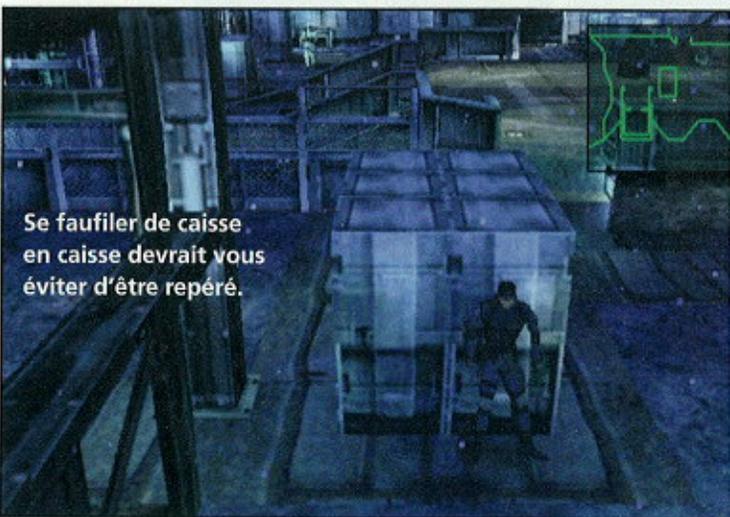
Dans ce jeu, on incarne Solid Snake, vétéran des Forces spéciales, rappelé pour combattre des terroristes. Au programme, il nous faudra sauver des otages, infiltrer une base, et descendre des ennemis. Sans être obligé d'utiliser ses armes à tout va, on peut s'infiltrer sans se faire remarquer ; nos meilleurs atouts deviennent alors une simple paire de jumelles et un paquet de cigarettes. Le jeu demandera de la minutie, car l'intelligence artificielle des gardes est bien poussée. Il faudra donc faire attention à ne pas se faire remarquer, rester silencieux et ne laisser aucune trace de pas ou d'empreinte. Ainsi, on évite tous les pièges tendus. Solid a une palette d'actions impressionnante, il peut se faufiler, se cacher derrière un mur, épier discrètement ses ennemis, les étrangler... Autre aspect bien sympa du jeu, les cinématiques, de toute beauté.



Les soldats sont toujours sur le qui-vive. Il ne faut jamais les sous-estimer.



À gauche la version PSX, à droite la version DC. Rien à voir.

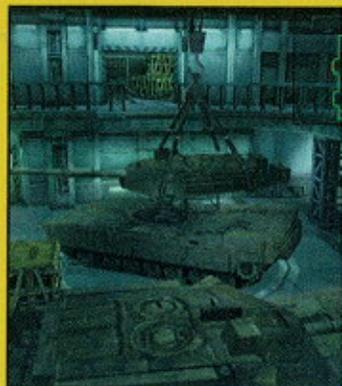
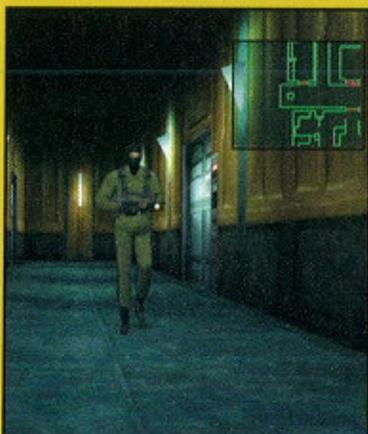


Se faufiler de caisse en caisse devrait vous éviter d'être repéré.

UN ARSENAL BIEN GARNI

Au début du jeu, on est propulsé en territoire ennemi sans aucune arme ni objet. Il faudra donc ne compter que sur sa ruse pour avancer. Peu à peu, on découvre un équipement intéressant. Au final, ce sont une trentaine d'armes qui compléteront votre inventaire.

On retrouve le pistolet, le fusil de sniper, le lance-roquettes, les mines, les grenades, les explosifs, le nikita, mais aussi les lunettes à vision nocturne ou le gilet pare-balles. Ça donne envie de foncer tête baissée dans la base, mais on est alors sûr de finir en charpie.



BLEEMCAST ! FOR TEKKEN3

Genre : Émulateur. Éditeur : Bleem. Disponibilité : Début 2002.

L'un des meilleurs jeux de baston PlayStation bientôt sur votre console Dreamcast. C'est possible, et c'est signé Bleem.

Bleem récidive ! Après nous avoir proposé Gran Turismo 2 et prochainement Metal Gear Solid, Bleem s'attaque à un autre genre : les jeux de baston. Et il ne commence pas avec le plus minable, en effet c'est du Tekken. On retrouve donc tout l'univers de cette saga avec des textures plus lisses, ce qui donne l'impression que l'animation est plus fluide. Rien que les screenshots font le délice des yeux. Ça fait plaisir de voir, par exemple, Nina avec des formes rondettes et non plus pixélisées au maximum. Notre seul regret : ce Bleemcast, comme son prédécesseur, ne marche qu'avec ce seul jeu. Les petits consommateurs vont encore devoir déboursier 99 francs, plus le prix du jeu original (d'occase), pour pouvoir jouer à cette merveille améliorée.

T'es Ken ?

Fidèle à la série, ce volet propose vingt-et-un personnages qui se déplacent dans un décor 2D, mais on ne débute qu'avec une poignée d'entre eux. Il faudra donc les débloquer, ce qui, au passage, nous fait gagner des cinématiques sympas, propres à chaque combattant. Parmi les nouveaux joueurs, on retiendra Gon (un petit dino, héros des mangas du même nom), Panda (une variante de Kuma) ou Mokujin (l'équivalent du random ?). De plus, la gamme de coups a été modifiée : plus forts, plus variés, plus spectaculaires, avec effets spéciaux. Si on maîtrise son perso, on peut enchaîner les coups sans que l'autre puisse répliquer. Le jeu propose aussi plusieurs modes qui vont du classique arcade, versus, team battle, training à des nouveaux tels que Tekken force ou Tekken ball.

Eddy, le spécialiste en capoeira, a un jeu de jambes incroyable.



Avant et après. L'amélioration est saisissante.



NEW MODE

Le mode Tekken force est un beat-them-all assez difficile, puisqu'on doit combattre plusieurs adversaires simultanément sur plusieurs niveaux. On peut aussi s'y essayer à deux. Le mode Tekken ball est plus original et fait faire penser à du beach-volley. Sur une plage, on échange des balles. Plus on donne de coups forts dans la balle, plus ceux-ci deviennent puissants. Et inversement, quand on se prend la balle sans

protection, la barre d'énergie diminue. Ces deux modes sont propres à Tekken 3 et on ne les retrouve dans aucun autre volet



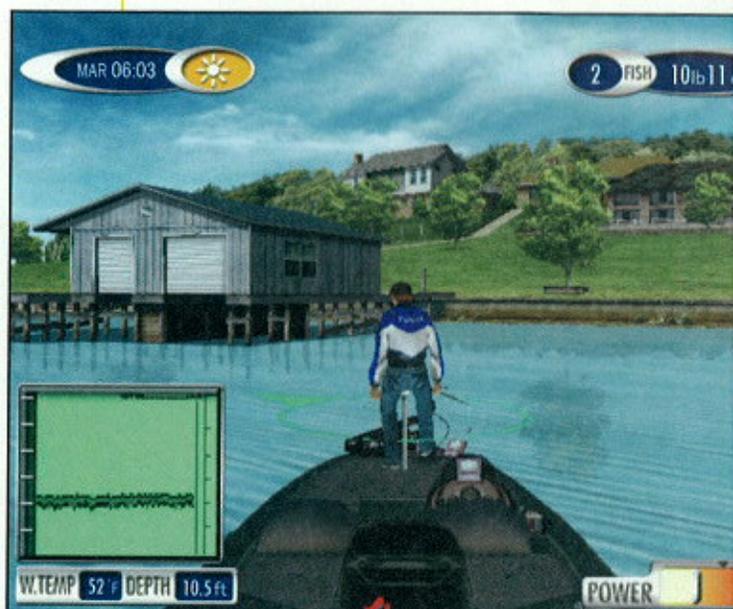
SEGA BASS FISHING 2

Préparez-vous à ressortir la bonne vieille canne à pêche du premier opus, Sega Bass Fishing is back ! Le jeu de pêche le plus fun s'apprête à déferler une fois de plus sur nos machines préférées. Inutile de préparer vos appâts et autres tabouret de camping, votre prochaine partie de pêche sera virtuelle.

Les pêcheurs sont de véritables amoureux de la nature. Ils peuvent rester des heures au beau milieu d'un lac à s'adonner à leur passion sans qu'une envie irrésistible d'allumer une télé ne se fasse sentir. Parfaite illustration de l'adage Carpe Diem en quelque sorte. Oui, la perche était bien tendue, mais ce jeu de mots est de bon thon. Le premier détail qui différencie cette suite est que dès le début du jeu, on a le choix entre plusieurs personnages. Évidemment, chacun possède ses propres caractéristiques dont dépendent son aptitude au lancer, à ferrer un poisson et à le ramener à bon port (ou à bonne barque).

Au fil de l'eau

La deuxième bonne nouvelle concerne les coins de pêche. Ces derniers ne sont plus fixes, il vous est permis de naviguer où bon vous semble à la recherche de l'endroit idéal. Un petit appareil bien pratique situé dans votre embarcation vous renseignera sur les bancs de poissons en présence. La plupart du temps, ces derniers se cachent dans une vieille carcasse de camion ou de bateau immergé. Une fois le bon endroit déniché, il ne vous



À bord de votre embarcation, c'est vous le patron. Vous pouvez aller où bon vous semble !

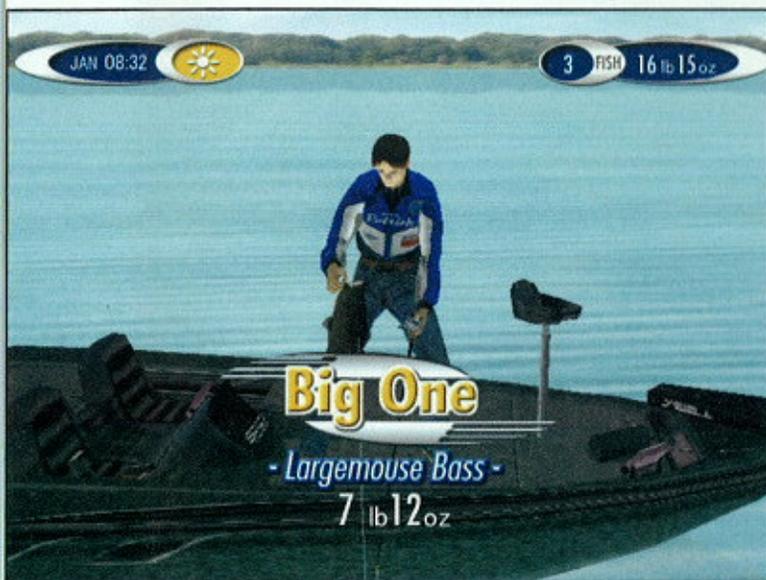
reste plus qu'à tremper le fil dans l'eau en espérant que ça morde. Si vous n'êtes pas des tanches, nul doute que vous pêcherez des brochettes. Au chapitre des modes de jeu, gageons d'avoir de nouveau des challenges conséquents. Le mode tournoi vous offrira bon nombre de niveaux de difficulté de quoi prouver à tous votre maîtrise de la canne. Quant au mode Free Fishing, il contentera les amateurs de liberté, puisqu'il permet de taquiner la poissonaille pendant une période que vous définirez. Évidemment, ce jeu sera jouable à la manette, mais rien ne vaut le Fishing Rod de Sega qui retranscrit au mieux les sensations d'une vraie canne. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore essayé, sachez que l'une de ses particularités est de prendre en compte les actions de vos mains dans l'espace (pour le lancer et pour ferrer par exemple). Il est aussi important de noter qu'une fois votre proie ramenée à votre bateau à la force du poignet, il faudra être précis et aligner votre curseur au bon endroit pour le poser sur votre barque. Goujons que ce nouvel épisode soit aussi fun et aussi bien réalisé que son prédécesseur.



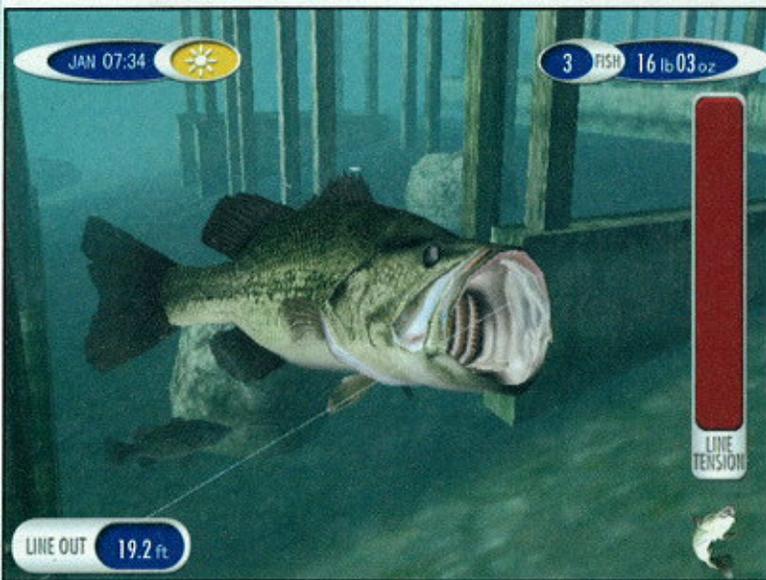
Genre
Pêche à la ligne

Nombre de joueurs
1

Disponibilité
2002



Comme dans le premier opus, la console vous avertit quand le poisson dépasse un certain poids.



Il faudra prendre garde à ne pas casser la ligne.



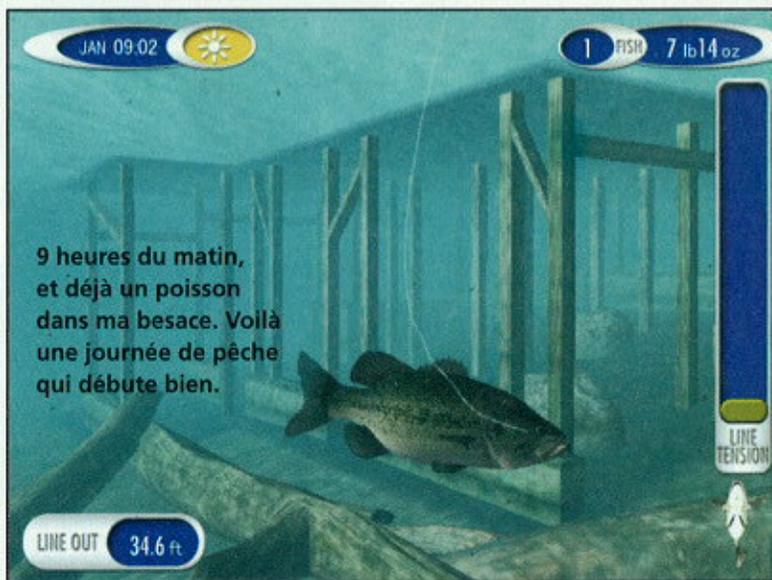
Le "Fish-Finder" vous renseigne sur la présence de poissons.



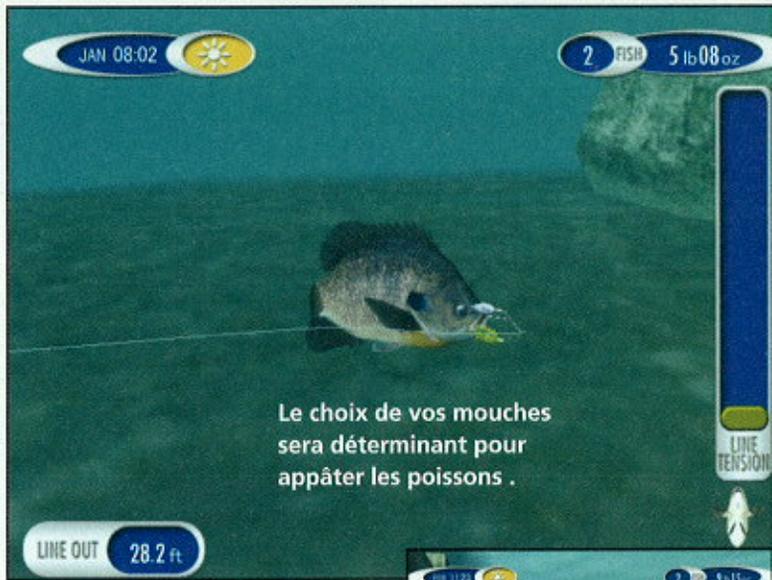
Celui-ci se débat comme un beau diable.



En bas à gauche, on peut voir la longueur totale de fil dans l'eau.



9 heures du matin, et déjà un poisson dans ma besace. Voilà une journée de pêche qui débute bien.



Le choix de vos mouches sera déterminant pour appâter les poissons.



Allez, promis, si je te prends, je te relâche aussitôt.



Oh ! La belle prise...

PROPELLER ARENA

Yu Suzuki prépare un jeu d'arcade qui s'annonce, une fois de plus, original et captivant. Ce jeu de dog fight devrait donner le vertige à plus d'un joueur grâce à des scènes d'action des plus captivantes.

En 2045, de vieux coucous datant de la Seconde Guerre mondiale s'affrontent lors d'une compétition aérienne. Parmi eux, des modèles d'avions aussi célèbres que le P-38 Lightning, le P-51 Mustang, le Supermarine Spitfire ou le Messerschmitt Bf-109. Ils seront, toutefois, modifiés et améliorés, et seront équipés, entre autres, d'un système de visée automatique, et d'un armement bien plus évolué que dans les années 40. Chacun d'entre eux possédera ses propres caractéristiques : mouvements spéciaux, armes, etc. Les combats se dérouleront sur huit niveaux, et huit personnages bien distincts seront disponibles. D'après ce que nous avons pu voir, Propeller Arena est doté d'une bonne animation et le maniement devrait être à la portée de tous les joueurs. D'un point de vue graphique, il semble d'ores et déjà bien exploiter les capacités de la Dreamcast. En ce qui concerne les missions du jeu, il vous sera généralement demandé d'abattre plusieurs séries d'ennemis dans un laps de temps imparti. D'autre part, lorsqu'un appareil ennemi aura votre peau, vous réapparaîtrez aléatoirement à un autre endroit de la carte du



On devrait pouvoir modifier les angles de vue.

jeu, et lorsque vous sortirez au-delà des limites de l'aire de combat (par mégarde...), la console prendra alors le contrôle de votre avion pour vous remettre dans la bonne direction...

Haute volige !

Lors des combats, Propeller Arena proposera une interface prenant principalement trois jauges : Speed, Damage et Pow. La jauge de Pow permettra, en fonction des personnages des avions sélectionnés, de réaliser des figures de haute volige par exemple pour éviter les tirs ennemis ou pour reprendre dessus sur un adversaire. Avec Yu Suzuki aux commandes du développement, il faut parier que la réalisation soit aussi réussie que celles de Ferrari 355 Challenge et Outrigger, des titres que l'on doit également au département AM2 de Sega pour Dreamcast. Enfin, sachez que suite aux récents attentats terroristes survenus à New York, Sega a légèrement différé la sortie de son très attendu jeu de dog fight. Rassurez-vous, il sort en France en janvier 2002. Rappelons que dans ce jeu d'arcade et d'action, qui n'a pourtant aucun rapport avec le terrorisme ou l'antiterrorisme, les joueurs peuvent se retrouver dans des situations comparables aux attentats, puisqu'ils ont la possibilité de percuter des éléments du décor...



On pourra s'éjecter des appareils en vol.

Genre
Action

Nombre de joueurs
2

Disponibilité
Janvier 2002

Pour augmenter ses chances de toucher une cible, il vaut mieux utiliser le viseur prévu à cet effet.



La mitrailleuse peut s'avérer bien utile dans certaines situations.



UNE SIMULATION DOG FIGHT 2

Propeller Arena devrait proposer une prise en main instantanée et un style de jeu particulièrement orienté arcade. Même si vous pourrez trouver des séquences d'entraînement, il devrait suffire de quelques parties pour comprendre les techniques de pilotages et autres subtilités. À la différence des simulateurs PC, qui uti-

lisent toute une myriade de configurations au niveau du clavier pour les commandes de vol, Propeller Arena devrait se limiter aux mouvements de l'avion, aux armes et à la propulsion (accélération et décélération). Propeller Arena s'annonce comme un jeu particulièrement fun et simple à prendre en main.



Vous devriez pouvoir effectuer des figures aériennes.

Previews

HEAD HUNTER

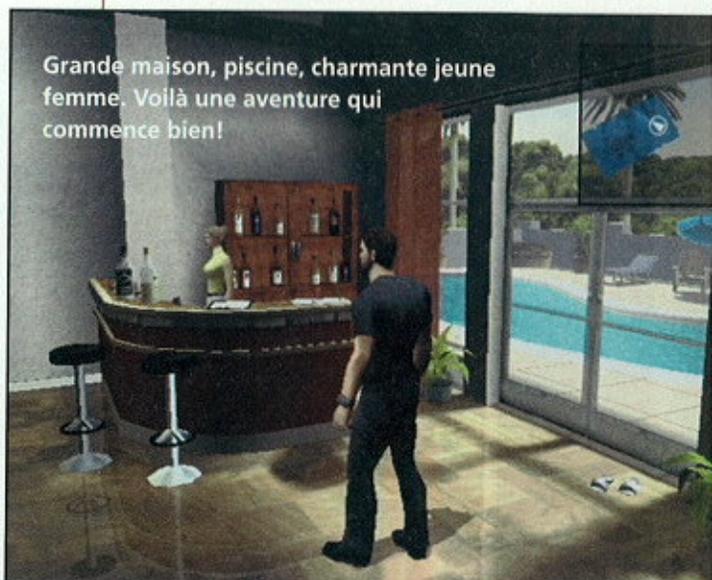
Voici un jeu plus que prometteur. Imaginez un mélange de Resident Evil et de Métal Gear Solid, où énigmes et action/stratégie fusionnent pour vous donner un jeu hors du commun.

Au XXI^e siècle, rien de va plus, aux USA. Le gouvernement, pourtant du genre dictatorial, n'arrive pas à faire régner la paix, dans un pays où le crime est omniprésent. Les autorités décident de fait appel à l'ACN, un réseau anti-crime, sorte de police privée possédant des moyens techniques hors normes et une liberté d'action totale. Un beau jour, le président de l'ACN est assassiné, et sa fille, Angela Stern, veut à tout prix retrouver ses assassins. C'est là que vous entrez en jeu. Incarnant Jack Wade, un ancien membre d'élite de l'ACN, vous devrez aider Angela à trouver les meurtriers. Malheureusement, Jack souffre d'une étrange amnésie et devra réapprendre les techniques de base pour redevenir un membre à part entière de l'ACN.

Premières impressions, premières surprises

Dès les premières minutes de jeu, il apparaît que Head Hunter est un jeu très fort, et que tout a été fait pour qu'il devienne un véritable hit. La première séquence se déroule dans la maison d'Angela, où l'on fouille une pièce pour découvrir des indices. Le déplacement est naturel, les graphismes splendides, et la prise en main parfaite. Quand on trouve des objets à examiner, s'il y a quelque chose à en faire, une cible rouge entoure l'ob-

Grande maison, piscine, charmante jeune femme. Voilà une aventure qui commence bien!

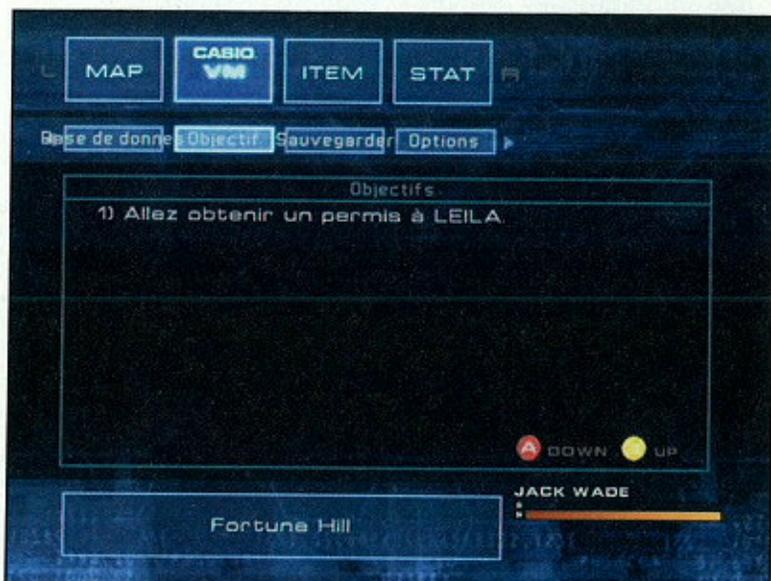


Les décors sont très complets, avec de nombreux détails : tapis, cheminée, bibelots...



Quand on trouve un objet à examiner, un dessin de bouton A apparaît en bas à gauche de l'écran.

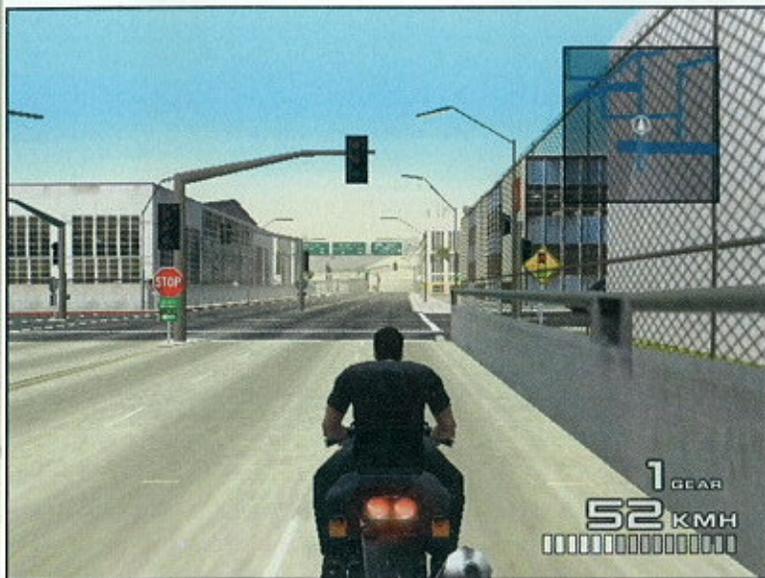
Les missions à remplir vous sont indiquées de manière très concise.



Genre
Action

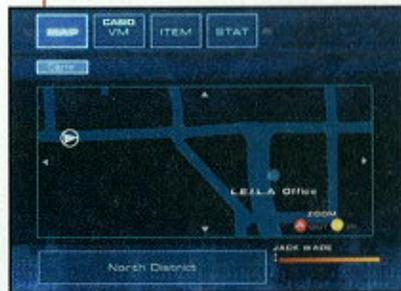
Editeur
Big Ben

Disponibilité
Fin 2001



Libre à vous de respecter les stops et les feux rouges, la police, c'est vous!

C'est seulement dans cette zone jaune que Jack peut se garer.



Un plan de la ville est accessible, très pratique lorsqu'on cherche sa route.



À l'issue du premier entraînement, on gagne des pistolets très puissants.



À deux contre un, c'est plus risqué. Les méchants ayant la fâcheuse habitude de s'approcher vers vous, il faut les éliminer coûte que coûte.



Pendant qu'il se gratte, j'en profite pour lui balancer une balle dans le bide !

jet. La fouille terminée, Angela vous invite à rejoindre le garage, où est garée une superbe moto. C'est sans surprise que notre héros se met au guidon de l'engin. Au premier abord, la conduite de la moto semble difficile, mais après quelques minutes d'entraînement, elle devient absolument superbe. En effet, même si la conduite a un côté arcade (la moto ne se renverse jamais, quel que soit le choc subi), son maniement est très proche de la réalité. Comprenez par là qu'il ne faut pas appuyer à fond sur la gâchette R (qui sert d'accélérateur), sinon la moto fera une "roue avant" et deviendra incontrôlable. Il faut donc bien doser la pression sur la gâchette R, surveiller sa vitesse, et tout se passe pour le mieux.

Dans le feu de l'action

Après avoir parcouru quelques kilomètres, on se rend au centre d'entraînement où Jack doit passer de petites épreuves. Celles-ci permettent, en fait, d'apprendre les techniques de base du jeu. On découvre alors que le héros peut s'accroupir, faire des roulades, se cacher derrière les murs et étrangler ses ennemis. Au terme de cet entraînement, on reçoit des flingues, et une première mission s'ouvre : il faut aller démanteler un gang de bikers qui sème le trouble dans la ville. On se rend donc dans la station-service de la ville, qui appartient au gang recherché. Dès que l'on arrive, on est dans le feu de l'action. Les ennemis rôdent un peu partout, et il faut jouer avec le décor pour les tuer sans se prendre trop de balles. Une fois le calme revenu, on peut explorer tranquillement les lieux. On trouve divers objets (munitions, vitamines, trousse de soins) et l'on est confronté aux premières énigmes. Naturellement, des méchants réapparaissent de temps à autre, obligeant le joueur à être constamment sur ses gardes...

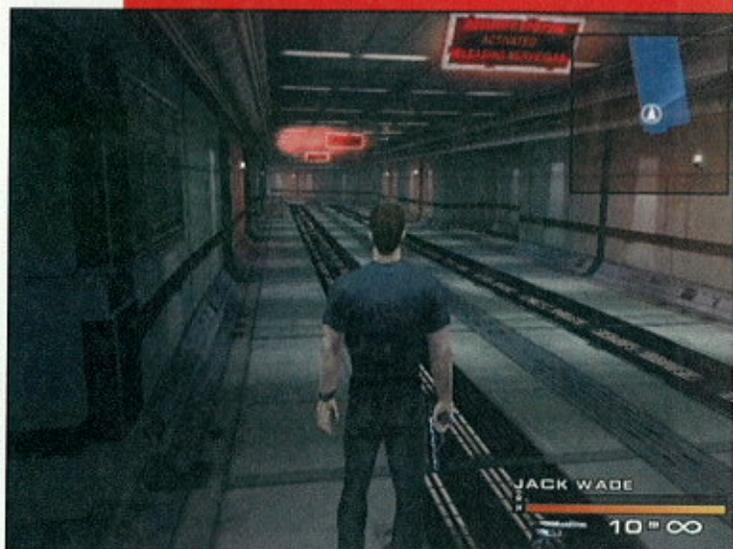
Bien que le jeu soit encore en cours de développement, tous les ingrédients sont réunis pour en faire un hit. Un jeu que nous ne manquerons pas de tester le plus rapidement possible !

Previews

HEAD HUNTER



Le petit plan en 3D, en haut à droite de l'écran, permet de se repérer en un coup d'œil.



ÉNIGMES

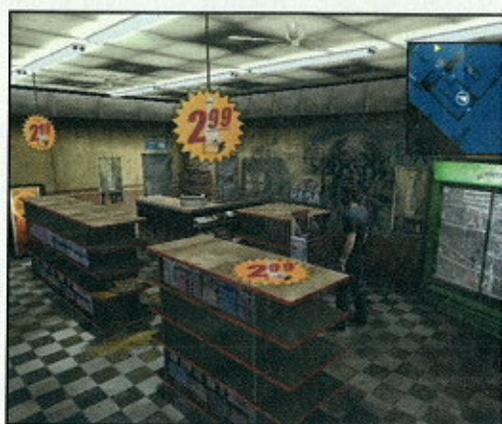
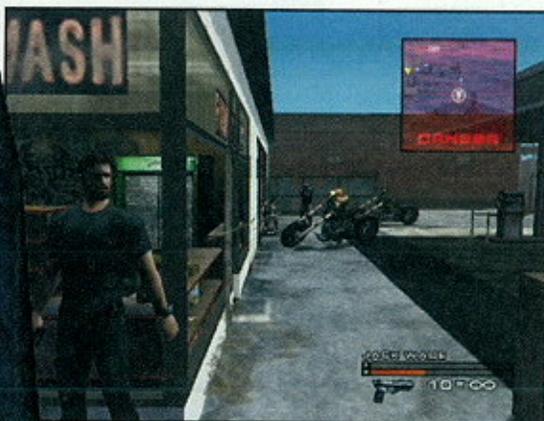
En appuyant sur un interrupteur pour actionner le monte-charge sur lequel se trouve une voiture, un fusible saute. Il faut, logiquement, chercher un nouveau fusible... Dans la voiture sur le monte-charge, on trouve un extincteur. Cet extincteur permet d'éteindre la voiture

en flammes, dehors. Du coup, on récupère le pied-de-biche qui se trouvait dans la voiture incendiée, et qui permettra d'ouvrir une porte condamnée...

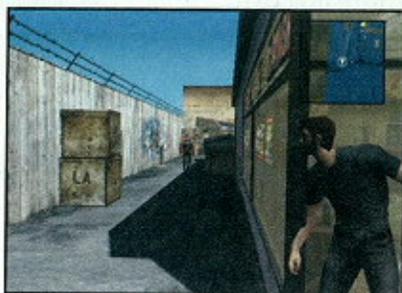
Une autre énigme : il faut faire un dessin pour fabriquer une clef.



Note pour plus tard : ne jamais se cacher derrière les vitres, elles se brisent au moindre impact de balle.



La station-service est vraiment superbe. On s'y croirait!



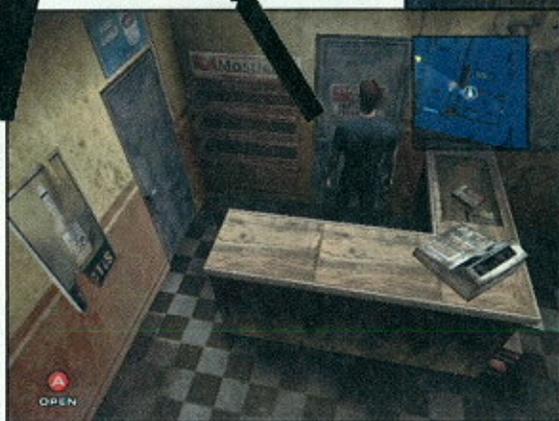
Une voiture en feu, cela ne présage rien de bon.

En se cachant derrière les murs, on peut observer les déplacements des ennemis sans se faire repérer.

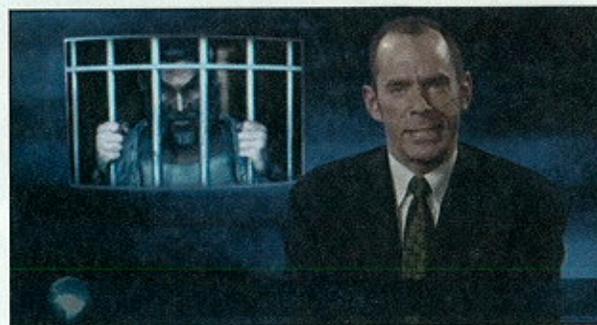


Tout de noir vêtue, la charmante Angela a des airs de Trinity dans Matrix.

Le combat contre le premier boss, se déroulant sous une pluie battante, est très impressionnant.



Ouvrir ou ne pas ouvrir, telle est la question...



On a régulièrement droit à des cinématiques mettant en scène deux présentateurs de journal bidon, relatant de vos derniers exploits.



Les entrepôts sont malfamés : une famille de rats y a élu domicile.

On change d'arme très simplement, en utilisant la croix directionnelle.



Previews

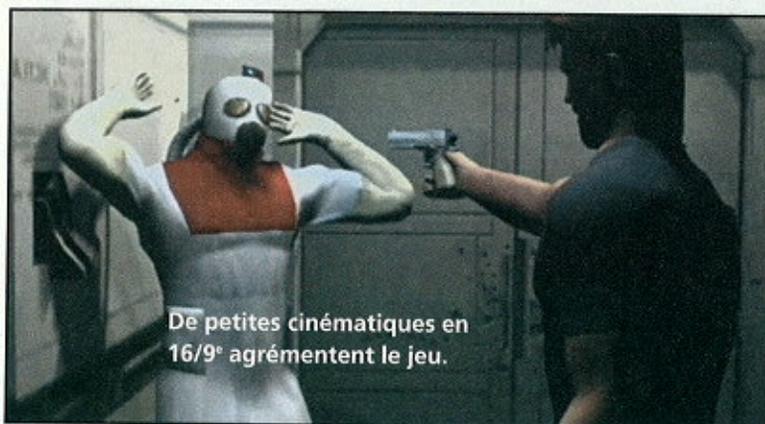
HEAD HUNTER

PERMIS À POINTS

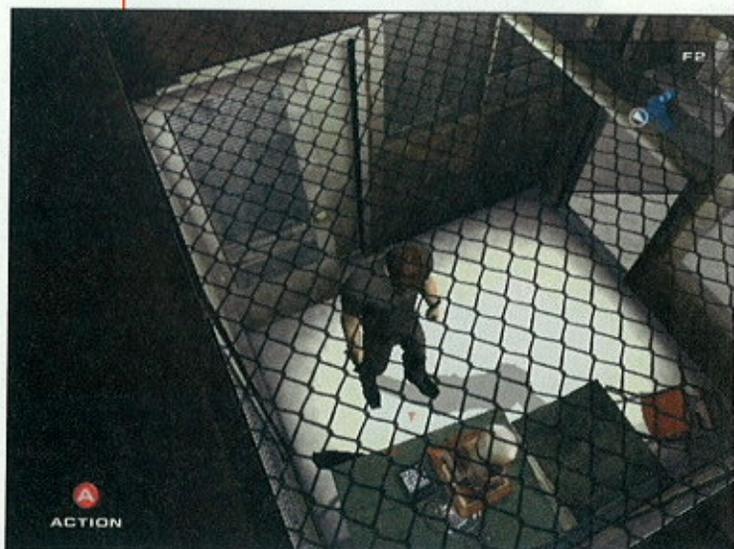
La moto n'est pas là pour vous permettre de vous promener en ville. En effet, à moto, on ne peut pas se rendre n'importe où – en fait, on ne peut se rendre nulle part... Car Jack ne descend pas de sa moto quand il le veut, il lui faut trouver des zones à la Crazy Taxi pour poser pied à terre. Pour faire apparaître ces zones de parking, il faut rouler à grande vitesse pendant

un certain temps, sans rien percuter. Un compteur de points apparaît alors en bas à gauche de l'écran, et lorsque vous avez marqué suffisamment de points, une nouvelle zone de parking apparaît dans le jeu.

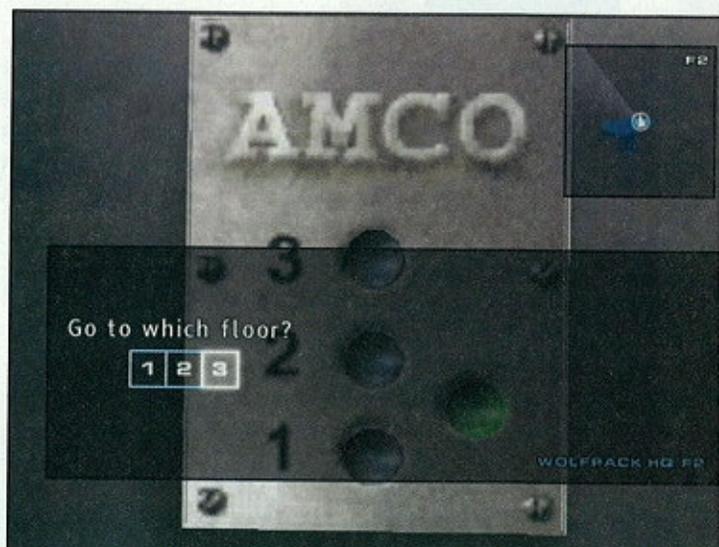
Une fois que j'aurai 500 points, je pourrai me garer.



De petites cinématiques en 16/9^e agrémentent le jeu.



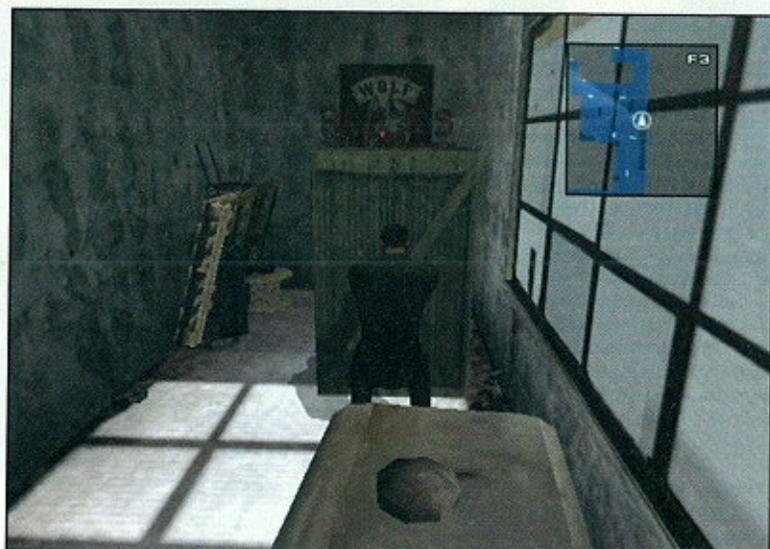
Une vue "en plongée" parfaitement cinématographique.



Ce n'est pas une énigme, juste les boutons d'un ascenseur... 1, 2 ou 3 ? Je prends un joker!



Dans la deuxième mission, on se retrouve coincé dans le égouts... Ça commence bien !



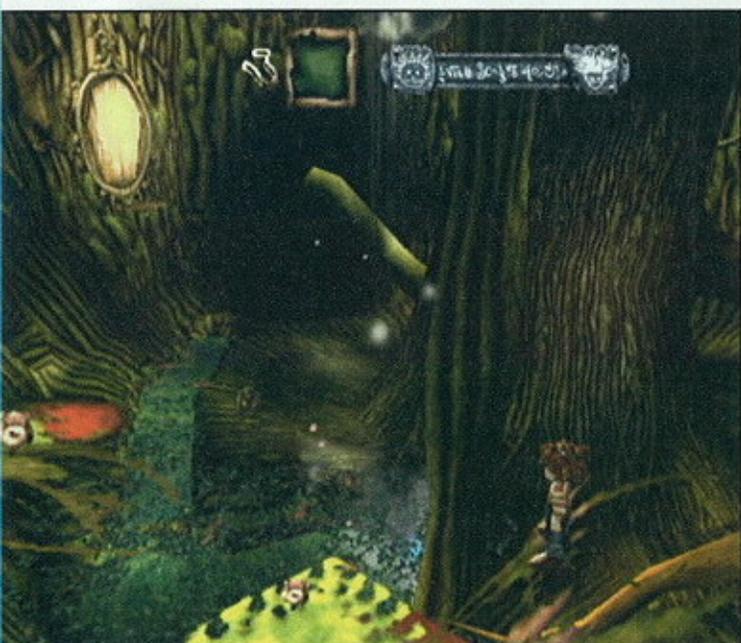
Avec ses gros muscles, Jack est capable de déplacer les caisses qui traînent ça et là.



Le jeune héros peut se transformer en Super Cyprien et lancer des éclairs.

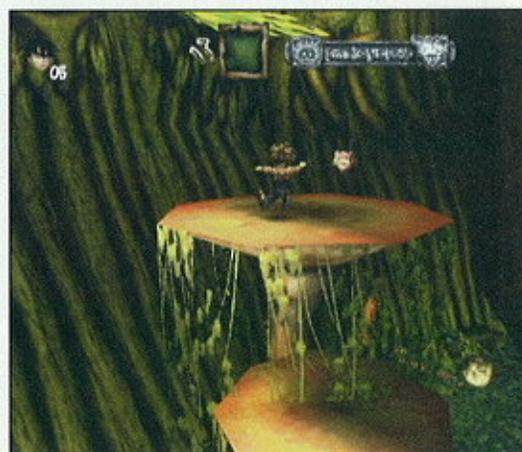


Les croissants de lune servent de check-points au cours des niveaux.



Les architectures des niveaux ont l'air gigantesques.

Vous aurez droit à plein de scènes de plate-forme.



Un insecte aussi rapide que géant...



ambiance riche en personnages charismatiques et plus de 90 minutes de scènes cinématiques. Sachez aussi, et c'est l'une des originalités du jeu, que Cyprien possédera des pouvoirs spéciaux après s'être transformé en Super Cyprien. Pour cela, il devra amasser des petites têtes de Cyprien disséminées un peu partout dans les niveaux. Dès lors, il pourra lancer des boules de feu (à la Dragon Ball), des éclairs, et même voler quelques secondes dans les airs pour atteindre des plates-formes inaccessibles autrement.

Evil Twin devrait au final proposer plus de 30 heures de jeu, et, espérons-le, un bon intérêt de jeu et une prise en main ergonomique. Connaissant Ubi Soft dans le domaine des jeux de plate-forme, il y a fort à parier qu'ils sauront, une fois de plus, nous combler.

Previews

VIRTUA TENNIS 2

Virtua Tennis premier du nom s'était déjà imposé comme la référence dans le genre, toutes consoles confondues. Virtua Tennis 2 réitère l'exploit, en préparant un jeu superbe qui n'émerveillera pas que les fans du genre.

Au premier abord, on ne voit pas beaucoup de différences entre Virtua Tennis 1 et VT2. Les graphismes sont très proches, le gameplay est quasi-identique, et on serait tenté de croire que Sega a pris du vieux pour faire du neuf. Eh, bien c'est faux ! En y regardant de plus près, on se rend compte que les animations des joueurs ont été considérablement améliorées. C'est simple, on se croirait presque devant la télévision, tellement les mouvements des joueurs sur le court sont réalistes.

Des stars, trait pour trait

Un autre gros changement, c'est l'on peut maintenant choisir des vraies stars, et non pas d'illustres inconnus. Au programme, on retrouve Patrick Rafter, Tim Henman, Cédric Pioline, Yevgeny Kafelnikov, Tommy Haas, Thomas Enqvist, Magnus Norman, Carlos Moya pour les hommes, et Venus Williams, Serena Williams, Lindsay Davenport, Monica Seles, Mary Pierce, Arantxa Sanchez-Vicario, Jelena Dokic, Alexandra Stevenson pour les femmes. Naturellement, chacun de ces joueurs est modélisé d'une façon exemplaire, possède des caractéristiques précises, et ressemble trait pour trait au joueur humain. Seul regret, les minijupes de filles ne se soulèvent pas...



Les seize joueurs disponibles sont tous des célébrités.



Patrick Rafter n'a pas l'air très content, aurait-il commis une faute ?

Savoir se placer

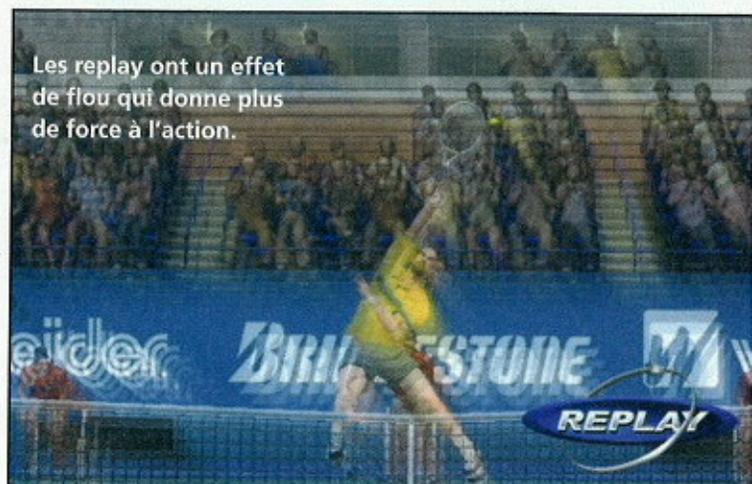
Au niveau du gameplay, rien de plus simple. Un bouton pour les coups normaux, un bouton pour les lifts, et les lobs se réalisent en appuyant sur ces deux boutons en même temps. Derrière cette simplicité apparente se cache un jeu extrêmement technique. En effet, pour doser la puissance des coups, et donc leur efficacité, le placement du joueur est essentiel. Il faut donc anticiper les trajectoires de la balle pour pouvoir préparer son coup à l'avance et lâcher ainsi des coups très puissants. Le jeu propose maintenant deux angles de vue. Le premier, la vue du dessus, est très classique, c'est une vue d'ensemble du terrain. Le second est placé derrière le joueur et suit tous ses déplacements. Voilà de quoi vivre le match dans tous les sens du terme !



Avant chaque match, on peut voir une petite photo des joueurs. Ils sont pas mignons ?



Revers armé... Tir dans une seconde !



Les replay ont un effet de flou qui donne plus de force à l'action.

CACHE-CACHE

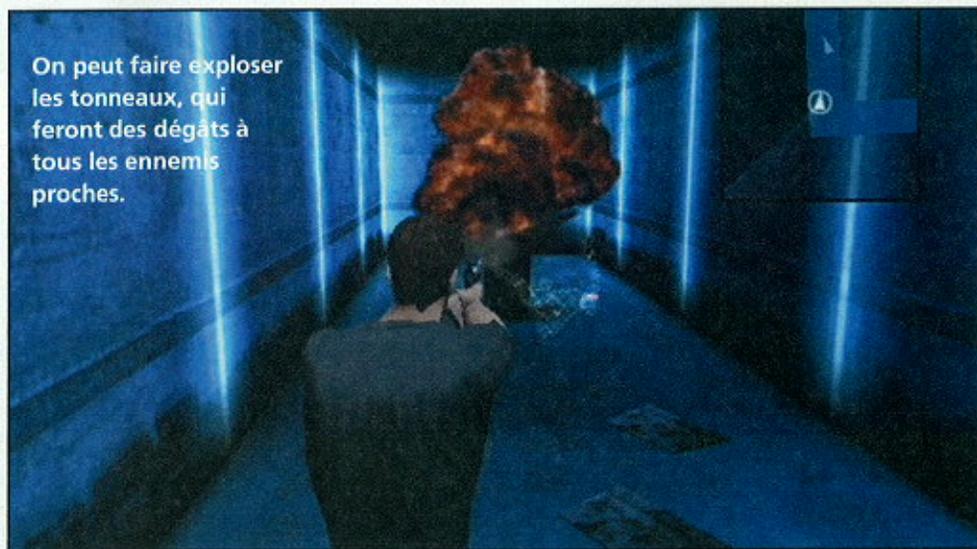
Les phases de combat demandent du timing et du sang-froid. En effet, prendre une balle de pistolet, ça fait mal, et notre héros n'est pas Superman. Il faut donc jouer avec le décor pour éviter les tirs ennemis, et commencer à tirer lorsque les méchants rechargent leurs armes. Pour

éviter de se faire toucher, il existe deux techniques : on peut soit s'accroupir derrière un élément du décor, soit s'adosser contre un mur. Cette deuxième technique est de loin la plus sympa, car elle offre un angle de caméra excellent.



Règle numéro 1 : ne pas paniquer ! Rester tranquillement à l'abri, et tirer au bon moment.

On peut faire exploser les tonneaux, qui feront des dégâts à tous les ennemis proches.



Lorsque vous êtes repéré, le mot "danger" apparaît en haut à droite de l'écran.



Indispensable pour survivre : le kit de soin.

ENTRAÎNEMENT

Notre ami Jack ayant perdu la mémoire, il doit faire un passage obligé dans le centre d'entraînement Leila. Là, grâce à un simulateur très perfectionné, on peut appren-

dre toutes les techniques du jeu sans risquer de se faire trouer la peau. Les graphismes sont alors en 3D "fil de fer", renforçant le côté futuriste du jeu.



On se croirait presque dans le film *Tron*.



Previews

EVIL TWIN



Evil Twin nous fait languir ! Consolons-nous, puisque le plaisir des joueurs n'en sera, au final, que plus grand... Ça tombe plutôt bien, car nous autres aficionados de la plate-forme attendons ce jeu comme le futur chef-d'œuvre du genre !

In Utero, une équipe de développement française affiliée à Ubi Soft, peaufine son bébé avec un soin particulier, et devrait nous gratifier d'un des meilleurs jeux de plate-forme de la Dreamcast. Evil Twin ne cesse d'évoluer. Il s'approcherait d'une sorte de Rayman cauchemardesque...

Tout commence lors de l'anniversaire de Cyprien (le héros du jeu), une date correspondant aussi à la mort de ses parents. Cela n'est pas sans produire un effet désastreux sur le mental de Cyprien qui, alors même que les festivités débutent, entre dans une colère noire, à tel point que tous ses copains, sa peluche et Cyprien lui-même sont happés dans un univers effrayant ! Que s'est-il passé ? C'est ce que Cyprien devra découvrir.

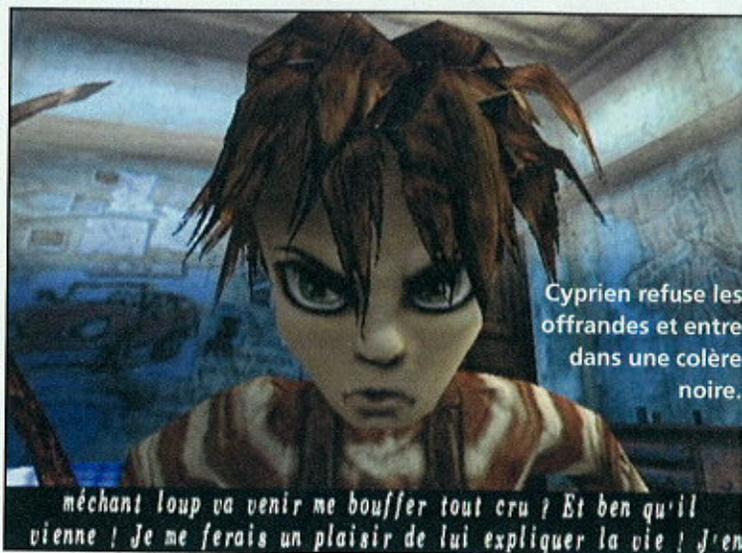
Giga-textures

Evil Twin comportera tous les éléments d'un jeu de plate-forme classique (système de jeu, prise en main, etc.), à la différence que les architectures des niveaux ainsi que le design des décors et des personnages seront inspirés de sources aussi diverses que la BD (*Little Nemo*), le cinéma fantastique (les films de Tim



Cyp ? Ben, qu'est-ce-tu fous ? On t'attend là, Ca va pas ?

Cyprien se recueille en pensant à la mort de ses parents et médite dans les toilettes...



Cyprien refuse les offrandes et entre dans une colère noire.

méchant loup va venir me bouffer tout cru ? Et ben qu'il vienne ! Je me ferais un plaisir de lui expliquer la vie ! J'en



Ses copains pensent lui faire plaisir en lui offrant des cadeaux pour son anniversaire.

Burton), les dessins de Franck Miller, les mangas, *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, etc. On peut d'ores et déjà dire que l'univers du jeu, sombre et mystérieux, a fait l'objet d'un travail colossal, avec, entre autres, 1 Go de textures compilées et créées spécialement pour le jeu. Les architectures et décors ne seront pas en reste, avec des environnements d'une beauté insoupçonnée. Un véritable travail créatif !

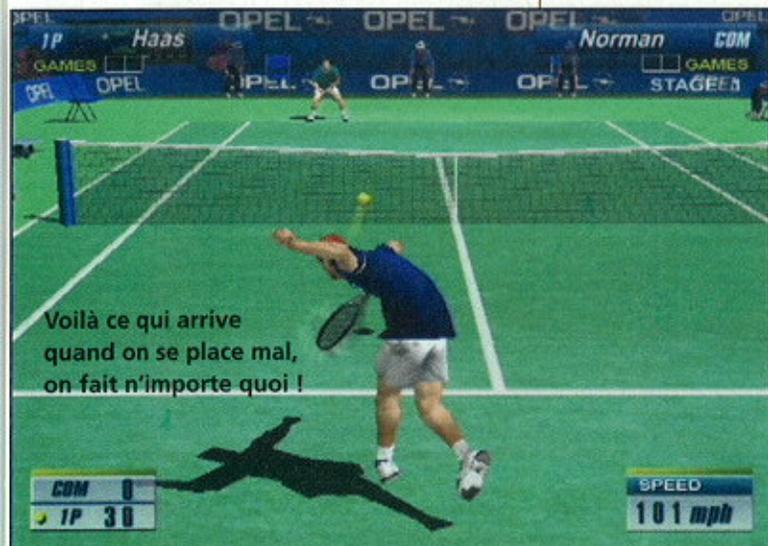
Terrifiantes merveilles

Les choses ne sont pas toujours telles qu'on les croit... Cyprien devra affronter toute sorte d'êtres étranges, à l'image de ses anciens copains pervertis par leur plus terrible défaut... Dès le début du jeu, vous rencontrerez également un être bizarre affublé d'une longue trompe qui vous apportera quelques conseils bien utiles pour progresser dans ce nouveau monde. À travers huit univers particulièrement différents les uns des autres, vous découvrirez de terrifiantes merveilles, des peuples fascinants tels que les "Demis", les "Gens" ou encore les méchants "Croupis". Mais ce n'est pas tout, Evil Twin proposera un

Genre
Tennis

Editeur
Big Ben

Disponibilité
Décembre



Voilà ce qui arrive
quand on se place mal,
on fait n'importe quoi !



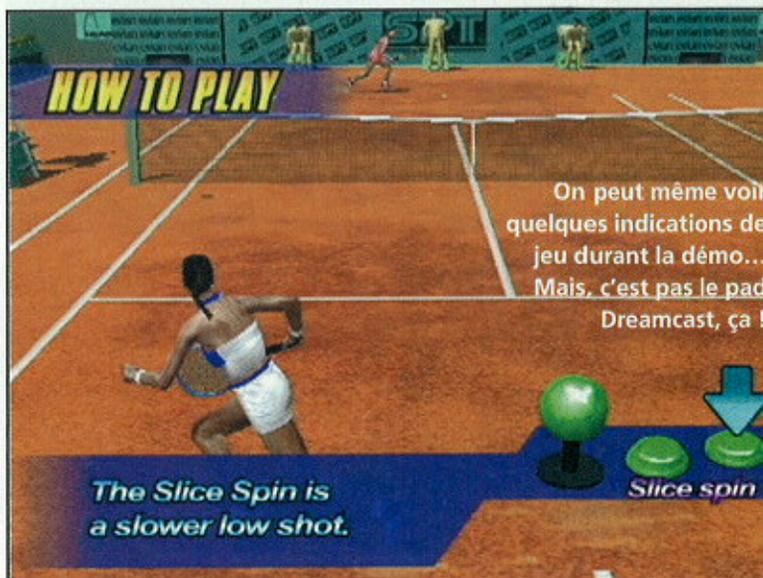
Les terrains sont très réalistes,
on peut même voir l'usure du
gazon de Wimbledon.



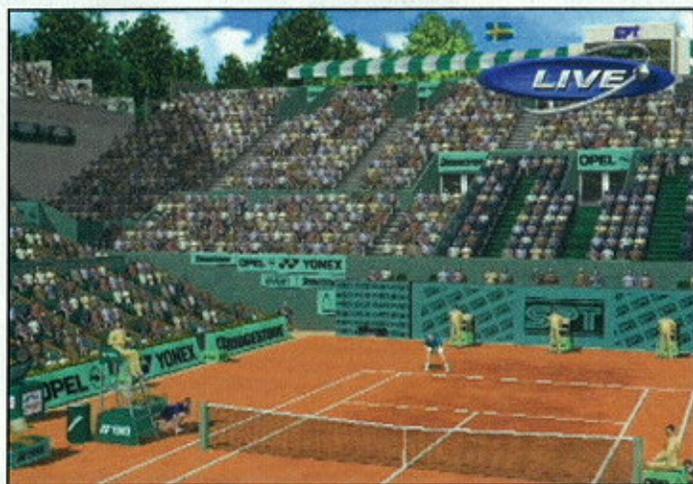
Attention, Mary, tu vas te faire
prendre à contre-pieds !



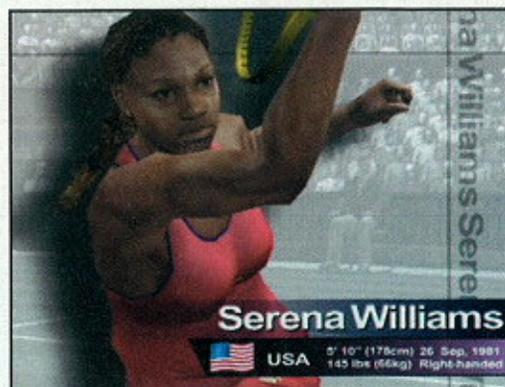
Les doubles mixtes,
c'est sympa !
Dommage que la
bêta ne permette
pas d'y jouer...



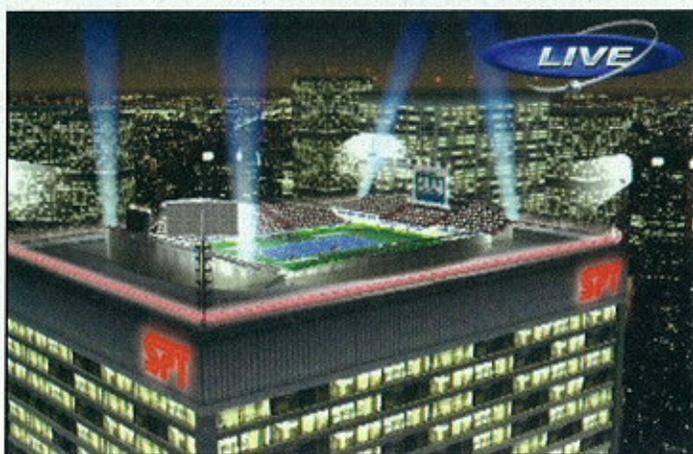
On peut même voir
quelques indications de
jeu durant la démo...
Mais, c'est pas le pad
Dreamcast, ça !



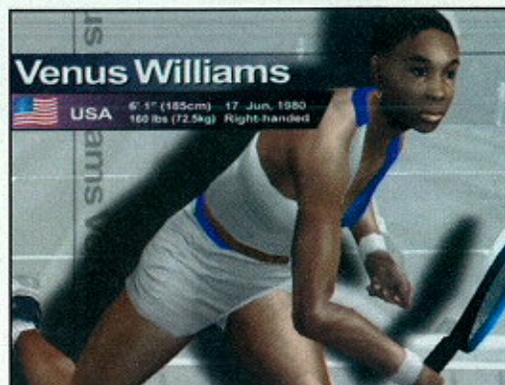
Ah,
Roland-Garros...
Ses tribunes,
sa terre battue et
son soleil de
plomb...



Les sœurs
Williams sont de
la partie. Le
niveau de
compétition ne
vas pas être
bas...



Le dernier terrain
se situe sur le toit
d'un immeuble
japonais...



Previews

VIRTUA TENNIS 2



Les déplacements sont extra, surtout lorsque les joueurs se cassent la figure pour récupérer une balle.



Les affaires marchent bien pour Kafelnikov.



Plutôt plonger, même sur le sol le plus dur, que se prendre un point.



Les joueurs suivent la balle du regard à tout moment.

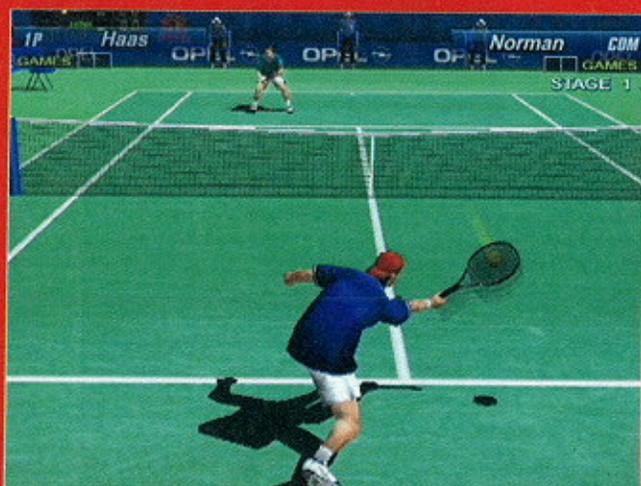


La tension monte... Mademoiselle Seles en jetterait presque sa raquette par terre.

CAMÉRA

Le nouvel angle de caméra proposé dans Virtua Tennis 2 donne l'impression de vivre l'action comme si on y était. Placée quelques mètres der-

rière le joueur, elle le suit sans jamais faillir, et permet d'admirer plus en détail la superbe modélisation des tennismen (et tennismen).



Bon, d'accord, Haas est de dos. Mais je vous jure, de face, il est superbe !



Les matches peuvent être très tendus, surtout en finale... On est est à la cinquième égalité, et ce n'est pas fini.

LE SECRET DU SERVICE

Faire un bon service est une donnée essentielle du jeu. En effet, une balle molle et mal placée permet à l'adversaire de placer un retour puissant qui ne vous laissera aucune chance. Il faut donc frapper la balle le plus fort possible, et viser les

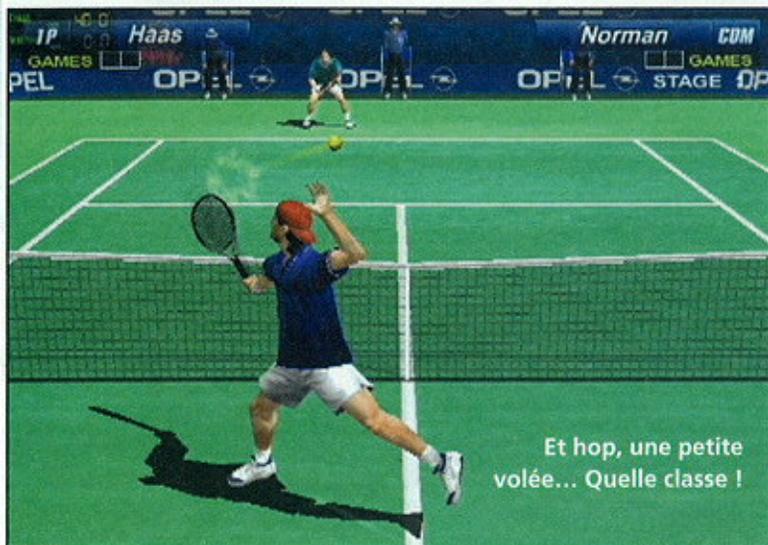
coins du carré de service. Pour ce faire, il faut d'abord bouger le pad vers l'endroit où l'on veut que la balle aille, puis, lorsque la barre de puissance est à son maximum (dans le rouge), frapper la balle.



Ouch, on ne peut rien faire face à un tel smash.



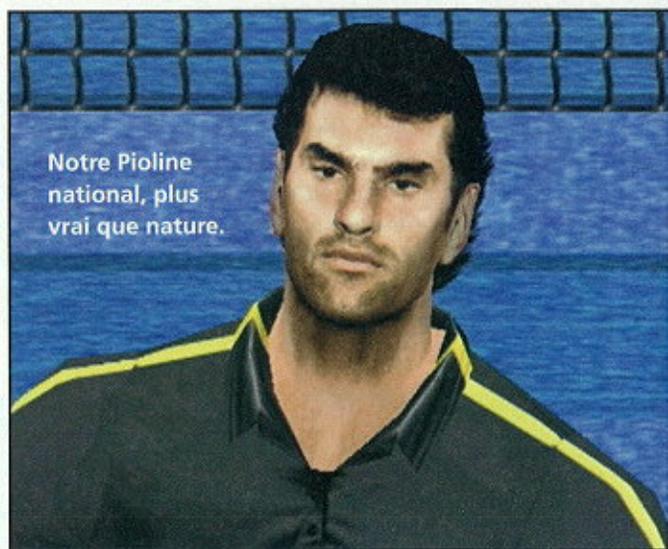
Je plains la pauvre joueuse qui va devoir renvoyer ce service canon...



Et hop, une petite volée... Quelle classe !



Et voilà ce qui arrive quand on est le maillon faible.



Notre Pioline national, plus vrai que nature.



Haas a de quoi se réjouir, son pactole s'élève à plus de 11 millions de dollars ! Et en euros, ça fait combien ?

Previews

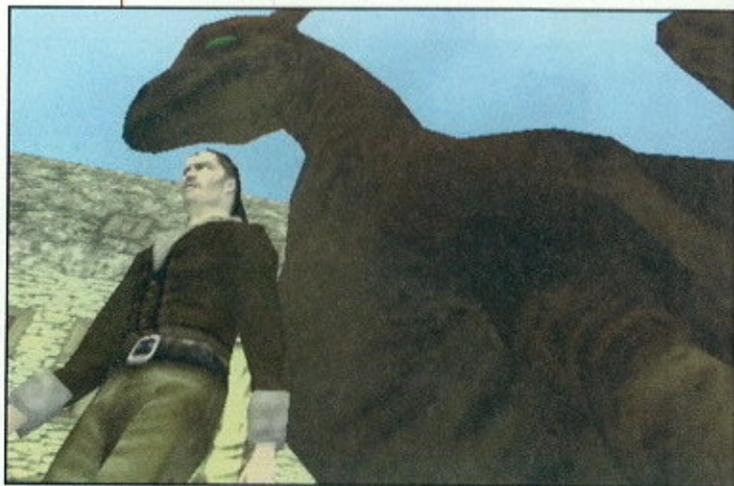
DRAGON RIDERS

Ce jeu reprend l'immense univers de Pern créé par la romancière Anne Mc Caffrey. Une aventure remplie d'énigmes et de missions qui occuperont pendant de longues heures le chevalier-dragon que nous sommes, D'kor.

C'est sûr que ceux qui n'ont jamais lu les romans qui composent la saga *La Ballade de Pern* ne saisiront pas toutes les subtilités qu'offre le jeu. Dès les premières minutes, on se retrouve à broser minutieusement le cuir de son dragon tout en lui parlant par télépathie. Avouez que c'est déroutant – sauf pour les connaisseurs, qui ne pourront s'empêcher de sourire. Pour les néophytes, pas de panique, ils rattraperont vite leurs lacunes en lisant les rouleaux dans la bibliothèque pour s'imprégner de quelques coutumes. Tout de même, je ne saurais trop recommander une lecture même rapide des romans avant la sortie du jeu, d'autant plus qu'ils sont excellents.

Respect of power of Pern

Sans conteste, ce jeu est d'une fidélité irréprochable aux romans. Pour commencer, les nombreux lieux sont bien différenciés par leur architecture. Le Weyr (lieu où résident les dragons et leurs chevaliers) est un système de grottes qui communiquent vers un même bassin, les forts ressemblent à des châteaux médiévaux et les ateliers sont aménagés pour les activités qui s'y déroulent (atelier de forgeron, de guérisseur, de harpiste). Si les décors peuvent paraître vides à prime abord, il n'en est rien, puisqu'ils renferment les détails indispensables qui nous éclairent sur la



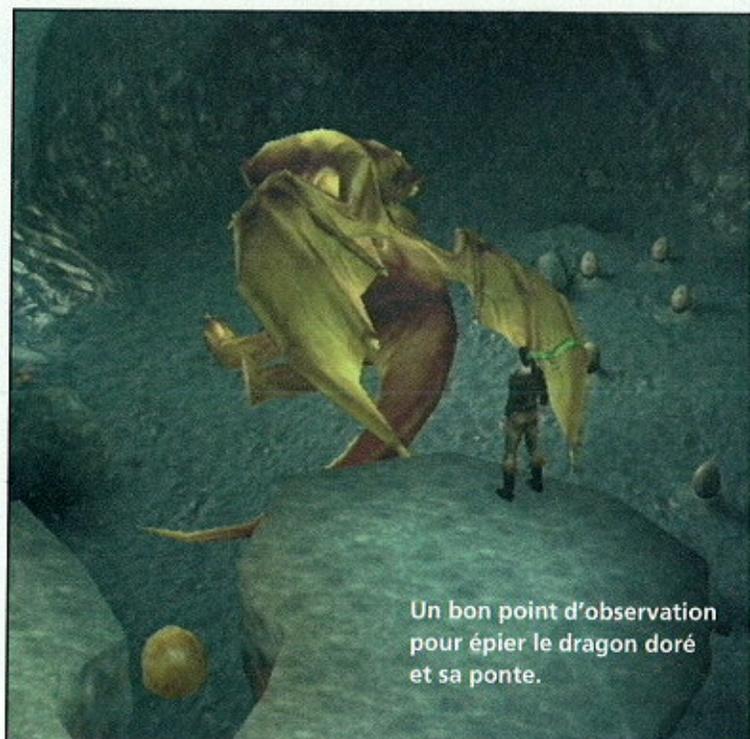
D'kor et son dragon.



Ce marchand vous apprend à utiliser l'épée.



J'suis pas alcoolique, c'est pour calmer ma toux.



Un bon point d'observation pour épier le dragon doré et sa ponte.

Genre
Aventure

Editeur
Ubisoft

Disponibilité
Novembre



Cette pioche égarée
peut toujours servir.



Arrivée remarquée à Fort de Fort.

nature du lieu. Autre élément bien conservé dans le jeu : les différentes classes dont est composée la population de ce monde. Les chevaliers-dragons, qui inspirent le respect, car ils sont seuls capables de lutter contre les fils d'argent (menace séculaire qui pèse sur la planète) ; les seigneurs, qui régissent la vie économique et payent une dîme au Weyr en échange de leur protection ; les artisans... et entre tous ces gens existent des liens d'amitié, de commerce, d'échange, que l'on peut voir s'exprimer, notamment, lors de la fête du Rassemblement.

Du pain sur la planche

C'est dans cet univers qu'évolue D'kor. Son statut de chevalier-dragon lui assure un emploi du temps surchargé. Un grand nombre des personnages qu'il rencontrera lui demanderont de les aider. Heureusement, notre héros a appris à écrire et il peut consigner toutes ses tâches dans son journal... Ces missions peuvent parfois se résoudre rapidement (apporter une lettre à quelqu'un), mais elles peuvent aussi s'étirer tout au long du scénario (chercher les ingrédients d'un savant mélange aux quatre coins du globe). Cependant, dans l'ensemble, elles constituent des quêtes secondaires. Le jeu en lui-même ne compte que quelques missions primordiales (trouver des candidates pour l'éclosion de l'œuf doré, enrayer une épidémie, sauver son Weyr). Ces quêtes importantes comportent, en revanche, de nombreuses étapes, ce qui va encore rallonger le jeu. Pour s'en acquitter, D'kor sillonnera le vaste monde, et effectuera plusieurs voyages à dos de dragon.

Révolution de l'évolution

Le gameplay n'est pas du tout axé vers l'action, qui se limite à quelques combats. On passe beaucoup plus de temps à parler avec des gens, pour apprendre quelque chose ou pour servir d'intermédiaire. Selon qu'il agit ou qu'il apprend, D'kor évolue différemment. Trois champs peuvent monter : la force, la connaissance et la réputation. La force augmente en combattant ou en sautant de rocher en rocher, la connaissance, en apprenant quelque chose d'intéressant, et la réputation, en réalisant de bonnes actions. En augmentant ces champs, on devient une personne digne de confiance pour recevoir des missions, ou pour débloquent un accès avec sa force physique... De même, vous gagnerez des compétences (épée, furtivité, lecture) en trouvant quelqu'un qui vous les enseigne.



En plus du dragon, des lézards de feu vous accompagnent. On peut en avoir de plusieurs couleurs.



Une roulotte abandonnée ?

Previews

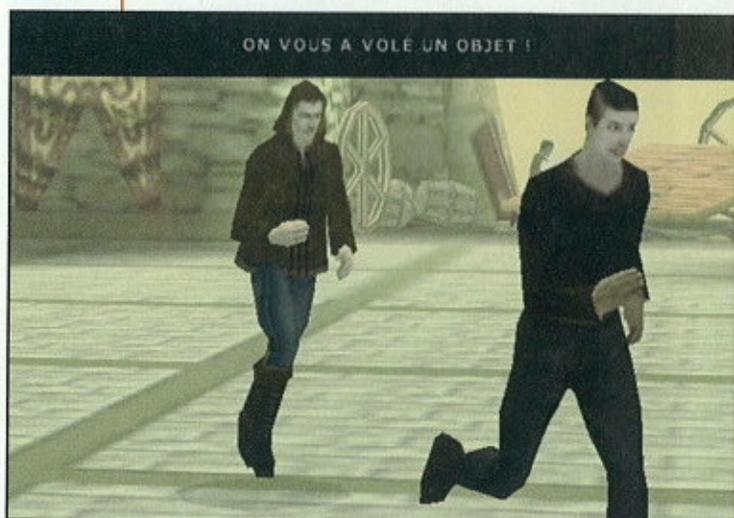
DRAGON RIDERS

ZENTH LE DRAGON

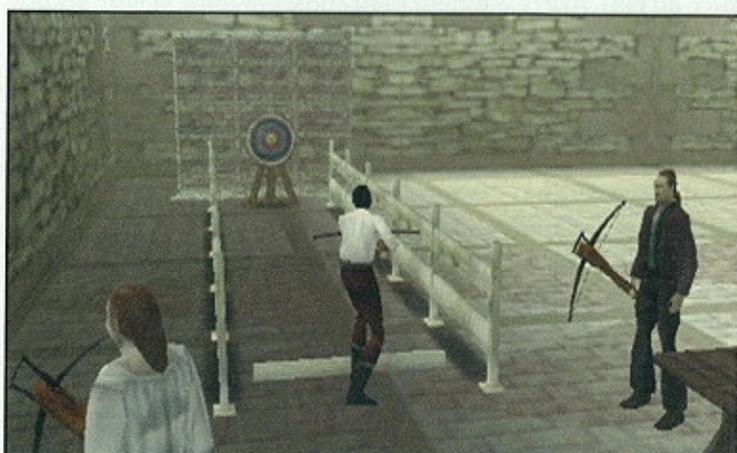
D'kor peut entrer à tout moment en communication télépathique avec son dragon Zenth. Il peut alors savoir où il est et ce qui se passe autour de lui. Mieux encore : il peut appeler son dragon (si l'endroit est assez grand !) pour que celui-ci arrive et l'emporte où il

veut. C'est un moyen de transport bien pratique, d'autant que les voyages sont quasi-instantanés. Ainsi, on peut devancer un convoi de marchands alors qu'il nous avaient dépassé. Et puis, un dragon, ça rajoute une petite pincée de fantastique bien agréable.

Petite discussion avec le dragon.

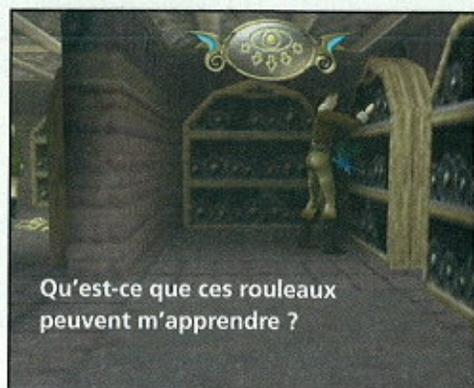


Ce voleur ne m'échappera pas !



Un concours de tir, l'occasion de gagner un sou.

Si personne ne veut dégager ces caisses, je le fais moi-même.



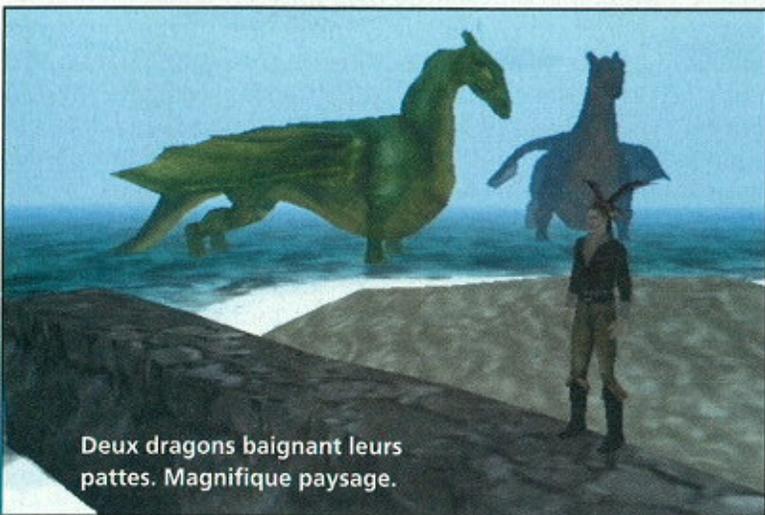
COSTUME

Loin de ressembler à Ryo Hazuki en cela, D'kor a une garde-robe bien remplie. Son costume de chevalier-dragon lui donne de la prestance et force le respect des personnes qu'il rencontre. La tenue de vol lui est indis-

pensable avant tout voyage dans les airs (c'est qu'il fait froid à 1 500 mètres d'altitude). La tenue de civil, confectionnée sur mesure, lui permet de passer inaperçu lors des grands rassemblements.



La combinaison de vol, nouvelle collection automne-hiver.



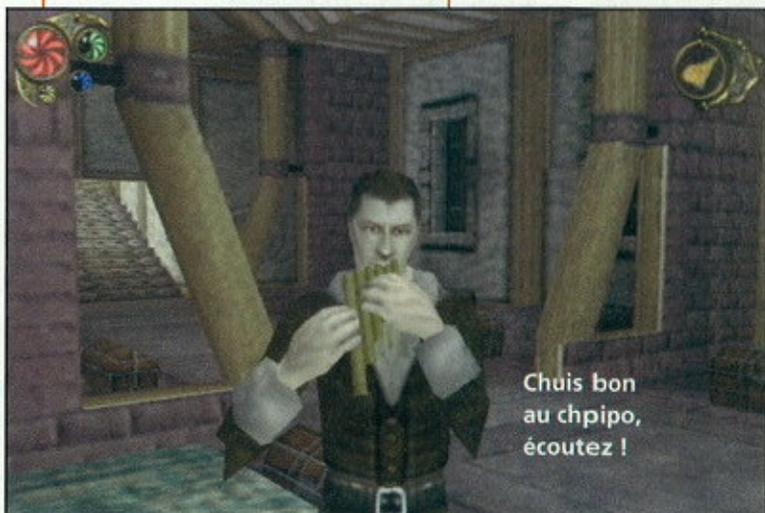
Deux dragons baignant leurs pattes. Magnifique paysage.



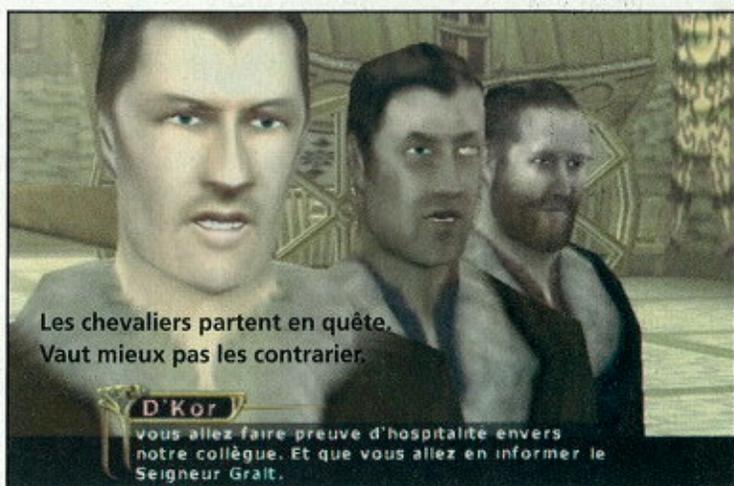
La situation s'aggrave, on va encore avoir besoin de mes services.

D'kor

Notre Dame du Weyr est morte et K'tan est malade. Lui et le Seigneur Grait semblent penser qu'il y aurait un lien.



Chuis bon au chpipo, écoutez !



Les chevaliers partent en quête. Vaut mieux pas les contrarier.

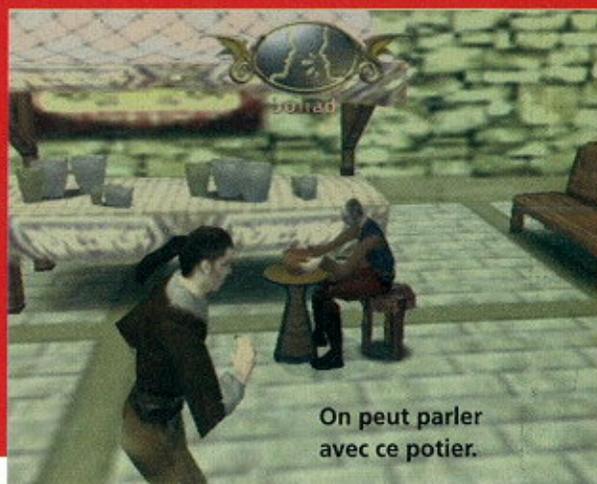
D'kor

vous allez faire preuve d'hospitalité envers notre collègue. Et que vous allez en informer le Seigneur Grait.

ICÔNE D'ACTION

Certes, le jeu n'est pas tourné vers l'"action première personne". Mais ça ne signifie pas que D'kor ne peut rien faire. Dès qu'une action est possible, une icône, correspondant nature de cette

action (parler, fouiller, ouvrir une porte, piocher...) apparaît. Un système pratique, quand on se retrouve dans un endroit sombre et qu'on ne voit pas bien ce qui nous entoure...



On peut parler avec ce potier.

Previews

SHENMUE 2

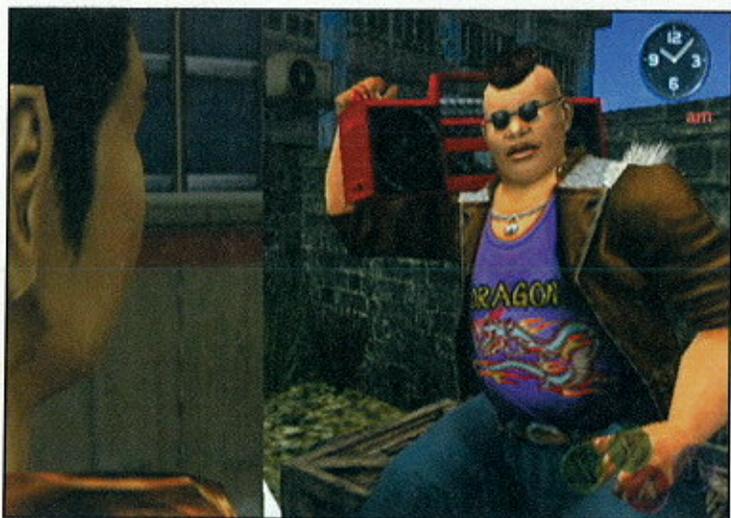
Le voilà, le jeu le plus attendu de la Dreamcast ! Je vous livre mes impressions, transcrites d'une patte encore tremblante, tout au long des dix pages que nous lui avons réservées. La plus grosse preview jamais consacrée à un jeu dans le DC Mag... mais s'il est un soft qui mérite ça, c'est bien Shenmue 2 !

Quelques incertitudes demeurent sur la très prochaine version officielle du jeu. On peut, par exemple, affirmer – sans trop se mouiller – qu'il y a de fortes probabilités pour qu'elle soit en v.o. sous-titrée en anglais. Une toute petite possibilité qu'elle soit sous-titrée en français demeure, mais je ne parierais pas là-dessus... Le jeu tient sur quatre GD-Rom, qui sont bien remplis (sauf le dernier, comme c'est souvent le cas).

Et que devient Ryo ? On le retrouve là où on l'avait quitté... Il arrive à Hongkong, toujours à la poursuite de l'assassin de son père. Différence de taille : cette fois-ci, il n'a personne pour lui donner obligeamment des sous tous les jours. Les considérations basement pécuniaires prennent de l'importance, dans Shenmue 2 !

La bougeotte

Hongkong est, décidément, immense. Après six petites heures de jeu, on a l'impression d'avoir visité plus d'endroits que dans le premier Shenmue. Comment ne pas s'y perdre ? Mais en consultant le plan de la ville, pardi ! Hélas, à Hongkong, tout coûte cher, et il faut acheter autant de plans qu'il y a de quartiers... La camelote vaut le coup et vous ne regretterez pas l'investissement, car sur le plan, vous pouvez marquer (de trois couleurs au choix) les endroits que vous pensez être amené à revisiter.



Il me demande de réunir 500 HKD, la galère !

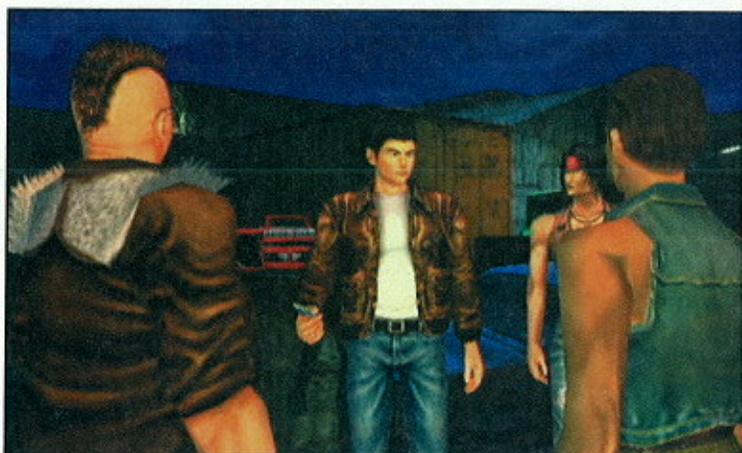


Le système de jeu reste classique. On note rapidement une meilleure prise en main, ainsi que des angles de vue dans l'air qui semble mieux choisis. Après une petite dizaine d'heures de jeu, on se rend également compte que le rythme des scènes d'actions est nettement plus soutenu. Avec ce volet, finie, la routine ! Finis, les retours réguliers à la maison familiale, les réveils dans sa chambre ! On bouge, encore et toujours.

Incontournable

Ryo va pouvoir apprendre plein de nouveaux coups. Mais le mieux, c'est que la sauvegarde peut être réutilisée : on amasse ainsi bien plus d'argent ! Et puis, si on est à sec, on peut toujours revendre toutes les petites figurines de son équipement... Ryo fait aussi de nouvelles rencontres, comme la charmante Joy (qui me fait un peu penser à Priss, pour les amateurs d'OAV qui connaissent Bubblegum Crisis). Enfin, vous serez séduit par les graphismes, par la profondeur et les détails du décor. C'est incontestablement plus beau.

Une durée de vie nettement plus importante, des améliorations dans tous les secteurs du jeu... Yu Suzuki ne nous a pas seulement servi une suite bâclée, sentant le réchauffé. Tout au contraire, il a profité pour sacrément améliorer son jeu. Shenmue 2 s'annonce donc comme un titre incontournable de la Dreamcast. Maintenant, vous pouvez vous arrêter là, tourner huit pages et continuer votre lecture du magazine. Car dans les pages qui suivent, je révèle quelques-unes des nouveautés et des surprises, alors, c'est à vous de voir !

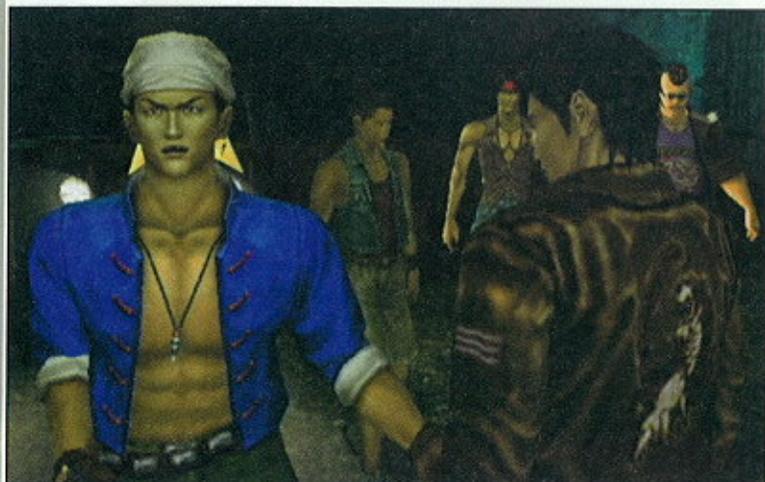


Me voilà bien entouré, si je puis dire...

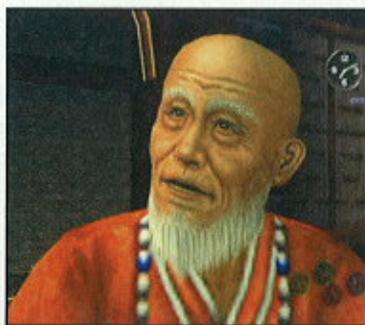
Genre
Aventure/Action

Editeur
Sega

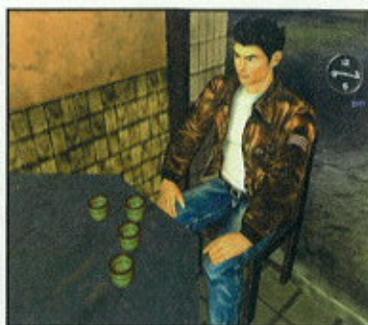
Disponibilité
30 novembre



Il ne se laisse pas si facilement approcher.



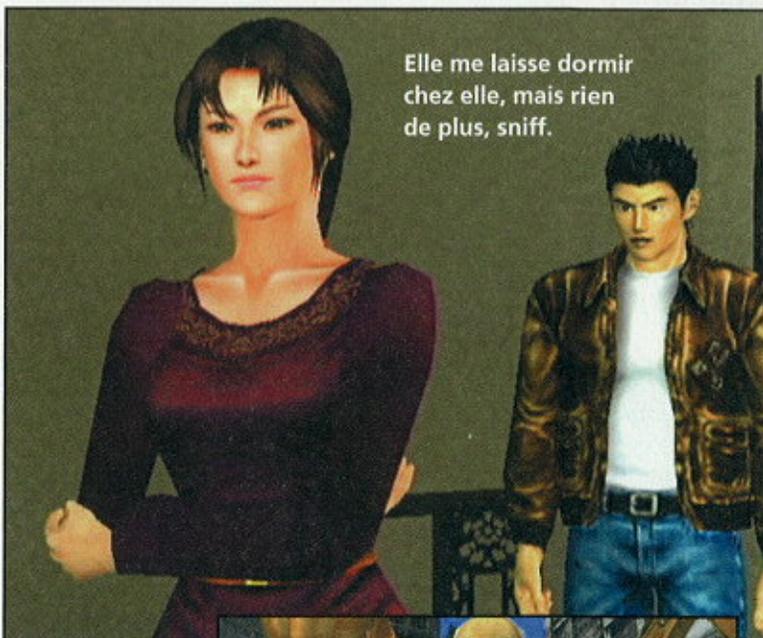
Un vieux moine, que irez voir souvent.



Ah, l'énigme des tasses, elle est un peu récurrente.



Elle m'a demandé quel était mon plat préféré. Malheureusement, impossible de répondre "pousses de bambou".



Elle me laisse dormir chez elle, mais rien de plus, sniff.



Elle tient la forme, la mamie, impossible de la toucher...

SALLE D'ARCADE

Comme dans le premier volet, il y a une belle salle d'arcade où l'on retrouve plein de jeux. Attention tout de même à ne pas dépenser vos sous n'importe comment ! Bon, vous retrouvez quelques classiques, comme Hang On, un jeu de fléchettes... Pour les nouveautés, on notera Out Run (avis aux

nostalgiques !). La salle d'arcade a pour intérêt de faire passer le temps assez vite. Mais vu que dans Shenmue 2, l'argent a de l'importance, et vu qu'on n'en récupère pas facilement, mieux vaut d'abord sauvegarder, ensuite, bien s'amuser, pour finalement loader sa partie, et ne pas se ruiner.



Space Harrier, sur Master System, ça ne me rajeunit pas...



Out Run... qu'est ce que j'ai pu rêver de cette Ferrari !

Previews

SHENMUE 2

Mais qu'est-ce qu'ils ont tous à me regarder ?

ON PARIE ?

Vous trouvez que porter des caisses, c'est moyennement fun ? Vous voulez gagner de l'argent facile ? Bonne idée... mais attention ! Pour tout ce qui est des jeux de dés, j'ai la nette impression qu'ils sont truqués ! Franchement, je n'ai pas réussi à gagner une seule fois ! Ou alors, c'est que je n'ai pas eu de chance, mais vu la tête des croupiers, je pense qu'ils trichent ! Le pachinko semble déjà plus honnête, j'ai réussi à me faire

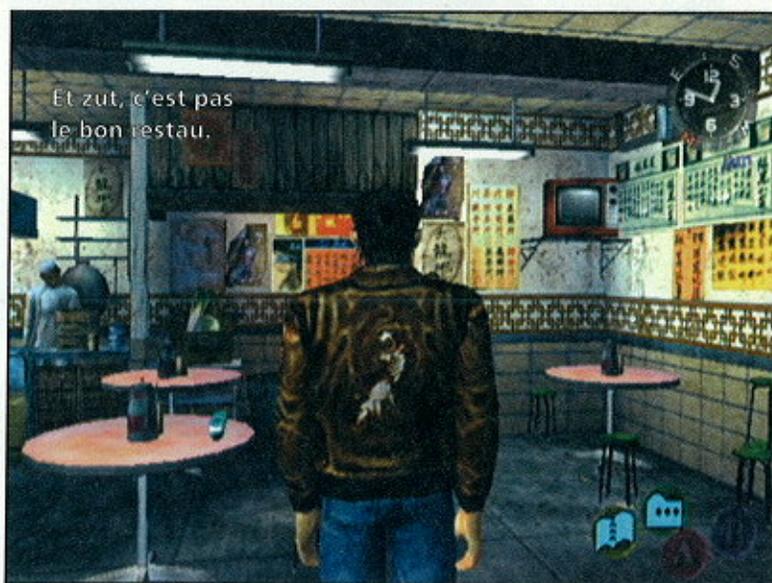
un peu d'argent en y jouant. Vous pouvez aussi vous mesurer au jeu de fléchettes en pariant de l'argent (on est à Hongkong, que diable !). Mais prenez garde à ne pas vous faire blouser : lorsque les sommes impliquées sont relativement faibles, votre adversaire joue mal, mais si vous pariez 300 HKD, il met quasiment toutes les flèches dans le mille. Pour les épreuves de bras de fer, plus vous gagnez, plus cela devient difficile...



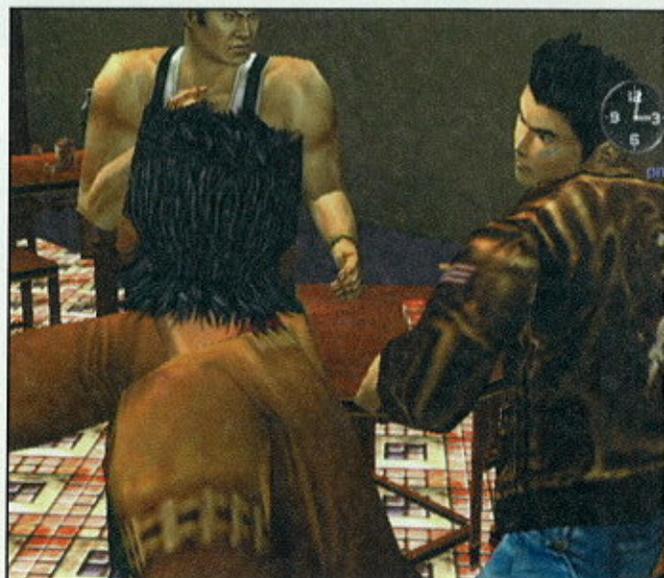
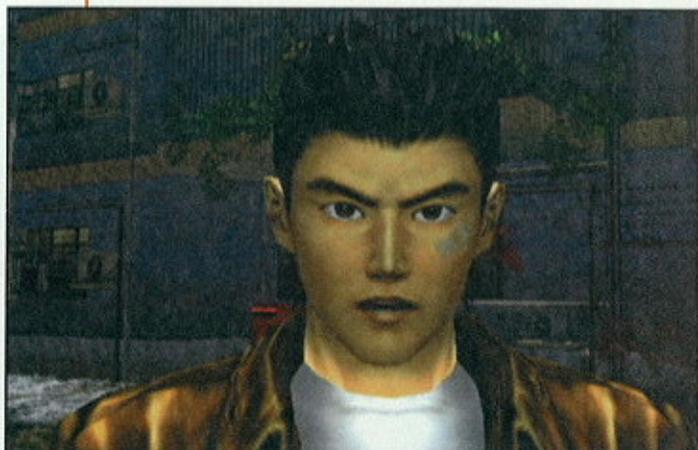
La main bouge toute seule, il faut appuyer au bon moment.



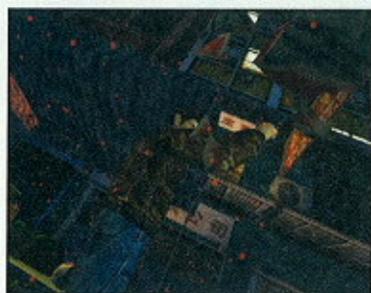
Il faut appuyer sur le bouton A comme un foncé, encore un coup à user ses doigts sur le pad.



Et zut, c'est pas le bon resto.



Après l'esquive, la riposte.



La pastèque n'est pas la meilleure arme de jet que j'aie pu voir.



Elle me rappelle quelqu'un.

Elle a vraiment du style sur sa moto.

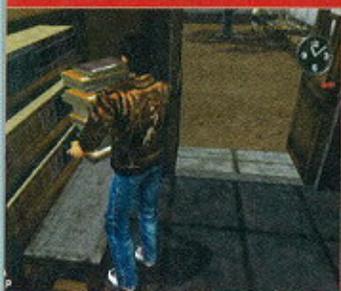


QTE

Certains joueurs trouvaient que Shenmue manquait de rythme. Yu Suzuki avait donc dit que pour le prochain volet, les *quick time event* seraient plus présents. Il n'a pas menti,

car les scènes d'action sont plus nombreuses, surtout après le premier tiers de jeu. Mais aussi, les QTE sont beaucoup plus difficiles ! Celui où il faut transporter des livres est, par

exemple, très chaud. Et si vous voulez avancer dans le jeu, il faut le finir dans le temps imparti sans jamais en faire tomber un seul... Bref, des QTE qui sont un vrai challenge !



Jusqu'aux marches, on est sûr de ne pas tomber. Profitons-en, courons !



Il faut que j'appuie sur la gauche !



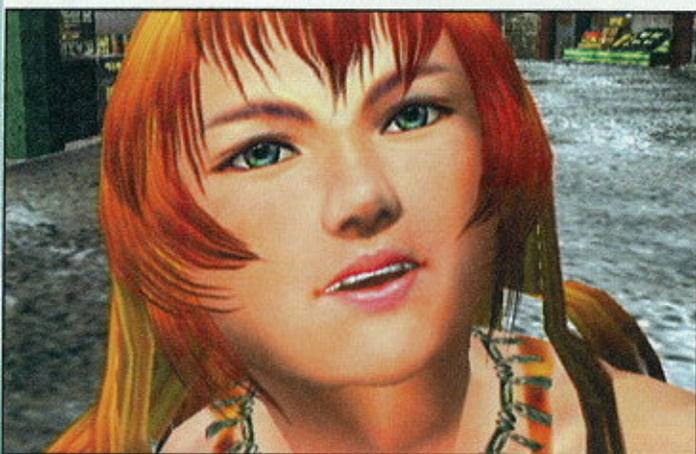
Et voilà, tout va dégringoler, je suis allé trop vite...



Quand le Panda se fâche, mieux vaut rester par terre.

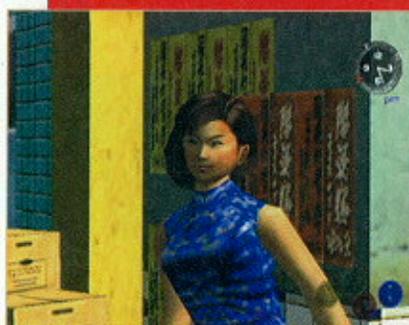


C'est par où la castagne ?

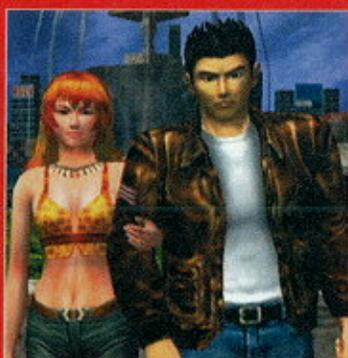


Ryo l'envoie souvent balader, la pauvre...

HONGKONG



Tu veux que je te montre mon coup très spécial ?

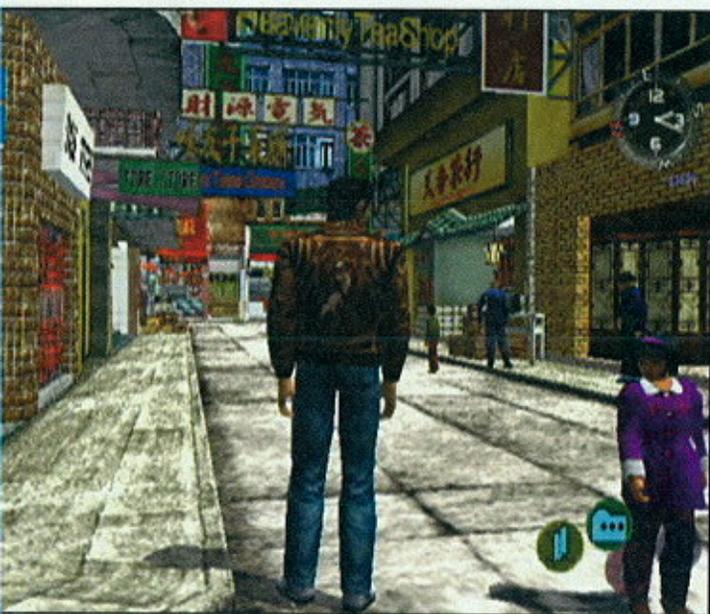


Une petite photo-souvenir avec Joy.

Belle cité que Hongkong ! J'ai eu le plaisir de la visiter il y a quelques années... Sans être trop exigeant sur le réalisme, on retrouvera certains quartiers de la ville fidèlement modélisés, comme, par exemple, le centre commercial Golden (un vrai repaire de pirates, cet endroit !). Et des détails précis, comme ces avions qui survolaient la ville de très près, avant la construction du nouvel aéroport... De si près que les passagers n'avaient pas besoin de lunettes pour compter les chaussettes sur les cordes à linge !



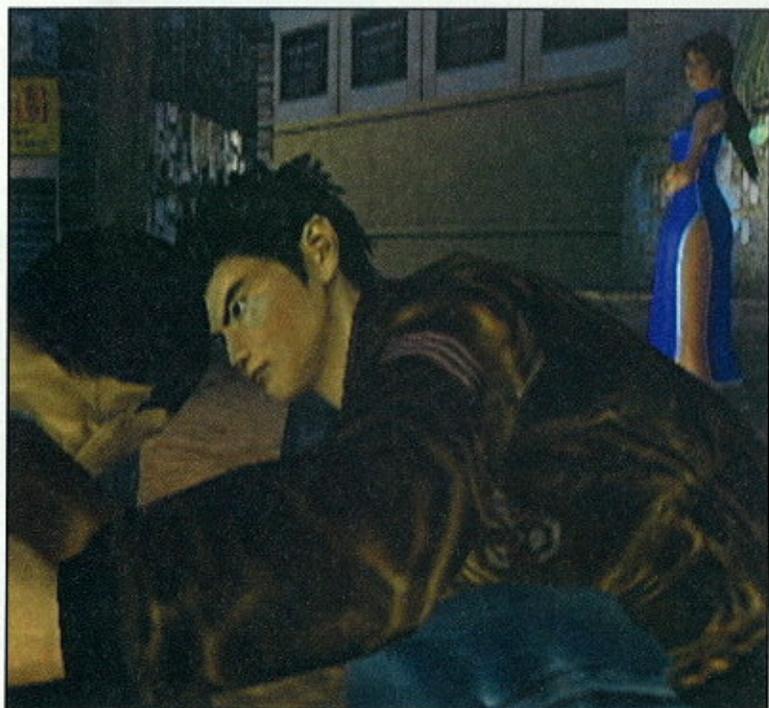
Le centre commercial Golden...



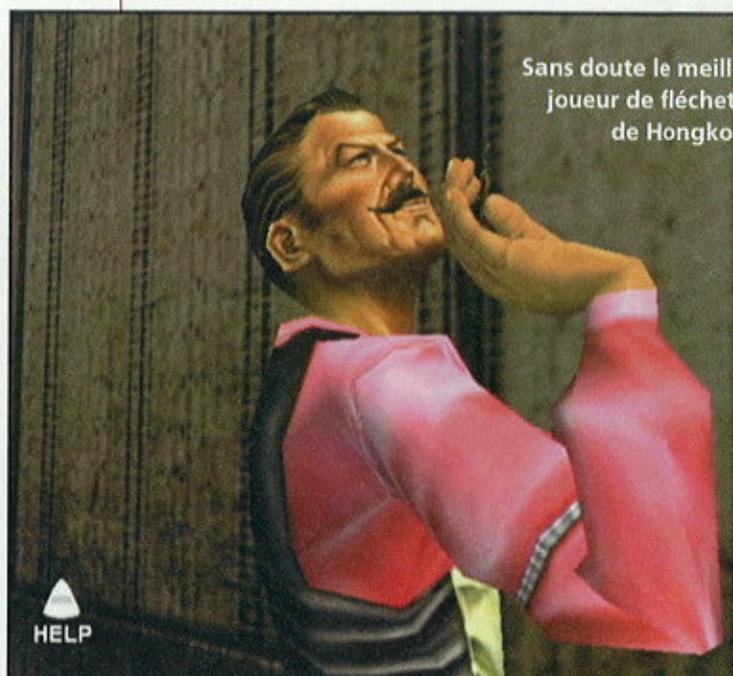
Bon c'est pas tout, mais je sais pas où aller...

Previews

SHENMUE 2



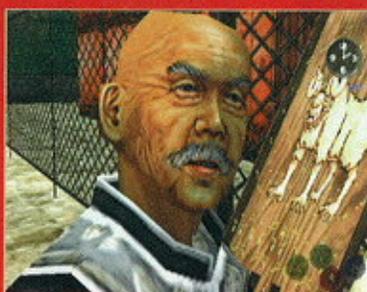
J'ai réussi à le sauver, au prix d'un très long QTE.



Sans doute le meilleur joueur de fléchettes de Hongko

VISAGES

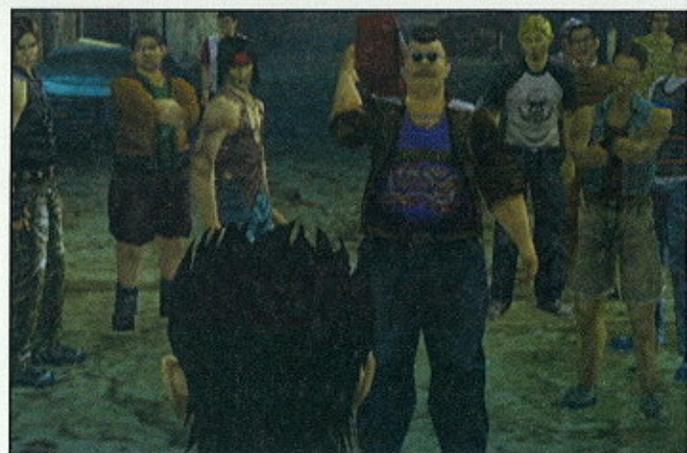
Un des aspects les plus étonnants dans Shenmue, c'est sans nul doute la qualité de la modélisation des visages des diverses personnes que vous rencontrez. D'autant que vous allez en croiser un bon paquet de gens, dans Hongkong ! Tous ont des visages différents, et avec un souci du détail impressionnant. De même, la synchronisation entre les mouvements des lèvres et les voix est parfaite. Ce qui est d'autant plus rare que les studios japonais n'utilisent pas souvent les mêmes techniques que les studios français pour ce qui est de la post-synchro. En général, c'est le doubleur qui place sa voix sans aucune aide, en essayant de coller le plus possible aux mouvements des lèvres du personnage à l'écran.



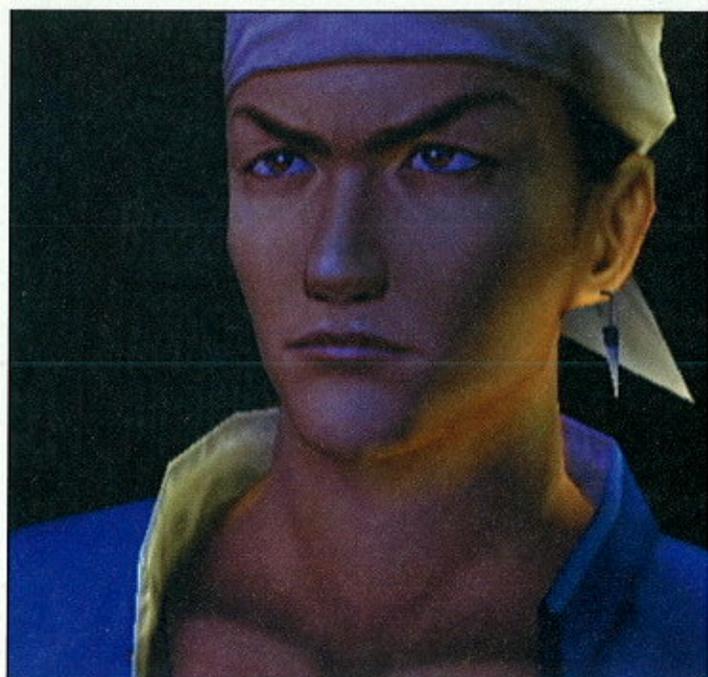
Il y a une ressemblance frappante avec Luk au reveil.



Il devrait jouer dans un film de kung-fu.



Ryo, tel un paladin, ne s'enfuit jamais... il a tort.



Il me jette un regard assez froid.

MOOVIE



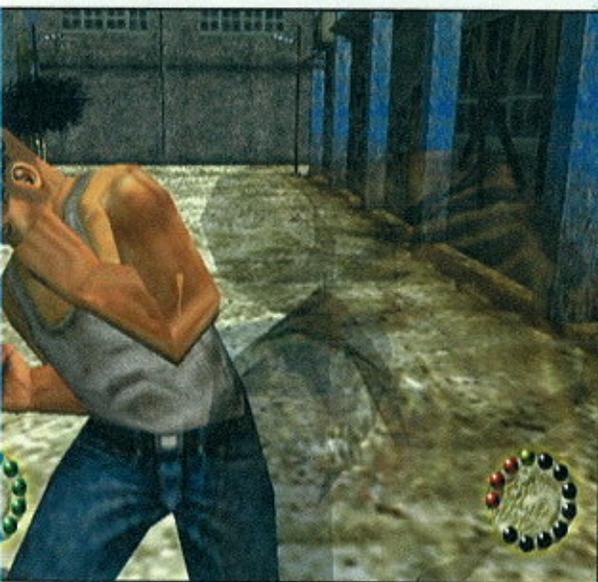
Joy vous emmène, de temps en temps, faire un tour.



Décidément, je trouve qu'il a une tête à claques.



Il frappe un peu bas, je trouve !

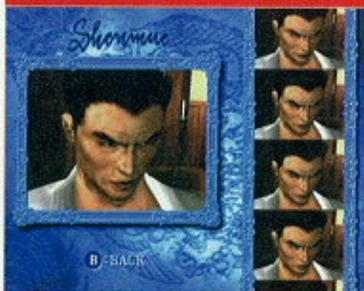


La garde n'est pas facile à percer.



Le jeu regorge de scènes cinématiques, même si, comme d'habitude, c'est plutôt de la 3D en temps réel que de la super image de synthèse. Vous choisirez de les voir avec les sous titres, avec les dialogues, ou avec les deux en même temps. Ces scènes sont une nouvelle fois de très belle facture. Mais il est toujours impossible de les zapper. Notez que dans la version japonaise du jeu, il y a deux GD supplémentaires consacrés à *Virtua Fighter* (version arcade). Le premier présente le *making of* et différentes

vidéos des quatre épisodes. Une des vidéos montre plusieurs combats – mais le tout n'est malheureusement pas en plein écran. Le second GD, lui, est consacré à une nouvelle version du browser internet. Dans les divers bonus du jeu, il y a un "résumé de l'épisode précédent" : un long moovie vous montre tous les moments forts de *Shenmue*, premier du nom. Maintenant, si vous n'y avez jamais joué... Courez le finir, avant qu'on ne vous envoie le Panda en expédition punitive vider votre frigo !



Un souvenir pénible pour Ryo.



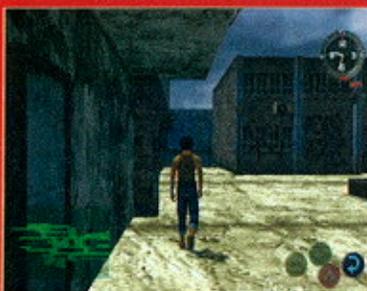
Elle me remet finalement ce précieux bouquin, mais cela n'a pas été sans mal.

Previews

SHENMUE 2

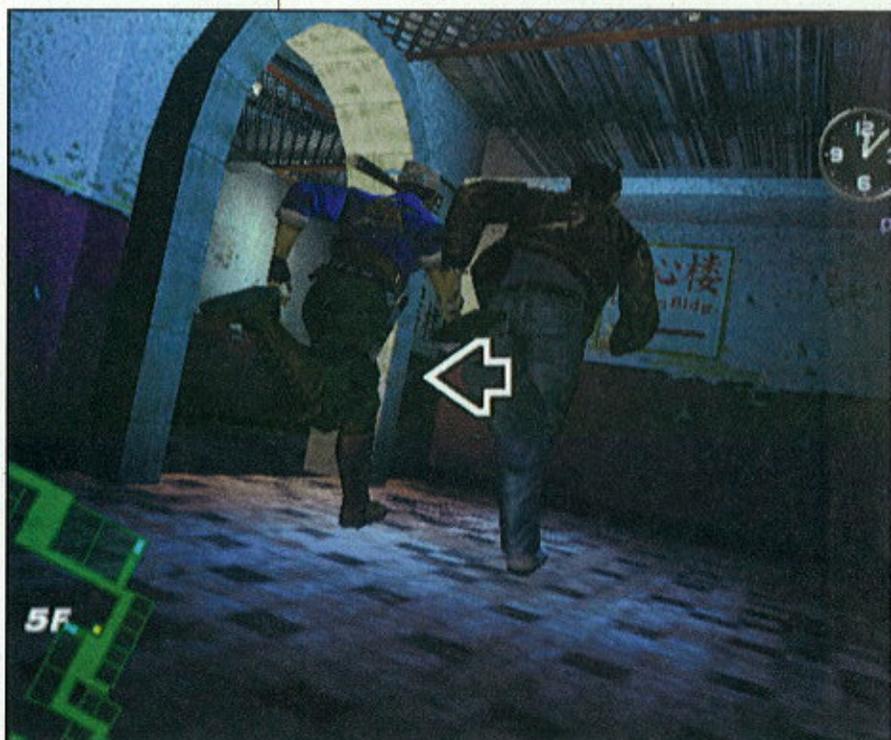
C'EST PAR OÙ ?

Le pauvre Ryo, lorsqu'il arrive à Hongkong, ne connaît pas la ville. Vous non plus, pour ne pas arranger les choses. Mais comme Shenmue est un jeu qui se veut assez réaliste, et que les habitants de Hongkong sont fort sympathiques, vous pouvez demander votre chemin ! Dans les boutiques, les commerçants vous expliqueront la direction à suivre, en vous la pointant, même, du doigt. Mais si vous êtes chanceux, un enfant ou une vieille dame vous accompagnera carrément jusqu'à votre destination. Parfois, il ne vous emmènera que dans le bon quartier ou dans la bonne rue, et continuera son chemin, mais c'est déjà pas mal ! Il est possible aussi de suivre les gens dans la rue, en les "lockant" dans votre champ de vision.



Il m'emmène voir son boss (après que je lui aie mis une rouste).

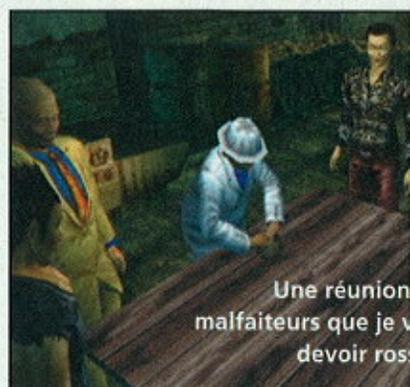
Quand vous êtes très près de votre adversaire, utilisez plutôt les poings.



Vite, vite, il faut que j'appuie sur la croix de direction.



Elle a l'air un peu triste...



Une réunion malfaiteurs que je vais devoir résoudre.



COUPS SPECIAUX



L'union fait la force.



Celui-là ne sait vraiment pas se battre.

Ryo commence en connaissant déjà un certain nombre de coups spéciaux. Les phases de combat sont semblables à celles d'un vrai jeu de baston. Il est possible de faire quelques combos et des projections, ainsi que des esquives. Le tout est inspiré de Virtua Fighter, bien enten-

du. Mais l'ensemble fait plus que tenir la route. Souvent, dans les jeux mélangeant les genres, tout est moyen ; ici, ce n'est pas le cas. La partie baston de Shenmue est soignée et intéressante. Mais bon, Yu Suzuki, il s'y connaît en jeu de baston. Ceci explique cela.



Je me suis acquitté de ma tâche, le moine me donne...

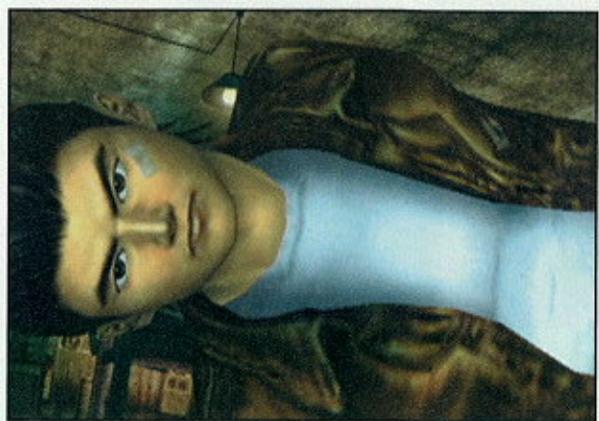


Un beau parchemin, contenant... devinez quoi...

... eh oui, un nouveau coup spécial !



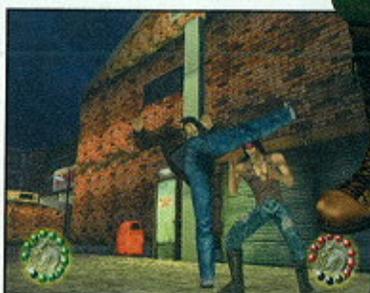
Le grand et le petit garçon m'indiquent où trouver Ren qui s'est enfui.



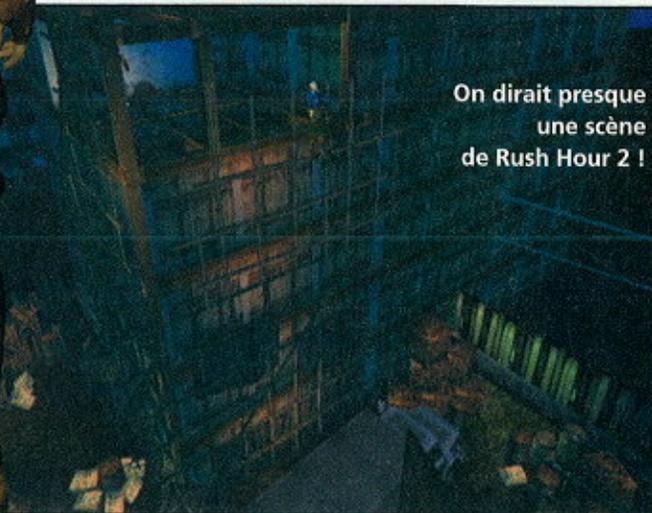
Ryo est au tapis, pas très glorieux tout ça...



Il faut absolument que je le attrape.



Il a esquivé mon coup de pied au dernier moment.



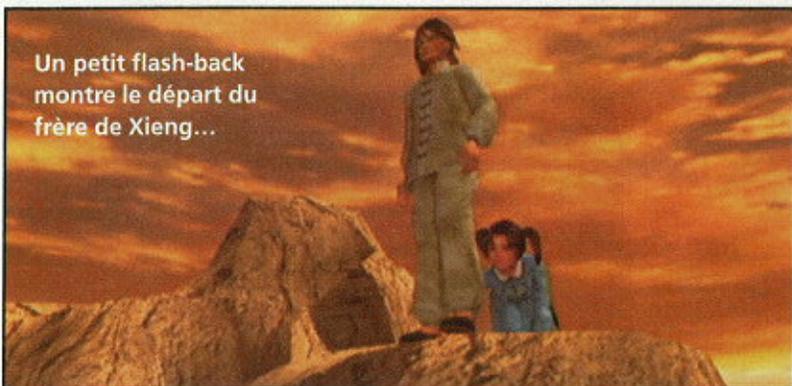
On dirait presque une scène de Rush Hour 2 !

Previews

SHENMUE 2



Un petit flash-back montre le départ du frère de Xieng...



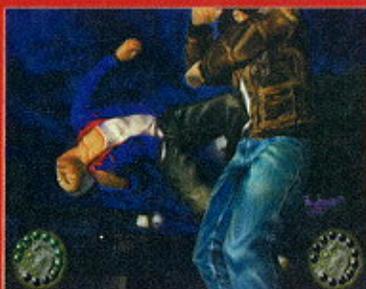
FREE BATTLE

C'est un de mes passages favoris, se retrouver entouré par une bande de fulio (nom donné aux lycéens japonais du genre loubard) et pouvoir se défouler. Rien de mieux que de leur mettre une bonne volée. Cela permet de se rétablir de quelques heures de galère à tourner en rond pour trouver où se trouve cette %&@# de boutique, ou tout simplement pour tester les coups spéciaux que l'on vient d'apprendre. Il faut prendre garde à ne pas

se laisser cerner, sinon c'est risqué d'aller très mal. Mais si vous les prenez un par un en les séparant de la bande, le menu fretin ira rapidement au tapis.



Les coups de pied sont puissants, et on peut facilement en enchaîner en combo.



Sa barre de vie, en bas à droite de l'écran, est tombée à zéro.

Une seconde après, il était par terre !



Elle m'a montré un nouveau coup très efficace.

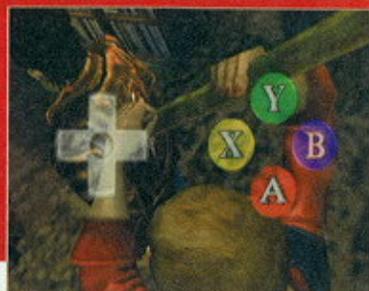


FREEZE QTE

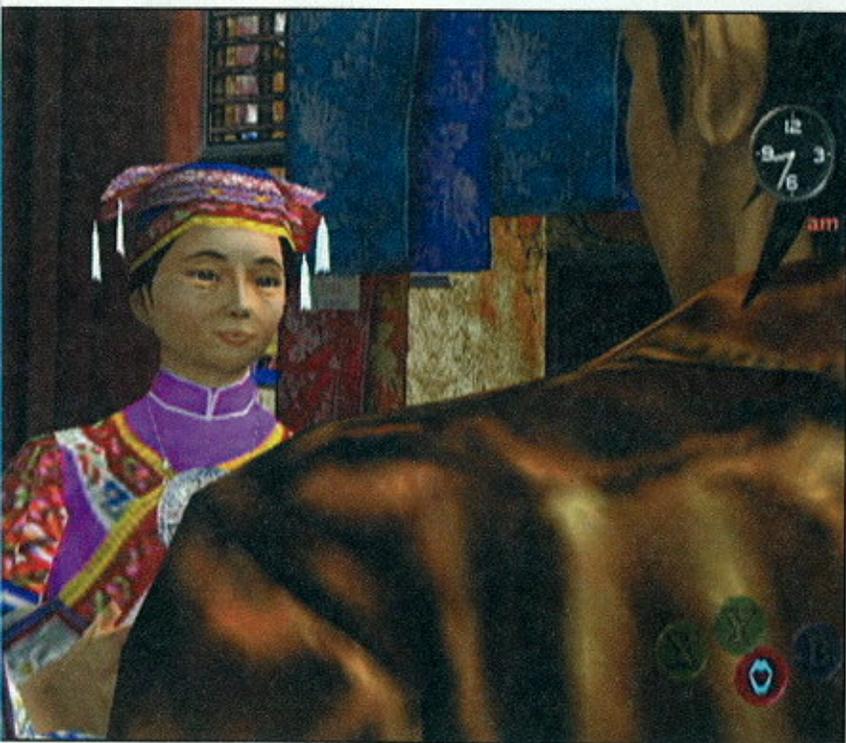
On connaissait les QTE, mais les freeze QTE sont un peu plus traîtres. L'image "gèle", et votre beau pad Dreamcast apparaît à l'écran. On vous montre rapidement quelques directions et boutons sur lesquels il va falloir appuyer. À

vous donc de répéter ce que vous avez vu. Ce n'est pas évident, et on s'y reprend à plusieurs fois. Bon, c'est vrai qu'à la rédac, on peut enregistrer en vidéo, mais quand même !

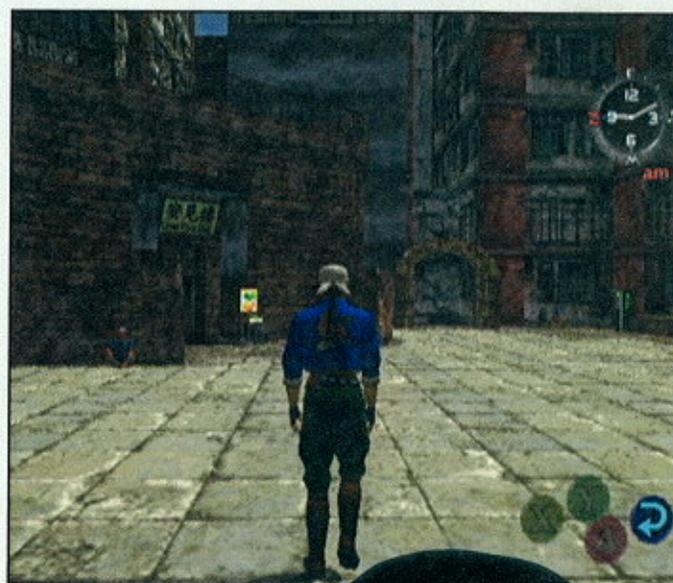
Si je me plante, c'est le coup de barre de fer dans la tête.



J'arrive enfin à Kowloon, troisième GD !



Elle porte de drôles de vêtements.



C'est pas super moderne dans ce coin... enfin on n'est plus sur l'île.

PUNCH OUT

Comme je vous le disais dans le texte, on ne s'endort pas dans la routine ! Les free battle QTE, vers la fin du deuxième GD, passent dans un mode visuel qui se rapproche de Punch Out. On se croirait dans un jeu de boxe, mais même si, à l'écran, la vue a changé... les coups et les tactiques restent les mêmes.



Il m'a mis une belle droite.



Il me tourne le dos !
Grossière erreur.



Test

Genre
Doom-like

Nombre de joueurs
1

Jouabilité
7/10

Assez correcte avec le paddle, elle est excellente au clavier.

Graphisme
8/10

Très bons, le jeu n'a rien à envier à ses concurrents.

Son
6/10

Les bruitages sont excellents, mais les musiques sont inexistantes.

Durée de vie
6/10

Beaucoup de missions malheureusement trop courtes.

SOLDIER OF FORTUNE

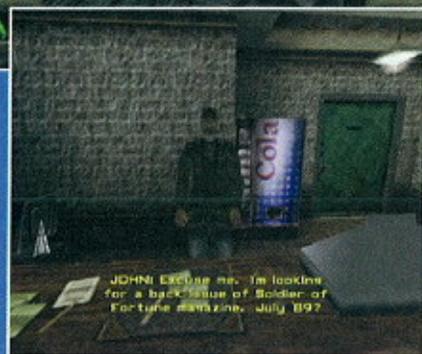
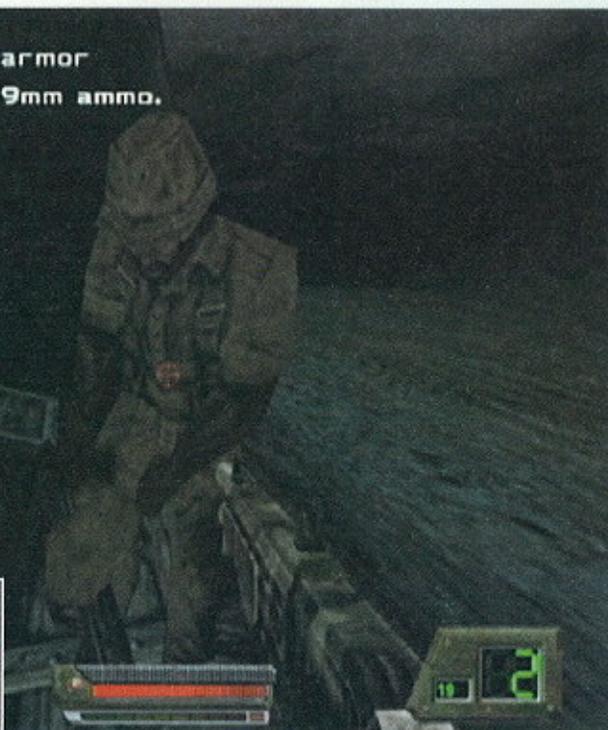
Le Doom-like le plus violent de l'histoire du PC débarque maintenant sur console. Après les excellentes adaptations que sont Quake3 et Unreal Tournament, on peut dire que les amateurs de jeux bourrins sont gâtés. Pourtant, le nouveau jeu de Crave risque de ne pas faire l'unanimité.

Landov

Je vais mettre un terme à tes souffrances !

Tirez dans les barils de poudre pour les faire exploser.

Picked up some armor
Picked up some 9mm ammo.



Après chaque grande mission, vous ferez un petit tour dans votre base secrète.



Vous vous baladerez souvent dans les canalisations.

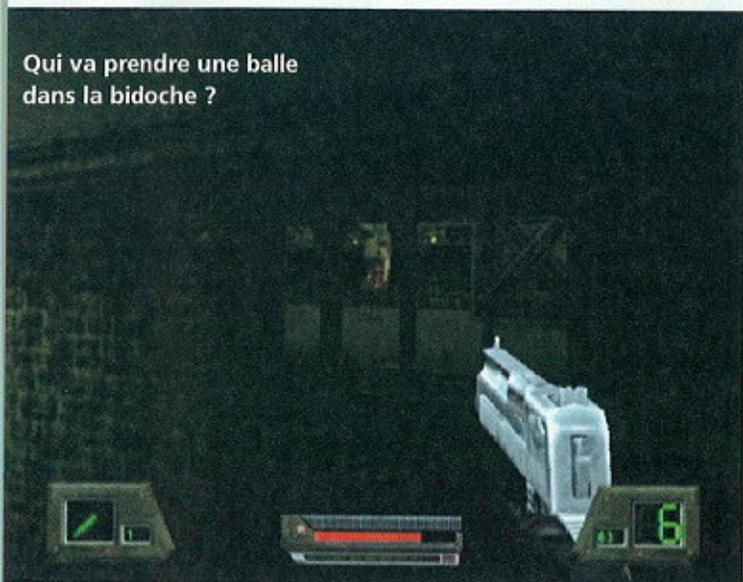
Soldier of Fortune fait partie des Doom-like que l'on pourrait qualifier d'"aventure" par opposition aux *death match* que sont Quake 3 et Unreal Tournament. En fait, ici, il ne s'agit pas de uniquement de "frager" un maximum d'ennemis, mais aussi de remplir une série de missions pour le compte des Nations Unies. Un groupuscule terroriste extrêmement puissant et bien organisé menace de faire exploser des ogives nucléaires. C'est vous, John Mullins, mercenaire spécialisé dans les missions délicates, que l'on envoie mettre un terme aux agissements de l'organisation. Votre aventure débute dans le métro new-yorkais et va mener au Kosovo, en Irlande, en Sibérie, au Soudan, etc. Bref, dans les pays où ces horribles malfaiteurs pourraient être implantés.

Éclater les rotules

Pour faire face à la horde fanatique qui voudra vous abattre, vous aurez à votre disposition un arsenal des plus conséquents. Du pistolet à lance-roquettes, en passant par le fusil à lunette ou le mitrailleur, toutes les armes de la guérilla sont présentes. Bien entendu, il ne s'agit pas d'aucun cas de foncer dans les tas en tirant comme un malade.

SOF est un très bon Doom-like, mais le plaisir de jouer est altéré par des temps de chargements trop longs et trop nombreux.

Qui va prendre une balle dans la bidoche ?



D'accord, vous avez un gilet pare-balles, mais vous n'êtes pas invincible non plus. Certaines missions vous demanderont même de la discrétion, et vous privilégieriez alors les armes discrètes, comme le couteau ou le silencieux.

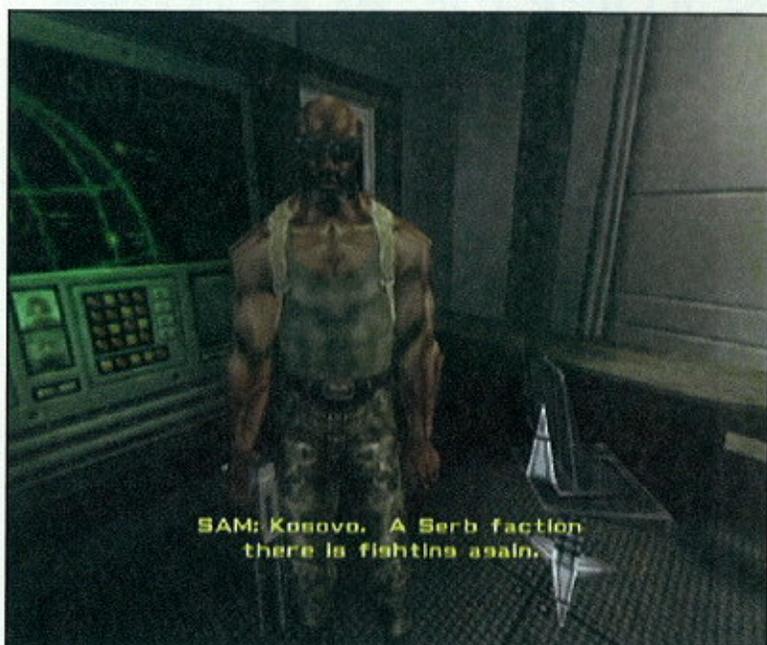
Même s'il a un aspect aventure, il ne faut pas se tromper, SOF est avant tout un jeu d'action, et vous passerez les 90 % de votre temps à abattre des terroristes. En fait, on pourrait comparer ce jeu à un Golden Eye en beaucoup plus violent. Car, justement, ce qui a fait la réputation de SOF sur PC, c'est son incroyable vio-

lence. Vous pouvez vous amuser à tirer dans les jambes d'un méchant pour lui éclater les rotules, décapiter vos adversaires par un tir de magnum à bout portant ou les taillader à coups de couteau.

Des temps de chargement antédiluviens

D'un point de vue technique, le jeu est plus que correct. Les graphismes sont vraiment bons, les bruitages également et la maniabilité impeccable. Seule l'animation souffre parfois de quelques défauts lorsque l'écran est trop chargé. Sommes-

Sam, votre ami, vous sortira du pétrin plus d'une fois.



nous donc en présence d'un grand jeu ? Eh bien non, car SOF souffre d'un défaut insupportable : les temps de chargement. Il faut remonter aux premiers temps des 32 bits pour voir de tels chargements. Pour que vous puissiez vous rendre compte, nous avons chronométré, et le résultat est affligeant. Il faut compter 2 minutes et demie de chargement toutes les 5 minutes de jeu. En

fait, on passe la moitié de son temps devant l'écran à attendre. Un tel défaut est absolument inadmissible car il gâche le plaisir de jeu. En pleine partie, vous êtes coupé par un écran de chargement ! La frustration est d'autant plus forte qu'autrement, SOF est vraiment très bon. Seuls les joueurs doués d'une patience infinie – ou les masochistes – en viendront à bout, les autres abandonneront avant.



Couteau contre pistolet, le combat n'est pas égal.

MOLLO SUR LA GÂCHETTE

Vous avez beau être là pour sauver la planète, ce n'est pas une raison pour refroidir toutes les personnes que vous croisez. Votre boulot



consiste également à libérer les civils pris en otage par les terroristes. Faites donc bien attention lorsque vous pénétrez dans une pièce à ne pas tirer sur tout ce qui bouge, ou vous risqueriez d'abattre un pauvre bonhomme qui n'a rien fait. De plus, il arrive que vos ennemis se servent des otages comme de bouclier humain, il faut alors être très précis pour tuer le forcené sans blesser l'innocent.

Test

SOLDIER OF FORTUNE

L'ARMURERIE

Après chaque grande mission, vous reviendrez dans votre quartier général où vous aurez à choisir les armes pour la prochaine expédition. Vous avez seulement cinq cases disponi-

bles dans votre sac. Comme toutes les grosses armes occupent deux places, votre choix est très limité. Mais au cours de la mission, vous pourrez amasser beaucoup d'autres armes. Choisissez donc en priorité le fusil à lunette et le lance-roquettes, qui sont les plus difficiles à récupérer. En plus, vous devrez choisir trois objets, l'idéal étant de prendre un gilet pare-balles, une trousse de soin et les lunettes pour voir dans le noir.



Si vous n'avez pas encore le lance-roquettes, choisissez la mitrailleuse plutôt que le fusil à pompe.



L'explosion a ouvert un passage.

Tirez dans les bouteilles de gaz que portent certains soldats pour les transformer en hommes-torches.



Dans le camp militaire, vous serez harcelé sans cesse.

Ça commence à être chaud !



Le camp en Sibérie n'est pas sans rappeler l'excellent Golden Eye.



TROP VIOLENT ?

On l'a dit, SOF est un jeu particulièrement peu tendre. Déjà lors de sa sortie sur PC, beaucoup trouvaient que les développeurs étaient allés trop loin. Certes, il y

aura toujours des personnes pour dire qu'arracher des têtes, faire hurler les ennemis en leur tirant dans le ventre, ou pulvériser des tibias, c'est génial... Mais en toute honnêteté, on peut se demander où est l'intérêt de pouvoir taillader des cadavres à coups de couteau... à vous de juger. En tout cas, vous êtes prévenu !



Vous pouvez leur taillader le visage...



Allez, dansez mes mignons.



Je viens de déclencher l'alarme, c'est malin...



Oh, oui ! Elles sont toujours les bienvenues, les troussees de soins !



Le pulse-gun ne laisse aucune chance.

Après avoir reçu une boule d'énergie, les ennemis gonflent, puis explosent.



PADDLE OU CLAVIER ?

La question qui revient à la sortie de chaque Doom-like se pose à nouveau. Disons d'emblée que SOF, contrairement à Quake 3, est tout à fait jouable à la manette, tant que l'on reste en mode easy ou medium. Par contre, dès que vous augmentez la difficulté, c'est-à-dire dès

que vous devez être plus vif et plus rapide, la manette montre ses limites. Les configurations proposées ne sont pas parfaites, et changer rapidement d'arme ou d'option est assez difficile. Le clavier et la souris restent donc des outils indispensables pour profiter au mieux du jeu.

Test

SOLDIER OF FORTUNE

LE TUTORIAL

Avant de vous jeter dans le métro new-yorkais, allez donc faire un tour dans le mode tutorial. Vous apprendrez à vous servir au mieux du paddle, mais, surtout, à distinguer les terroristes des civils. Dans une séquence digne de l'inspecteur Harry, vous traversez un

camp d'entraînement où il faut shooter des cibles en carton qui apparaissent çà et là.

Attention à ne pas dégommer la dame.



Petite vérification après un coup de lance-roquettes.



Tirez systématiquement dans les vitres, vous ouvrirez ainsi des passages secrets.

Les civils ont la mauvaise habitude de vous passer devant en courant.



DU BON USAGE DU C4

Explosif puissant, le C4 est très utile car il permet d'ouvrir des passages, de défoncer des grilles ou de faire sauter des portes. On en

trouve un peu partout au fil des stages, alors n'hésitez pas à en placer sur les tuyaux ou les murs qui vous paraissent suspects. Si vous vous trouvez bloqué quelque part, soyez sûr qu'il faut utiliser le C4, alors regardez autour de vous ce qui peut être détruit. Cependant, faites attention, car une fois posé, il en vous restera que peu de temps pour évacuer la zone.

Ramassez tout le C4 que vous trouvez.



Un coup de 44 à bout portant.

L'ATTIRAIL

Comme dans tout Doom-like qui se respecte, vous aurez à votre disposition un large arsenal d'armes en tout genre. C'est bien simple, dans SOF il y a en pour tous les goûts. Les discrets utili-

seront le couteau, la mitrailleuse silencieuse, le fusil à lunette ou même le 9 mm. Les amateurs de tir dans le tas privilégieront la mitrailleuse Raptor, la mitrailleuse lourde, le fusil

à pompe et le lance-flammes. Quant aux bourrins, ils trouveront leur compte avec le calibre 44, le fusil à impulsions électriques et, surtout, le lance-roquettes.

Le lance-flammes est l'arme des sadiques par excellence.



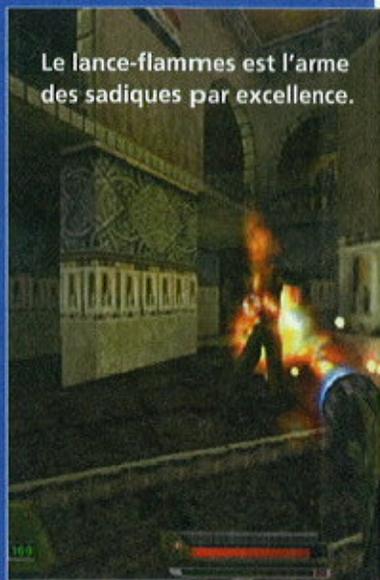
Avec la mitrailleuse lourde, c'est le grand nettoyage.



Rien de tel que le fusil à lunette pour bien viser.



Le fusil à pompe, un grand classique.

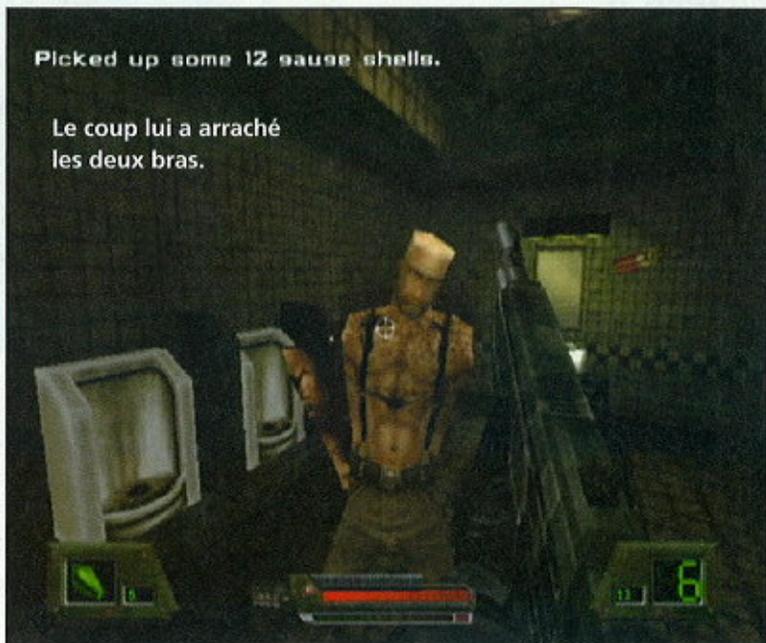


Je vais lui passer l'envie d'être vulgaire.



Picked up some 12 gauge shells.

Le coup lui a arraché les deux bras.



Ce policier est en mauvaise posture.



On peut envoyer jusqu'à trois roquettes en même temps.



Zoom sur...

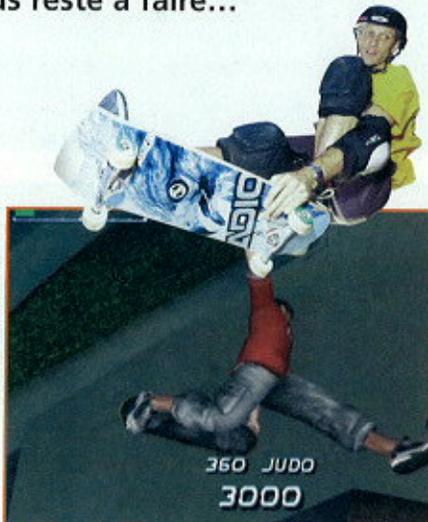
LA LOGITHÈQUE IDÉALE

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 vidéos. 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 du numéro mai-juin, tout le monde en arrivera 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

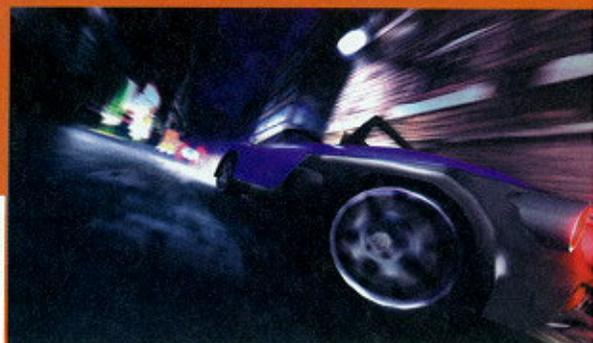


échappe à la tare genre : une durée de vie trop faible.

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.

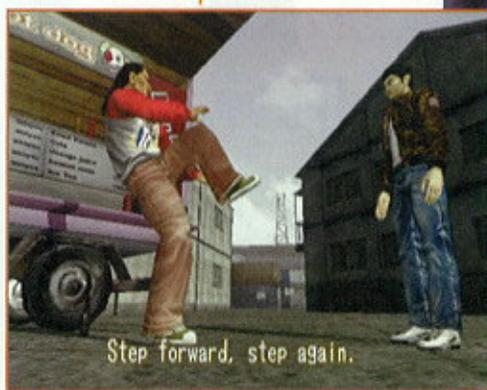




GRANDIA 2

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 2

Genre : Arcade

La suite du mythique Crazy Taxi est à la hauteur de toutes les attentes. Le jeu reprend le principe de base du premier volet, en y ajoutant quelques innovations qui raviront les fous du volant : deux nouvelles villes à quadriller, plus de clients à ramasser, des petites épreuves complètement délirantes... Hep, taxi !

CONFIDENTIAL MISSION

Genre : Shoot

Les jeux compatibles avec le pistolet sont trop rares pour passer inaperçus. Mais ce n'est pas pour cela que nous en parlons. Confidential Mission est une véritable réussite. Les niveaux sont longs, le jeu accrocheur, et les bonus, nombreux. Et si jamais vous n'avez pas de pistolet, le jeu est aussi compatible avec la souris, qui vous donne alors une précision diabolique.



Zoom sur ...

LA LOGITHÈQUE IDÉALE



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 est fun et jouable onlin. Même si vous risquez récolter une note de téléphone bien épicée, rien 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, on a toujours la moitié des scores sont nulles. Là, c'est incroyable, on a l'impression de voir sous les yeux un jeu de surf, un de deltaplane, de BMX... et tout ça sur un seul GD-Rom.

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.

18 WHEELER

Genre : Course de camions

Si, depuis votre enfance, vous rêvez de conduire un 38 tonnes et de sillonner les autoroutes américaines pour voir du pays, 18 Wheeler est fait pour vous. Malheureusement, le métier de routier n'est pas si simple que ça, et il vous faudra apprendre à respecter les horaires (comprenez foncer à toute berzingue, quitte à emboutir une ou deux voitures) sinon, c'est Game Over !



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 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 !



OUTTRIGGER

Genre : Quake-like

Ce jeu, proposant une vue extérieure (contrairement aux Quake-like classiques, où l'on voit "à travers" les yeux du héros) est un véritable festival d'effets spéciaux. Les armes proposées

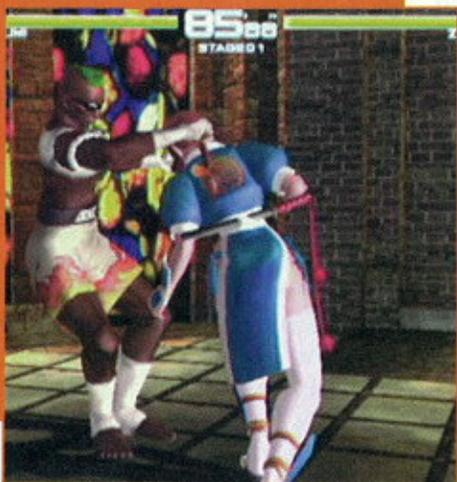
sont tout bonnement incroyables, mais cela n'implique pas que le jeu soit réservé aux bourrins. Les missions feront appel aussi bien à la stratégie qu'aux réflexes, donc réfléchissez avant de tirer.



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.



HEAVY METAL

GEOMATRIX

Genre : Baston

Heavy Metal Geomatrix est un jeu de baston hors du commun. Ici, les combattants sont armés et très dangereux. Les roquettes pleuvent, les lance-flammes s'en donnent à cœur joie, et les sabres laser fendent l'air. Un jeu impressionnant.



SONIC ADVENTURE 2

Genre : Plate-forme

La mascotte de Sega revient dans de nouvelles aventures encore plus palpitantes. Les niveaux sont innombrables, la vitesse toujours au rendez-vous, et le jeu bénéficie d'une finition très soignée. Si vous avez aimé Sonic Adventure, vous adorerez cette suite.



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.



Zoom sur...

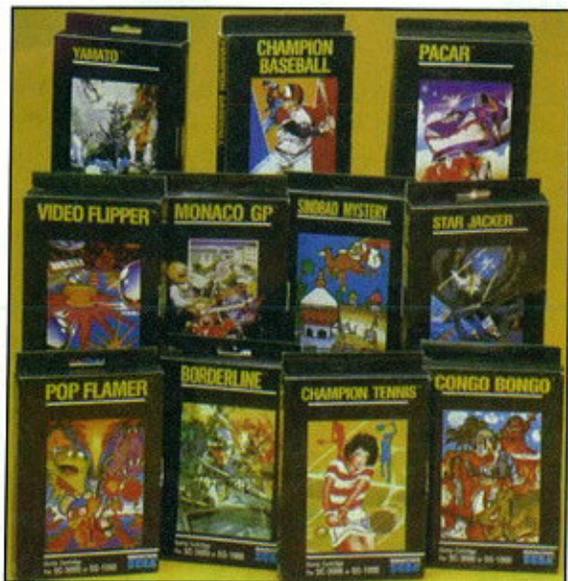
SEGA HISTORY

Sega a fait bien plus que marquer l'histoire du jeu vidéo, il en a été l'un des fondateurs. Nous avons décidé de vous présenter une première rétrospective des grands événements entre 1954 et le début des années 1980 qui ont fait de Sega un des acteurs du jeu vidéo les plus importants et les plus connus au monde.

Bien que sa toute première console ne soit apparue qu'en 1982, l'histoire de Sega a commencé il y a beaucoup plus longtemps, en 1954. (Je vous renvoie, d'ailleurs, à la chronologie consacrée aux premières années de la firme.) Nous allons plus particulièrement nous focaliser sur la première console et sur le premier ordinateur de la marque, j'ai nommé la SG-1000 et le SC-3000. Cette première console est apparue en 1982, c'est-à-dire, pour resituer l'époque, la même année que la sortie en salles du film *Tron* de Walt Disney, le premier à utiliser dans sa quasi-totalité des effets spéciaux gérés par ordinateurs.

Premiers succès, premiers clones

La SG-1000 (Sega Game 1000), réservée uniquement au public japonais, connut un certain succès, et, à titre de comparaison, équivalait d'un point de vue technologique à une autre console qui marchait très fort à l'époque aux États-Unis, la CBS Colecovision. Il s'agissait d'une console de salon pour les enfants, qu'il fallait brancher sur une télévision. Sega sortit, par la suite,



Voici quelques boîtes de jeux disponibles sur ces deux machines.



La SG-1000 ressemblait à la Master System.

un adaptateur clavier (le Sega Keyboard SK-1100), et un second modèle, la SG-1000 II (appelée aussi Mark II).

Le succès arrivant, des clones de la SG-1000 (et de la Colecovision d'ailleurs) firent leur apparition, avec notamment la Dina 21 de Bit Corporation.

En ce qui concerne les jeux, le catalogue n'était pas ce qu'on peut appeler des plus fournis. Il contenait une cinquantaine de jeux. Cependant, certains restent des jeux cultes encore aujourd'hui : BombJack, Wonderboy, Zaxxon, etc.

Le SC-3000, une machine pour programmeurs

Peu de temps après, en 1983, Sega sortit le SC-3000, un ordinateur, qui n'était autre qu'une Mark II relookée avec son extension clavier (SK-1000), et qui disposait des mêmes titres que la Mark II plus des cartouches spécifiques telles que le Basic. Cette machine fut présentée à la presse et au grand public comme un ordinateur destiné aux programmeurs débutants, et non comme une machine de jeu. Un second modèle, SC-3000H, viendra corriger par la suite quelques défauts, avec, entre autres, un clavier mécanique et 32 Ko de Ram (8 Ko d'origine).

Les deux premières bécanes de Sega ne sont pourtant pas les plus marquantes de l'histoire, sans doute parce qu'elles ne sont pour ainsi dire pas sorties du territoire japonais. Il faudra attendre la Master System (1986), pour que le monde entier s'arrête devant son écran de télé avec une console Sega.

SC-3000. Le beau clavier !





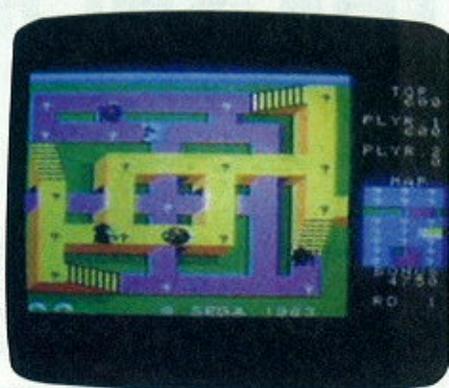
SC-3000, avec l'imprimante 4 couleurs à stylos SP-400, le joystick Sega SJ-300, le lecteur de cassette SR-1000 et un lecteur de disquettes 3" SF-7000.

Voici une publicité pour la SC-3000H.

Au niveau de la maniabilité, Congo Bongo était assez basique.



Ce jeu n'est autre que Sinbad Mystery.



CHRONOLOGIE : 1954 À 1983

1954 : La Rosen Enterprise, fondée par l'Américain David Rosen, s'est installée définitivement au Japon après la Seconde Guerre mondiale. David Rosen achète des machines à sous d'occasion aux USA et les installe dans les bases américaines, sous le nom Nifun Shashin.

1957 : David Rosen étend son domaine d'activités et acquiert des jeux d'arcade, qu'il installe aux quatre coins du Japon, plus particulièrement dans les bases américaines. Cela lui vaudra le titre de Père du jeu d'arcade au Japon. En 1960, le jeu d'arcade, c'était Rosen Enterprises et personne d'autre.

1964 : David Rosen change de voie en décidant de fabriquer ses propres machines au lieu de les importer. Pour cela, il rachète à la Nihon Goraku Bussan, une société située à Tokyo, 6 000 usines de fabrication de juke-box, qu'il convertit à la fabrication de machines à jeux. David Rosen crée le nom Sega à partir de l'abréviation utilisée en interne dans une subdivision de la Nihon Goraku Bussan, "Service Games".

1966 : Sega développe son premier hit, appelé *Periscope*. David Rosen vend Sega à la société Gulf and Western Industries en 1967, mais continue à oeuvrer dans la société en tant que CEO.

1976 : Sega fabrique d'autres jeux à succès : *The Fonz* (1976), un jeu tiré du célèbre personnage du feuilleton *Happy Days*, *Space Attack* (1977), un clone de *Space Invaders* de l'éditeur

Taito, et *Head-on*, un clone du jeu d'Atari *Dodge'Em* (1979).

1979 : David Rosen acquiert une compagnie de distribution fondée par l'entrepreneur japonais Hayao Nakayama. De la fin 1970 au début des années 1980, Sega produit des jeux d'arcade pour les premières consoles de jeux, comme l'Atari VCS2600 et la CBS Colecovision. Sega n'était pas encore une puissante maison d'édition, mais rencontrait un succès certain grâce à quelques titres phares comme *Turbo* (1981), vendu sur Colecovision, *Frogger* (1981) et *Zaxxon* (1982).

1982 : Sega atteint des ventes internationales de plus de 214 millions de dollars par an, et sort le premier jeu vidéo utilisant un LaserDisc (*Astron Belt*) et le premier jeu en 3D (*SubRoc-3D*). Cette même année, Sega met en vente sa première console de jeux, la SG-1000, qui sera un succès au Japon.

1983 : Le grand krach des jeux vidéo ! Le marché des jeux vidéo s'effondre très rapidement aux USA, juste après que Gulf & Western, qui détenaient 20 % de Sega, rachètent les parts publiques et vendent la part américaine à Bally (Manufacturing Corp.). Malgré cela, Sega survit au Japon. David Rosen se joint à Hayao Nakayama (à qui il avait acheté, en 1979, sa société de distribution) et à d'autres investisseurs japonais, et rachète la partie japonaise de Sega pour 38 millions de dollars. Hayao Nakayama en devient le PDG, tandis que David Rosen prend la direction du commerce avec les USA.

SG-1000 et SC-3000

SPÉCIFICATIONS:

- Microprocesseur : Z80 à 3.58 MHz.
- Puce vidéo : Texas Instruments TMM9929A (16 couleurs, 32 sprites monochromes en 256x192, 16 Ko de mémoire vidéo)
- Puce sonore : SN76487AN (3 voies et un générateur de bruit blanc sur 8 octaves)

Nous remercions Philippe Dubois pour sa collaboration et son fabuleux site internet, véritable musée virtuel de l'histoire informatique depuis les origines à nos jours. (www.MO5.com).



Dreamcast™

Conçue pour durer ...

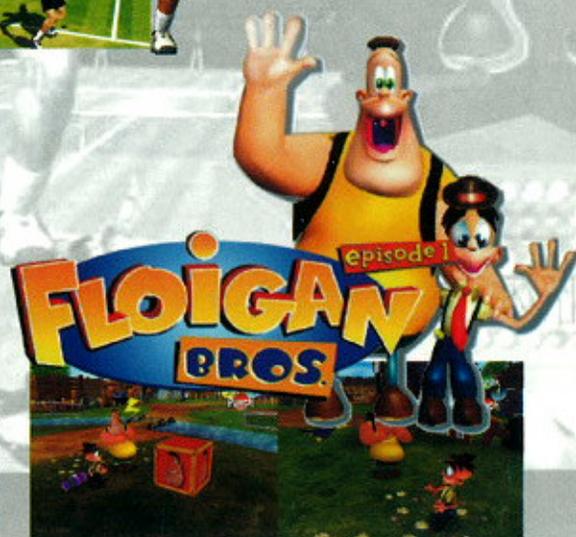
BIENTOT ...

Virtua Tennis 2™

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —



Shenmue II

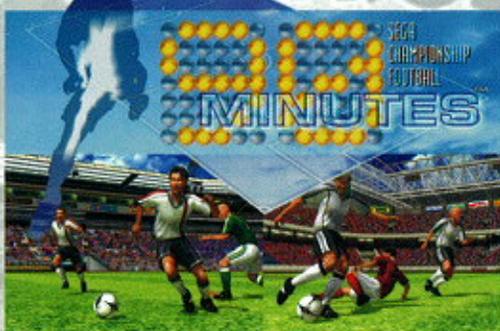


FLOIGAN BROS

Episode 1



HEADHUNTER



MINUTES

SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL



Propeller Arena™

Aviation Battle CHAMPIONSHIP

Et ce n'est pas fini ...

*Dreamcast est une marque déposée par SEGA CORPORATION 2001 -original Game © SEGA, 1999.

SHENMUE II VIRTUA TENNIS 2 HEADHUNTER FLOIGAN BROS 90 MINUTES OF PROPELLER ARENA



DISTRIBUE PAR

bigben interactive

SEGA®