Internet Preview Tests Aides de jeu : Stupid Invaders & Alone in the dark 4

SEPTEMBRE/OCTOBRE 2001 • France métropolitaine : 49 F

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA®

9 DEMOS
UN CD 100% JOUABLE !

Deux soluces :
Alone in the Dark 4
Stupid Invaders

Tests

Spider-Man
Carrier
Outtrigger
Unreal Tournament
Heavy Metal Geomatrix

L 9201 - 3 - 49,00 F - RD

Belgique : 351 FB - luxembourg : 340 FL
- Nouvelle calédonie - Polynésie

DISTRIBUE PAR bigben interactive

ENFIN, UN JEU QUI VA VOUS FAIRE GRIMPER AU MUR !

ACTIVISION.

Dreamcast SEGA™

MARVEL et SPIDERMAN ™ & © Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. All other trademarks and trade name are the properties of their respective owners.

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

SPIDER-MAN

MARVEL

www.marvel.com

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben interactive

S

Sonic

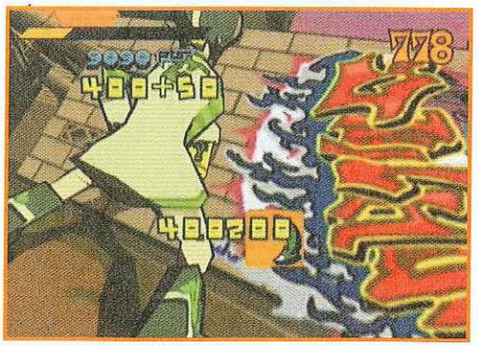
Vous ave
épisode,
premier
bleu sur
et puis c'

Ultima
Champ

Dans un
un jeu de
veut plut
tonne d'e
un peu de

SUR LE CD

DÉMOS JOUABLES



Jet Set Radio — Smilebit

L'un des tout meilleurs jeux de la Dreamcast ! Mais surtout, l'un des plus originaux de ces dernières années. Partout dans le monde, Jet Set a été un succès : il plaît à tous, petits et grands, passionnés ou joueurs occasionnels !

Metropolis Street Racer

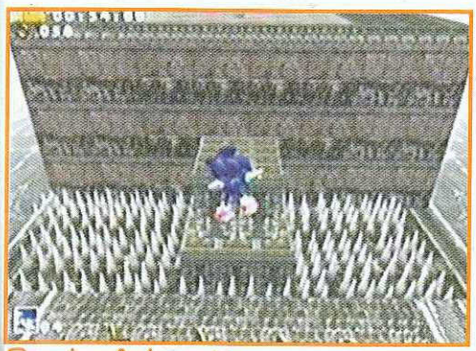
Bizarre Creations

Certains le considèrent comme le meilleur jeu de caisses sur DC. MSR a conquis un large public, et s'impose comme un must. Ça va ruffer !

Toy Commander

No Cliché

Décidément, dans ce GD, on ne vous donne que des démos canons ! Une vraie compilation des meilleurs titres de la Dreamcast. Merci qui ?...



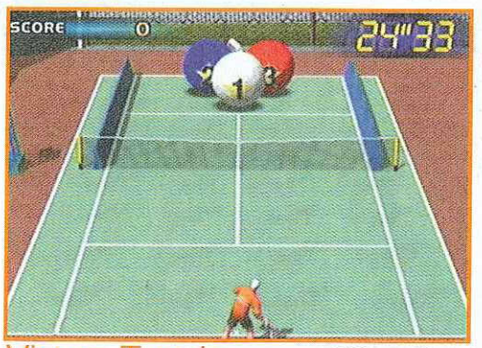
Sonic Adventure — Sonic Team

Vous avez tous craqué sur le deuxième épisode, mais avez-vous déjà joué au premier volet des aventures du hérisson bleu sur DC ? C'est l'occasion où jamais, et puis c'est son anniversaire !

Tony Hawk's Skateboarding 2

Crave

Le jeu qui a lancé la mode des sports de glisse sur console. Cette adaptation DC est plus que réussie. Elle comblera tous les amateurs de sensations fortes.



Virtua Tennis — Hitmaker

Le meilleur jeu de tennis, toutes consoles confondues, de l'histoire des jeux vidéo. Voilà ce que la rédac pense de Virtua Tennis. Alors, à moins d'être réellement allergique à ce genre, foncez !?

Ultimate Fighting Championship — Crave

Dans un genre un peu à part, UFC est un jeu de baston assez violent qui se veut plutôt réaliste. Il possède une tonne d'enchaînements... Bref, il faut un peu de temps pour le maîtriser.

Space Channel 5

United Game

Encore un titre DC qui nous a mis une bonne claque ! Si vous aimez les jeux de musique, Space Channel 5 est à essayer absolument. C'est désormais un grand classique de notre chère console.

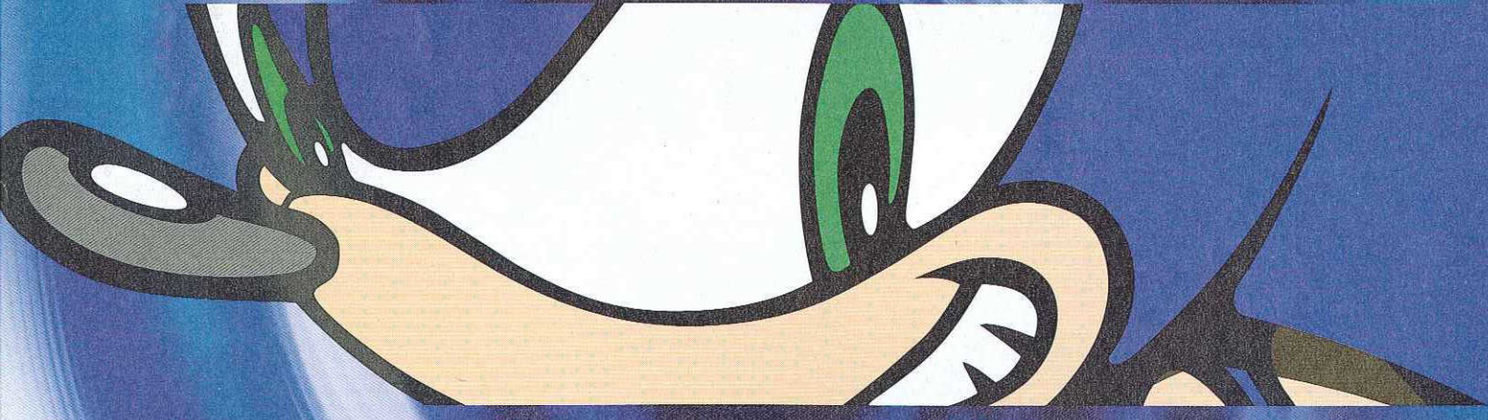
Ready 2 Rumble

Midway

Pour les cogneurs qui ont une dose d'humour ! Le premier jeu de boxe à avoir apporté un petit quelque chose de nouveau au genre : une pincée de fun dans un monde de brutes !

SONIC ADVENTURE 2

VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS,
ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?

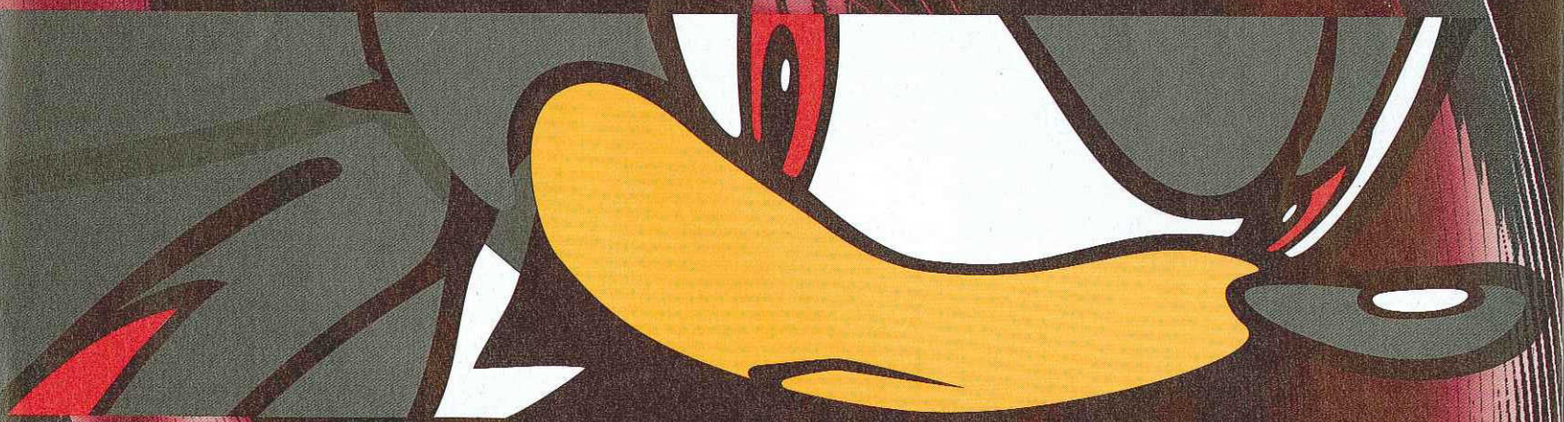


Sega, Dreamcast et Sonic Adventure 2 sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION.

Dreamcast.

© SEGA/Sonic Team, 2001

SEGA®



CHAQUE HEROS A UN COTE OBSCUR

SONIC TEAM™

10th ANNIVERSARY SONIC

Courrier des lecteurs

Hou-là-là, on s'est un peu noyés dans le paquet de courrier qu'on a reçu... On vous publie la suite et fin du concours, avec encore un tas de superbes dessins. Mais même si l'on ne fait pas de concours, que cela ne vous empêche pas de nous envoyer vos dessins accompagnés de vos lettres, ça nous fait toujours plaisir !
À part ça, une petite mise au point : nous n'avons aucun contrôle sur le contenu des GD de démo, ni même Sega France. Ils sont faits par Sega Europe pour l'ensemble des magazines officiels Dreamcast. Du reste, nous faisons figure de "survivors", car il ne reste plus qu'un magazine en Angleterre et un en France ! Enfin, concernant Shenmue 2, sa sortie est avancée à novembre, et on ne sait pas encore s'il sera en français ou non. Les paris restent ouverts.
Panda

1

Fleur est une charmante lectrice, qui nous a envoyé une lettre avec sa photo. Je dois avouer qu'elle m'a laissé quelque peu dubitatif. Mais cela fait quand même plaisir...

– Hello, mes petits loups, et oui c'est encore moi ! Notre histoire d'amour continue et continuera jusqu'à la fin. Je voulais vous dire que votre magazine fait toujours palpiter mon cœur, il est toujours aussi exquis. Il n'a pas de défauts, que des qualités. Bref ne vous fiez pas à ma photo, car on dirait une sainte nitouche. PS : I love you.

2

Julien nous envoie un beau dessin de Sonic au volant d'une Opel Speedster tirée de MSR ! Allez, le 24e prix du concours est pour lui !

3

Une lettre fort sympathique de Nhut, un lecteur belge, qui a pu se procurer le magazine. Il pousse un léger coup de gueule, sur la différence de prix entre la France et son beau pays... mais là, on n'y est pour rien !

– Tout d'abord, laissez-moi passer quelques coups de gueule : Pourquoi avons-nous internet un an après les Français ? Pourquoi les baisses de prix ne sont pas effectives ici ? et pourquoi le magazine officiel n'est-il pas distribué dans ce pays ?
Alors là, pour les différences de prix, ne t'énerve pas, commande dans une boutique française les jeux qui te plaisent. Pour l'internet, je n'ai pas de réponse satisfaisante à te donner. Je ne peux que compatir avec toi et trouver cela anormal. Pour ce qui est du Mag, il est distribué en Belgique, depuis le numéro de juillet-août, ainsi qu'au Luxembourg, alors tu vois, on pense à nos voisins !

– Y a-t-il des Panzer Dragon, Dragon Force ou Shining Force prévus (pas obligatoirement sur DC) ?
Panzer est prévue sur Xbox, pour le reste, aucune info à l'heure actuelle.

– J'ai vu des screenshots de PSO dans divers magazines qui montrent des photos que je ne retrouve pas dans le jeu, pourquoi ?
Ils parlent probablement de PSO version 2. Et tu gagnes le lot 25, trop sympa (on te l'envoie chez ton tonton) !

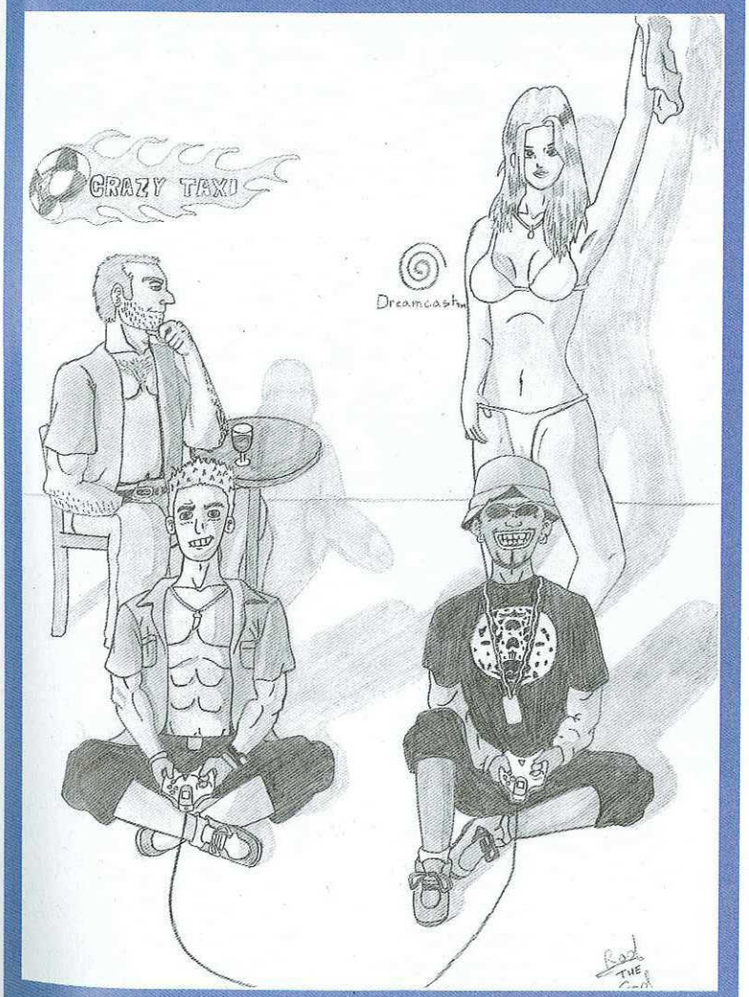
4 Rod, qui se surnomme lui-même "The God", n'est pas tendre avec nous, mais bon, pas vache, on le publie quand même, et il gagne même un lot !

– Je trouve que le dessin de Yoann numéroté 6 est plus beau que celui de Laurent numéroté 3.

Des goûts et des couleurs, tu sais... En plus, il n'y a pas que la qualité graphique, la mise en couleur, l'originalité des poses, tout compte. Ensuite il faut voir qu'en petit dans le magazine, tu te rend moins compte des défauts d'un dessin. C'est du reste pour cela que les illustrateurs pros dessinent d'abord en grand format et ensuite réduisent leur dessin au format de l'album (un petit truc pour vous tous).

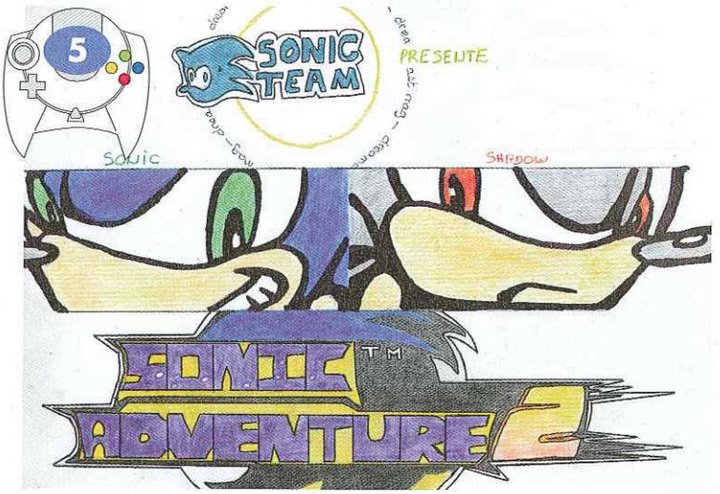
– Je voulais vous demander si votre mag suivait un régime quelconque ? Parce que les deux derniers numéros sont un peu maigres. Le mag d'une console concurrente est presque deux fois plus gros, avec des démos sur un DVD. Je pense aussi que vous devriez ajouter aussi deux ou trois pages de news ciné, et de même sur les mangas.

Pour ce qui est du régime du magazine, j'ai deux mauvaises réponses à te donner. La première est que franchement, il n'y a pas tant de news que cela, et je ne sais pas avec quoi on remplirait le magazine. On se creuse vraiment la tête pour vous dégoter des news intéressantes. Croyez-moi, ce n'est pas évident. Pour ce qui est d'une rubrique ciné, n'y compte pas. Je préfere parler de l'arcade. Pour les mangas, si vous êtes nombreux à le demander, je me ferai un plaisir de créer la rubrique.



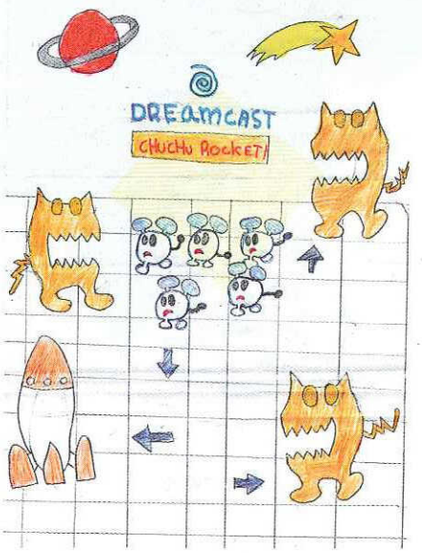
Un joli dessin de Sonic de la part de Christophe !

5



6

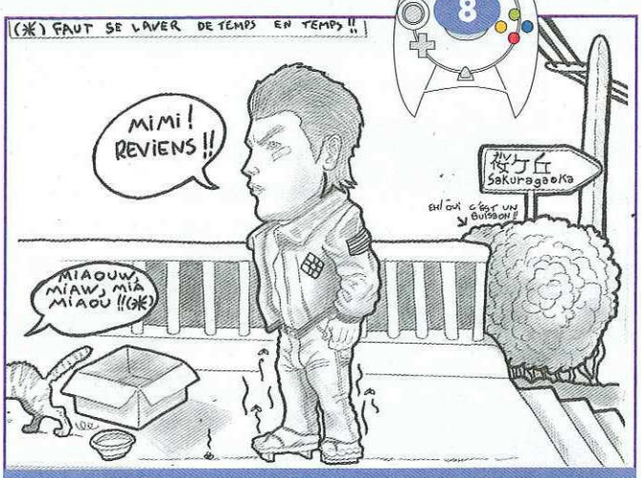
Nicolas, lui aussi, gagne un lot, c'est la fête !



7

Damien, qui a treize ans, nous envoie un dessin en nous disant qu'il fera mieux la prochaine fois. On attend ça avec impatience !

Courrier des lecteurs



Maxime nous a fait un superbe dessin très drôle ! Il faut croire que Shenmue l'a un peu rendu fou…

Christophe est un peu tristoune, et il nous le fait savoir :

– Cela fait maintenant presqu'un an que j'ai la Dreamcast. Je la voulais depuis sa sortie, mais le prix m'avait empêché de l'acheter. Lorsque je l'ai eu, j'étais très content. Quelques mois plus tard, mon copain a acheté la PS2, et cela m'a mis un coup, car depuis ce jour, j'ai l'impression que la DC va céder sa place à la PS2. Je ne connais pas grand-monde qui ait la DC, et ceux qui l'ont veulent la vendre… Pourquoi la DC n'a pas une durée de vie aussi longue que la N6,4 qui est moins bien ?

Qu'est-ce qui est le plus important : que beaucoup de gens aient la même console que toi, ou que tu puisses jouer à plein de bons jeux pour pas cher, qui n'ont pas leur équivalent sur d'autres consoles… Je comprends que tu ne sois pas à la fête, car on sait tous que la DC n'est pas éternelle, mais ça fait quand même mal. Mais on a encore un peu de temps devant nous, non ? Pour ce qui est de la durée de vie de la DC… ça, c'est la loi du commerce, si une console ne marche pas, elle ne vivra pas longtemps. C'est triste, mais on n'y peut rien.

Encore un Max, fan de Schumacher, puisqu'il le prévoit comme champion du monde 2001 !

– Salut à tous ! Pour faire simple, je dirai que votre mag est bon. Il a de nombreuses qualités, mais aussi des défauts (légers). Je trouve la maquette bien, mais un peu simplette et vide. Des textes, un fond blanc et une bande de couleur en haut, ça manque de fantaisie et de diversité. Je sais que la DC a un avenir sombre, mais vous n'êtes pas déjà en deuil, et il faut vivre le moment présent !

La maquette est assez sobre, c'est vrai. Mais les fonds blancs, ont l'avantage de mettre bien en valeur les captures d'écrans. Quand il y a trop de couleurs, les photos ressortent moins bien car elles sont noyées par les fonds. Et crois-moi, on vit au jour le jour !

– Ça manque un peu de pages et la démo n'est pas top, mais ça ne dépend pas de vous.

Pour les pages, je comprends… mais d'un autre côté, si on mettait vingt pages de plus, on ferait du remplissage – ce qui ne serait agréable ni pour vous, ni pour nous.

– Sinon, le mag est sympa et mieux qu'avant. Mais s'il pouvait être mensuel !

Merci pour le compliment. Mensuel, c'est hors de question. On deviendrait tout fous à la rédac. Sérieusement, je ne sais pas comment on ferait pour remplir autant de pages tous les mois. Le magazine y perdrait en qualité, étant donné qu'on serait obligés de tester même les daubes en six pages…

– De nouveaux jeux de bagnole ou de F1 sont-ils prévus ?

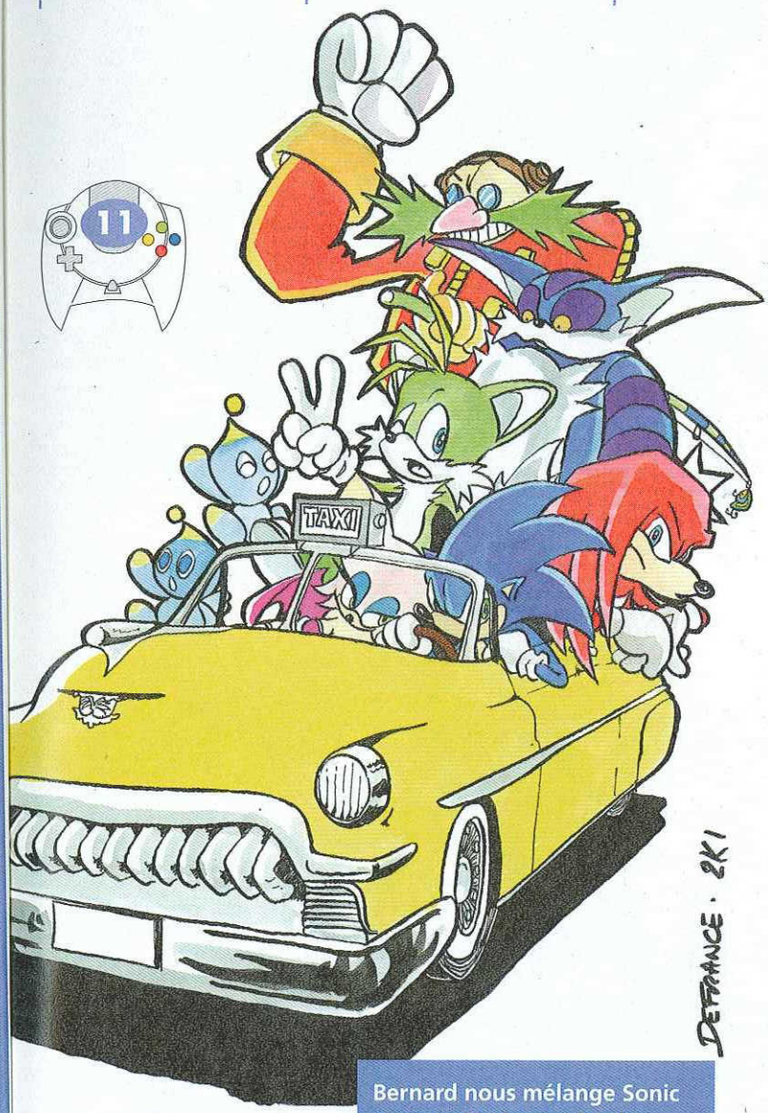
Non.

– À quand Propeller Arena en Europe ?

Aucune date précise à te communiquer. Mon intuition me dit vaguement entre Noël et mars prochains… bon, c'est vrai, je ne me mouille pas…

– Je voudrais un avis sur la relève de la DC : Xbox ou Gamecube, laquelle préférez-vous ?

Normalement, je suis censé te répondre un blabla du genre : les deux ont leurs qualités, il faut attendre les jeux et les consoles définitives… Mais bon, étant plantigrade, je n'ai pas l'habitude de faire dans la langue de bois : la Gamecube m'a mis une bonne grosse claqueà l'E3, et la Xbox doit encore faire ses preuves.



Bernard nous mélange Sonic et Crazy Taxi, pour le plus grand plaisir des yeux !

La petite Douchka nous envoie un dessin tout mignon, qu'il est hors de question que je renvoie, puisque je l'ai accroché au mur de mon bureau (avec plein d'autres) !

– Je voulais vous remercier de tout ce que vous faites pour que notre belle DC (la plus belle console du monde) ne tombe pas dans l'oubli le plus total. Je suis une fan de Sonic, en long, en large et en travers ! Comment se procurer le coffret anniversaire ?
Plusieurs boutiques parisiennes l'ont eu… essaye Espace 3.

Gaston, qui ce surnomme aussi Gastarot… nous demande de bien retenir son nom, car cela fait cinq ans qu'il a son scénario de BD qui lui trotte dans la tête ! Eh non, je ne te le renverrai jamais : pareil, je l'ai accroché à mon mur ! Il faudra revenir le prendre de force !

Un bon dessin envoyé par internet, directement sur mon e-mail ! Mais évidemment, j'ai perdu tes coordonnées, alors tu sais ce qu'il te reste à faire…

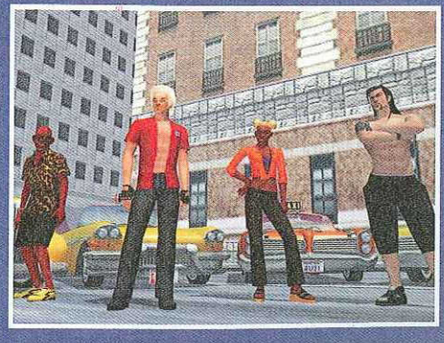
Alors comme ça, Julien veut se payer la tête du Panda ! En plus, c'est un vicieux, puisqu'il lit même l'ours (le pavé écrit en tout petit avec les infos légales).

– J'ai vu avec surprise qu'à partir de mai-juin, le mag officiel DC n'était plus édité par M6 Editions, SA, mais par Mon Journal Adomedias SARL au capital de 5000 frs succédait à M6 Éditions au capital de 50.000 euros… Même si je me doute que ces chiffres ne sont donnés qu'à titre indicatif, il y a eu comme une sorte de désertion de la part de M6 Éditions, n'est-ce pas ? Dès l'annonce qu'une console connaît de tels problèmes, les sociétés au capital relativement élevés ne pense plus pouvoir trouver leur compte ?
Je ne peux répondre à la place de M6, je pense que tu t'en doutes. Mais si tu t'intéresses à l'économie, les indicateurs à surveiller sont le chiffre d'affaires et les bénéfices. Le capital, c'est juste la somme d'argent mise au départ, pour créer la société. MJA est une filiale de Mon Journal Multimedia, dont je te laisse chercher le capital !

On finit par un dessin de Bomberman Online, un de mes jeux préférés.

CRAZY TAXI 2™

Chasse à



Sega, Dreamcast et Crazy Taxi 2 sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATI

SEGA®

Hitmaker™

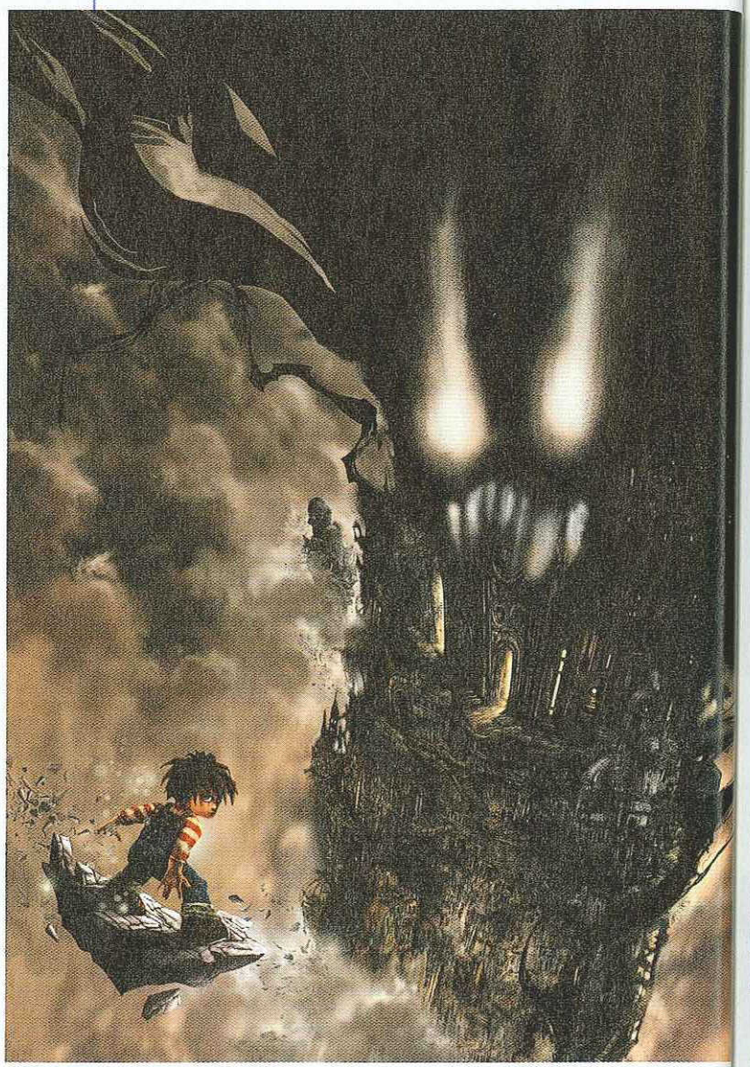
e à courses !

C'est le moment idéal pour disjoncter ! Avec Crazy Taxi 2, reprenez le volant des taxis jaunes mythiques. Incarnez les 4 nouveaux chauffeurs déjantés et semez la panique dans les rues de New York. Prenez à bord jusqu'à 4 passagers, et réalisez des "Crazy Hop" pour gagner encore plus d'argent. Méritez vos pourboires ou plus, si affinité...

Dreamcast™

ÉDITO

Comme vous le savez sans doute, il y a des annulations sur Dreamcast. Des jeux prévus, qui ne sortiront jamais (comme par exemple Half-Life ou Soul Reaver 2). Mais on a droit tout de même à de bonnes nouvelles ! Spider-man, annulé par Activision, est finalement repris par Big Ben. Qui en plus, – oh douce surprise –, récupère la licence de certains jeux Capcom comme Cannon Spike et le très bon Heavy Metal ! Des titres que je n'avais quasiment aucun espoir de voir arriver en France ! Dans ce numéro, vous trouverez un bon paquet de tests, ce qui fait très plaisir. En plus, on vous a encore concocté de belles soluces ! Le prochain numéro sortira après l'ECTS, et l'on devrait alors avoir pas mal de news à vous montrer. Bref, la DC continue son bonhomme de chemin, et on espère que vous nous accompagnerez le plus longtemps possible. Panda



EVIL TWIN p. 22

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, Danièle Stantcheva.
Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville.
Dreamcast le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément.
GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias.
DISTRIBUTION : MLP. Imprimé en CEE. Photogravure : CB Graphic.
ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution.
Remerciements à Sega France.

SOMMAIRE

COURRIER : 6

ACTUALITÉS :
Internet 14
Heroes of Might and Magic 3 16
Conflict Zone 17
Head Hunter 18
Floigan Brothers 20

PREVIEWS :
Evil Twin 22

TESTS :
Heavy Metal Geomatrix 28
Stunt GP 34
Qui veut gagner des millions 36
Unreal Tournament 38
Cannon Spike 42
Carrier 44
Iron Ace 48
Charge n' Blast 50
Spider-Man 54
Alone In The Dark 4 58
Outtrigger 62

AIDE DE JEU :
Stupid Invaders 68
Alone In The Dark 4 82

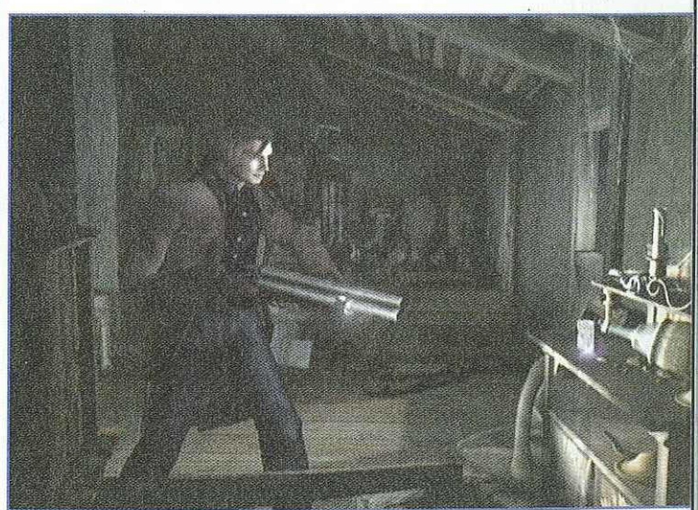
ARCADE :
Virtua Fighter 4 100

SPIDER-MAN p. 54

CARRIER p. 44

OUTTRIGGER p. 62

HEAVY METAL GEOMATRIX p. 28

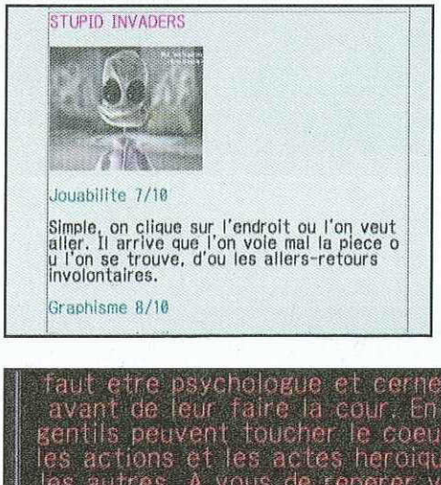


ALONE IN THE DARK 4 p. 58

Parmi cette nouvelle sélection de sites, certains sont créés par des lecteurs du DC mag. Nous avons grandement été impressionnés par leur qualité et il n'est que justice que vous les découvriez à présent. Bienvenue dans votre univers multimédia.

Microllion

Ce site de fan propose un panaché de plusieurs rubriques. On trouve une sélection des plus grands jeux DC avec présentation et notation (dont certaines reprises du DC mag), des soluces et des astuces de jeu, un bon gros coup de gueule sur PSO, quelques codes Action Replay, des liens vers les éditeurs de jeu vidéo, un petit historique de Sega et de ses consoles, une galerie d'images sur les bolides de F1 World Grand Prix, un coup de cœur sur Sakura Wars 3... Bref, on a de quoi s'occuper. À noter également, un petit plus bien sympathique : on peut télécharger des mini-jeux pour sa VM. Un site que je vous laisse découvrir car il traite également des autres passions du webmaster qui nous réserve bien d'autres surprises. Cependant la mise en page est un peu brouillonne et la navigation via la DC se révèle ardue.
L'adresse : http://www.multimania.com/steff9/



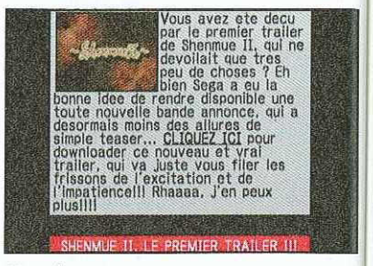
Cet avis m'est familier, et vous ?

Le dossier Sakura regroupe des illustrations très sympas.

Shenmue Fan

Comme on peut s'en douter, ce site est un concentré d'informations sur Shenmue. Commençons par sa mise en page très claire qui donne envie de s'y attarder. Le contenu n'est pas en reste. On y trouve une présentation des personnages et de leur créateur, Yu Suzuki. Vient ensuite une rubrique news, avec des nouvelles toutes fraîches. Et bien sûr, une soluce complète du premier volet, divisée en trois parties pour une utilisation plus claire, avec en bonus les secrets du mode "free battle". De plus, quelques superbes illustrations attendent d'être admirées dans la rubrique média, qui devrait bientôt être complétée par des vidéos et des musiques. Pour finir, le site propose un forum de discussions.
L'adresse : http://shenmue.multimania.com

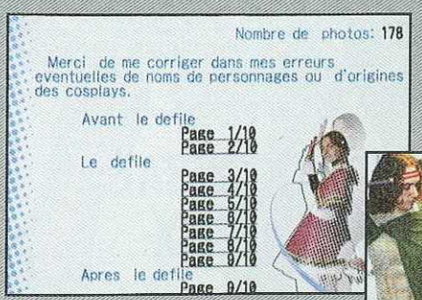
Quelques secrets.



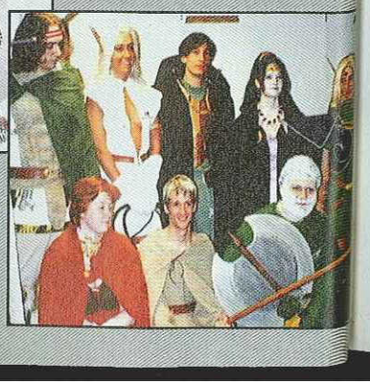
Une bonne source pour se procurer des trailers.

Cosplay Paradise

Savez-vous ce qu'est le cosplay ? Il s'agit de se déguiser en personnage tiré d'une série dont on est fan. Cette mode nous vient tout droit du Japon, et les premiers initiés en France sont les amateurs d'animation japonaise. Aujourd'hui, dans chaque convention sur la japanimation, il n'est pas rare de voir certains accros déguisés en personnage de jeu vidéo. Comme les images parlent d'elles-mêmes, visitez donc ce site pour vous en faire une idée. Ce n'est pas le plus fourni, mais sa mise en page très claire permet de naviguer facilement, même sans en connaître le domaine. Il regroupe plusieurs centaines de photos prises lors des différents événements. Et si l'envie vous prend de vous immiscer plus avant dans le sujet, des liens vous dirigeront vers de nouvelles sélections de photos.
L'adresse : http://perso.club-internet.fr/nunki/



Une mise en page bien agréable.



Le cosplay, un autre lien entre l'animation et les jeux vidéo.

PSOnline

Voici un autre site de lecteur entièrement dédié à Phantasy Star Online. Parfait pour les amateurs, intéressant pour les grands fans, ce site dispose d'un bon nombre d'atouts. Dans une mise en page claire on y trouve un résumé du jeu, des news à jour, des aides et des astuces pour petits et grands joueurs sur les mags ou les missions, la liste complète des armes (avec leur degré de rareté), et une rubrique rétrospective concise et très bien faite sur les premiers jeux Phantasy Star (on y apprend notamment que le premier remonte déjà à 1987 !). C'est un vrai site de fan fait pour les fans, avec chat et forum à l'appui, histoire de rencontrer d'autres passionnés et de s'échanger des opinions. Bref, un site immanquable pour tous les joueurs de PSO.
L'adresse : http://psonline.free.fr

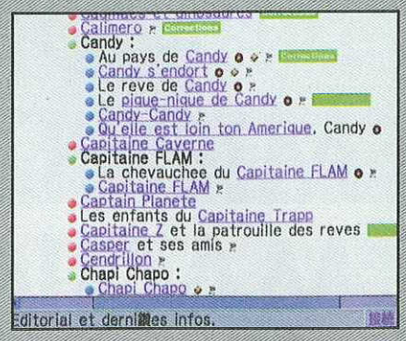
Pour ceux qui ne connaissent pas PSO, une explication s'impose.

Des petites news pleines d'intérêt.

Un peu d'aide pour débuter, ça ne fait pas de mal.

La page de génériques

Ah nostalgie, quand tu nous prends... Les vieux génériques reviennent à la mode. On se prenait à chanter en karaoke avec Arthur il y a quelque temps, et maintenant, on écoute Laure fredonner Maya sous la douche. Mais parfois, la mémoire n'est plus ce qu'elle était, et il arrive d'avoir des trous. Pour remédier à ce handicap, reprenez quelques cours de chant sur ce site. On retrouve toutes les paroles des génériques des séries et des émissions télé qui ont bercé notre enfance. La plus grande partie est toutefois consacrée aux dessins animés. On peut faire une recherche par titre, par origine (français, américain, japonais...), mais aussi par année de diffusion ou par chaîne de télé où la série a été diffusée. On trouve également des renseignements sur les auteurs et des fiches sur les DA, ainsi que des interviews. C'est pas beau tout ça ?
L'adresse : http://generikz.free.fr/

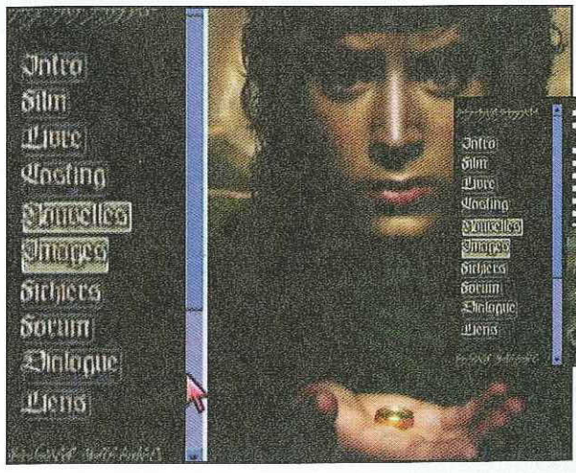


On retrouve différents types de classement, celui par ordre alphabétique vous montre la richesse des données.

Un air revenu à la mode.

Le Seigneur des Anneaux

Qui ne connaît pas Tolkien, le grand maître qui a su faire ressurgir les êtres fantastiques à notre époque, le père de la Fantasy ? Alors, quand on nous dit que sa sublime trilogie *Le Seigneur des Anneaux* va être adaptatée au cinéma, on jubile forcément. Et les sites dédiés s'enchaînent. Dans celui que j'ai sélectionné, on débarque sur le compte à rebours de la sortie du film en salle (secondes comprises !), on découvre les nouvelles officielles et les rumeurs, on s'attarde sur le casting, on frémit d'impatience devant les images plus que prometteuses. Il y a tout ce qu'il faut pour avoir l'eau à la bouche, surtout que ce site regorge de petits plus qu'il serait trop long à énumérer (sachez par exemple qu'on y trouve une interview du réalisateur, des vidéos, et de nombreux liens...). Et ne manquez surtout pas l'épilogue, écrit par Samsagace, qui clôture la trilogie.
L'adresse : http://www.leseigneurdesanneaux.fr.fm/



L'affiche du film.

Mais qui est Frodon ?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Genre : Wargames
Éditeur : Ubi Soft
Disponibilité : fin 2001

Des personnages de haute stature super stylisés.

Might and Magic est une série phare de 3DO qui a remporté un franc succès sur PC. Parmi les jeux PC adaptés (plus ou moins bien) sur console, celui-ci sera le premier à arriver sur la Dreamcast.

Ce titre est l'un des meilleurs de la série. Preuves de son succès auprès des utilisateurs PC, ses deux extensions, Armageddon's Blade et The Shadow of Death. Le troisième épisode était beaucoup plus riche et abouti que les précédents volets, avec, notamment, des champs de bataille élargis. Il avait gagné énormément sur le plan graphique et sonore, conservant principalement le système de jeu, c'est-à-dire celui d'un jeu de stratégie se déroulant au tour par tour. Alors, quand on nous affirme que le jeu Dreamcast sera une adaptation digne de la série PC, on ne peut que s'en réjouir.

Une ville à l'architecture compliquée, vraiment sublime.

Des garnisons bien garnies

L'histoire n'est pas en reste. Dans le monde d'Erathia, on incarne un héros au service de sa reine, prêt à tout pour reconquérir un continent tombé entre les mains de l'ennemi. Au début, on ne gère qu'un château et on se retrouve à la tête d'une armée réduite, constituée de soldats et de paysans. Mais au fur et à mesure des campagnes (six au total, comprenant plusieurs scénarios), on assiège différentes villes. Elles sont de huit types : château, rempart, nécropole, tour, hadès, forteresse, donjon et bastion. Chacune d'elles propose son lot d'hommes prêts à vous suivre, classés en deux catégories : force et magie. Ainsi, on peut "gonfler" son armée avec seize autres castes (barbare, rôdeur, chaman, clerc...). Ce qui n'est pas négligeable, vu le bestiaire qui vous attend : harpies, dragons, cyclopes, démons... De plus, dans les villes, il sera possible de laisser une garnison pour protéger l'emplacement, agrandir ses troupes ou apprendre de nouveaux sorts. Le commandant de la garnison pourra alors gagner de l'expérience.

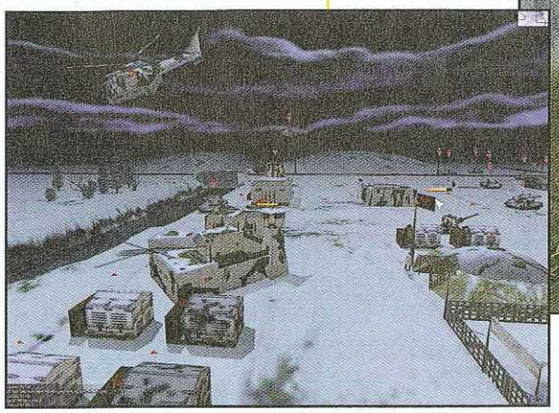
Cependant, une ombre bien noire vient entacher ce tableau idyllique, et elle est de taille : le mode multijoueur on-line ne sera pas inclus...

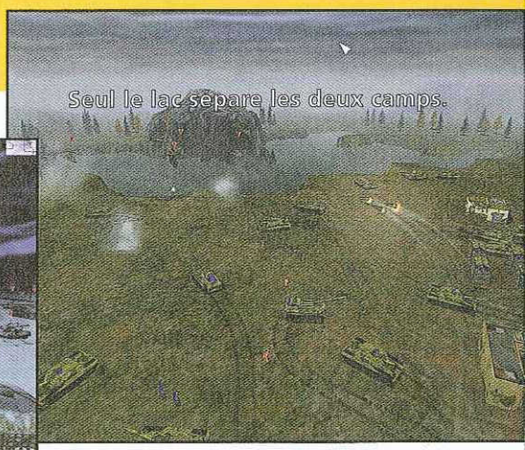
CRAZY TAXI AU CINÉMA

Voilà quelque temps maintenant, les licences de jeux vidéo trouvent le chemin du grand écran. Si, au début, on avait droit à des adaptations calamiteuses, le respect de l'œuvre originale commence à se faire jour. Et le succès est là : voyez les entrées en salle que totalise Miss Croft, les files d'attente infernales des fans de FF... Sega ne sera pas en reste, puisque Crazy Taxi, l'un des meilleurs jeux DC (et troisième meilleure vente sur DC aux USA), va être adapté par la maison de production Goodman-Rosen. En plus, cette production s'octroie les services de Richard Doner pour la réalisation. Rappelons que c'est à ce dernier que l'on doit des films marquants comme *Maverick*, *Les Goonies*, la série *L'Arme fatale* et, bien sûr, *Superman*. Mais pourquoi le choix s'est-il porté sur Crazy Taxi (au lieu d'un jeu avec un personnage fort, Sonic, Ulala) ? Pour le concept, semble-t-il. Pour Richard Doner, Crazy Taxi est une source de fun qui se mélangera impeccablement avec des scènes d'action. De plus, filmer les courses sera pour lui, un véritable défi.

CONFLICT ZONE

Genre : Stratégie. Éditeur : Ubi Soft.
Disponibilité : Septembre 2001

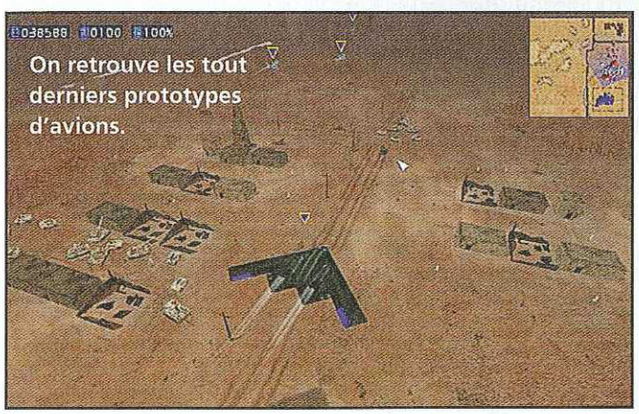




La base n'est pas un lieu de repos. On y prépare sa prochaine riposte.

Les éclaireurs doivent surveiller les avancées de l'ennemi.

Conflict Zone, anciennement connu sous le titre de Peacemakers, est un jeu de stratégie en temps réel qui viendra renouveler la ludothèque DC. Un nouveau genre, plus PC, qui devra montrer patte blanche pour se frayer un chemin.



En 2010, la situation géopolitique est différente de celle que nous connaissions. Une majorité de nations se sont regroupées pour former l'ICP (International Corp for Peace), une organisation prête à maintenir la paix par tous les moyens. Face à elle se trouve le Ghost, une alliance des pays refusant d'intégrer l'ICP, et dont le but est de faire prospérer son intérêt économique, au mépris de la morale, s'il le faut. Il n'y a plus de grandes guerres, mais les conflits ethniques se multiplient. L'ICP va, bien sûr, tenter de les apaiser, tandis que le Ghost fera tout pour les envenimer et en tirer un maximum de profits.

Se concilier l'opinion publique

Dans ce jeu, on choisit son camp, et en plus de mener de nombreuses missions (16 pour chaque camp), il faudra songer à acquérir des ressources. Ce système n'est pas courant sur DC. Selon le camp choisi, on aura différents moyens pour gagner de l'argent et des hommes. Par exemple, l'ICP construira des camps de réfugiés et secourra des prisonniers civils, gagnant ainsi la faveur des médias, et, par voie de conséquence, l'approbation du public. Quant au Ghost, il enrôlera à tour de bras dans les pays vaincus pour se garantir des boucliers humains ainsi qu'une main d'œuvre peu onéreuse.
Autant dire que ce titre s'avère riche, proposant des aspects de stratégie aussi bien militaire que politique. De plus, il dispose d'une intelligence artificielle bien construite, source d'un niveau de difficulté élevé, mais aussi d'aide, puisqu'il peut gérer certains de vos commandants. Les missions s'annoncent variées et demanderont maintes tactiques : choisir des attaquants prudents ou agressifs, envoyer des éclaireurs, faire des diversions, bâtir des usines pour acquérir un meilleur armement... La jouabilité devrait être aisée pour les connaisseurs. Quant aux graphismes, ils seront fins et beaux.

CAPCOM VS SNK MILLIONNAIRE FIGHTING 2001

Étant donné que les jeux de baston de Capcom et ceux de SNK sont toujours des succès, il est normal que Capcom Vs SNK remporte un double succès. Pas étonnant non plus de voir arriver des suites. Ici, le procédé est le même, on retrouve 44 fighters de légende, dont six nouveaux personnages supplémentaires : Yun (SFIII), Haomaru (Samourai Spirits), Kyosuke (Rival Scholl), Athena (King of Fighters), Maki (Final Fight) et Toudou (Art of Fighting). Il sera possible de former des équipes allant jusqu'à trois adversaires. De plus, on choisit son style de combat : C-groove (monter trois fois sa jauge d'attaque), A-groove (combos améliorés), P-groove (3 niveaux de super combos et compteur de défense), S-groove (esquiver les attaques pour monter ses pouvoirs et lancer une attaque fatale), N-groove (la puissance de vos attaques monte quand vous atteignez le Power Max, et vous pouvez lancer une attaque fatale) et K-groove (barre de colère et suppression des techniques de défense).

HEADHUNTER

Genre : Action
Éditeur : Sega
Disponibilité : Fin 01

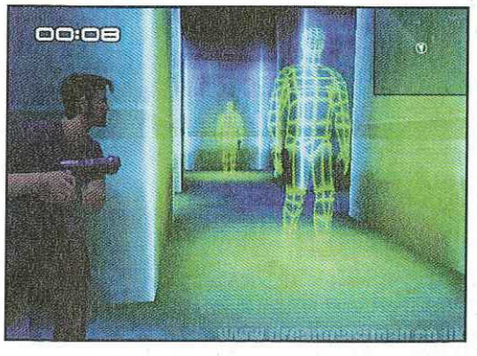
Les Suédois d'Amuze vont se faire une sacrée réputation avec Headhunter. Il offrira un mélange de genre très à la mode, servi par une réalisation impeccable. Un titre qui promet d'être accrocheur.

Des lieux travaillés et bien détaillés.

Ce jeu proposera un mélange tonique d'aventures à la Resident Evil (incorporant des énigmes à résoudre), d'action très "shoot them up", et de courses de motos. Le tout se passera dans un futur proche et bien sombre. Pour combattre la criminalité, tous les humains ayant enfreint la loi doivent payer une amende, et lorsqu'ils ne peuvent payer leur dû à la société, ils doivent, à la place, donner un de leurs organes. On se retrouve dans un univers futuriste, entrecoupé de nombreuses cinématiques, le tout filmé à la manière d'un long-métrage. Il faut dire que les développeurs se sont grandement inspirés des films de Paul Verhoeven *(Robocop, Starship Troopers, Total Recal).*

Comme au cinéma

Jack Wade est un chasseur de prime de l'ACN (Anti-Crime Network) amené à rechercher des truands. Mais bientôt ses objectifs vont changer, quand la fille de son meilleur ami, qui est aussi son patron, lui demande de l'aide. L'action se déroule dans une même ville, ce qui n'empêche pas de se retrouver dans des lieux divers et variés : vous parcourrez aussi bien des avenues larges et éclairées que des laboratoires peu fréquentés. De plus, les décors sont interactifs et il n'est donc vraiment pas bon de rester près des pompes à essence lorsqu'on vous tire dessus ! La caméra devrait proposer des angles optimaux, permettant des fouilles et des tirs précis (d'ailleurs, lors des fusillades, on peut se la jouer très tactique). L'arsenal sera imposant, et il sera possible d'apprendre le maniement de nouvelles armes et de skills en cours de jeu ; notamment grâce au LEILA, un camp d'entraînement. A cet endroit, en plus des techniques de combat, on pourra progresser dans la conduite à moto pour gagner des skills supplémentaires et découvrir des raccourcis. On y récupèrera aussi des crédits en cas de bonne performance. Ce jeu offrira donc une multitude de petits bonus (pourra-t-on, comme prévu, participer à des courses en ligne à huit ?). Reste encore quelques points obscurs, comme la conséquence exacte du gain de crédits obtenus grâce au LEILA, ou le niveau d'intelligence des ennemis... Affaire à suivre...

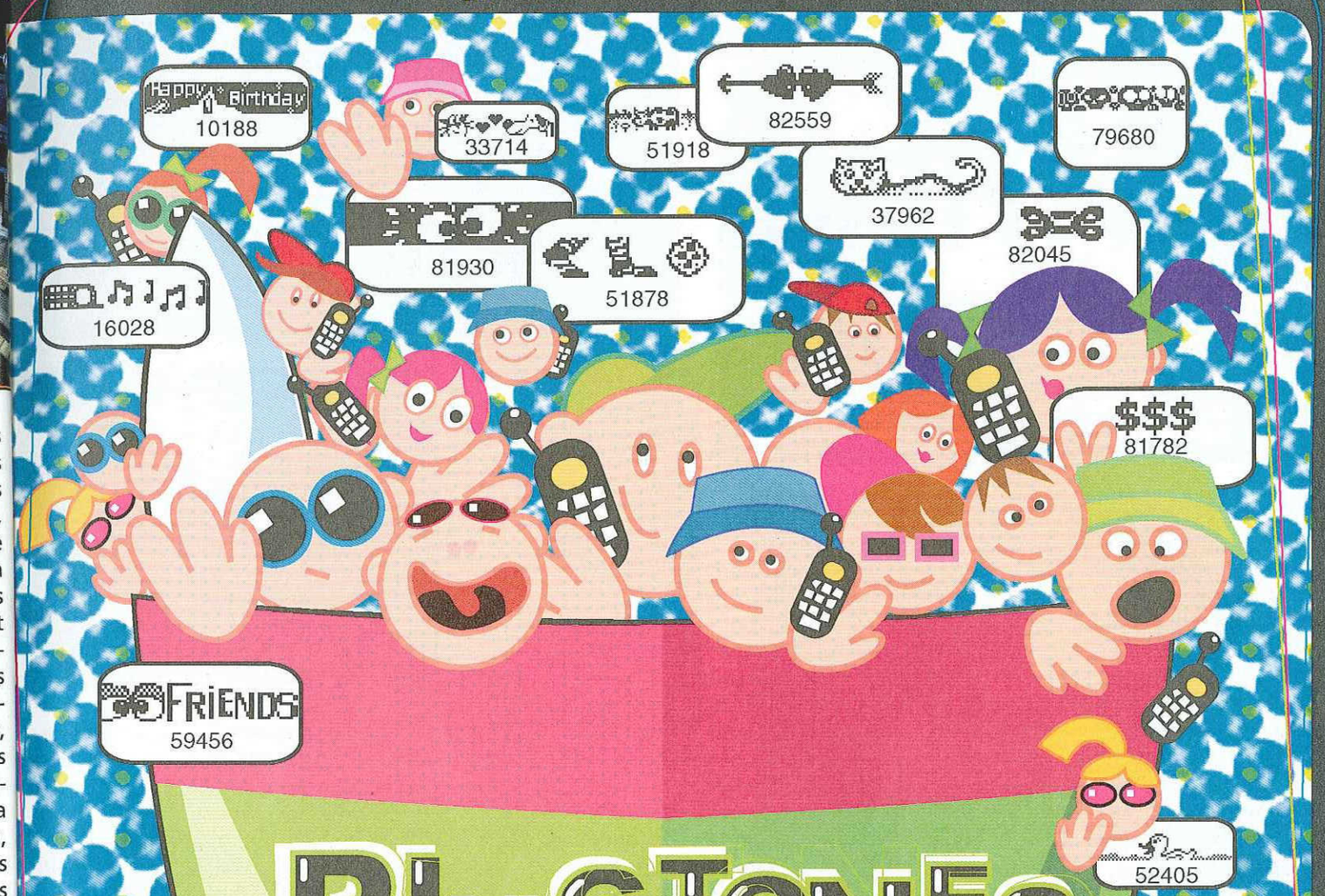


La partie entraînement a des allures plus que futuristes.

DES NOUVELLES DE SHENMUE

En attendant la sortie japonaise de Shenmue 2 qui se rapproche à grands pas (le 6 septembre), les habitants du pays du Soleil-Levant peuvent patienter avec US Shenmue, qui correspond tout simplement à une version entièrement doublée en américain du premier opus. Sachez que les doubleurs ont auditionné sous l'oreille attentive de Yu Suzuki himself. Pour assurer les ventes du jeu, les éditeurs ont mis en avant son côté pédagogique (il est vrai que les Japonais sont vraiment mauvais dans les langues étrangères). En effet, on peut à tout moment passer du sous-titre anglais à un sous-titre japonais. Quant au quatrième CD, toujours tourné vers la partie "network ranking", il propose désormais un classement mondial. Heureusement, les fans nippons ne se ruineront pas à l'achat : 3 000 yens (environ 180 F). (Ndlr : il faut savoir que les prix des jeux DC n'ont pas baissés au Japon, et qu'une nouveauté comme Shenmue 2 coûte facilement 7 800 yens, soit 470 F environ.)

CET ETE TON MOBILE, C'EST TOUT TOI



RINGTONES

+ DE 300 LOGOS ET SONNERIES POUR DONNER TON CARACTERE A TON MOBILE

Spécial séries TV !!

Beverly Hills 92010	176
Drôles de dames	190
Dallas	189
Friends	194
Inspecteur Gadget	198
La famille Adams	202
Mission Impossible	228
The Simpsons	274
X-Files	313

Commando - Vanessa Paradis	81133	Lucky star - Superfunk	267
Moi Lolita - Alysée	476	Music - Madonna	541
Rock DJ - Robbie Williams	34515	7 Days - Craig David	29851
Tomber la chemise - Zebda	143	Ces soirées là - Yannick	300

0 899 700 048

8,83 FF (1,34 €)/appel + 2,21 FF (0,34 €)/minute

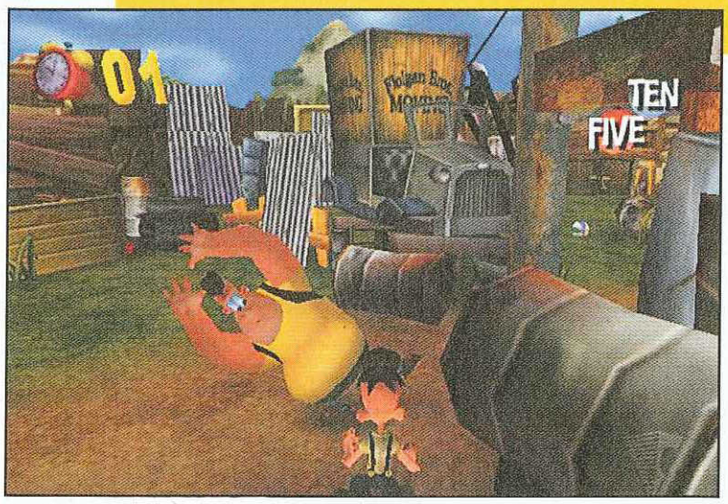
Services compatibles Nokia, Philips, Motorola et Sagem*

1. **Choisis ton logo ou ta sonnerie parmi les références ci-dessus, ou consulte notre catalogue directement par téléphone.**
2. **Sélectionne celui de ton choix et tape ton numéro de portable, ou celui d'un ami(e).**
3. **Quelques instants plus tard, ta sonnerie ou ton logo arrivera directement sur le mobile !**

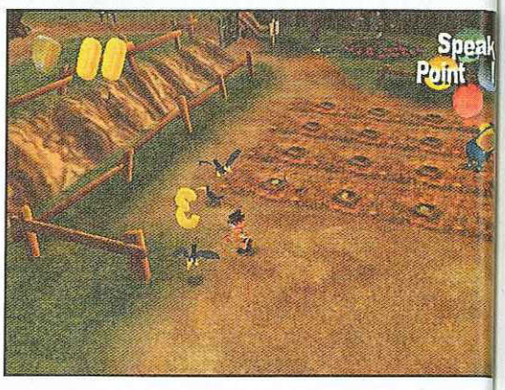
agency•MEDIAPLAZA SAS au capital de 500 000 francs RCS 430325811 siège social: 278 rue de Créqui 69007 Lyon - Fax: 04 78 65 10 29 - Logos compatibles NOKIA uniquement - - *Modèles compatibles : NOKIA (6210, 3310, 6110, 6150, 6210, 7110, 8210, 8250, 9110) MOTOROLA (P250, V50, V100) PHILIPS (melody, savvy, xenium 988) SAGEM (932, 936, 939, 940, 950, 3500, 959)

FLOIGAN BROTHERS

Visual Concept, déjà réputé pour ses jeux de sport, tente un pari audacieux en se lançant dans l'Aventure. Les développeurs de NBA 2K oublient le basket et imaginent une décharge d'ordures : les Floigan Brothers entrent en scène, déjantés à souhait.



Devinez combien de doigts Moigle vous montre. Vu la vitesse, ce n'est pas si facile.



Ces méchants corbeaux tentent d'envahir les lieux.

Floigan Brothers ressemble à ces jeux d'aventure qui foisonnent sur PC mais sont, hélas, rarement adaptés sur console. Le concept repose sur deux principes, la résolution d'énigmes et un humour décalé. Et de fait, tout est loufoque dans cette épopée : les personnages, les décors, et bien entendu le scénario (à mille lieues d'un Skies of Arcadia). Les héros de l'aventure sont les frères Floigan, nommés Hoigle et Moigle. Ces deux personnages sont les heureux propriétaires d'une magnifique décharge, dans laquelle ils résident. Mais cette quiétude est rompue par le baron Malodorus qui veut à tout prix acheter le petit paradis de nos amis. La décharge n'étant pas à vendre, il va tenter d'utiliser la force pour les mettre à la porte de chez eux... C'est là que l'aventure commence.

Il y a en fait deux buts dans le jeu. Tout d'abord, empêcher le baron Malodorus de s'emparer de la décharge. Ce noble malodorant envoie régulièrement des animaux pour envahir les lieux, et à vous de faire le ménage afin de retourner ces squatters à leur propriétaire. Par ailleurs, vous devez réussir à fabriquer la machine secrète d'Hoigle. Ce dernier est en fait un bricoleur de génie, et le prouvera quand vous aurez récupéré les pièces nécessaires à son invention. Pour ce faire, vous devez fouiller la décharge de fond en comble, et résoudre de nombreuses énigmes afin de mettre la main sur les objets éparpillés de-ci de-là.

Vous contrôlez en permanence Hoigle, le plus intelligent des deux frères, mais aussi le moins costaud. Moigle est, à l'inverse, un peu bêta, mais bâti comme un ours. Il obéit au doigt et à l'œil à son aîné, du moins quelques instants. Sa concentration a en effet des limites très réduites, et soudain le voici en train de jouer avec des papillons ou de manger un sandwich ! Il faut donc le pouponner régulièrement pour qu'il veuille bien vous obéir. Pour donner des ordres à Moigle, il suffit d'appuyer sur un bouton de la manette. Chaque touche correspond à une action permettant, entre autres, de parler, de montrer un objet ou de frapper Moigle. Si vous lui donnez la directive adéquate au bon endroit, vous résolvez alors une énigme et progressez dans le jeu. Par exemple, la rivière qui traverse la décharge est asséchée et son pont flottant est devenu de ce fait inaccessible. Il suffit de tourmenter Moigle pour le faire pleurer, dans le but de remplir la rivière avec ses flots de larmes. Seul problème, Moigle ne cesse plus de geindre... Vous devez alors le consoler en lui faisant des câlins et en jouant avec lui. C'est à ce cruel prix que vous dénichez les pièces nécessaires à l'étrange invention d'Hoigle. Dont le mystère demeurera entier jusqu'au test.

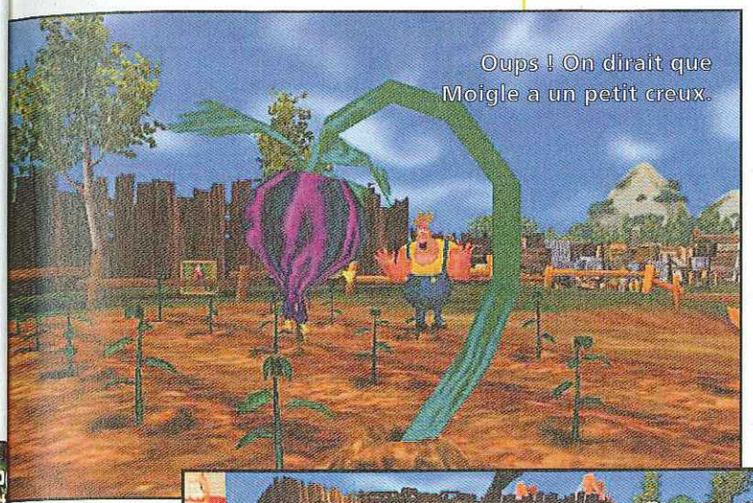
LA DREAMCAST R7 SORT AU JAPON

Ne rêvez pas, le nom est nouveau, mais cela ne signifie pas que Sega relance la fabrication de la Dreamcast. Il reste seulement des stocks de consoles à écouler. Techniquement identiques aux Dreamcast classiques, les R7 se distinguent par leur belle couleur noire et le sigle vert inscrit sur le capot. Fabriquées à l'origine pour les salles de jeux japonaises, elles vont maintenant être mises en vente au tout-venant dans les magasins de l'archipel nippon. Les collectionneurs risquent de se les arracher à prix d'or. Avec de la chance, ces collectors R7 pourraient apparaître en France, mais rien n'est moins sûr...

Genre
Aventure

Nombre de joueurs
1

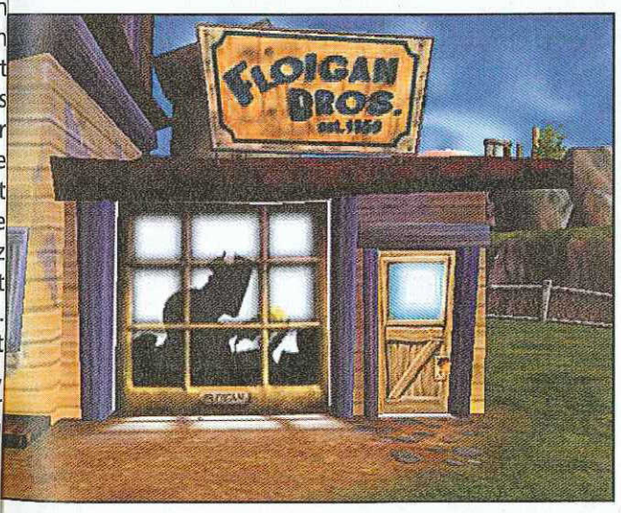
Disponibilité
2002



Si vous battez Moigle pendant les petits jeux, vous obtiendrez des indices. Pas si bête le frérot !

Mais que peut donc bien contenir cette caisse?

voici la
agnifique
aison des
ères Floigan.

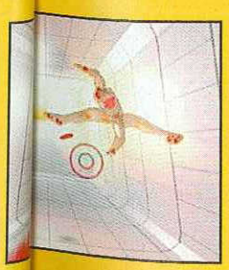


Comme dit Viktor Lazlo, "Pleurer des rivières, à quoi ça sert".

Les actions, déclenchées via les boutons de la manette, sont affichées en haut à droite de l'écran.

COSMIC SMASH

Ce jeu à l'aspect étrange est en fait un casse-briques d'un genre nouveau. Vous contrôlez un sportif, équipé d'une sorte de frisbee, et il vous faut détruire les briques qui apparaissent en bas de l'écran. Ne vous fiez pas au concept simpliste du titre, ni à ses graphismes épurés, car les meilleurs jeux sont souvent très basiques. Le légendaire Tetris est encore là pour le rappeler.



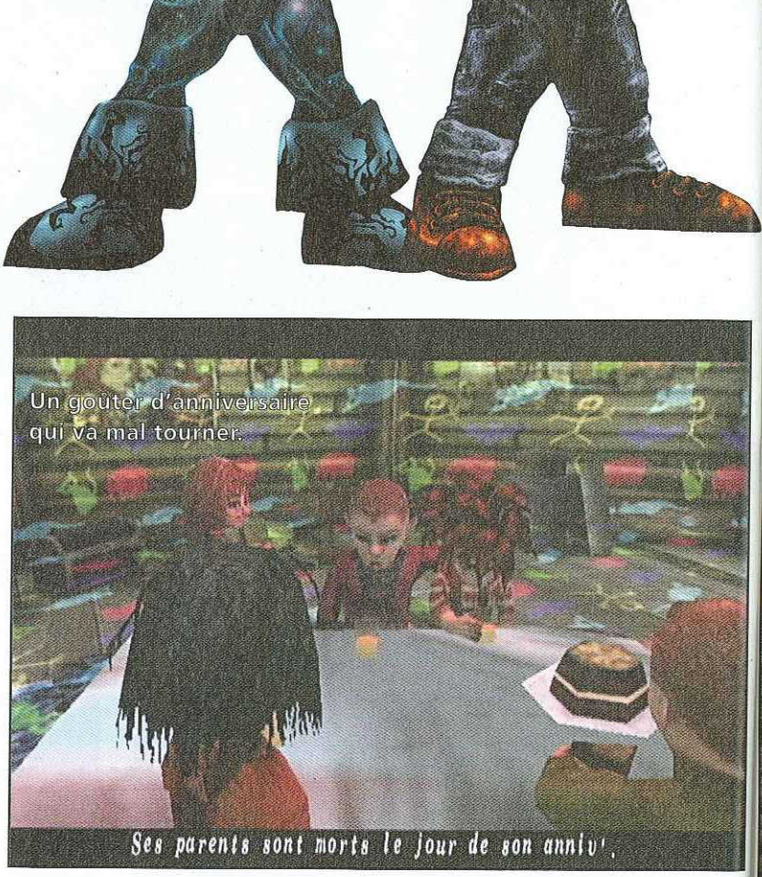
TOE JAM AND EARL 3

Si vous avez joué sur Megadrive, vous connaissez sans doute déjà la série des Toe Jam and Earl. Ce sont les noms de deux extraterrestres plutôt délirants, échoués sur une planète inconnue. Leur vaisseau spatial est en morceaux et ils doivent explorer les lieux afin de récupérer les pièces de l'engin. Vous les dirigez tour à tour selon les situations et leurs aptitudes. Ce troisième épisode, qui sera tout en 3D, s'annonce aussi humoristique que les deux premiers.

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

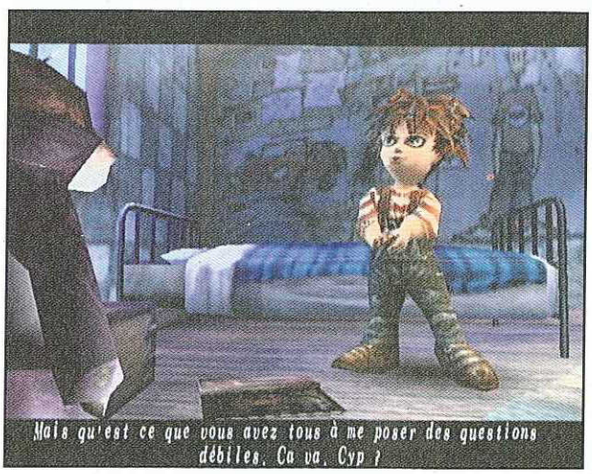
Après Rayman 2, Ubisoft reste fidèle aux jeux de plates-formes, mais dans un registre plus Dark, plus psychologique et moins féerique. Nous avons joué à Evil Twin, et nous vous mettons en garde : vos pires cauchemars d'enfant risquent de refaire surface, courant septembre...

Evil Twin condense à lui seul le côté obscur de tout ce qui a pu jaillir des esprits créatifs de la jeune équipe française In Utero. Une équipe qui, après s'être longtemps amusée avec l'univers rose-bonbon de quelques grands classiques, se lance dans le ténébreux et l'inconsolable, et invente, pour Evil Twin, une ambiance parfaitement lugubre. Le jeu de plates-formes, relativement classique au premier abord, est soutenu par des scènes d'action avec un super héros (style Super-Sayïens) et plus d'une heure et demie de cinématiques réparties tout le long du jeu.
La réussite d'Evil Twin tient en grande partie à la force du personnage central, Cyprien, enfant tourmenté, projeté dans un monde hallucinant. Mais la richesse du jeu ne tient pas au seul Cyprien. Graphisme et musique contribuent à la dimension sombre et complexe du jeu.



Insondable psyché

Dès l'écran-titre, le ton est donné : le thème musical évoque un vieux carrousel désenchanté... L'histoire commence dans un orphelinat. C'est l'anniversaire de Cyprien. Mais Cyprien abhorre l'idée même que l'on puisse fêter, ce jour-là, quoi que ce soit. Car c'est aussi l'anniversaire de la mort de ses parents... Sa tristesse, sa colère, son ressentiment se transforment en haine irrépres-



Cyprien a parfois des réactions d'adulte.

Plein de scènes de plates-formes, de l'action, des dialogues, plus de 60 personnages...

sible. La préparation de la fête, les cadeaux, le gâteau, les copains, tout lui devient insupportable. Il s'échappe pour se réfugier dans sa chambre et se confier à... sa peluche. Laissant exploser sa colère, il bascule dans une sorte de démence maléfique. Des tentacules monstrueuses, surgies de nulle part, happent un de ses copains, et à cet instant, tout bascule "ailleurs", la peluche et Cyprien avec.

De l'action et de l'aventure fondées sur les ressorts psychologiques les plus profonds de l'enfance ? C'est le pari que le scénario tient. Les pulsions, les sentiments prennent corps. Littéralement. Ainsi, la colère de Cyprien génère un monstre à longue trompe, qui – subtilité supplémentaire ! – sera son ami. De même, l'éditeur explique que les ennemis de Cyprien sont *"des êtres à l'image de (ses) amis, pervertis par leur plus terrible défaut"*.

Afin que ni l'immersion dans cette atmosphère si particulière, ni l'identification du joueur au héros ne soient compromises par l'irruption d'images de synthèse, les séquences filmiques qui parsèment le jeu sont toutes en 3D.

Esthétique pas toc

Quel que soit cet "ailleurs", monde parallèle ou monde imaginaire, une chose est sûre, tous les monstres qui l'habitent ont l'air bien déjanté. Ainsi, les "demis", qui sont des êtres littéralement coupés en deux dans le sens de la hauteur ; on y trouve aussi des insectes et des rats géants, des épouvantails, des cuisiniers mabouls... et des créatures encore beaucoup plus étranges.

L'objectif du joueur sera de rétablir le monde scindé en deux de T'Soulli en traversant les 76 niveaux répartis sur huit univers (une trentaine d'heures de jeu annoncée !). Comme nous vous l'avons dit dans les précédents numéros, Cyprien peut se transformer temporairement en Super Cyprien, obtenant dès lors des capacités extraordinaires, comme de lancer des boules de feu ou des éclairs. Hors transformation, Cyprien est expert dans le maniement du lance-pierres, qu'il arme de munitions telles que les graines paralysantes ou les balles de chewing-gum. On nous assure que ce système d'arme demandera de la réflexion de la part du joueur.

Du côté de la réalisation, on bute encore sur quelques arrêts intempestifs du programme (certains niveaux ne sont pas encore finalisés). Arrg ! Encore un peu de patience, et chapeau bas à In Utero qui a poussé l'ambition artistique jusqu'à créer toute une palette de textures pour les différents niveaux.

Cyprien apprend qu'il peut devenir un super héros.

Pour abaisser le pont-levis, il faut viser la serrure avec le lance-pierres.

Les croissants de lune sont des check-point bien utiles lorsqu'on meurt.

Le jeu de la rentrée ?

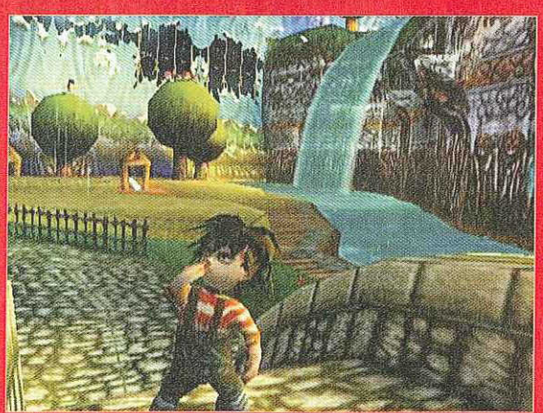
Pour Ubi Soft, Evil Twin fait sans aucun doute partie des titres les plus importants de ces dernières années. In Utero développe ce projet depuis plus de trois ans, avec 26 personnes plongées corps et âme dans ce travail. C'est devenu, avec l'importance des portages sur diverses machines, une production de grande envergure.

Même s'il a été maintes fois repoussé, Evil Twin sortira dans quelques semaines sur Dreamcast. Il devrait plaire – et c'est tout ce qu'on lui souhaite, car nous sommes tombés sous le charme de cette production française, qui, d'après la pré-version, devrait être aussi passionnante qu'un Rayman. À bientôt pour le test !

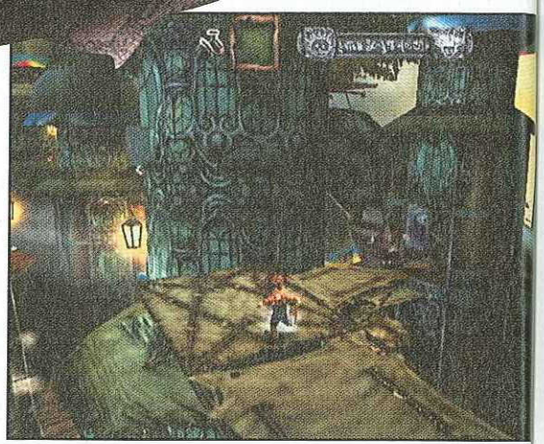
EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

INSPIRATION TOUS AZIMUTS

Les créateurs du jeu ont puisé leur inspiration dans des sources aussi diverses que la BD *(Little Nemo)*, le cinéma fantastique (les films de Tim Burton), le non-sens anglais (*Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll), les dessins de Franck Miller, les romans de Charles Dickens, les mangas, Philémon... Chacun des membres de l'équipe In Utero a apporté sa touche personnelle, et il suffit de parcourir quelques niveaux pour être frappé par leurs différences, sans que la cohérence de l'ambiance, des personnages et des dialogues en souffre le moins du monde, au contraire !

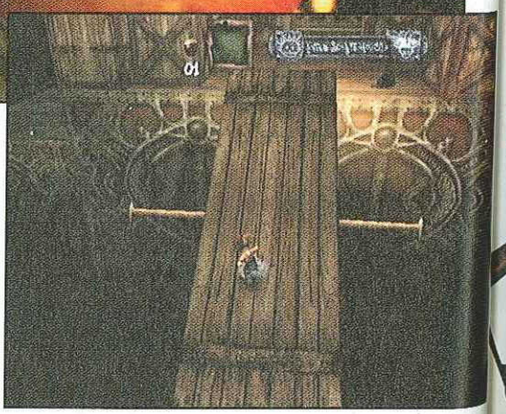


De gigantesques aires de jeu.



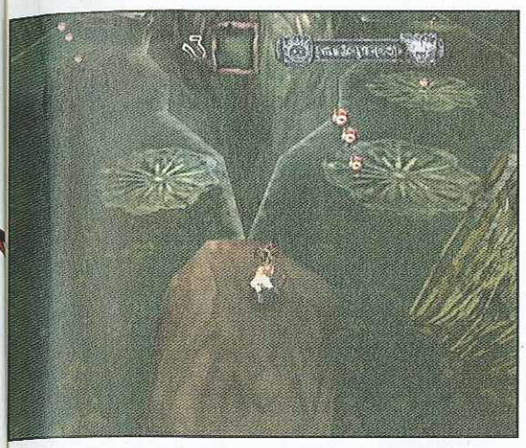
On dirait le village des Ewoks... dans une autre dimension.

Super Cyprien possède une crinière de cheval blanc.



Une planche sur pivot, ça doit balancer sec !

Gros plan sur Cyprien au summum de sa déprime.



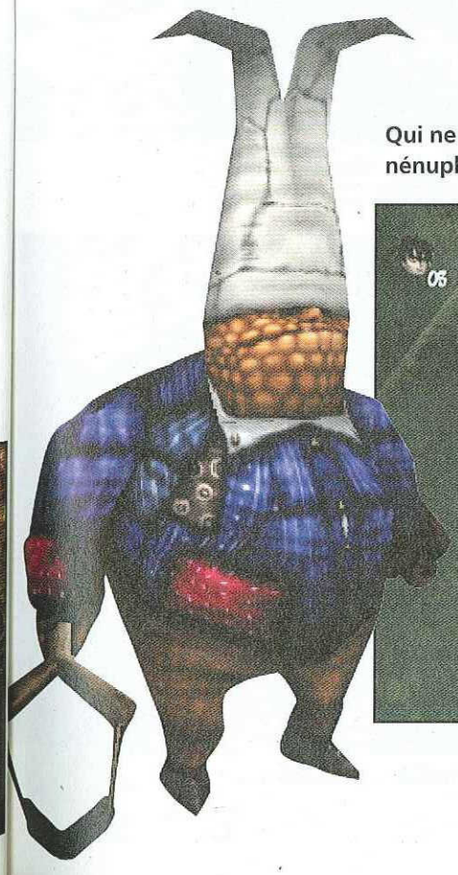
Vous pouvez passer à gauche ou à droite, au choix.

Des architectures des niveaux bien pensées.

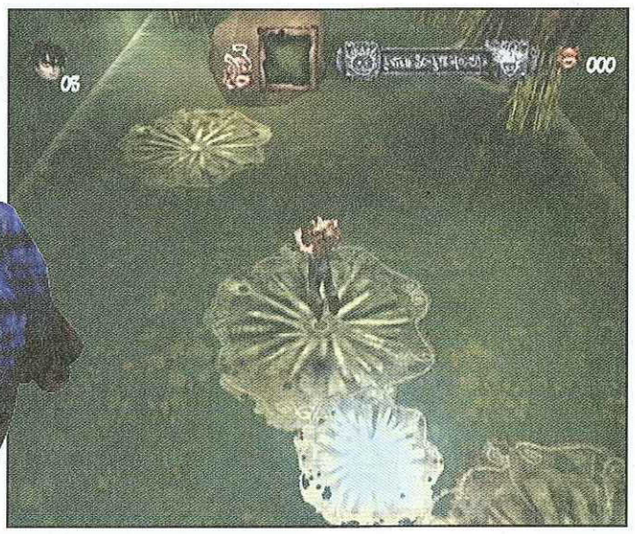
LES POUVOIRS DE SUPER CYPRIEN

Pour se transformer, le joueur doit amasser un certain nombre de bonus à l'effigie de la tête du super héros. Après un vif éclat de lumière lors de la métamorphose, vous pourrez voler pendant quelques secondes, concentrer des décharges électriques ou des boules de feu. C'est par hasard, à la suite d'un bug, qu'In Utero a décidé de figer Super Cyprien lorsqu'il fait une boule dans les airs. Plutôt cool, non ?

Pour ce qui est des textures, la mémoire de la Dreamcast a été utilisée jusqu'à la dernière goutte...



Qui ne rêve de sauter élégamment de nénuphar en nénuphar, comme une grenouille ?

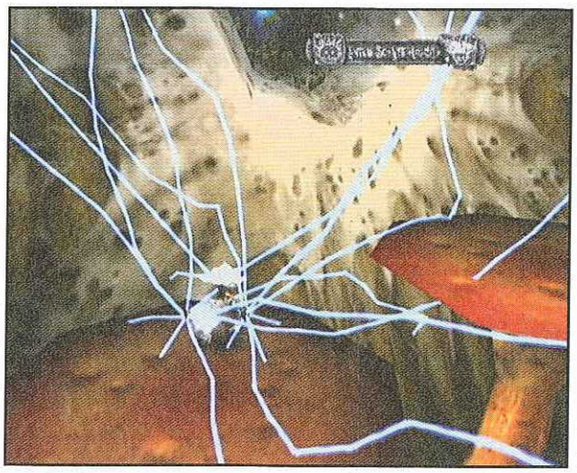


Vous observez le niveau sur une plate-forme surélevée.

Garçon, un *"demi"*, siouplaît !

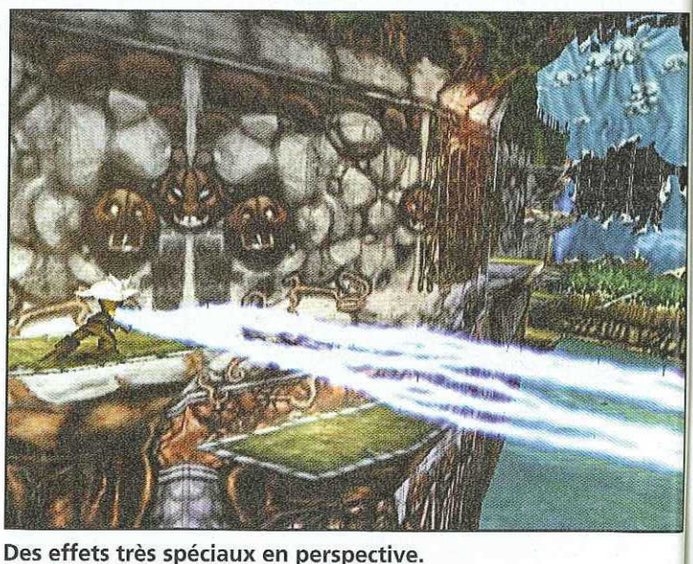
Previews

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES



Cyprien lance la foudre.

Transformation !

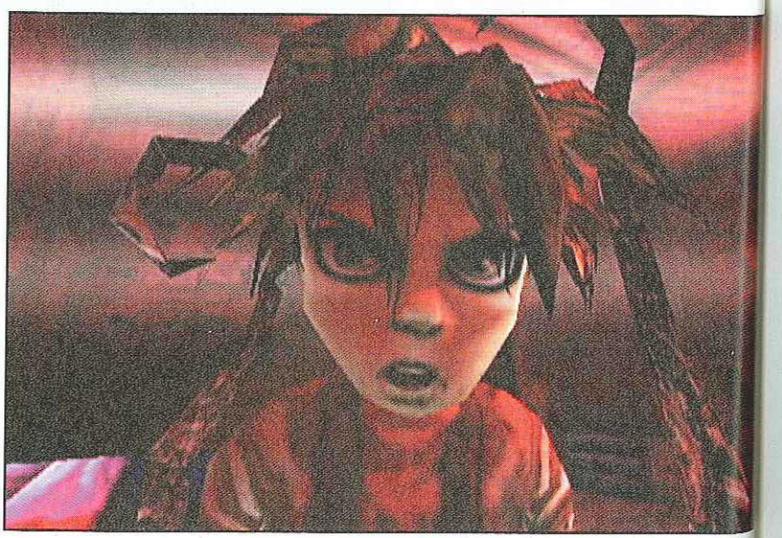


Des effets très spéciaux en perspective.

DES BONDS BIEN DOSÉS

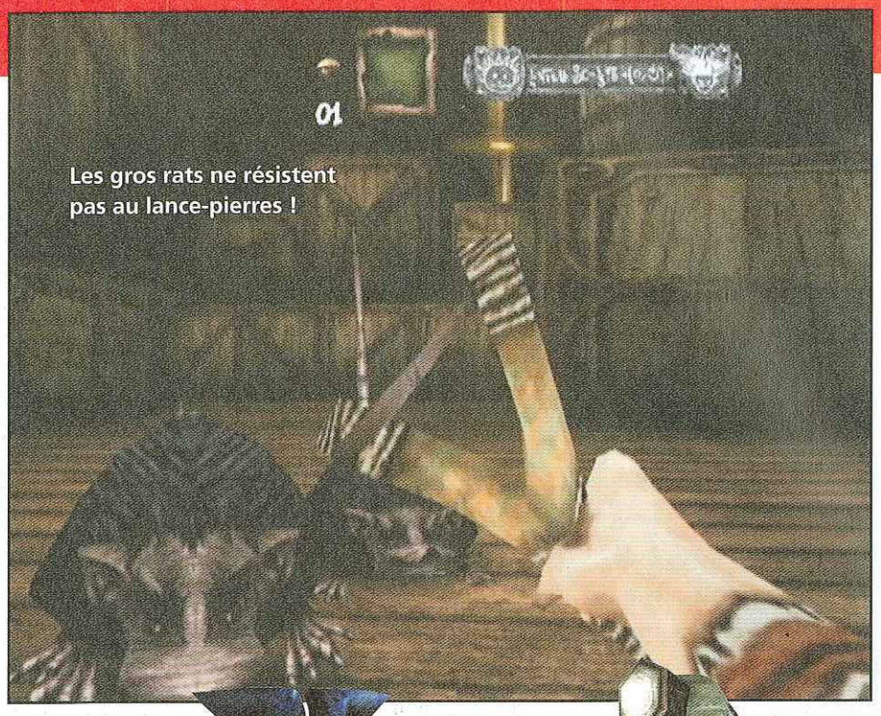
Evil Twin devrait être accessible au plus grand nombre, mais les gamers devraient aussi y trouver leur compte. Vous pourrez, par exemple, doser la hauteur du saut en fonction du temps de pression du bouton – du déjà-vu, certes, mais toujours appréciable… Lorsque vous arriverez près d'un précipice, Cyprien aura tendance à se raccrocher aux bords des plates-formes. Dans le même esprit, lors d'un saut, le joueur aura une certaine marge d'appréciation, et au lieu de tomber dans le vide s'il s'est trompé d'un millimètre, il pourra rebondir ou s'agripper au rebord.

C'était moins une…

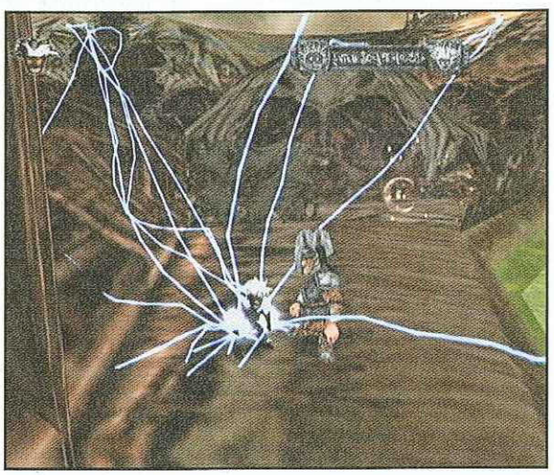


Il n'a pas l'air de très bonne humeur, aujourd'hui.

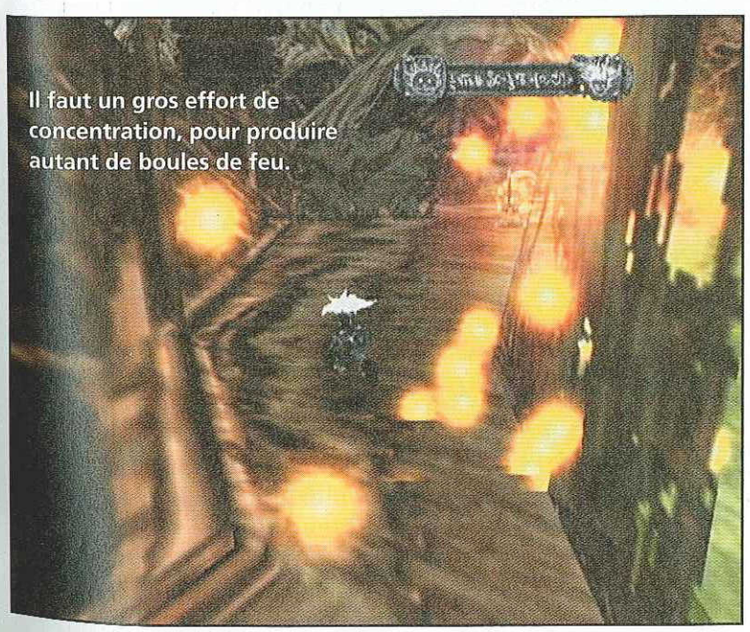
Les petites têtes d'ours peuvent vous faire gagner des vies.



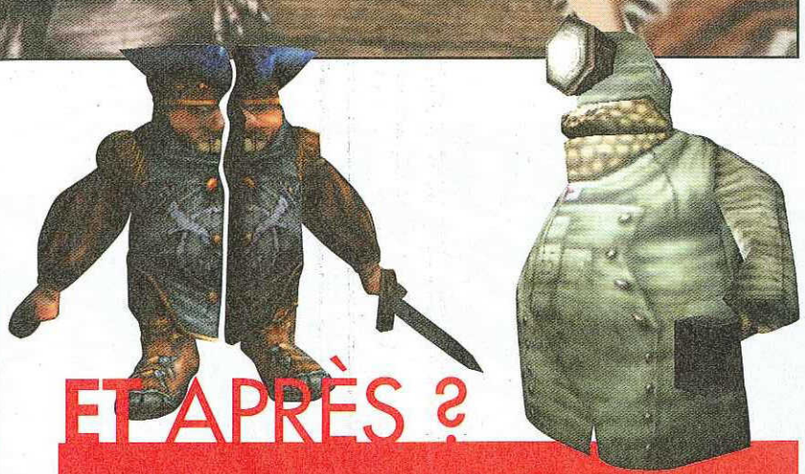
Les gros rats ne résistent pas au lance-pierres !



Ce pauvre chevalier va se prendre 10 000 volts en pleine tête...

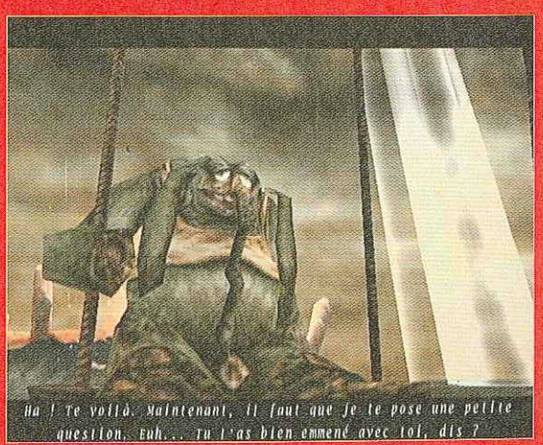


Il faut un gros effort de concentration, pour produire autant de boules de feu.



ET APRÈS ?

Evil Twin était, à l'origine, destiné à devenir un dessin animé. Si le jeu vidéo connaissait le succès escompté, il pourrait très bien – sait-on jamais ! –revenir à son média originel, la série télé. Une chose est sûre, cependant, si ce premier épisode rencontre le succès, In Utero est d'ores et déjà prêt à réaliser une suite et à y intégrer toutes les idées qui n'ont pas été incluses dans la première version. Devant toute la richesse de l'univers de Cyprien, on se demande ce qu'ils pourraient bien nous réserver...



Des personnages dignes du meilleur dessin animé.

Test

Genre
Jeu de combat

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
6/10

La prise en main s'assimile sans aucun souci. Par contre les déplacements sont souvent difficiles du fait de la caméra trop rigide.

Graphisme
8/10

Les couleurs et effets spéciaux explosent de partout ! L'ensemble est très bien animé et surtout ne souffre d'aucun ralentissement.

Son
8/10

Excellent. Les musiques sont empruntées à de célèbres groupes de hard-rock américains (comme Megadeth...), et les bruitages sont parfaits. L'esprit Heavy Metal est bien là.

Durée de vie
7/10

Comptez quelques jours pour finir le jeu à 100%. Si vous jouez à deux, la durée de vie devient quasi infinie.

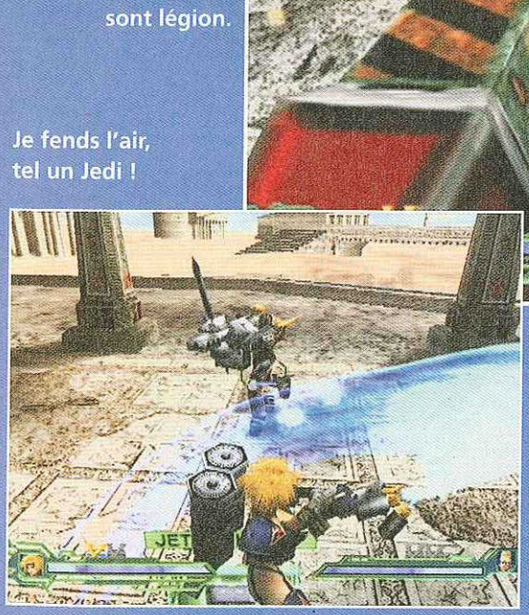
HEAVY METAL GEOMATRIX

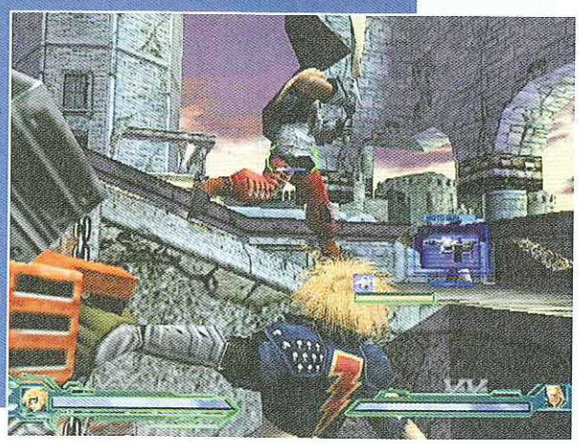
Capcom peut être fier d'avoir engendré un véritable hit en puissance ! Oubliez vite les coups spéciaux, et la 2D des Street Fighter, et saluez la 3D et les armes impressionnantes d'Heavy Metal. Etes-vous prêts à entrer dans la Matrix ?

Cheub

Dans ce jeu, les bonnes grosses armes de bourrin sont légion.

Je fends l'air, tel un Jedi !



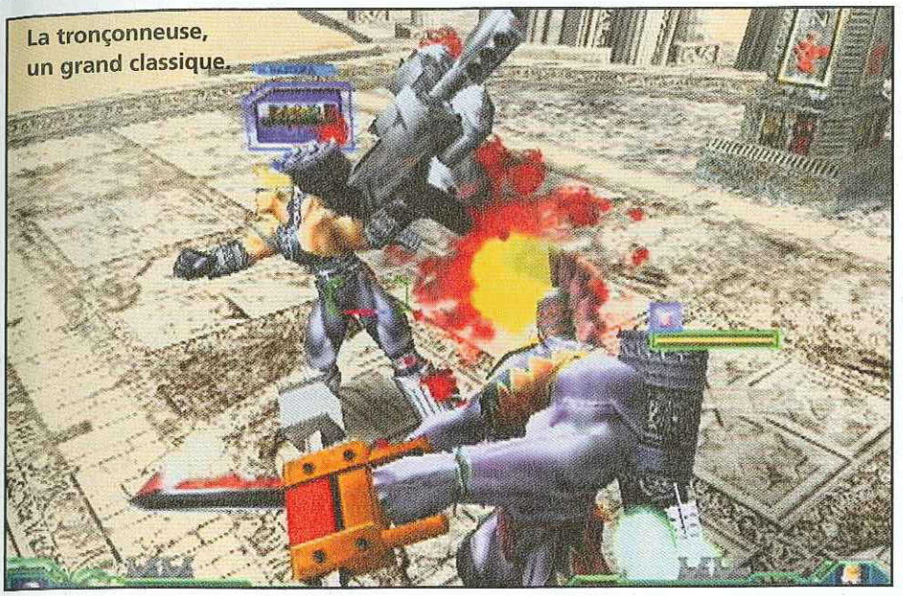


La caméra bouge dans tous les sens.

Ceux qui ne connaissent pas Heavy Metal Geomatrix risquent d'avoir une "petite" surprise, et de se prendre une grande claque ! Inspiré du comics américain Heavy Metal, et développé par l'un des maîtres en matière de baston (sur Dreamcast et borne d'arcade), le jeu s'avère en effet techniquement parfait. Votre objectif est simple, sempiternel depuis la création des jeux de baston, soit éliminer un adversaire le plus rapidement possible. Pour ce faire, vous devez utiliser les armes et les bonus qui apparaissent un peu partout dans l'arène. Les combattants récupèrent ainsi des armes à feu et des armes de poing. Côté tir, le choix est des plus délirant : lance-roquettes, fusil sniper et lance-flammes pour les armes classiques, mais aussi spray lacrymogène, pièges à poser sur le sol, et même télécommande (pour diriger un satellite et envoyer d'énormes missiles sur l'ennemi). Toutes ces armes ont un nombre d'utilisation limité, d'où la nécessité de les utiliser à bon escient. Les armes de poing sont des épées, moins impressionnantes visuellement, mais très efficaces et surtout inusables. Si au premier abord, le jeu fait vaguement penser à Virtual-On, il s'apparente plutôt à Out-Trigger et surtout à Spawn.

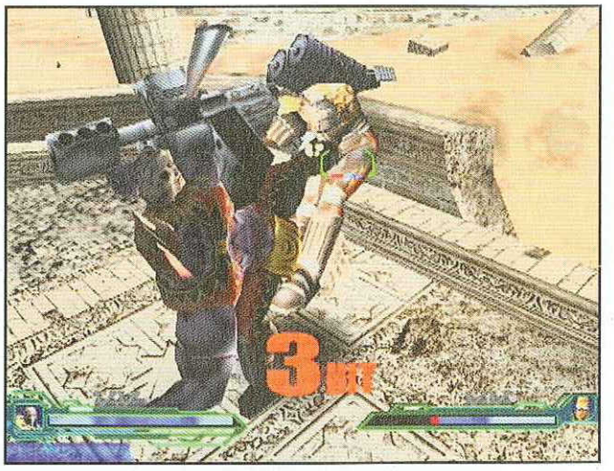
Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
fin septembre	Big Ben	VM	Dreamcast Mag	7/10

Un jeu très sympa et doté d'une excellente réalisation technique. Si vous aimez le genre baston d'arcade, Geomatrix est assurément le titre qu'il vous faut !



La tronçonneuse, un grand classique.

Un coup de pied bien placé.

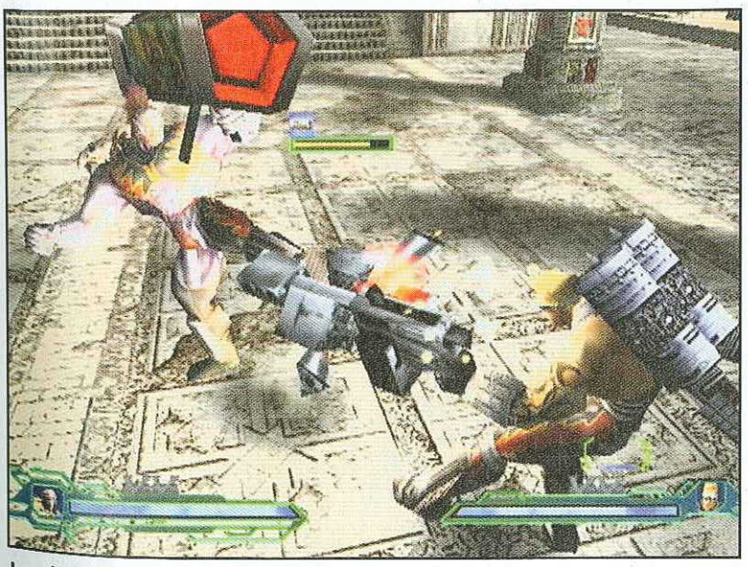


Sur le terrain

Les combats, très jouissifs, se déroulent dans une arène en 3D avec des déplacements totalement libres. Vous allez vite apprendre à vous servir du décor pour survivre. Se cacher derrière un mur ou un pilier pour éviter les tirs ennemis devient la première des règles essentielles de survie. Outre leur fonction protectrice, certains éléments du décor peuvent être détruits, révélant parfois de nouvelles armes. Pour ramasser les objets disséminés dans l'arène, il suffit de se placer dessus et d'appuyer sur le bouton A. Une fois équipé, il est temps d'attaquer. Un bouton sert à utiliser l'arme à feu, un autre permet de frapper au corps à corps, et enfin un dernier permet de sauter, voire même de voler pendant quelques secondes. Lorsque vous êtes touché, vous perdez vos armes et devez donc vous réquiper au plus vite. Heureusement, les bonus réapparaissent au bout de quelques secondes dans l'enceinte de combat.

Deux modes

Heavy Metal Geomatrix propose deux modes de jeu. Le premier, le mode arcade, vous permet d'affronter une série d'ennemis pour finir le jeu. Les combattants sont divisés en quatre équipes, comptant chacune trois personnages. Il y en a pour tous les goûts, avec des "911 Elite" (des policiers) et des "323 Agents" (une équipe de monstres), chacun des adversaires possédant un look particulièrement soigné. Les fans du comics reconnaîtront bien sûr les personnages fétiches de la célèbre BD (maintes fois redessinés). Via le menu d'options, vous pouvez changer la difficulté du jeu, le nombre de rounds, le temps des combats, la puissance des armes, et même régler l'aspect gore du jeu (*cf.* encadré). Le second mode de jeu, appelé Chaosmatrix, est composé d'une succession de challenges dont vous devez sortir victorieux. Sans trouble cérébral, il faut généralement ramasser des objets et éliminer tous les ennemis pour gagner. Chaque équipe de combattants peut traverser une série de huit épreuves qui lui sont propres, ce qui fait un total de 32 missions en tout. C'en est fini des coquards : belle, fluide et intense, la baston s'est offert un lifting.



Le pied est parfois plus rapide que ton arme, petit scarabée !

CHAOSMATRIX

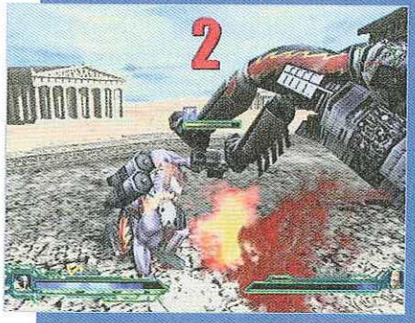
Le mode Chaosmatrix est typiquement le genre de bonus que l'on aime découvrir. C'est en fait un "mission mode", c'est-à-dire un mode de jeu où il faut finir victorieux de chaque mission pour pouvoir accéder à la suivante. Au début, les challenges ne sont pas très compliqués. Du style, récupérer une clé et atteindre la sortie au plus vite. Mais les choses se corsent au fil de votre progression. Et il vous faut maintenant éliminer plusieurs ennemis sans être tué, ou récupérer plusieurs clés, le tout dans un temps limité... C'est Chaosportif !

Les décors sont assez spéciaux, très "virtuels".

HEAVY METAL GEOMATRIX

GORE

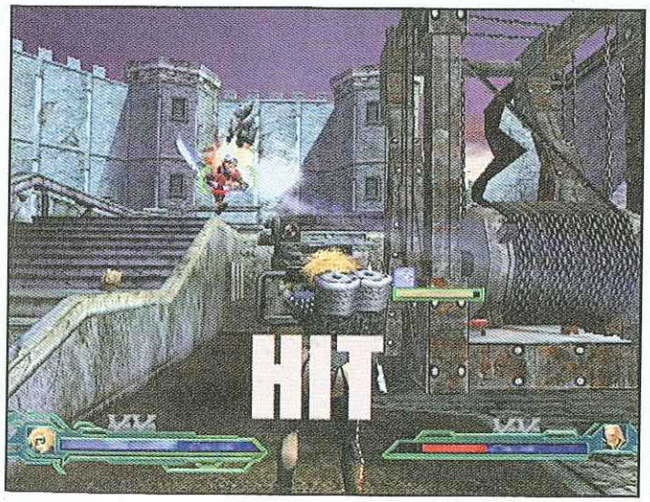
Il semble logique que découper un adversaire à coups d'épée provoque l'apparition de quelques gouttes d'hémoglobine. Mais les jeunes joueurs, et leurs parents, risquant d'être choqués par des effusions de sang dans un jeu vidéo, il fallait trouver une solution. Tout en satisfaisant les fans de gore qui ne s'éclatent que si le rouge explose l'écran... Soucieux de plaire à tous les publics, Capcom propose en option, via le menu, d'enlever toutes traces de gerbes sanguines.



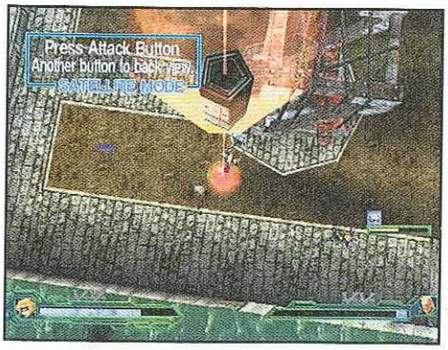
C'est saignant, avec un sang bien rouge pour une fois !

Ce n'est pas très fair play de frapper quelqu'un qui est à terre... Mais rien ne prouve qu'il a eu mal !

Il se passe des choses dans mon dos !

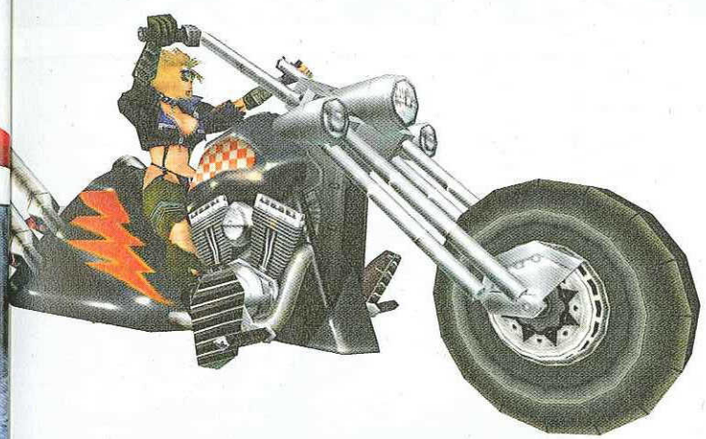


La précision, ça paye toujours.



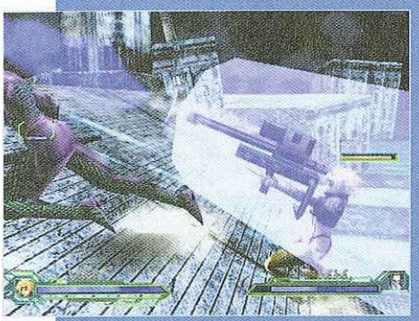
Une arme plutôt originale, dans le style Sol-1 d'*Akira*.

Un gros missile à bout portant, ça te dit ?



EFFETS SPÉCIAUX

Les armes à feu disponibles dans le jeu sont toutes plus impressionnantes les unes que les autres. Du simple pistolet à la Gatling (mitrailleuse à canon rotatif), du lance-roquettes au fusil laser, chacune d'entre elles déclenche des effets spéciaux du plus bel effet. Le jeu en sort magnifié et d'autant plus fun à jouer. Ajoutez à cela l'explosion de certains éléments du décor et vous aurez une petite idée du feu d'artifice qui se déroule dans l'arène.



Les effets spéciaux en mettent plein la vue.

Panda, je t'avais dit de rester par terre.

Une belle paire de...

HEAVY METAL GEOMATRIX

À trois, c'est parfois un peu confus.

Un déco

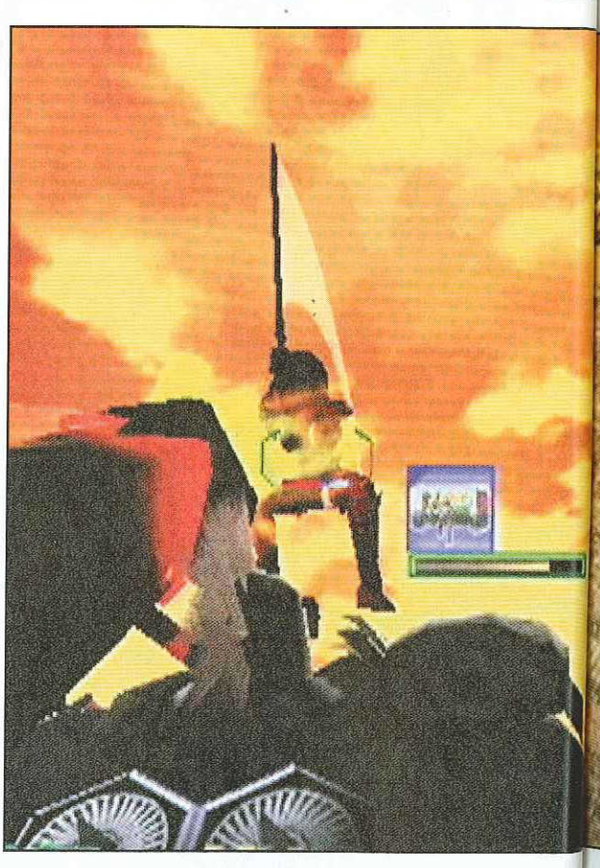
UN BON RYTHME

Tout est parfait ! Les déplacements lors des combats sont d'une simplicité enfantine. Vous dirigez la manette analogique dans les huit directions afin d'aller exactement où vous le désirez. La caméra est toujours placée derrière le combattant, ce qui permet de bien visualiser l'objectif à atteindre. Le système de saut est pour sa part aussi novateur qu'appréciable. Les personnages peuvent même voler quelques secondes, d'où des esquives et des feintes plus subtiles qu'à l'ordinaire dans ce type de jeu.

Mais que vois-je dans le ciel ?

Un petit coup de jet-pack pour se rapprocher de la cible.

Cela pourrait être tiré d'un film : l'épée contre le feu !



DEUX CONTRE UN

Les barres de vie de mes deux adversaires sont encore bien pleines.

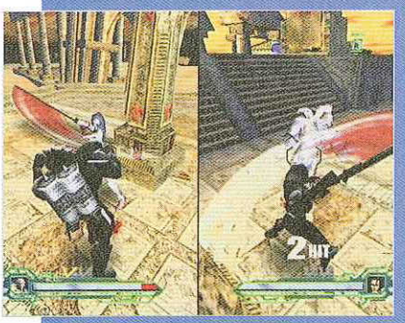
Faire des combats en un contre un, c'est classique et désormais dépassé. Affronter deux ennemis simultanément, rend le défi autrement plus original. Non seulement cela vous oblige à être très prudent car les attaques surviennent de tous les côtés, mais

en plus
laborati
tactiqu
lorsque
adversa
derniers
vent mê
proquer
dire que
hauteur

LES ARÈNES

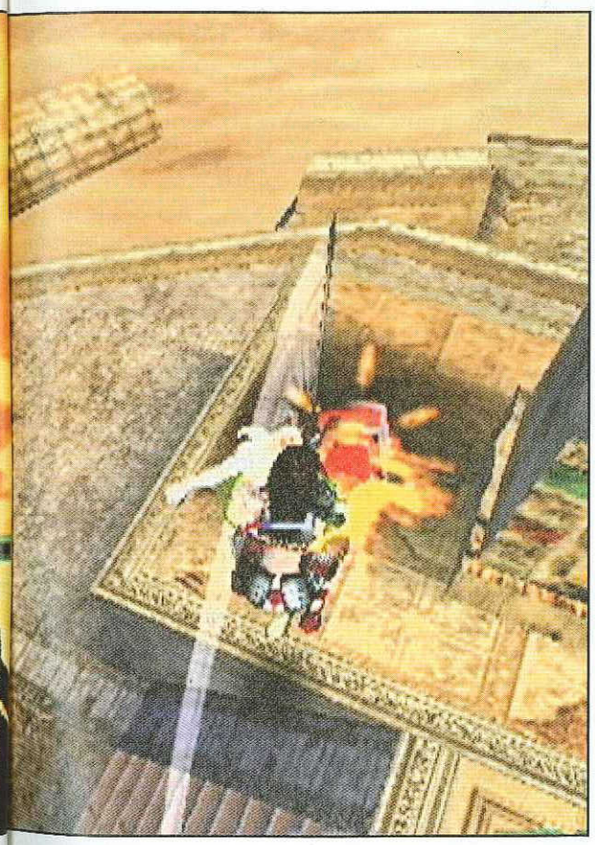
Les endroits où se déroulent les combats sont très variés, et possèdent chacun une ambiance graphique particulière. On passe des ruines au milieu du désert en passant par le parvis d'un château entouré d'eau, et une prison ensanglantée. Ces arènes ne sont pas de simples rings : elles regorgent de meubles et de détails dans les décors (piliers, tables, poutres...) qui les rendent très réalistes. Mais toute cette richesse ne doit pas pour autant occulter le côté pratique de la chose, à savoir procurer des remparts possibles face aux tirs des ennemis.

Un décor ambiance "rouille" plutôt cauchemardesque.



Un duel, sur fond de coucher de soleil... ça fleure bon le Moyen-Âge !

Un décor un peu glauque et très sombre.



Les ombres des combattants sont bien rendues.

Il fuit, le fourbe ! Mais je ne le raterai pas deux fois.

TRUN

en plus çela implique l'élaboration d'une véritable tactique de jeu. En effet, lorsque vous affrontez deux adversaires à la fois, ces derniers s'entraident et peuvent même se soigner réciproquement ! Autant vous dire que le challenge est la hauteur.

Le choc est inévitable !

Test

Genre
Course

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
6/10

Plutôt arcade et simple, même les figures ont du style et s'enchaînent facilement.
La caméra zoome trop et on ne visualise pas facilement le tracé du circuit.

Graphisme
6/10

En vue rapprochée, on se rend compte que certains modèles sont plus soignés que d'autres. Les circuits sont variés et bien colorés.

Son
4/10

Les bruitages sont bons, les pneus crissent, les voitures sont bien vivantes. Mais ils contrastent trop avec la musique, qui en devient quasiment inaudible.

Durée de vie
7/10

Plusieurs circuits et voitures à débloquer, ainsi que d'autres surprises si on s'en montre digne, voilà qui assure la longévité du jeu. Sans oublier son mode multijoueur.

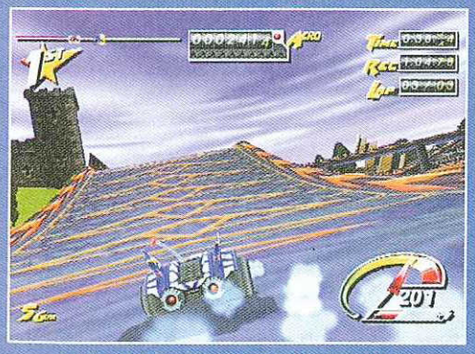
STUNT GP

Voilà un style de jeu de course peu fréquent jusqu'à ces derniers temps, et qui inspire de plus en plus souvent les développeurs. Stunt GP met en avant des voitures téléguidées, nous rappelant notre prime enfance.

Kim

Dans le mode cascade, on tourne dans tous les sens.

Après une bonne pente on peut faire des figures incroyables.



Un dérapage fumant et crissant.

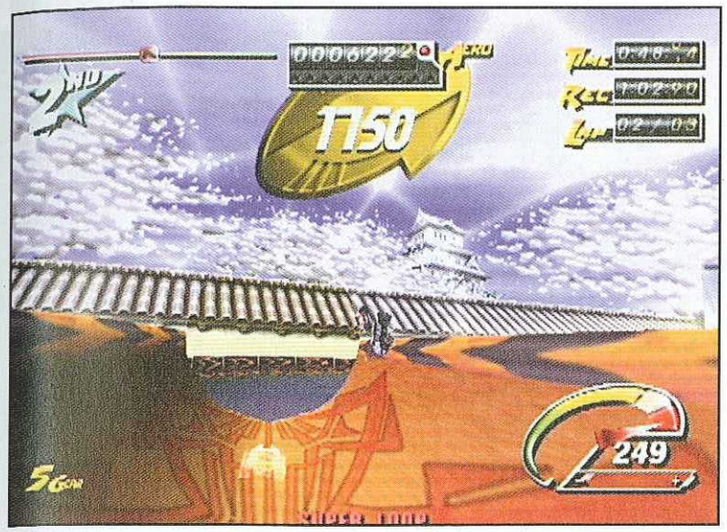
Avec un départ en turbo, on passe vite de la sixième à la première place.

Ce sont les studios de la Team 17 (à qui nous devons déjà l'excellente série des Worms) qui s'est lancée sur ce projet. Ici, nous conduisons des petites machines radiocommandées dans des circuits hauts en couleur. Le gameplay est totalement arcade et laisse la part belle à une conduite intuitive. On y retrouve tous les ingrédients d'une vraie course avec moult circuits, différents types de voitures, et l'obligation d'avoir un bon classement pour passer au circuit suivant. Mais ce qui différencie ce jeu de ses concurrents est l'ajout de cascades. Elles sont réalisables sur n'importe quel circuit, puisque tous sont agrémentés de bosses, rampes, tremplins, loopings ou virages en pente. Les figures sont facilement réalisables, il suffit d'appuyer sur une touche pour que la voiture tournoie dans les airs. C'est de la réception qu'il faut se méfier : si l'on ne contrôle pas sa trajectoire ou si l'on juge mal sa vitesse, on se retrouve vite sur le capot.

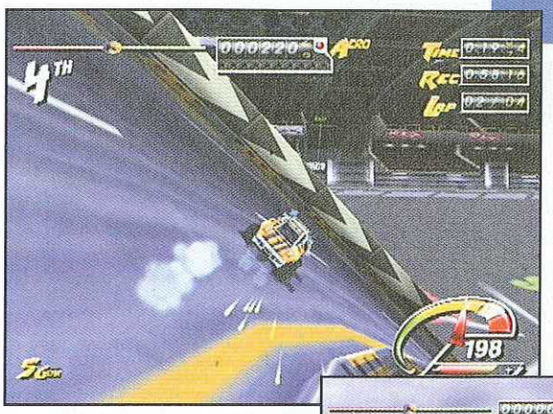
Ce jeu est plutôt bien fourni et propose de nombreux modes de jeu, particulièrement le mode solo. Dans la partie arcade, c'est tout un enchevêtrement de circuits qui s'étend. Le classement y est important, puisqu'il permet de déverrouiller un bon nombre de

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	Eon Digital	VM, Volant, Arcade Stick	Dreamcast Mag	**3/10**

Un jeu qui mélange agréablement course et cascade, mais des défauts techniques entachent le tout.



Faire un tonneau rapporte un bon nombre d'aeromiles.



Un virage pas vraiment serré mais très incliné. Gare à la trajectoire !

Les concurrents sont bien présents et parfois, les accrochages tournent à l'auto tamponneuse.

bonus. Ainsi, en finissant premier un circuit, on le débloque dans les autres modes, et en finissant à la tête de la dernière course, on gagne une voiture. Le mode cascadeur (Stunt Arena) est le lieu optimal pour enchaîner figures et combos en tout genre. La partie championnat permet de customiser son véhicule, profitant d'un catalogue convenable (suspensions, moteurs, châssis, freins, pneus...). On retrouve aussi un mode exhibition pour les courses libres et un mode contre la montre.

Crash test

Tout cela aurait pu faire de Stunt GP un bon jeu de course. Mais on trouve beaucoup trop à redire sur sa réalisation. À commencer par de nombreux effets de ralentissement (quasi arrêt sur image), complètement impardonnable pour un jeu de course. De plus, il souffre également d'aliasing. On a bien une impression de vitesse, mais les pneus paraissent statiques, ce qui produit un effet contradictoire gênant.

Par ailleurs, bien que la conduite soit intuitive, la caméra colle beaucoup trop à la voiture et on se laisse souvent surprendre par les virages en pente, ou, encore pire, dans les loopings. Là, on ne gère plus du tout sa trajectoire. Bref un jeu dont on peut se passer.

Un looping qui nous fera chuter plus d'une fois.

Un parcours digne d'un circuit sorti tout droit d'un coffre à jouets.

PILE ALCALINE

Qui dit voiture téléguidée ne dit pas essence. Ici, on joue avec une autre source d'énergie, qui s'épuise au fur et à mesure (lors des boost, à cause des chocs...). Il faut donc éviter de se retrouver à plat si on ne veut pas se traîner lamentablement.

Pour échapper à cette triste éventualité, un couloir de recharge est placé en haut de la ligne de départ. Mais il faut aussi savoir à tout moment évaluer sa jauge, pour ne pas se recharger inutilement, et perdre quelques précieuses places.

Passer dans le couloir pour reprendre des forces.

Test

Genre
Réflexion

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
6/10
On ne peut pas faire plus simple.

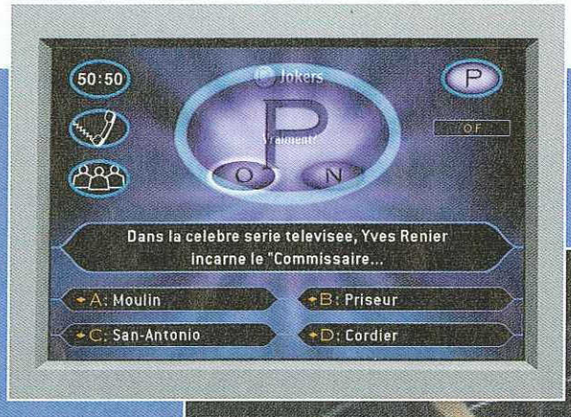
Graphisme
4/10
Il est où mon JP en images de synthèse ?

Son
7/10
Que ta voix est mélodieuse, JP !

Durée de vie
7/10
Assez de questions pour faire de nombreuses parties.

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

Votre rêve le plus fou vient enfin de se réaliser. Vous allez pouvoir avoir un JP dans votre salon. Finie, l'insupportable attente d'une semaine. Maintenant, il vous suffit de brancher votre Dreamcast. **Landov**



Quand vous sélectionnez l'icône "P", c'est que vous désirez quitter le jeu.

Le deuxième palier : les choses sérieuses commencent.

Là, forcément, on ne va pas aller bien loin.

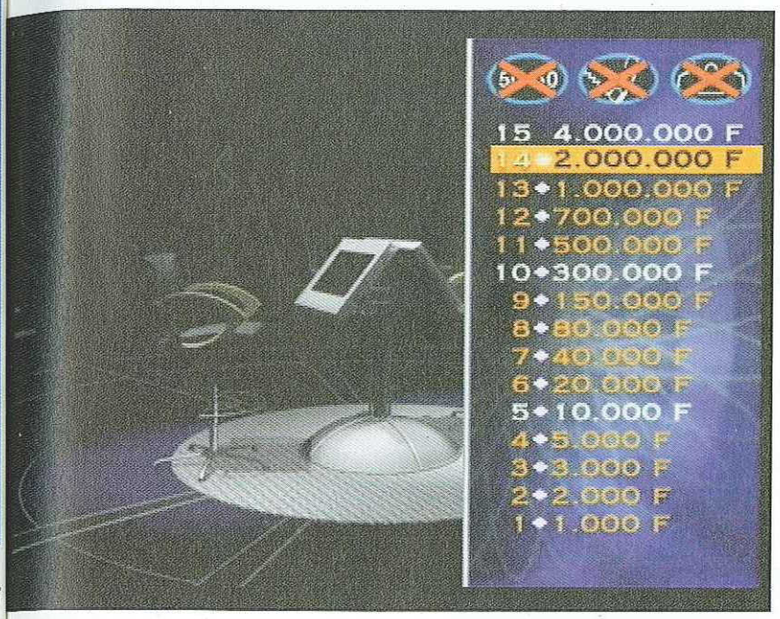
Comme on s'en doute, *Qui veut gagner des millions ?* est l'adaptation en jeu vidéo de la nouvelle poule aux œufs d'or de TF1. Fini, le temps où l'on criait les réponses, tranquillement assis devant sa télé ; maintenant, c'est à vous de mettre vos connaissances à l'épreuve. Le jeu est une sorte de gros QCM où, à chaque bonne réponse, on gagne une somme d'argent. Bien sûr, plus la somme croît, plus les questions deviennent difficiles. Le but étant de remporter les quatre millions virtuels (on ne va quand même pas vous payer pour chercher dans un dico).
Les fans de Jean-Pierre Foucault vont être aux anges : il a participé en personne à la réalisation du jeu. Sa voix mélodieuse et suave vous accompagnera tout le long de votre périple et il ne manquera pas de vous asséner des *"C'est votre dernier mot ?"* bien placés.

Le petit jingle stressant

Au premier abord, l'arrivée d'un jeu comme celui-ci sur console porte à sourire. Il faut cependant reconnaître que l'on s'y laisse vite prendre. L'ambiance de l'émission est très fidèlement retranscrite, avec les applaudissements du public, le petit jingle stressant et les répliques de JP. Les coups de téléphone à des amis sont assez bien réalisés, et l'on a par-

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	Eidos Interactive	–	Dreamcast Mag	**5/10**

Une adaptation impeccable du jeu. Reste à savoir si ça vous attire.



Encore une bonne réponse et c'est le jackpot.

fois l'impression d'être devant sa télé (est-ce qu'on n'y est pas, de toute façon ?). Et voilà que l'on se surprend à stresser en attendant la réponse de l'ordinateur… En fait, ce *Qui veut gagner des millions ?* est bien fait.

Reste que l'on atteint rapidement les limites du jeu. En effet, il n'a que très peu d'intérêt si vous jouez seul. Après avoir perdu deux ou trois fois quand vous arrivez aux questions 10 à 15, vous en aurez vite marre de devoir repasser par la case départ. En famille ou avec des amis, c'est un peu différent : le côté convivial fait oublier l'attente entre chaque question. Disons que si vous êtes un fan pur et dur de JP et de son émission, ça devrait vous plaire. Dans tous les cas, ça ne vaut sûrement pas un jeu de société classique – mais c'est un autre problème…

Par respect pour l'éditeur qui nous a demandé de ne pas dévoiler les questions, nous sommes obligés de limiter les photos du jeu. Tant pis pour l'esthétique !

C'est notre dernier mot !

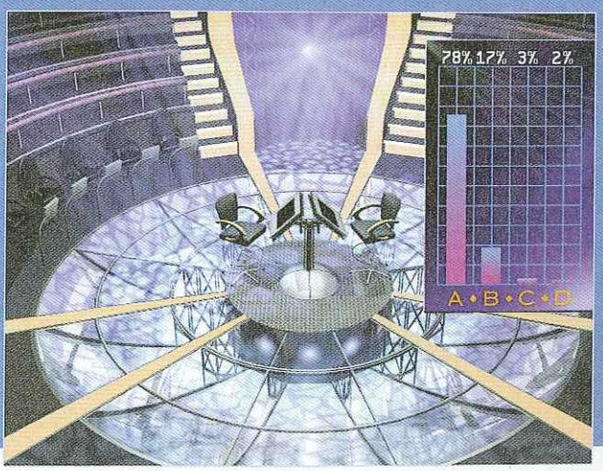
C'est un hasard si cette série passe sur TF1 ?

LES JOKERS

Tout comme dans la véritable émission, avec le vrai JPF en chair et en os, vous aurez droit à trois jokers pour vous aider en cas de pépin. Sachez qu'aucun d'eux ne vous donnera la réponse, mais seulement une piste. Le 50/50 réduit le nombre de réponses à deux au lieu de quatre. Ce joker ne présente un intérêt que si vous hésitez entre deux réponses et que l'une d'elles disparaît. Le vote du public est peut-être le plus fiable, même si dans les questions un peu difficiles, vos chers "compagnons" tombent facilement dans les pièges tendus par ceux qui concoctent les questions-réponses. Enfin, le coup de téléphone est de loin le moins intéressant des jokers : votre ami se trompe au moins deux fois sur trois. Bref, il vaut mieux compter uniquement sur soi !

Allô Nicole, j'suis dans la m…

Deux propositions en moins !



Normalement, y a pas photo.

Test

Genre
Doom-like

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
6/10
Mettez deux points de plus si vous avez le clavier et la souris.

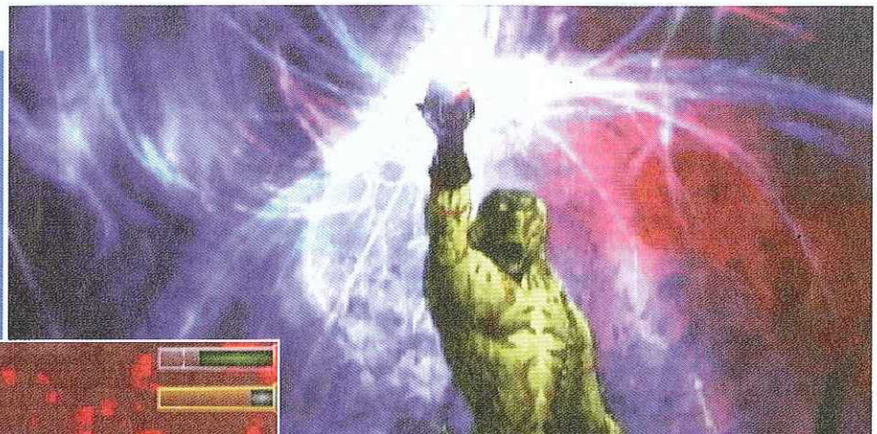
Graphisme
7/10
Le jeu est un peu sombre.

Son
7/10
Les bruitages sont trashs et collent bien à l'action.

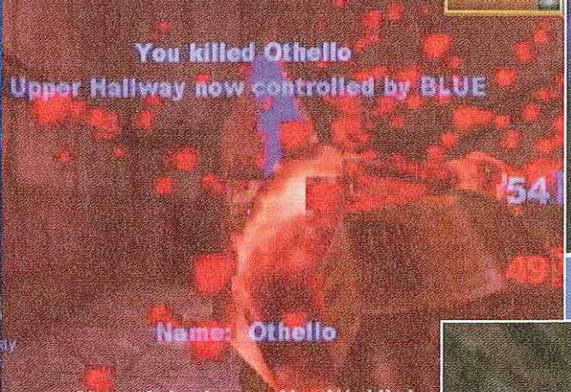
Durée de vie
5/10
Seul, on en fait vite le tour...

UNREAL TOURNAMENT

Après l'excellent Quake III Arena sorti il y a quelques mois, c'est au tour d'un autre bulldozer du genre de pointer ces pixels sur Dreamcast. Empoignez votre lance-grenades, chargez le sniper et préparez-vous à sauter dans tous les sens, ça va shooter dans les chaumières ! Landov



Les tableaux de chargement sont assez sympas.



Mais non, il n'est pas violent ce jeu !

Le moindre faux pas, et c'est la chute libre.

S'il y a bien un type de jeu bourrin, excitant et fun c'est sans contexte le Doom-Like. Conçus pour les PC, on en voit de plus en plus débouler sur console (marketing oblige) pour la plus grande joie des apprentis terreurs. Dans cette logique d'adaptation, il était anormal de ne pas voir arriver Unreal Tournament, l'un des fleurons du genre.

Heureusement, les petits gars d'Infogrames ont décidé de combler ce manque. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce Doom-like, le principe en est très simple. Vous incarnez un(e) gros(se) balèze armé(e) jusqu'aux dents qui aime à tirer sur tous ce qui bouge. Le jeu est entièrement en vue subjective, vous permettant ainsi de mieux vous identifier à votre joyeux luron, et d'être à fond dans l'action. Plusieurs modes de jeu (que vous débloquer en solo) sont à votre disposition. Le Deathmatch, tout d'abord, est le tournoi en lui-même. Vous êtes largué au milieu de tueurs fous furieux qui, comme vous, n'ont qu'un but : atteindre le nombre de "frags" (morts) donné, le plus rapidement possible. Une fois un certain nombre de stages passés, vous débloquez le mode Domination. C'est un jeu en équipe où il faut conserver des points stratégiques (représentés par des panneaux de couleur) le plus

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	Infogrames	VM	Dreamcast Mag	**6/10**

Unreal Tournament est un jeu correct, mais il est scandaleux que le mode réseau soit absent.

Fallait pas passer dans ma ligne de mire !

longtemps possible. Vient ensuite le Capture flag (prise de drapeau) qui rappellera, à certains d'entre vous, leurs grands moments de scoutisme. Enfin, le Challenge, est une sorte de Deathmatch en beaucoup plus difficile puisqu'on y affronte les champions du tournoi. Bien entendu, le mode multijoueur n'a pas été oublié. A deux, trois ou quatre, vous pourrez vous en mettre gaiement plein la tête au grand dam de ceux qui trouvent les jeux vidéo trop violents. Sachez cependant qu'à plusieurs, la console à tendance à ramer, rendant les parties à quatre parfois énervantes.

Pas de réseau !

Mais ce n'est pas là le plus gros défaut du jeu. En effet, la version européenne d'Unreal Tournament n'offre pas la possibilité de jouer en réseau. Crime de "lèse-jeu" lorsqu'on sait que ce type de produit ne prend toute son ampleur qu'avec cette option. A l'instar des Américains, vous allez être forcé de vous éclater seul, ou de jouer sur un écran splitté avec quelques amis. Par contre, d'un point de vue technique le jeu est irréprochable. Les graphismes sont de très bonne qualité et l'animation (en mode 1 joueur) tout à fait correcte. Tout comme pour Quake III, les fans de console n'auront rien à envier à leurs compères du PC. Reste qu'un jeu de ce type, sans mode online sur une console possédant un modem, c'est comme une tarte aux cerises sans cerise, mais avec les noyaux...

SOURIS ET CLAVIER

Même si le jeu est tous à fait maniable à la manette, il ne prend sa pleine ampleur qu'avec la souris et le clavier. La main gauche sur le clavier, l'autre sur la souris, et c'est le pied total. On a une liberté de mouvement beaucoup plus grande et l'on gagne en précision dans les tirs. En effet, à la manette, il est particulièrement difficile de bien viser en se déplaçant et l'on se fait facilement canarder sans pouvoir réagir. De plus, si on configure la deuxième arme sur R (chose presque indispensable), on se retrouve avec le bouton Saut très mal placé.

Les télé-transporteurs sont bien pratiques pour fuir comme un lâche.

Les décors sont un peu sombres, mais très jolis.

N'hésitez pas à vous baladez sous l'eau pour découvrir des secrets.

UNREAL **TOURNAMENT**

Avec mon petit pistolet ridicule, je ne fais pas le poids.

Le bouclier est un objet bien utile.

PRISE DE DRAPEAU

De tous les modes de jeu disponible, le mode "Capture the flag" est sans doute l'un des plus intéressants. Le principe est très simple : deux équipes possédant chacune un drapeau caché dans sa base s'affrontent sans merci. Pour marquer un point, il faut allez cherchez l'étendard adverse sans se faire voler le sien. L'idéal pour gagner est de charger vos coéquipiers de garder votre base pendant que vous partez chez l'ennemi. Une fois en possession du deuxième drapeau ne vous attardez pas à combattre, mais revenez le plus rapidement possible. L'autre équipe vous suivra jusque dans votre base, mais vos amis seront là pour la recevoir.

Nettoyez le secteur avant de prendre le drapeau.

Je vais manger une roquette.

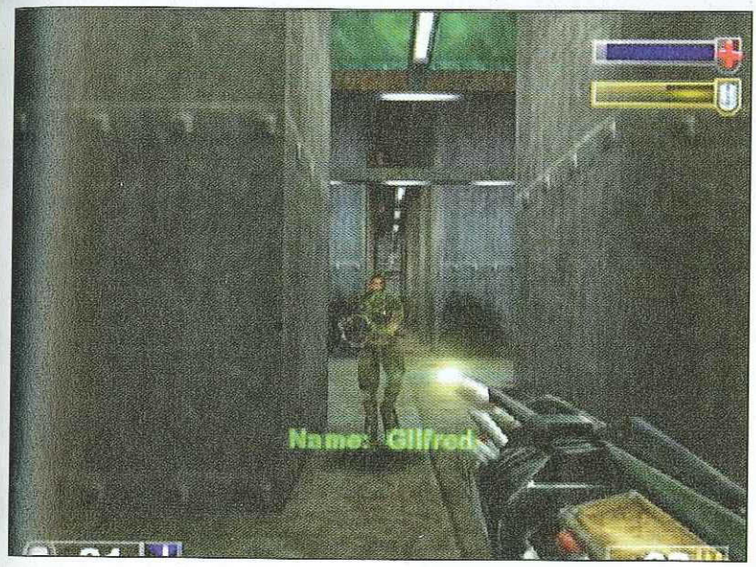
Maintenant, on arrête de rigoler.

LES ARMES DOUBLES

Dans Unreal, chaque arme à une double utilisation. Avec la manette, en pressant R, vous aurez le tir simple, et en appuyant sur le haut de la manette directionnelle la seconde arme. Ainsi, le lance-roquettes se transforme en lance-grenades, le plasma gun envoie un tir continu au lieu de petites boulles, etc. Ce double emploi est particulièrement utile car il vous permet d'atteindre des ennemis que vous n'arrivez pas à toucher avec le tir de base. Ainsi, vous pourrez utiliser la lunette de visée du sniper gun, indispensable pour bien viser.

C'est du véritable tir aux pigeons.

Il était en embuscade, le fourbe !



Cadeau !

Un joli clair de Terre.

Le "maximum damage" ne dure que quelques secondes.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

L'union fait la force.

Lorsque vous jouez en équipe, vos coéquipiers sont gérés par l'ordinateur. Mais, en tant que chef, vous avez la possibilité de leur donner des ordres. Vous pouvez leur demander d'attaquer, de défendre, de vous suivre ou de garder la position. Mais quels que soient vos ordres, sachez que vous aurez à faire les trois-quarts du travail car vos partenaires sont un peu mous. Si vous leur commandez de venir avec vous, faites attention où vous lancez vos roquettes : un accident est si vite arrivé !

Test

CANNON SPIKE

Genre	Nombre de joueurs	Jouabilité
Shoot-them-up	1 à 2	5/10

Les personnages ne répondent pas toujours à la perfection.

Graphisme 5/10

Pas mal, sans plus ! On a déjà vu mieux.

Son 5/10

Bruitages et musiques n'ont vraiment rien d'extraordinaire.

Durée de vie 1/10

Les niveaux sont peu nombreux et très courts. On finit le jeu trop rapidement.

Sorti il y a un bon bout de temps au Japon, Cannon Spike débarque pour la rentrée en France. À mi-chemin entre beat them all et shoot them up, il est censé nous prouver que Capcom sait faire autre chose que des jeux de baston et des Resident Evil. Eh bien, c'est raté ! **Landov**

Pris en sandwich.

Quelques tirs bien placés et ce "pas-beau" disparaîtra.

Arthur est le bourrin du jeu.

Charlie envoie sa furie.

Contre ce robot, BB Hood sort les bazookas.

Cannon Spike n'est pas sans rappeler certains petits jeux d'action qu'on voyait fleurir en arcade à la fin des années 80. Souvenez-vous, avec 10 F, on s'éclatait pendant près d'une heure à manier des héros armés d'énormes flingues qui tiraient à tout va. Si nos anciens Rambo ont été remplacés par des personnages de Capcom, le principe du jeu reste identique. Seul ou à deux, vous allez traverser une dizaine de niveaux infestés de robots et d'ennemis en tout genre. Sous-boss et gros monstres seront, bien évidemment, de la partie pour vous empêcher de progresser plus loin. Vous aurez à votre disposition toute une panoplie de tirs allant des ridicules petites boules aux super pouvoirs dévastateurs. Personnages Capcom obligent, vous pourrez également donner de la savate en enchaînant des mini-combos.

Ils sont tous là !

Pourtant vous laisserez rapidement tomber ce mode d'attaque, vu le nombre d'ennemis qui surgissent des quatre coins de l'écran. Il ne faut pas s'y tromper : Cannon Spike est beaucoup plus proche d'un shoot them up que d'un beat them all. En fait, on passe son temps à traverser l'écran de part en part en tirant sur tout ce qui bouge. D'ailleurs, très peu d'ennemis combattent à

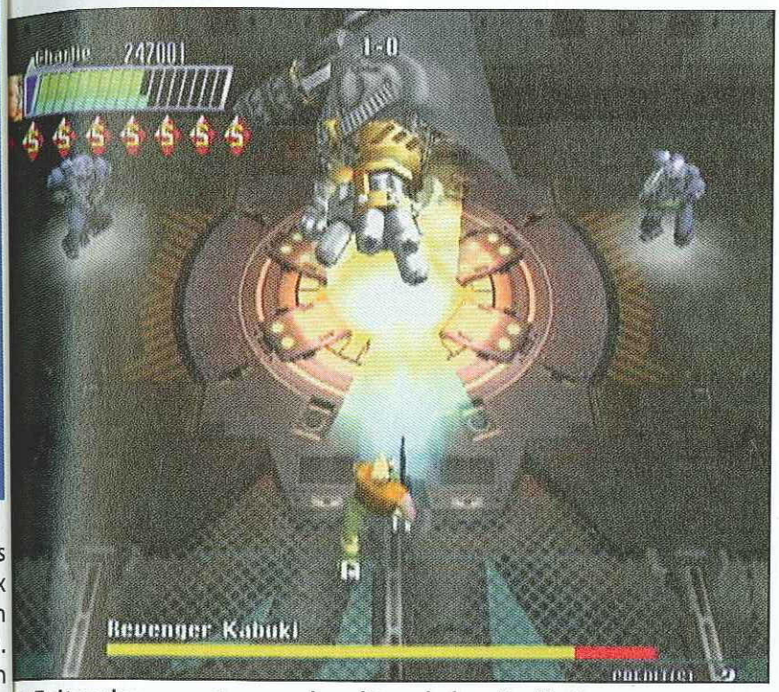
Evitez de v

mains nue
rant vous
de boules
ficiles à es
l'idée de C
une partie
un jeu de
sympa. Vo
grand fling
pendant qu
zombies so
n'est par p
On regrett
jeu n'ait pa

Le dernier bo

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	Big Ben	Vm	Dreamcast Mag	3/10

Passé les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que Cannon Spike n'a pas grand-chose pour lui.



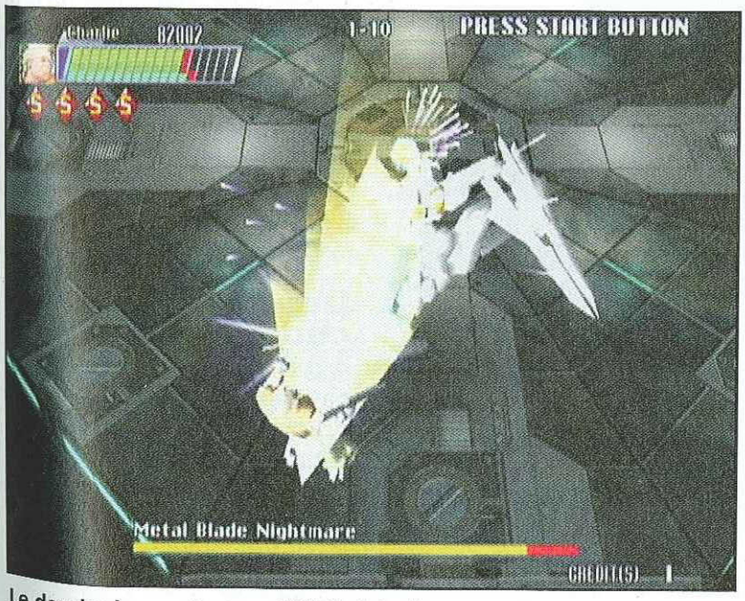
Evitez de vous retrouver dans l'axe de la mitraillette.

mains nues, la plupart préférant vous lancer une multitude de boules de feu, souvent difficiles à esquiver. En revanche, l'idée de Capcom d'avoir placé une partie de ses héros dans un jeu de ce type est plutôt sympa. Voir Cammy avec son grand flingue casser du robot pendant que Charly shoote des zombies sortis de Resident Evil n'est par pour nous déplaire. On regrette toutefois que le jeu n'ait pas été plus travaillé. Les niveaux ne sont pas assez nombreux et surtout, beaucoup trop courts ! On parvient au bout de l'histoire en une petite demi-heure, ce qui n'est pas vraiment admissible. Pour ce qui concerne l'aspect technique proprement dit, on ne peut pas dire que Cannon Spike fasse grande impression. En fin de compte, on rangera plus facilement ce jeu au rayon des daubes que dans le cercle des produits sympas.

LE PETIT MONDE DE CAPCOM

Capcom sait recycler ses personnages. Au lieu de créer de nouveaux héros, il plonge ses personnages fétiches dans un univers de shoot them up. Hormis Shiba et Simone, tous nos charmants lurons proviennent de productions précédentes. Cammy et Charlie viennent de Street Fighter 2, B.B Hood de Darkstalkers, et Megaman du jeu éponyme. Quant au gros guerrier prénommé Arthur, ce n'est autre que le charmant petit bonhomme de Ghosts and Goblins. On avait bien eu droit à Jill Valentine dans Marvel Vs Capcom 2, alors pourquoi pas ?

Charlie et Megaman sont près à tirer sur tout ce qui bouge.



Le dernier boss est assez difficile à battre.

Cammy sait manier le pétard.

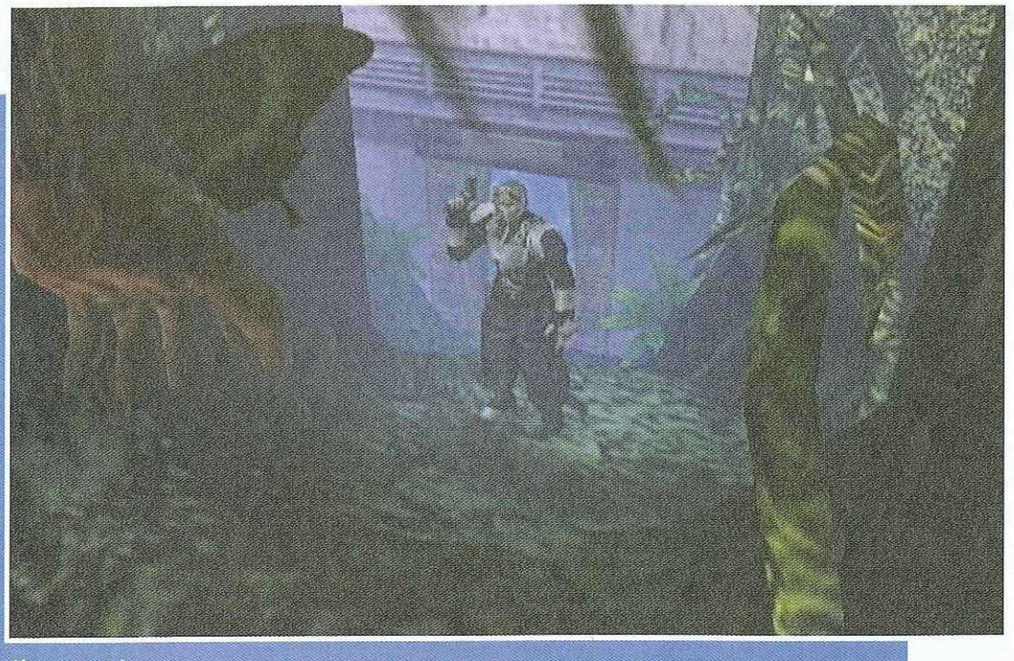
Test

Genre	Nombre de joueurs	Jouabilité	Graphisme	Son	Durée de vie
Survival Horror	1	6/10	8/10	8/10	4/10
		Le personnage est un peu rigide.	Les effets de lumières sont très réussis.	La musique est stressante à souhait.	On en fait le tour en une dizaine d'heures.

CARRIER

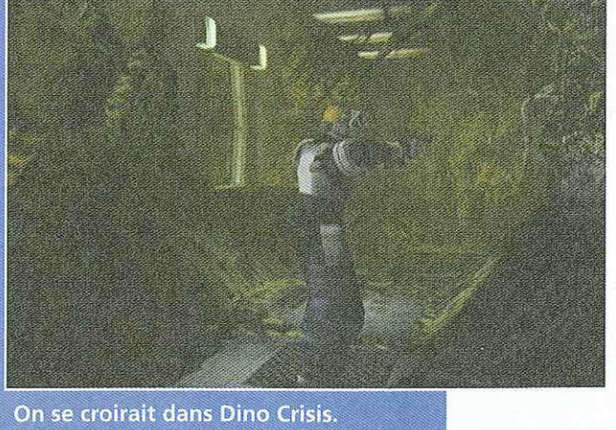
Si Capcom règne en maître sur le survival horror, certains éditeurs n'hésitent pas à nous proposer leur version du jeu cauchemardesque. Après les manoirs, les villes paisibles et les îles du Pacifique, c'est maintenant en pleine mer qu'il va falloir casser du zombie. On n'est tranquille nulle part !

Landov



Charmant !

Je suis en mauvaise posture.



On se croirait dans Dino Crisis.

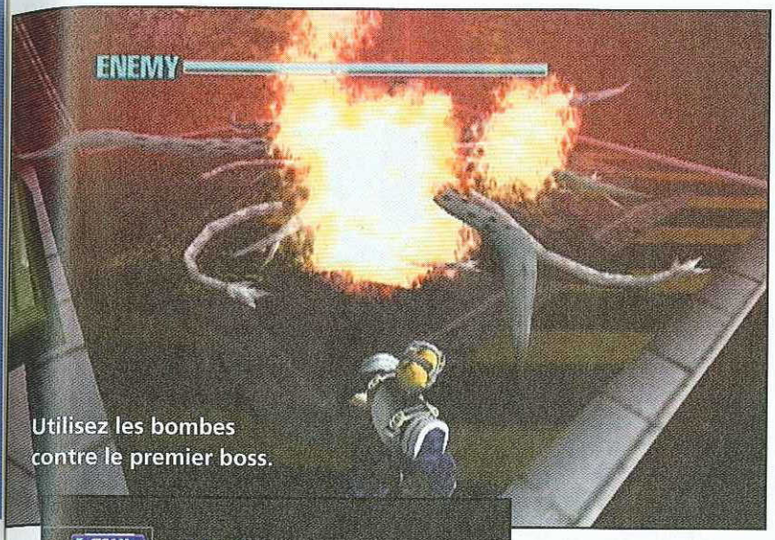
Au début du 21e siècle (autrement dit, très bientôt !), le Nord et le Sud se livrent une guerre sans relâche. Le super vaisseau de guerre *Heimdal*, envoyé en mission secrète, ne donne plus de ses nouvelles depuis plusieurs jours... Vous incarnez le lieutenant Ingles, chargé de mener à bien la mission de secours. Rapidement, votre aventure tourne au cauchemar : le bateau est infesté de zombies... On le voit, la trame de l'histoire n'est pas bien originale. Un huis-clos, un virus, une bande de zombies assoiffés de sang, quelques survivants morts de peur et vous, armé d'un gros pétard : voilà les éléments classiques du survival horror. Bien entendu, la majeure partie du temps sera consacrée à la recherche de clés et de mots de passe pour progresser dans le navire. Vous devrez également récupérer des armes et des munitions pour venir à bout de monstres toujours plus puissants.

Des bonnes choses çà et là

À première vue, ce Carrier ne paye pas de mine. Nous l'avons dit, tout est hyper classique, et le principe commence à lasser. Pourtant, en progressant dans l'aventure, on s'aperçoit que les programmeurs ont glissé çà et là quelques bonnes choses qui ajoutent de l'attrait au titre. Outre les armes classiques

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	THQ	VM, Puru Puru Pack	Dreamcast Mag	7/10

Sans être une bombe, ce Carrier est une bonne surprise, qui plaira aux fans du genre.



Utilisez les bombes contre le premier boss.

Avec mon lance-grenades, je me sens bien dans ma peau d'homme.

Votre frère est aussi à bord du bateau.

Une balle dans la tête, ça remet les idées en place.

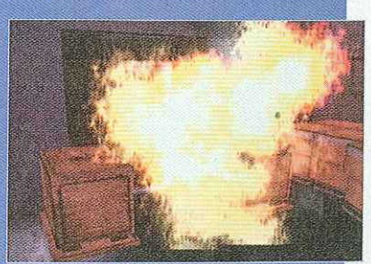
(pistolet, mitraillette, lance-grenades etc.), vous disposerez d'un outil particulièrement utile : le scope. En effet, cet appareil à infrarouges vous permet de voir dans le noir et d'analyser les personnes qui vous entourent. Vous saurez alors si vous êtes en face d'un ami ou d'un monstre. Autre point agréable, l'utilisation massive des bombes. Armé de vos T-7, vous pourrez faire exploser divers éléments du décor, ce qui vous permettra de découvrir des portes cachées ou des objets bien utiles. Certes, ce ne sont que des détails, mais qui ont leur importance quand on sait à qu'elle point le genre a du mal à se renouveler.

D'un point de vue purement technique, le jeu s'en sort bien, avec des graphismes sympas, une animation sans défauts majeurs et une bande-son très correcte. La durée de vie est un peu faible, mais une fois l'aventure terminée avec Ingles, il faut recommencer (à partir du milieu) avec sa partenaire pour finir le jeu à 100%. Pour être franc, disons que Carrier n'est pas un grand jeu mais qu'il se défend bien. Il n'est pas aussi bon que Resident Evil Code Veronica, mais on peut, sans hésiter, le préférer à Dino Crisis (le premier). Si vous adorez le survival horror, il vous plaira. En revanche, si vous en avez marre de tous ces jeux qui se ressemblent, laissez tomber !

ET QUE ÇA SAUTE

Un objet vous barre le passage, une caisse vous gêne ? Pas de problème ! Fouillez dans les armureries et équipez-vous de bombes T-7. Ne vous gênez pas, il y en a à l'infini. Placez-vous devant l'objet encombrant, déposez avec amour votre cadeau et évacuez la zone à risque. Vous pourrez ainsi découvrir des portes secrètes, des potions de vie ou des munitions. Bien entendu, les bombes T-7 font aussi la joie des zombies et de certains boss... Mais attention ! Une fois la bombe posée, vous n'avez que quatre petites secondes pour dégager.

Cette caisse vous barre le passage...



... ça y est, la voie est libre. Merci, les T-7 !

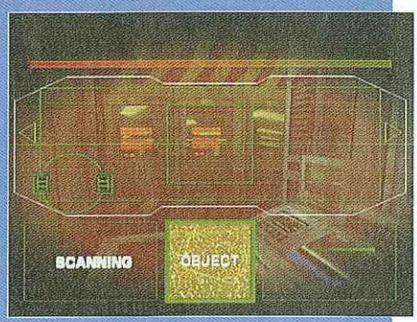
Test

CARRIER

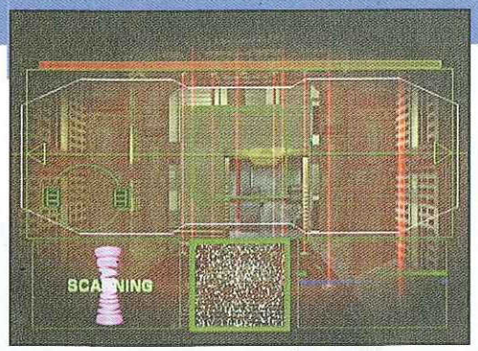
LE SCOPE

Au début de la partie, le médecin de bord vous donnera cet objet bien utile. Il a une triple fonction. Tout d'abord, il permet de voir dans le noir ainsi que de distinguer les monstres invisibles, ce qui est indispensable à certains moments du jeu. Ensuite, il détecte les objets (même au travers des murs) Ainsi, plus la peine de passer des heures à fouiller des pièces de fond en comble, un coup de scope et le tour est joué. Enfin, et c'est peut être le plus important, il permet de déterminer la nature de la personne que vous avez en face de vous. Il arrive en effet que des zombies se fassent passer pour des survivants. Heureusement, grâce à votre appareil, vous pouvez démasquer ces petits malins.

Sans le scope, je ne l'aurais pas vu.



Il y a un objet dans l'armoire.



Il faut passer sans toucher les lasers.

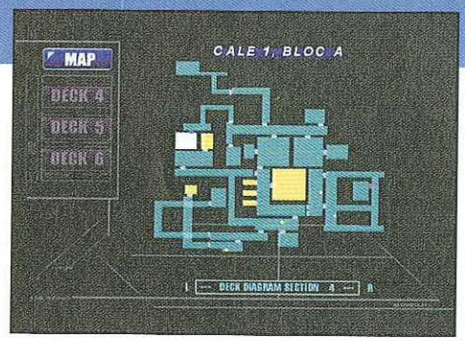
Des zombies sortent de ces œufs immondes.

Vous rencontrerez certains survivants un peu ramollis du bulbe.

Qui êtes-vous ? Un mutant ?

Dégommez ces zombies pendus par les pieds.

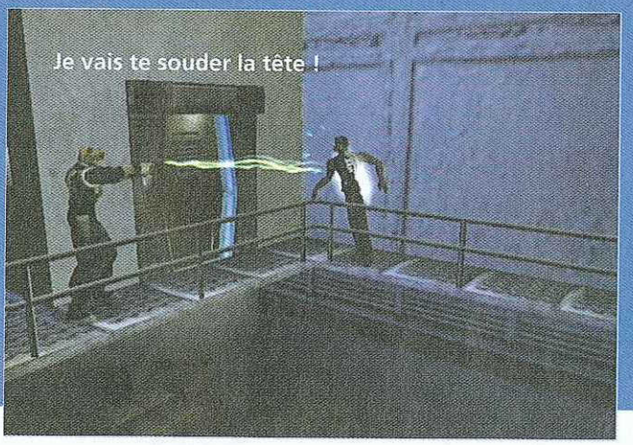
Au lance-grenades, c'est tout de suite plus simple



Le *Heimdal* est un vrai labyrinthe.

LE SOUDEUR

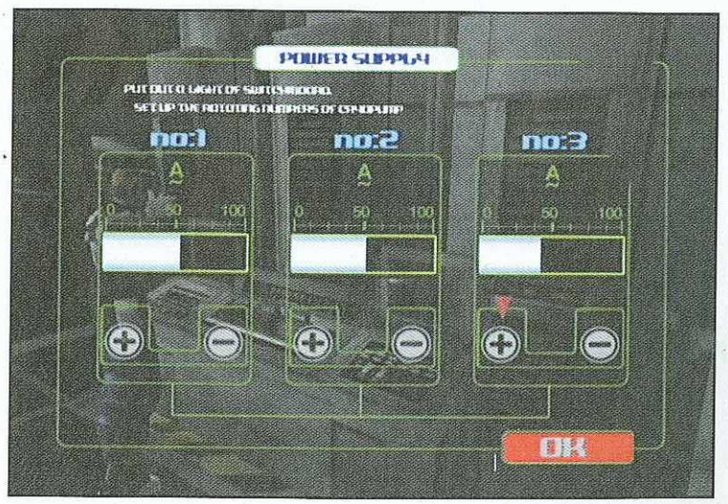
Comme dans tout survival horror, vous possédez, en sus de votre pistolet, une petite arme que vous pouvez utiliser à l'infini. Ici, c'est à coups de soudeur que vous pourrez vous défaire des ennemis collants. En fait, cette arme ne doit pas être considérée comme un outil de secours. Si vous la maniez correctement et que vous gardez les monstres à bonne distance, elle s'avérera très meurtrière.
En se débrouillant bien, on peut arriver à la moitié du jeu sans tirer le moindre coup de feu — à l'exception des combats contre les boss). C'est bien pratique, on fait de grosses économies de munitions.



Oh ! Qu'il est moche.

LE LOCK

Au moment où vous braquez un monstre, un petit triangle bleu apparaît sur le corps de celui-ci. Cette marque peut être à hauteur du pied, de l'épaule ou de la tête. Vous pouvez ainsi choisir facilement sur quelle partie du corps tirer. Ce système est bien pratique, notamment lorsqu'il y plusieurs monstres à l'écran, puisque vous pouvez décider lequel vous aurez le plaisir d'abattre en premier.



Le jeu est rempli de petits problèmes tout simples.

Test

Genre
Combat aérien

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
4/10
La prise en main n'est pas évidente et entraîne un certain degré d'imprécision. C'est dommage et assez gênant.

Graphisme
5/10
Les avions sont bien modélisés, mais de nombreux effets d'aliasing entachent le tout. Certains décors sont originaux, mais souvent vides.

Son
5/10
Les musiques sont discrètes et les bruitages classiques bien accordés à l'ambiance. Le tout n'est pas transcendant, mais très supportable.

Durée de vie
6/10
Même si les briefings sont clairs, les missions deviennent de moins en moins évidentes. Outre la difficulté croissante, le mode versus offre une dimension supplémentaire.

IRON ACES

Certains jeux ont du mal à trouver leur public. Iron Aces ne le trouvera peut-être même jamais. Il ne plaira sûrement pas aux fans de simulation et convaincra moyennement les amateurs de tir en plein ciel. Quant à moi, j'ai le mal de l'air…

Kim

Le coucher de soleil donne une autre dimension au combat.

Abattu en plein vol… Joli carton !

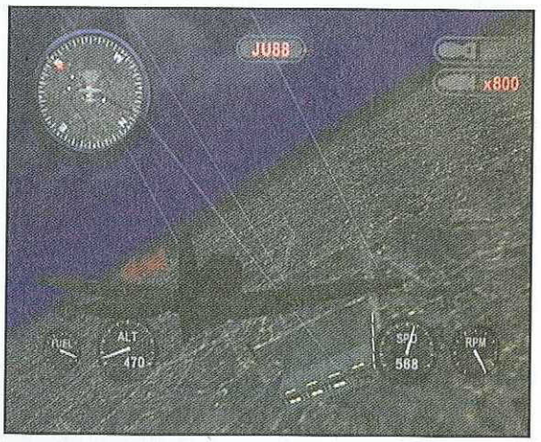
La mission est simple : suivez votre commandant.

Amis pilotes, vous devez faire vos preuves en pleine guerre : la flotte aérienne allemande est oppressante et les Japonais vous menacent. Etant donné les forces en présence, il semble dès lors évident que les développeurs Marionette se sont largement inspirés de la Seconde guerre mondiale, tout en prenant quelques libertés avec l'Histoire… De cette époque, sont issus les mêmes types de conflits et le design fidèle de certains avions de chasse. Le reste n'est que pure fiction, comme ces modèles imaginaires d'avions de combat et cette géographie pour le moins fantaisiste, puisque le Japon se nomme ici "Yamato". Comme toute recrue qui se respecte, vous devez accomplir diverses missions : repérage des lieux, défense des installations radio, sauvetage de patrouilles en détresse, attaque des bases ennemies… En fait, les objectifs se rejoignent, avec au programme principal des courses-poursuites en avion et le bombardement d'installations et de navires de guerre adverses. Ces deux actions, qui constituent la base du jeu, se retrouvent dans le mode Versus (Air Battle et Naval Battle), s'avérant sympathique et bien pensé. Vous pouvez y jouer seul contre l'ordinateur, contre un ami, ou à

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	Xicat Interactive	VM	Dreamcast Mag	2/10

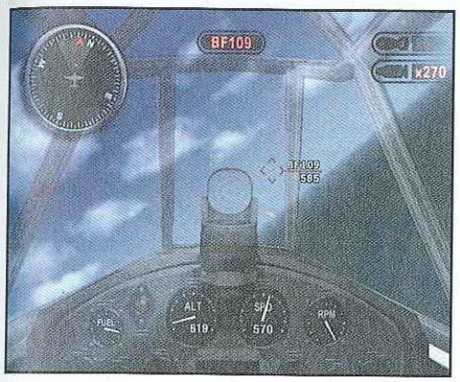
Pas de quoi se précipiter chez son revendeur. Les amateurs de sensations fortes devront chercher ailleurs leur dose d'adrénaline.

Approchez-vous de la cible en profitant de l'effet de surprise pour contre-attaquer.



C'est beau une ville la nuit...

Bingo, ça c'est du bombardement !



La vue du cockpit est plutôt bien rendue.

Vue de face... Cinq autres angles sont possibles.

deux contre l'ordinateur. Le fait de jouer à deux vous permet de former une flotte en cours de partie, c'est-à-dire de choisir d'autres équipiers et de leur donner des ordres (attaquer, défendre, bombarder...).

Redresse... mais redresse, quoi !

La maniabilité a tout pour être simple, avec un bouton pour chaque fonction et les gâchettes de la manette pour orienter les ailerons. Mais en plein vol, c'est une autre paire de manches (à balai !). Et les non-initiés peinent à remettre leur appareil dans l'axe. En effet, même si l'avion n'est pas sensible au sens du vent (et qu'il ne décroche jamais, ce qui suffira à horrifier les puristes de simulation !), il a tendance à partir dans tous les sens si on le contrôle mal... Ce qui arrive plus souvent qu'on ne le voudrait (hélas ! les sacs en papier ne sont pas offerts en bundle). Ce titre paraît en fait destiné aux joueurs en quête de shoots simples et artificiellement difficiles, qui trouveront sans doute leur compte dans les poursuites aériennes – s'ils ne décident pas de sauter en parachute entre-temps... Car, comble de la tristesse, aucun effet visuel ne montre la réussite des tirs, et les encouragements par radio ne sont pas suffisants pour saluer vos périlleuses victoires. De plus, le jeu bascule sans cesse entre des passages à vide (où vous volez sans rien faire), et des moments ardus, comme ceux des bombardements qui demandent une attaque au ras du sol. Le problème est qu'une fois la bombe lancée, la caméra change d'angle pour montrer si la cible a été atteinte. Or, pendant ce temps, vous pilotez toujours l'appareil, mais sans rien voir. D'où des accidents fatals... Les tirs requièrent en fait une précision que la maniabilité n'autorise pas. De quoi changer l'issue de la guerre.

AVIONS DE GUERRE

Les appareils que vous pilotez sont bien sûr les stars du jeu. Ils ont tous des capacités différentes (vitesse, armement, mobilité...) adaptées à chaque fois aux objectifs des missions. Vous récupérez assez vite un nombre important de modèles, différents selon les modes de jeu. Au cours de la partie, vous pouvez admirer leur modélisation grâce aux angles de vue proposés.

Avant de monter à bord, examinez votre engin.

Test

Genre	Nombre de joueurs	Maniabilité
Action-Shoot	1 à 2	4/10

Le système de tir n'est pas très bien pensé.

Graphisme 4/10

Les boss sont corrects, le reste est laid.

Son 4/10

Les musiques sont assommantes.

Durée de vie 1/10

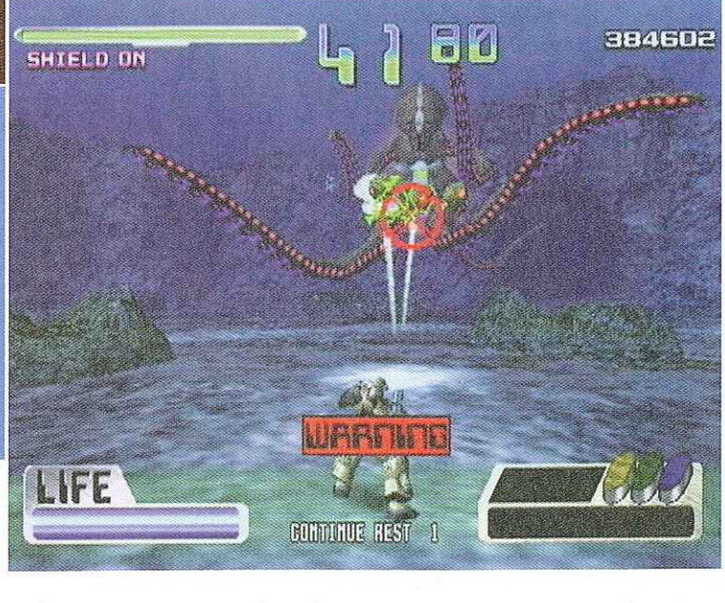
Lamentable, on le finit en 15 minutes.

CHARGE N **BLAST**

Dans la logithèque de la Dreamcast, il y a les grands jeux, les jeux moyens, les mauvais jeux et, parfois, des trucs étranges venus d'ailleurs. Ces derniers sont souvent difficiles à cerner, se veulent originaux et novateurs, mais ratent complètement leur tentative, et font pleurer par la même occasion les joueurs qui les achètent... Tiens, en voilà un ! **Landov**

En pleine tête !

On a droit à un petit replay à chaque fois que l'on détruit un boss.



La pieuvre est le boss le plus difficile à abattre.

De gros vilains monstres venus de l'espace sèment la pagaille sur notre jolie planète... Heureusement, les autorités décident d'envoyer trois super agents très costauds pour rétablir la situation. Johnny, Pamela et Nicholas vont enfiler leur armure de super héros, astiquer leurs pistolets et aller casser de l'alien.

Prêts ?...

Charge N Blast ressemble à une sorte de shoot them up un peu spécial. Le personnage que vous incarnez est bloqué au bas de l'écran et doit détruire tout ce qui s'approche d'un peu trop près. Vous ne pouvez ni avancer, ni reculer, mais seulement vous déplacer de gauche à droite en utilisant les touches L et R. Le stick analogique (ou la croix) vous sert seulement à déplacer le viseur. Le jeu est une succession de courts tableaux qu'il vous faudra nettoyer le plus rapidement possible pour passer au stage suivant. La particularité du jeu réside dans le principe de tir, puisque, avant de tirer, il faut, charger son arme (d'où le titre !). À chaque bouton est assimilé un tir particulier. Le bouton B permet de charger des roquettes, le bouton X des missiles à tête chercheuse, etc. Une fois l'arme chargée, on déclenche le feu en appuyant sur A. Il faut donc en perma-

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Maintenant	THQ	Puru Puru Pack	Dreamcast Mag	**2/10**

Charge N Blast est un petit jeu qu'il faut vite oublier.

Il est pas beau, mon gun ?

nence appuyer sur deux boutons pour pouvoir envoyer quelque chose. Quel est l'intérêt d'un tel système ? Eh bien, on se le demande encore. Loin de conférer au combat un certain attrait, il a plutôt tendance à rendre l'action brouillonne. Appuyer sur L ou R pour éviter les tirs ennemis tout en visant avec la croix et en chargeant une arme avant de tirer devient particulièrement difficile lorsque les monstres sont nombreux. Si l'on ajoute à cela qu'on ne voit les projectiles adverses qu'au dernier moment, on comprend pourquoi l'énervement monte vite.

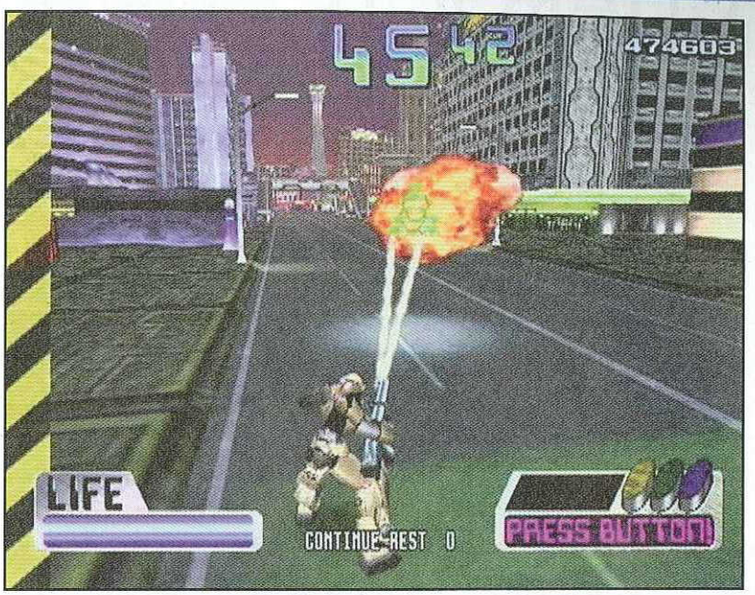
Partez !

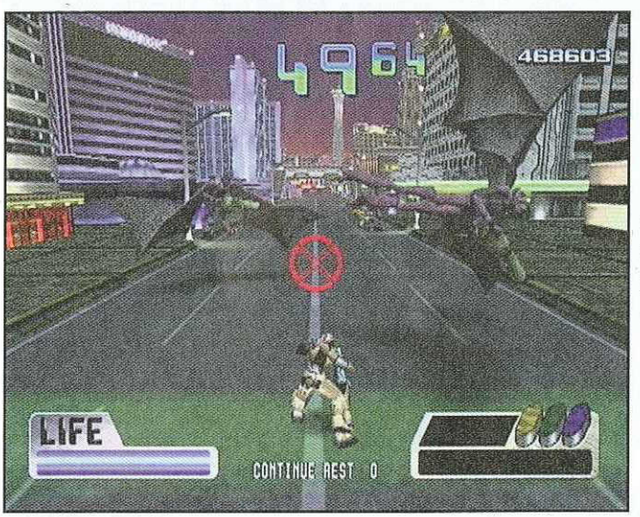
Mais rassurez-vous, cet aspect brouillon du jeu ne vous empêchera pas de le terminer, puisque CNB remporte la palme du jeu à la durée de vie la plus courte. On compte au total cinq stages, qui se terminent chacun en moins de trois minutes (sans exagération). Faites le calcul ! Le mode time attack vous permet même d'arriver au bout de l'action en dix minutes. Les plus acharnés s'amuseront à le finir en mode hard avec les trois personnages (plus les deux cachés), mais cela ne devrait pas leur prendre plus de deux petites heures. Le jeu à deux ne sauve pas plus le produit, puisqu'on retrouve les mêmes défauts qu'en mode solo et qu'en plus, l'animation a quelque peu tendance à cafouiller...

Pour toutes ces raisons, Charge N Blast ne présente pas un grand intérêt et ne satisfera même pas les fans de shoot un peu bourrin.

Trop tard pour éviter cette boule de feu !

Il ne faut pas hésiter à remettre une roquette dans le tas, au cas où...





Ces gros vampires sont très coriaces.

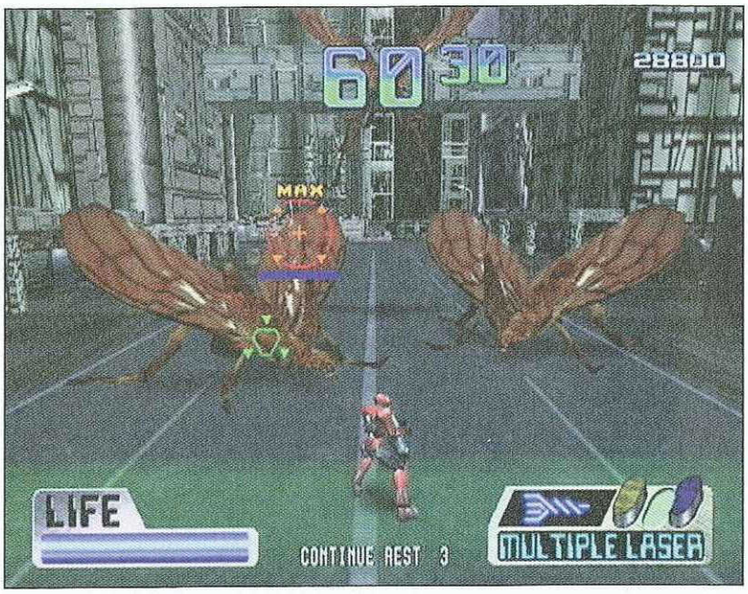
LES BOSS

Le premier boss a un générateur sur le front, il ne faut vraiment pas être doué pour le rater !

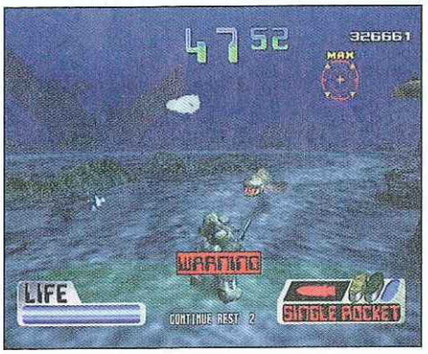
Les seuls moments un peu délicats du jeu sont les combats contre les boss car certains sont assez coriaces. Mais quel que soit l'ennemi, la technique est toujours la même, il faut d'abord détruire son bouclier avant de pouvoir le blesser. Au début du combat, une rapide séquence vous montre où se trouve le générateur du bouclier (souvent sur l'abdomen du monstre). Une fois celui-ci détruit, le combat devient un véritable jeu d'enfant.

Test

CHARGE N **BLAST**



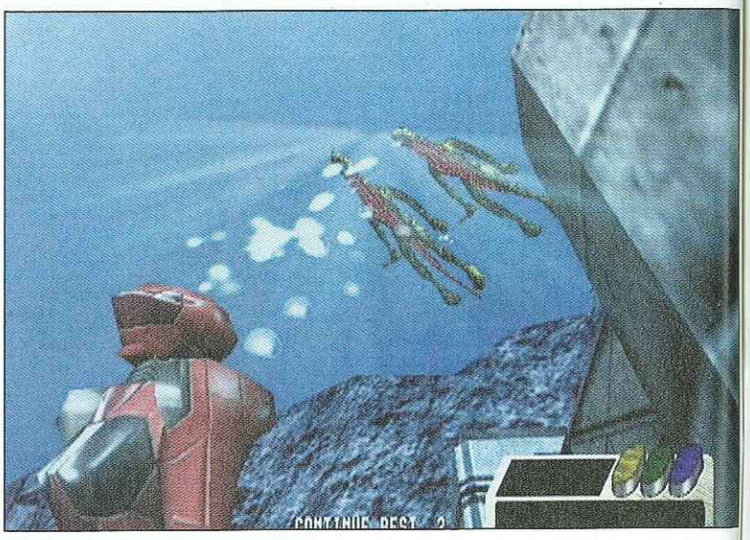
Des papillons géants vous tombent dessus.



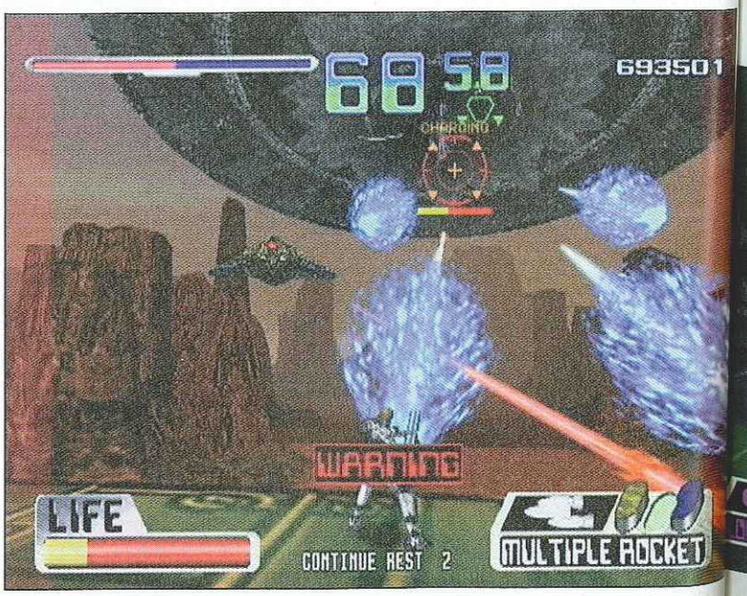
Sous l'eau, les poissons se jettent sur vous de tous les côtés.

Dans ce stage, un ami vient vous donner un coup de main.

Le monstre disparaît dans une gerbe de sang vert.



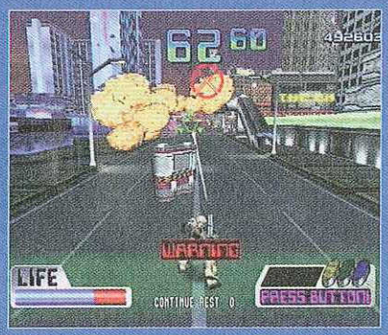
Fâcheuse situation...



Le dernier boss ne lésine pas sur les moyens pour vous anéantir.

LE GRAND NETTOYAGE

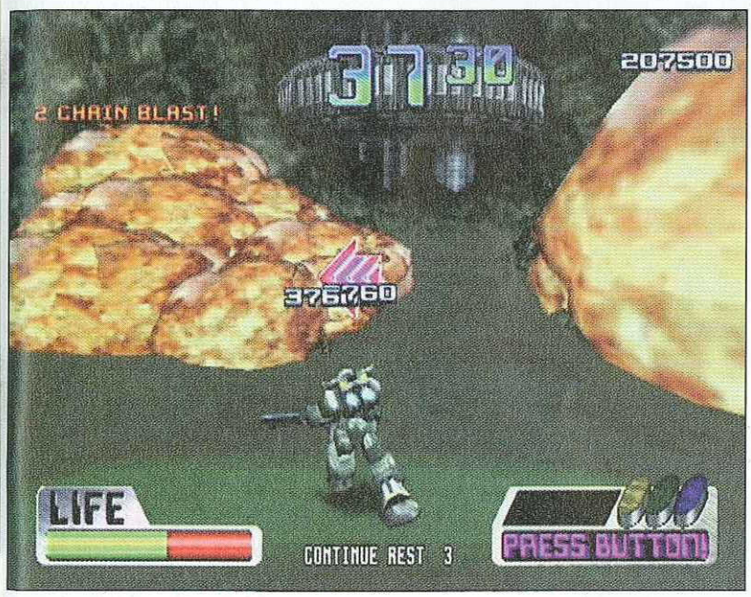
La meilleure manière de gagner des points est de détruire un maximum d'éléments du décor. Les immeubles, les voitures, les forêts, les montagnes..., tout peut être réduit à l'état de poussière. En quatre ou cinq roquettes bien placées, on peut refaire le paysage à sa manière. En sus des points collectés, ce gentil bourrinage vous permettra de mettre à jour des trousses de secours et des petits bonus.



Un bonus surgit des flammes.

Avant nettoyage...

... et après.



Rien de tel qu'une bonne grenade pour faire le ménage.

Ce Godzilla est plus gros que dangereux.

LE WARNING

Un laser blanc vous arrive droit dessus alors que vous lockez ces monstres.

Nous l'avons dit, l'un des principaux défauts du jeu est que vous voyez très mal les tirs ennemis vous arriver dessus. Heureusement, vous êtes doté d'un radar qui vous avertit lorsque vous êtes pris pour cible. Dès que "Warning" apparaît en bas de l'écran, utilisez les touches L et R pour vous déplacer latéralement. Le radar reste pourtant d'un intérêt limité, puisqu'il est presque en permanence en alerte et qu'il ne vous indique pas de quel côté arrivent les tirs.

À deux, ça blaste sec !

Test

Genre	Nombre de joueurs	Jouabilité
Action	1	7/10

SPIDER-MAN

Spider-Man, l'une des figures incontournables de la collection Marvel Comics, vient tendre sa toile dans un jeu attendu depuis longtemps par les fans. Alors, est-il à la hauteur des espérances ? **Kim**

Vraiment simple compte tenu des actions proposées. De plus, Spider-Man réagit au quart de tour.

Graphisme 4/10

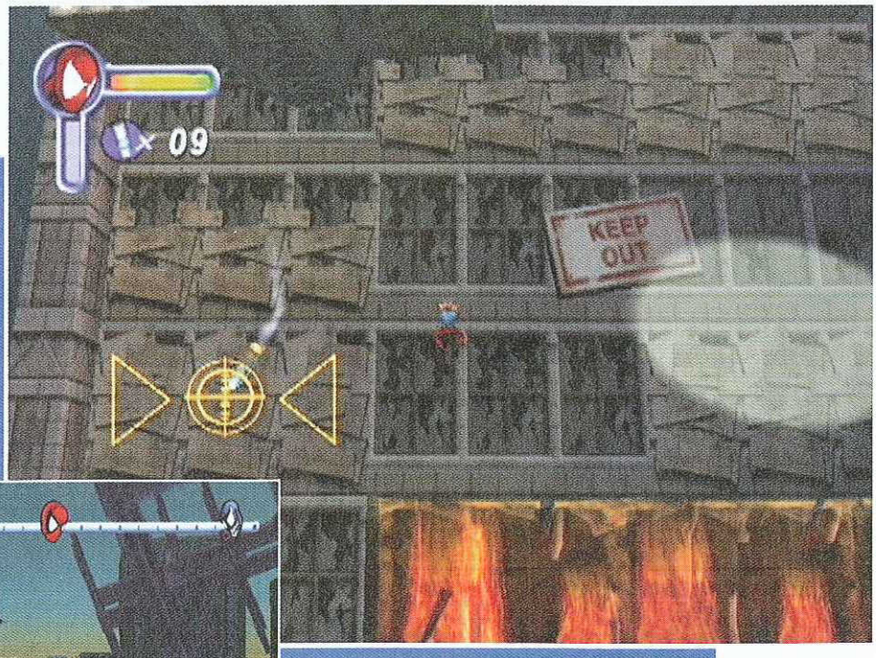
Les cinématiques ne sont pas renversantes. De plus, il y en a souvent ! Seul Spider-Man s'en sort, et c'est heureux pour lui.

Son 3/10

Les doublages sont bons et égaient le jeu, mais la musique fade.

Durée de vie 4/10

Malgré un nombre de stages honorable, la grande facilité raccourcit le tout. Restent les nombreux bonus annexes... Mais, bof...



Poursuivi par un hélicoptère, il faut à tout prix éviter ses tirs.

Ne vous laissez pas distancer par Venom.

Rien de tel qu'un viseur pour ne jamais manquer sa cible.

On serre bien le tout, puis on l'envoie ailleurs.

Incontestablement, dans ce jeu, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait de Peter Parker une vraie araignée. Rappelons aux néophytes que ce jeune-homme fut mordu lors d'une expérience de laboratoire par une araignée radioactive qui a transféré ses caractéristiques dans son ADN. Il lui est donc possible de s'élancer de toit en toit, suspendu à un fil, d'anticiper les pièges grâce à son sixième sens, de s'agripper aux murs et même au plafond, et de porter des objets pesant jusqu'à dix tonnes. On a, dans le jeu, une variété d'actions extrêmement large. C'est pourquoi, tout au long des 34 niveaux qui composent le jeu, on retrouve un choix de missions plutôt vaste : rejoindre un bâtiment par les toits, échapper aux tirs d'un hélicoptère, sortir d'un labyrinthe, abattre des boss, sauver des otages, détruire des générateurs de symbiotes, course-poursuite en temps limité, et j'en passe.

Plaisir mitigé

On pourrait croire qu'avec ce flot d'aventures, la maniabilité est ardue. Eh bien non ! Au contraire, tout en restant simple, elle permet un grand champ de manœuvres. Spider-Man peut attaquer un adversaire à coups de pied et de poings, enchaînant même des combos, et tout ça avec deux touches seulement ! Il pourra

Disponibilité
Fin Septembre

Éditeur
Activision

Accessoires
VM

Note d'intérêt **5/10**

Ce jeu offre une bonne approche du comics, mais il souffre encore de nombreux défauts.
Dommage... avec un peu plus de travail, il aurait pu faire un hit.

ENTRAÎNEMENT

Ici, il faut atteindre ce triangle violet le plus vite possible.

Devenir une super araignée n'est pas une mince affaire. Alors, pourquoi ne pas visiter le mode entraînement, histoire d'accroître votre vitesse, l'enchaînement de vos coups ou la précision de vos tirs ? Deux niveaux de difficulté, plusieurs circuits et différents ennemis vous y attendent. Le tout est chronométré, ainsi vous ne pourrez que progresser.

Tirez sur vos ennemis, mais épargnez vos alliés.

aussi surprendre un adversaire par-derrière. L'action, quant à elle, reste fluide. Cependant, ce sont les plans de caméra qui se révèlent gênants. La caméra a tendance à bouger dès que l'on s'arrête, rendant la progression difficile, notamment quand on va de pilier en pilier. Par ailleurs, même si le jeu dispose de trois niveaux de difficulté, il reste dans l'ensemble beaucoup trop facile, ce qui diminue considérablement sa durée de vie. La réalisation est moyenne et les décors sont assez vides, particulièrement dans les intérieurs. Les cinématiques ne font pas honneur à la Dreamcast, et même si le héros est superbement modélisé, on ne peut pas en dire de même pour les autres personnages.

pour conseiller et guider Spider-Man : la chatte noire, Daredevil, la torche humaine, Punisher, et Captain America. Mais aussi, ses éternels ennemis : le Scorpion, Rhino, Lézard, Venom, le docteur Octopus, Carnage. On y croise des amis, comme Jameson ou Mary Jane. Si vous êtes collectionneur, vous allez être aux anges : on débloque le CV de chaque personnage croisé, on trouve les couvertures originales des comics que l'on pourra contempler tout son soûl dans la partie galerie ; on récupère des costumes pour Spider-Man (tous tirés du comics), ainsi que les story-boards des cinématiques. Bref, de quoi satisfaire les plus fervents admirateurs.

Tout le monde est là !

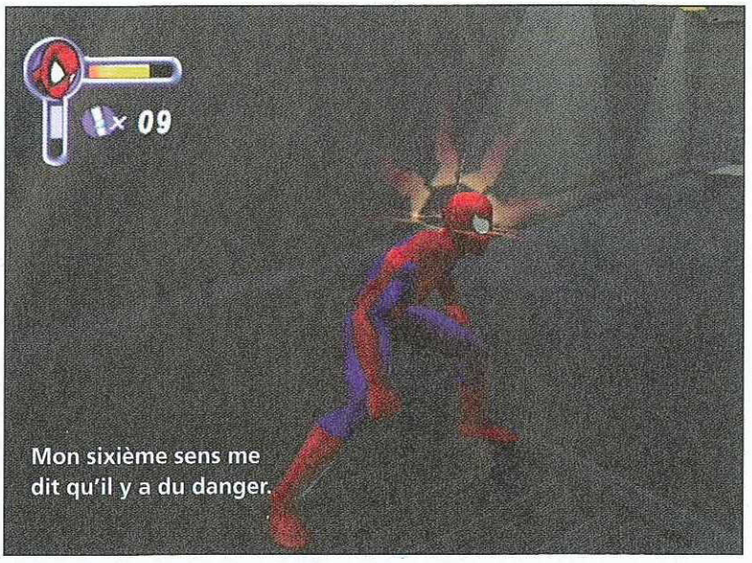
Ce sont surtout les connaisseurs qui apprécieront le jeu. Le scénario est fidèle à l'esprit de la série (un faux Spider-Man ternit l'honneur du vrai) et réussit à réunir intelligemment bon nombre de nos vieilles connaissances. On trouve des alliés

Spider-Man hibernerait-il dans son cocon jusqu'à ce que les beaux jours reviennent ?

Après l'avoir attrapé par-derrière, on le pousse en avant.

Test

SPIDER-MAN



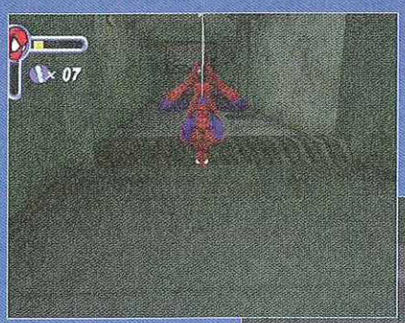
Mon sixième sens me dit qu'il y a du danger.

Voici une armure très efficace qui sert aussi de seconde vie.

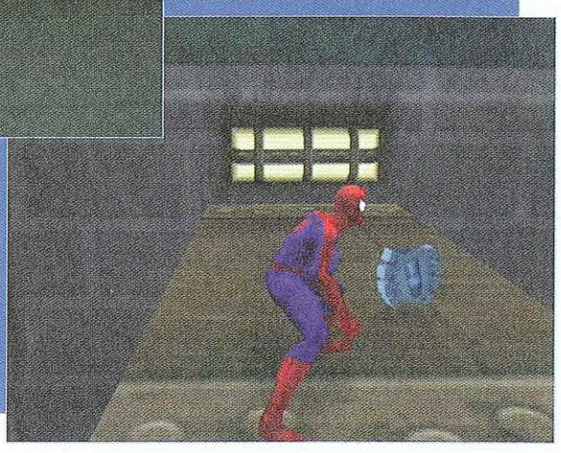
C'est par les plafonds que vous trouverez la sortie du labyrinthe.

TISSER SA TOILE

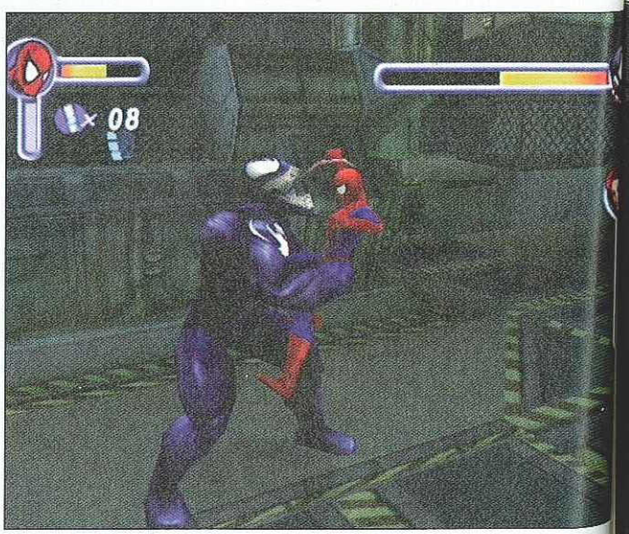
Ce qui fait tout le charme de Spider-Man et qui le différencie des autres super héros, c'est sa toile. En fait, notre héros est pourvu de lance-toiles à ses deux poignets. Il peut tirer un seul fil qui lui permettra de se balancer, d'emmailloter ses ennemis dans sa toile pour les lancer sur le côté, de former une boule beaucoup plus puissante ou un cocon autour de lui qu'il fera exploser, causant des dégâts à tous les ennemis alentours. Ses toiles lui permettent aussi d'enclencher des interrupteurs à distance. Pour plus de précision dans la visée, il peut zoomer. Cependant, ses toiles ne sont pas inépuisables et il faudra les recharger avec des cartouches disséminées sur le parcours.



Position de veille pour Spider-Man.



Voici une recharge pour vos lance-toiles.



Venom a l'air de tenir beaucoup à Spider-Man.

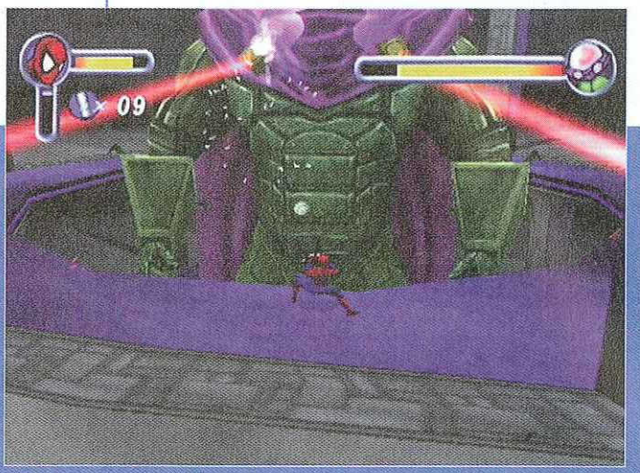
Une pelote confectionn

En trouvant ne feront pas

LES BOSS

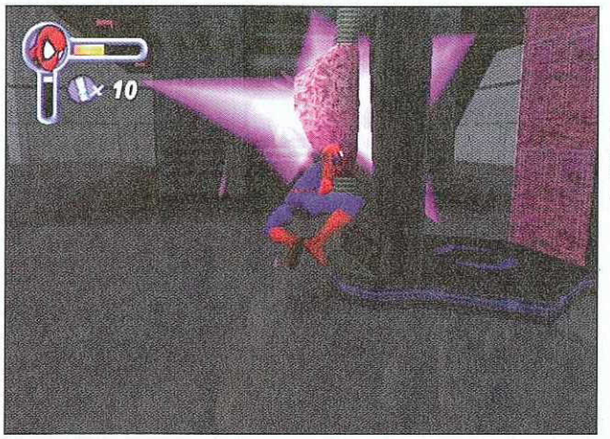
De temps en temps, vous croiserez des boss qui sont les ennemis les plus acharnés de Spider-Man. Comme tout le reste du jeu, les combats contre les boss se révèlent variés. Certains ne nécessiteront pas de combat au corps à corps direct ; d'autres vous tendront des pièges. En fait, chaque boss a son point faible, et il faudra le trouver pour le vaincre.

Il faut éteindre ce champ si on veut toucher le Dr Octopus.



Mysterio aurait-il la folie des grandeurs ?

Une pelote de toile gentiment confectionnée pour les lézards.



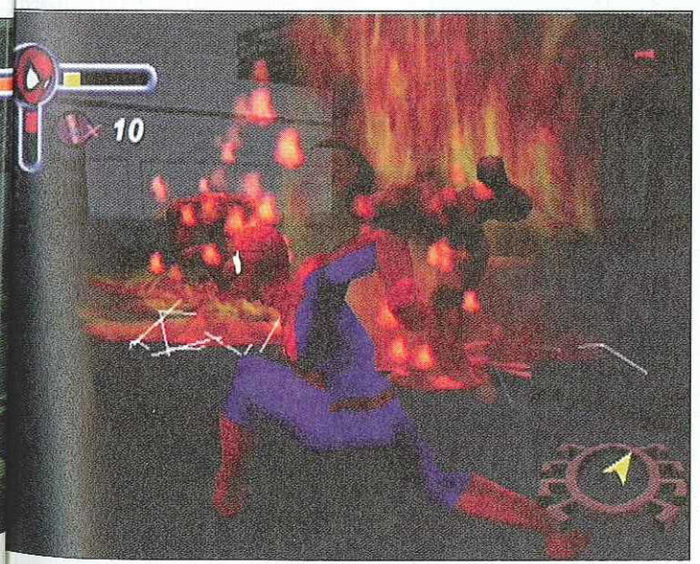
Détruire les générateurs... je suis là pour ça.

LES COSTUMES

Non, vous ne rêvez pas, c'est bien un costume des Quatre Fantastiques.

Au fur et à mesure du jeu, vous débloquerez des costumes que vous pourrez faire endosser à votre héros. Si quelques-uns n'ont qu'une fonction esthétique et sont calqués du comics (tels ceux de Ben Reilly), la plupart renforcent votre personnage. Par exemple, le symbiote noir récupéré à la fin du jeu a une réserve de toile illimitée. D'autres vous donneront l'invincibilité... Mais certains vous pénaliseront, comme Peter Parker, qui ne peut porter que deux recharges de toile.

Un costume pris à Ben Reilly.



En trouvant les recharges spéciales, les symbiotes ne feront pas long feu.

Test

Genre
Survival Horror

Nombre de joueurs
1

Jouabilité
3/10

Le jeu est bogué ! Vers la fin, dans certaines salles, la caméra "oublie" parfois de changer de vue, vous laissant errer sans fin...

Graphisme
5/10

C'est joli, mais très sombre, et on ne profite pas des décors. Un effet de flou sur les cinématiques dégrade quelque peu leur qualité.

Son
6/10

Les voix sont de très bonne qualité, mais les bruitages n'ont rien d'exceptionnel.

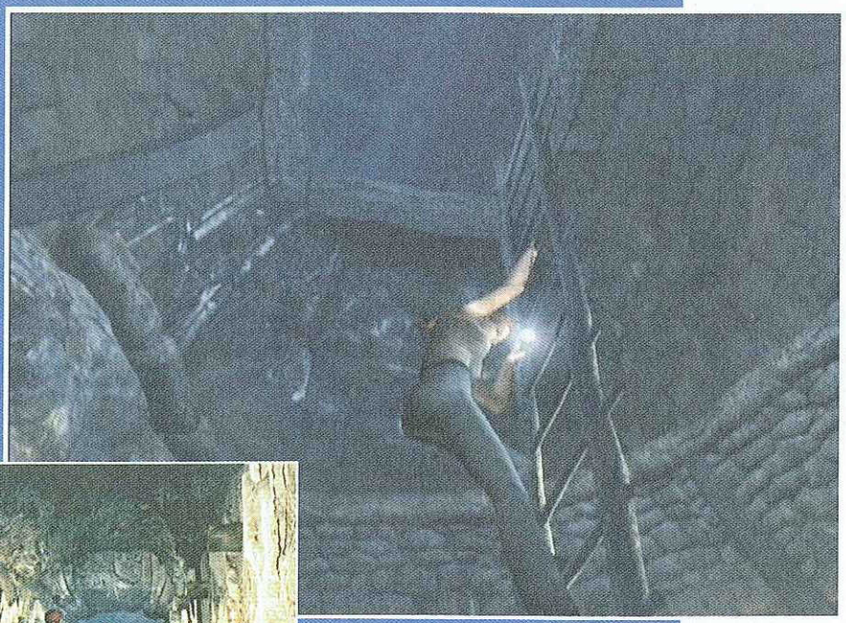
Durée de vie
6/10

Ne vous attendez pas à des semaines de jeu, mais plutôt quelques longues journées durant lesquelles vous devrez parcourir les deux scénarios.

ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE

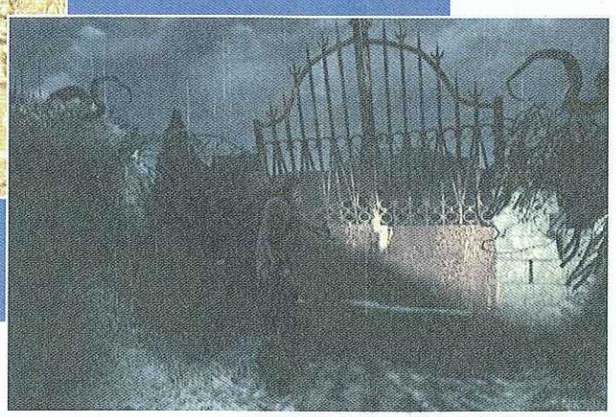
Le nouveau cauchemar arrive... mais heureusement, à deux, on se sent moins seul ! Avec deux GD, deux scénarios, deux héros et une ambiance exceptionnelle, Alone in the Dark : The New Nightmare est un titre qui restera dans les annales.

Cheub



Les déplacements sont assez bien décomposés, il suffit d'admirer la pulpeuse Aline descendre une échelle pour s'en convaincre.

En de rares occasions, les deux héros se retrouvent et s'entraident, avant de se séparer à nouveau.



La lampe de poche est non seulement très pratique, mais son rayon lumineux est très bien réalisé.

Shadow Island est une île bien mystérieuse où se déroulent des événements plus qu'inquiétants. C'est pour élucider son mystère que les deux héros du jeu, Edward Carnby et Aline Cedrac, s'y rendent. Mais, bien entendu, rien ne se passe comme ils l'avaient prévu. À leur arrivée, l'avion dans lequel ils s'étaient embarqués s'écrase et ils se retrouvent séparés sur l'île, isolés du reste du monde... Que vous jouiez avec l'un ou l'autre des deux héros, vous serez tout d'abord immergé dans une ambiance sombre et inquiétante. Le jeu se déroulant la nuit, pendant un orage, la visibilité est très réduite, et le danger si omniprésent que le moindre bruit de tonnerre vous fera sursauter.

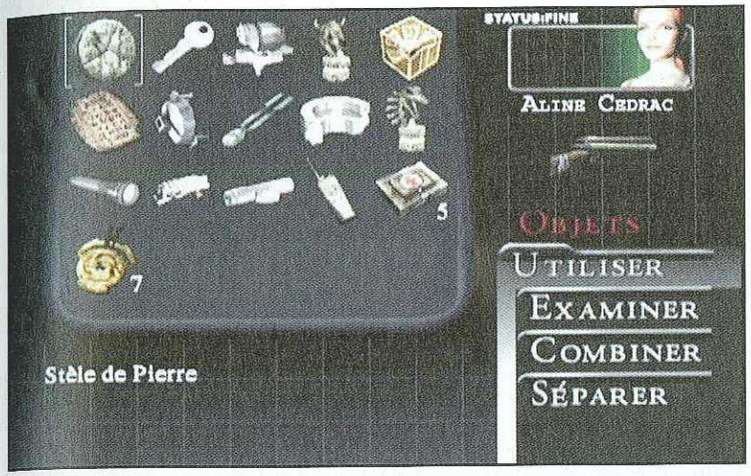
Fuir ou ruser

Immédiatement, vous êtes confronté à des monstres que vous mourez d'envie d'occire pour qu'ils vous laissent tranquille. Malheureusement, cette attitude intrépide n'est pas le meilleur choix : en effet, comme dans tout survival horror qui se respecte, les munitions sont en nombre très limité et il faut les économiser au maximum pour espérer progresser dans le jeu. La meilleure tactique est donc la fuite, ou la ruse... Car, si nos héros sont vulnérables dans la pénombre, la lumière, elle, est l'ennemie des monstres. C'est pour cela

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt
Maintenant	Infogrames	VM, Kit de vibration	Dreamcast Mag

3/10

Un bon jeu, qui innove dans le genre avec l'apparition de la lampe de poche. Dommage que la version finale soit boguée (même si ces bogues sont rares) : ça ruine le jeu.



Voilà un inventaire bien chargé !

qu'Edward et Aline sont chacun équipés d'une lampe de poche (aux piles inusables !). Grâce à elle, ils éclairent le décor et repèrent les objets dissimulés à ramasser, qui scintilleront dans le rayon de lumière. Mieux encore : ils pourront aussi aveugler certains monstres (qui s'éloigneront alors et leur laisseront quelques secondes de répit).

Ménagez vos amulettes !

L'aventure se déroule dans différents endroits, mais la plupart du temps, on se promène dans un grand manoir regorgeant de monstres et d'énigmes qui pimentent l'aventure. Pour vous aider à résoudre les énigmes, vous trouverez çà et là des documents remplis de textes, qui vous donneront parfois quelques indices pour progresser.

Parmi les objets usuels, on compte surtout les trousses de soins, des armes et leurs munitions, mais aussi des amulettes de sauvegarde. C'est grâce à elles que vous enregistrez votre partie. Il ne faut pas les gaspiller : elles sont en nombre limité et disparaissent après chaque utilisation... Le bestiaire du jeu mélange zombies dégoulinant de sang et monstres étranges venant d'autres dimensions, avec, naturellement, quelques boss qui gardent les passages importants du jeu.

Cette boîte incidemment posée sur la table renferme des munitions pour votre arme.

Déplacer une lourde armoire pour faire apparaître une porte, c'est un travail pour le grand Edward.

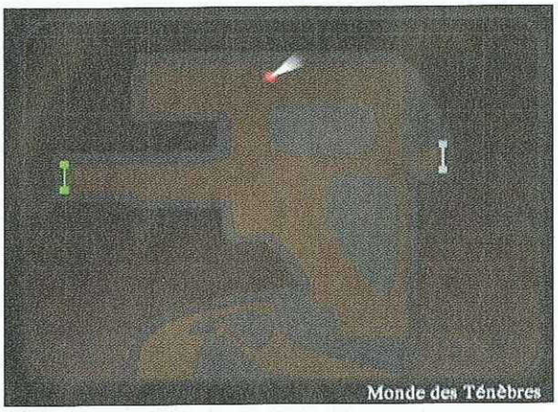
Le gros boss qui est derrière Aline la poursuivra tout le long du jeu. Ça me rappelle quelque chose, mais quoi ?...

LES CINÉMATIQUES

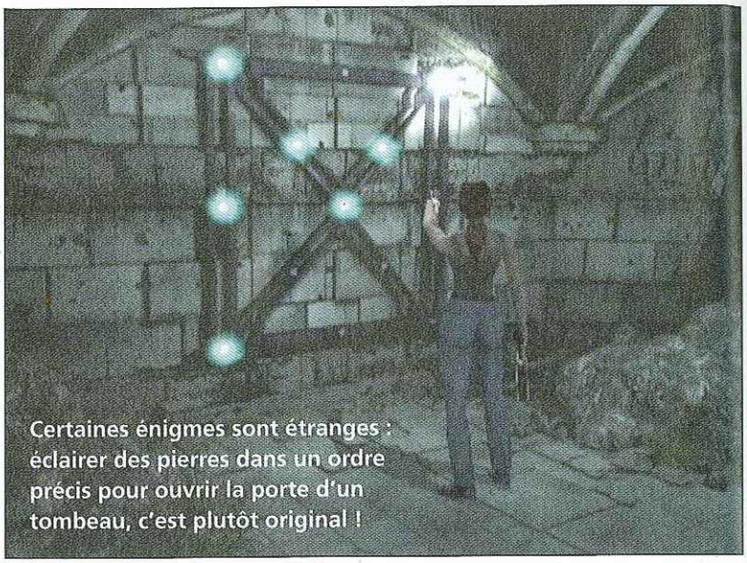
La rencontre avec la grand-mère est un passage obligé pour les deux scénarios du jeu, et déclenche à chaque fois de longues cinématiques.

Le jeu est ponctué de scènes cinématiques, qui, comme d'habitude, ont pour effet de plonger encore plus le joueur dans l'ambiance. Leur réalisation est très correcte, avec des voix digitalisées (en français, bien sûr), et, surtout, des mouvements de lèvres très réalistes lorsque les protagonistes parlent. Par contre, le seul défaut de ces cinématiques est un étrange effet de flou (ou plutôt de dédoublement) qui entoure certaines d'entre elles. Bien que ce soit un effet de style, il n'est malheureusement pas si agréable que ça à l'œil, et dégrade sensiblement la qualité graphique du jeu.

ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE

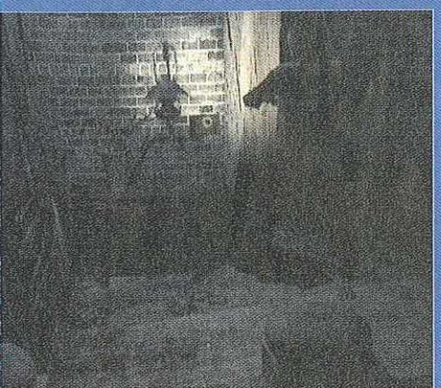


Pour vous aider à vous repérer dans le jeu, une carte des lieux est accessible à tout instant.

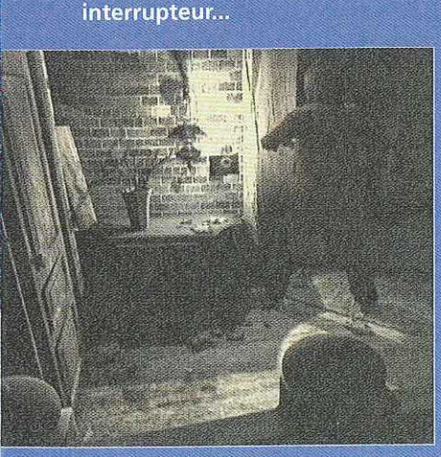


Certaines énigmes sont étranges : éclairer des pierres dans un ordre précis pour ouvrir la porte d'un tombeau, c'est plutôt original !

LUMIÈRE !

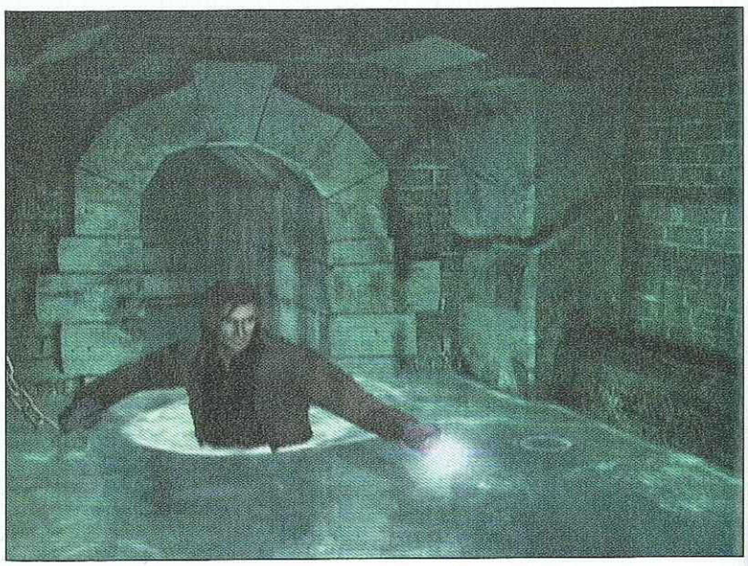


Ce couloir vous paraît trop sombre ? Actionnons cet interrupteur...



On vous a déjà parlé de la lampe de poche, objet indispensable qui vous sauvera la vie plus d'une fois. Mais ce n'est pas l'unique moyen de générer de la lumière. En effet, dans le manoir que vous visiterez, vous trouverez des interrupteurs à actionner. Ce faisant, les lumières de la pièce s'allument, ce qui vous permet d'éviter les mauvaises rencontres. Mais ce n'est pas gagné : régulièrement, l'orage fait sauter les lumières de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, permettant ainsi aux monstres d'apparaître. Aussi, restez sur vos gardes, prêt à bondir sur l'interrupteur voisin pour l'enclencher à nouveau.

Et voilà ! La lumière envahit les lieux, et chasse par la même occasion certains ennemis potentiels.



Ce n'est pas de la couleur de l'eau qu'il faut se méfier, mais plutôt du monstre qui y vit !

Ce petit boss craint énormément la lumière. Pour l'éliminer, il suffit donc de l'éclairer plusieurs fois.

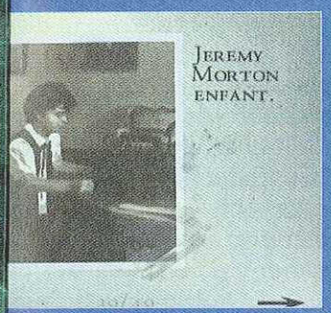
ZOMBIES OU DÉMONS ?

Difficile de faire plus paranormal que les monstres d'Alone in the Dark. Certes, ils ne sont pas très variés, mais à chaque rencontre, voutre taux d'adrénaline fera des bonds. Comme vous ne pouvez pas gâcher toutes vos munitions pour éliminer ces rôdeurs, et comme chacun de leurs coups fait baisser dangereusement votre niveau de vie, il faut généralement foncer en slalomant entre les ennemis, en croisant les doigts pour s'en sortir indemne...

Ces zombies sont si lents qu'il n'est pas très risqué d'essayer de passer en force.

Cet ennemi est trop gros pour que vous l'évitiez, utilisez votre arme !

LES ÉNIGMES



Vous trouverez bon nombre de carnets et de livres, contenant jusqu'à une cinquantaine de pages à feuilleter. Heureusement, il y a des images...

Les énigmes présentes dans le jeu ne sont pas d'une difficulté insurmontable, mais elles sont suffisamment dures pour vous obliger à vous creuser les neurones. Vous devrez souvent, pour les résoudre, feuilleter les dizaines de livres que vous trouverez sur votre chemin, en espérant y déceler un quelconque indice qui pourra vous aider. Mais il vous faudra aussi, et c'est normal, fouiller chaque recoin pour ramasser tous les objets apparemment inutiles mais qui se révéleront indispensables par la suite.

La statuette est placée au sommet de la pyramide.

Ici, une énigme de faible difficulté : il fallait poser une statuette en haut de la pyramide.

Ce reflet lumineux au niveau du sol est en fait un objet qui scintille. Il vous suffit de fouiller à cet endroit pour le ramasser.

Cette étrange lumière derrière Edward indique qu'un monstre est en train de se téléporter à cet endroit.

Test

Genre	Nombre de joueurs	Jouabilité
Quake-Like	1 à 4	8/10

Même au pad, on s'en sort. Il suffit d'un peu de d'entrainement.

Graphisme 8/10

La Dreamcast prouve une nouvelle fois qu'elle en a, sous le capot.

Son 5/10

Une bonne ambiance, mais rien d'inoubliable.

Durée de vie 6/10

Il faudra une petite semaine pour en venir à bout.

OUTTRRIGGER

Si vous avez déjà fait le tour de Quake 3 un million de fois... que vous connaissez tous ses niveaux par cœur... que vous avez besoin d'un autre jeu du même genre qui soit à la hauteur... Outtrigger est fait pour vous !

Panda

Je sens que je vais avoir une légère migraine.

Le radar se révèle bien utile.

Le vil adepte du lance-flammes a sauté pour éviter mon tir !

Rejoindre les forces spéciales et lutter contre les terroristes, c'est le scénario (succinct...) du jeu. On a le choix entre deux modes principaux : arcade et simulation. Le premier vous propose trois difficultés. Les missions s'enchaînent les unes après les autres, la difficulté étant progressive. Dans le mode mission, on a le choix entre plein de petites missions. Il faut en finir cinq pour pouvoir accéder aux cinq autres. Il y en a tout de même soixante, de quoi vous occuper un bon moment... Ce mode permet aussi de débloquer de nouveaux personnages, armes et décors !

Pillards de médailles

Les deux modes ne présentent que très peu de différences quant au principe des missions, et parmi les différents types de missions, beaucoup sont communs aux deux modes. Outtrigger n'est pas un Doom-like orienté aven-

Disponibilité	Éditeur	Accessoires	Note d'intérêt	
Fin septembre	Sega	VM, Clavier, Souris	Dreamcast Mag	7/10

Un excellent jeu, mais sans le mode on-line, c'est triste...

MISSION

Il me faut encore éliminer huit terroristes en moins d'une minute.

Les missions ne sont pas très variées. Elles consistent, la plupart du temps, à tuer un maximum de terroristes. Les développeurs se sont creusés pour en inventer quelques-unes d'un peu plus originales, comme la prise d'otage.
Les terroristes sont très bien placés, ce qui vous oblige à prendre l'arme dont les tirs rebondissent sur les murs et à vous servir des lunettes à infrarouge pour faire du billard... ainsi réussirez-vous à liquider les preneurs d'otages, sans même qu'ils vous voient.

Les médailles me donnent de précieux points.

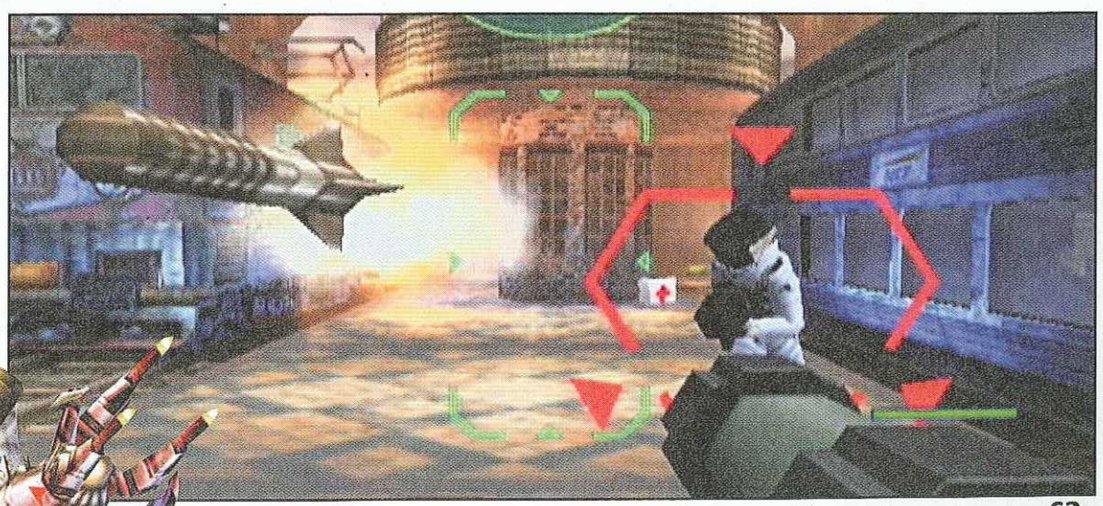
ure et exploration. Dans son fonctionnement, il ressemble beaucoup plus à Unreal Tournament et à Quake 3 Arena. es niveaux ne sont pas très grands, il n'y a pas de clefs à écupérer pour ouvrir des portes... c'est de l'action pure ! En mode multijoueur, le jeu prend toute sa dimension, et alors, il devient impossible de 'arrêter ! Notez qu'on peut aussi jouer en équipe. Il faut, bien sûr, dégommer les adversaires, et lorsque vous en descendez un, vous gagnez un point, et une médaille (valant, elle aussi, un point) apparaît au-dessus du cadavre. Alors, gare aux fourbes (comme Cheub), qui courent dans tous les sens, ne tirent presque pas, et tentent de récupérer toutes les médailles ! Les armes disponibles ne sont pas si nombreuses que ça : lance-flammes, mitrailleuse, grenades pour les classiques. Parmi les armes originales : le fusil à photons, dont les tirs rebondissent sur les murs, ou le fusil de sniper, qui permet de shooter de très loin. L'arme de base (très sympa), projette un tir qui explose et dont la zone d'impact est assez impressionnante ! Elle prend bien deux ou trois secondes à se recharger ; il est donc impératif de ne pas être trop bourrin. Le genre Cheub, "je fonce droit sur le Panda en arrosant", ne s'avère pas très payant. Mieux vaut prendre son temps pour bien viser.

Idéal pour se défouler

Le clavier et la souris contribuent à vous rendre encore plus compétitif, mais vous pouvez très bien jouer au pad. Outtrigger est une vraie réussite, très orienté arcade et multijoueur. Pas le genre qui prend la tête. Idéal pour se défouler, et à la durée de vie tout à fait honnête. Les fans du genre qui lui reprocheront son peu d'armes et de maps se montreront très pointilleux. Hélas, le jeu n'est que "offline", et perd pas mal de son intérêt. Pauvre modem de la DC, il doit se sentir bien inutile.

Il faut que je récupère toutes les pièces, mais certaines sont piégées avec des mines

Le missile ne passe pas loin de ma tête.



OUTTRIGGER

SNIPER

Le fusil à lunette vous permet de "sniper" vos ennemis. Mais le zoom n'est pas réglable, et ce n'est certainement pas une arme pour faire des rafales. Il faut être précis, et prendre son temps pour bien aligner sa cible. D'autant que le pad analogique devient très sensible, et que vos munitions ne sont pas très nombreuses.

C'est sans risque, il ne m'a même pas vu.

Dans cette mission, sans la lunette qui amplifie la lumière, vous ne verrez rien.

J'ai finalement débloqué ce personnage.

Un comité d'accueil assez chaud.

J'ai encore pas mal de retard.

En plein dans le mille !

Je vais être

Mo
rebondit
les murs,
du bill

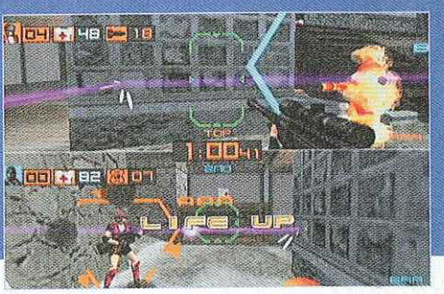
Qui a dit que le Panda était un bourrin !

MULTIJOUEUR

C'est l'essence même de ce jeu, s'amuser à plusieurs. Dès lors, les parties ont plus de goût ! Il faut bien repérer où "spawn" certaines options essentielles, comme l'armure ou le power-up. Outtrigger est beaucoup moins bourrin que Quake, plus dans l'esprit de Counterstrike. Vu que votre cadence de tir est assez lente, il faut bien viser et tirer à coup sur. Sinon, l'ennemi aura le temps de bien se rapprocher, et lui ne vous ratera sûrement pas.

Cheub a visé à coté !

C'est la panique des deux cotés !



Je vais être pris dans un feu croisé.

L'explosion joue sur l'éclairage de la pièce.

Mon tir rebondit sur les murs, c'est du billard.

Une petite trousse de soin pour la route.

OPTIONS

Il y a plein d'options différentes à ramasser. Cela va du plus classique, trousse de soin, power-up, armure, à des choses un peu plus subtiles, comme les lunettes à infrarouge qui permettent de voir la chaleur des corps (et donc les ennemis) à travers les murs ! On peut aussi, suivant les niveaux, ramasser d'autres armes.

Les petites horloges vous donnent cinq secondes de temps supplémentaire.

OUTTRRIGGER

Pas loin, mais manqué!

Une jolie explosion, j'aime bien cette arme.

Qui sera le plus rapide des deux ?

Ils me chargent tous en même temps!

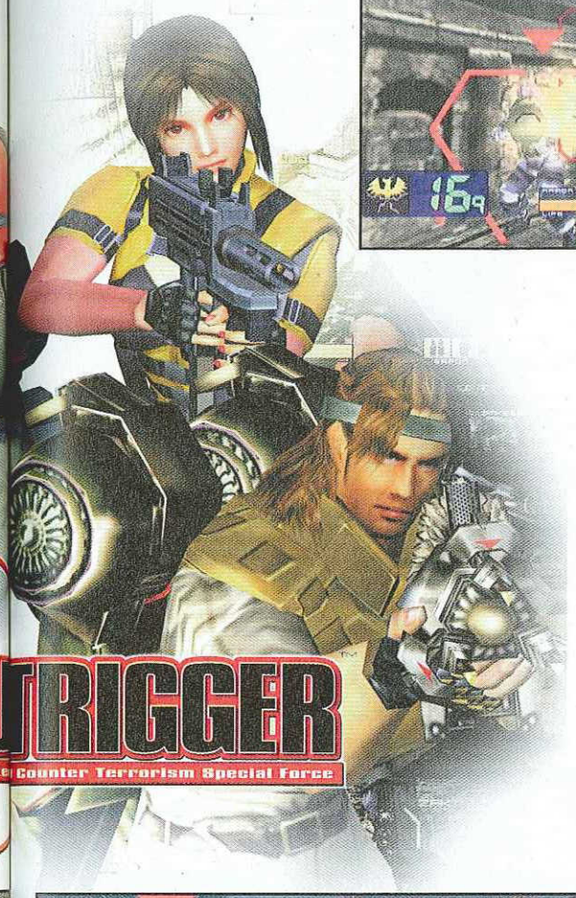
DEUX VUES

Les deux vues sont tout à fait jouables, même si la vue externe me paraît plus simple, pour tous les niveaux où l'on doit sauter. On a une meilleure vue d'ensemble avec l'externe, mais "l'interne" est plus précise – au final, les deux se valent. C'est plus une affaire de goût.

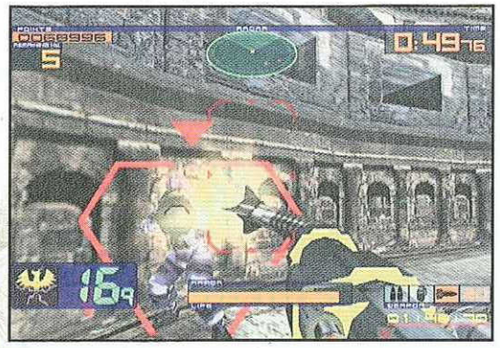
Je lève un peu la tête pour voir un missile qui vole droit sur moi.

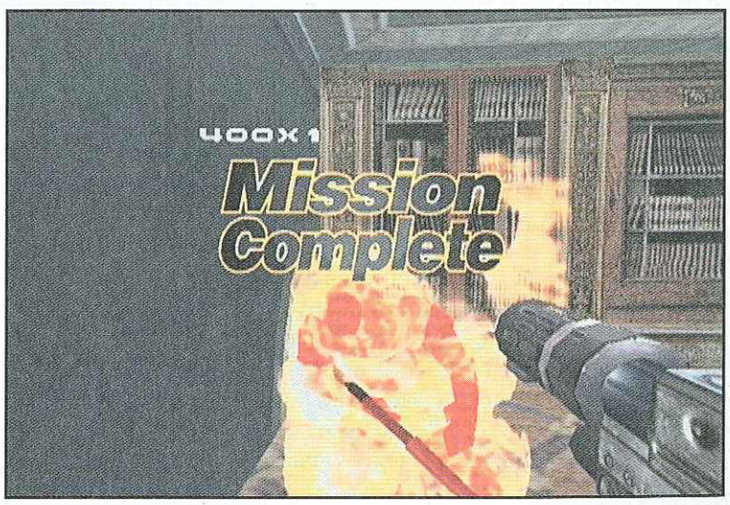
La vue externe est plus maniable, à mon goût, pour les sauts.

Un petit



Ca va faire boum!





Fin de la mission!

BOUM BOUM

Un petit Panda flambé au lance-flammes !

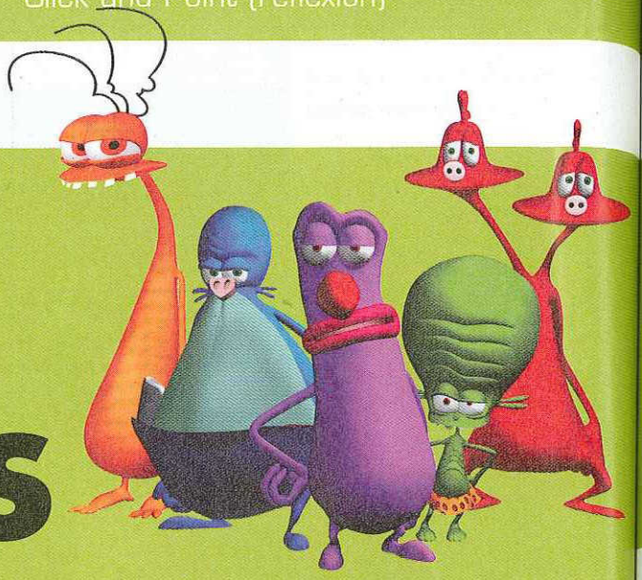
Dans ce jeu, ça explose un peu dans tous les sens, et il n'est pas rare de voir un missile vous passer au ras des moustaches. Les effets de lumière sont soignés, et l'explosion éclaire les autres personnages. Certains niveaux, très sombres, demandent des lunettes pour y voir plus loin que le bout de son nez.

Ça saute dans tous les sens.

Aide de jeu

Genre
Click and Point (réflexion)

Stupid Invaders



Stupid Invaders est tiré d'une série animée vraiment disjonctée, connue en France sous le nom des *Zinzins de l'espace*. Cette adaptation en a gardé l'humour scato ; elle bénéficie, de plus, d'un graphisme superbe, ce qui en fait un titre d'exception. Le jeu est basé sur le système du "click and point". Autrement dit, avec le pad, vous dirigez une main qui fait apparaître le nom des objets ou des directions à suivre quand on la place dessus. C'est un genre largement apprécié sur PC (avant d'arriver sur DC, on trouvait déjà Stupid Invaders au rayon "jeux pour ordinateur"), mais qui, sur console, n'a fait ses premiers pas que très récemment. Ici, vous n'aurez jamais de secrets à débloquer ou de bonus à gagner. Pour progresser, la règle du genre est de résoudre des énigmes. Cette soluce vous explique la marche à suivre pour en arriver à bout. Elle a été conçue pour que vous suiviez le jeu de manière logique, et dans les moindres détails, préférant reporter certaines actions à plus tard, c'est-à-dire, au moment où elles seront nécessaires. Il arrivera donc que vous reveniez en arrière pour récupérer un objet que vous auriez pu prendre auparavant. C'est un choix délibéré, car nous pensons qu'en coupant au plus court, vous perdriez toute la finesse du raisonnement – ce qui ne signifie pas qu'on fasse des détours inconsidérés !

KIM

Les déplacements

Du fait du procédé click and point, nous avons repris le nom des directions telles que vous les verrez dans le jeu. Autrement dit, au lieu d'indiquer les déplacements à suivre en écrivant "allez en bas à gauche de l'écran", vous verrez "suivez le par ici". Pour une meilleure compréhension, les directions tirées du jeu sont dans des caractères de couleur différente : en vert. Cependant, il arrivera que deux mêmes expressions indiquent deux directions différentes sur le même écran. Alors, nous précisons laquelle il faut suivre, par l'ajout d'un sens (en bas à gauche...). Nous reprenons ce procédé quand nous estimons qu'il aide à une progression plus rapide.

L'icône de la main

Quand on approche la main d'un objet ou d'une personne, son nom apparaît. À ce moment, l'icône de la main change, pour indiquer une action possible sur cet objet ou personne : observer, prendre, parler. Dans certains cas, on pourra changer l'icône d'action en appuyant sur B. Et on agit avec A.

Comment utiliser l'inventaire

En appuyant sur Y ou X, vous entrez dans votre inventaire. Pour utiliser un des objets qui s'y trouvent, placez la main dessus, et appuyez sur A. Là, soit l'objet s'utilise automatiquement, soit vous devez le placer à l'endroit adéquat.

Certains objets peuvent se combiner entre eux. Il faut sélectionner un objet, appuyer sur A, et tout en gardant A appuyé, déplacer l'objet pris sur un autre objet de son choix.

Les morts

Tout le jeu est basé sur l'humour. Trépasser n'y est pas affligeant ; au contraire, il est des morts qui valent vraiment le détour ! Dans la soluce, vous trouverez toutes les précisions sur ce qu'il faut faire pour ne pas mourir ; aussi, nous ne saurions trop vous conseiller de sauvegarder puis de commettre quelques petites erreurs fatales...

diteur
bi Soft

Disponibilité
Maintenant

Nombre de joueurs
1

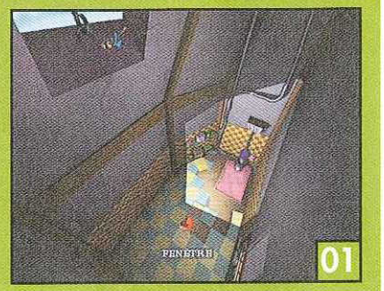
Accéssoires
VM, souris

CHAPITRE I
LA MAISON À LOUER

lors que nos amis sont réunis pour admirer le ravail d'Etno qui vient de réparer le vaisseau, olok débarque et les congèle tous sur place ! eul Bud échappe au rayon glacial pour avoir oulu embarquer la télé.

01-Les toilettes

Vous incarnez Bud qui doit sauver ses amis emprisonnés dans de la glace, tout en échappant à Bolok. La première chose à ne pas faire est d'ouvrir la porte, vous seriez aussitôt braqué par Bolok et ce serait la fin. Dirigez-vous plutôt vers les toilettes et allez par ici. Prenez la ventouse qui se trouve à gauche des toilettes, et le coin coin WC, le PQ de Gorgious et le PQ de Candy qui se trouvent sur les étagères. Profitez-en pour utiliser les toilettes, ça soulagera Bud. Enfin, retournez en arrière. Combinez le PQ de Candy avec la



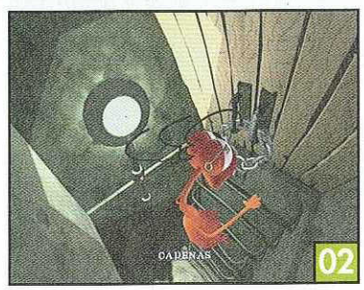
ventouse et utilisez le tout sur la fenêtre **(01)**. Attrapez le PQ, l'essai s'avérera peu concluant. Reprenez la ventouse qui est tombée par terre et combinez-la cette fois-ci avec le PQ de Gorgious, posez le tout sur la fenêtre et grimpez à l'aide du PQ.

02-Le toit

ud se dirigera directement vers toit. Là, vous entendrez quelu'un vous interpeller. Jetez un oup d'œil à la cheminée. Disutez avec l'homme qui s'y trouve coincé et vous apprendrez u'il s'agit, en fait, du Père Noël. ne fois que vous saurez ce que ous voulez savoir, terminez la discussion en choisissant l'option traitant de cacahuètes. Prenez alors le coin coin qui vous reste et utilisez-le sur la cheminée. Un étrange gaz vert va alors s'échapper, libérant le passage. Descendez dans la maison en utilisant la cheminée.

03-La crypte

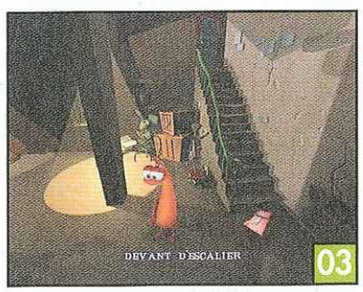
Vous voilà arrivé bien bas – dans la pièce la plus basse, en fait. Vous pouvez toujours commencer en regardant les restes du Père Noël. Prenez l'acide sulfurique qui se trouve devant vous. Puis marchez ici, prenez l'entonnoir posé sur l'étagère du fond et le pied-de-biche appuyé à un tonneau, et revenez en arrière. Continuez à avancer par ici. Là se trouve un cercueil. Ouvrez-le en utilisant le pied-de-biche. Vous découvrirez un zombie tenant entre ses mains une clef. Mettez l'entonnoir sur le zombie et faites couler l'acide dans



l'entonnoir. Le zombie fondra littéralement. Vous voilà maintenant en possession de la clef. Retournez par ici, puis marchez ici, montez l'escalier et grimpez à l'échelle. Il ne vous restera plus qu'à insérer la clef dans le cadenas (qui est un peu caché par la tête de Bud) pour accéder à la pièce voisine **(02)**.

04-La cave

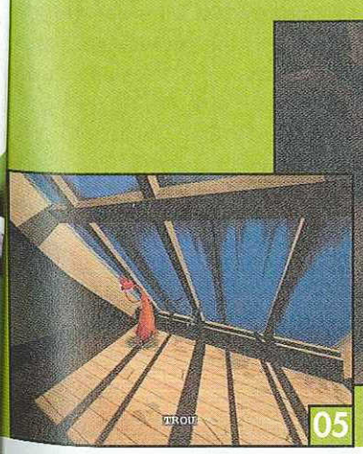
ne fois dans la cave, prenez le iège à souris posé contre le mur rès de la porte que vous venez 'ouvrir (appuyez sur B pour hanger l'icône) et allez par ici. nsuite marchez ici et posez le iège juste devant l'escalier **(03)**. ttention à ne surtout pas monter cet escalier car vous seriez lors à la merci de Bolok. Retournez en arrière, et appuyez sur 'interrupteur qui se trouve sur e pilier au milieu de la pièce. La



lumière s'éteint et Bolok, qui entre à ce moment-là, se prend dans le piège. Maintenant qu'il est coincé, le chemin est ainsi libéré. À nouveau, marchez ici et prenez l'escalier.

05-Au pigeonnier

Mais Bolok n'est pas complètement neutralisé et il peut revenir à tout moment. Il va donc falloir trouver le moyen de lui régler son compte tout en cherchant une solution pour sauver vos amis. Maintenant que vous êtes entré dans la maison, commencez par monter l'escalier, prenez le par ici de gauche, montez encore l'escalier qui est un peu dissimulé à droite, passez la porte qui mène vers le grenier, suivez le par ici et ouvrez la porte en bois. Vous voilà arrivé au pigeonnier. Avancez par ici, puis marchez ici (le coin sombre à gauche) et utilisez l'interrupteur qui est bien dissimulé dans le noir **(04)**. Vous éclairerez un renfoncement. Fermez la malle qui se trouve à vos pieds, et montez dessus. Prenez la manivelle et descendez en cliquant sur le sol. Retournez en arrière, et allez par ici vers la verrière. Placez la manivelle dans le trou **(05)** et sautez dehors.

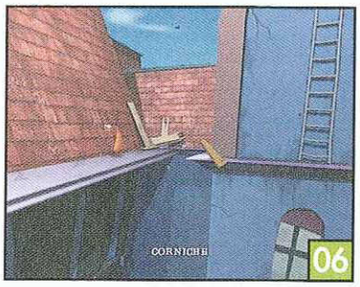


Aide de jeu

STUPID INVADERS

06-Sur l'autre toit

Vous vous trouvez coincé sur une corniche, mais on peut voir une échelle à droite de l'écran. Saisissez la planche posée contre le toit et posez-la sur la corniche d'en face **(06)**. Marchez sur la planche et Bud se retrouvera automatiquement sur le toit. Ce toit n'est pas le même que tout à l'heure puisque la maison a deux toits et aussi deux cheminées. Une cigogne y a fait son nid. Allez lui parler. Vous pourrez dire ce que vous voulez, elle ne bougera pas ses plumes de là et



aura plutôt tendance à vous rentrer dans le lard. Qu'importe, vous avez trouvé un nouvel accès pour entrer dans la maison. Il ne reste plus qu'à inventer un moyen pour l'en déloger.

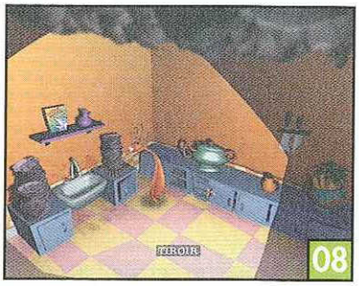
07-Le garage

Vous n'avez maintenant plus rien à faire sur le toit, alors retournez devant la porte du rez-de-chaussée qui conduit à la cave : descendez l'échelle, allez quatre fois en arrière, prenez par ici, puis en arrière, descendez l'escalier, marchez ici, descendez à nouveau l'escalier. En bas, n'hésitez pas à décrocher quand le téléphone sonne et à admirer un portrait de Candy à gauche des escaliers. Allez vers le par ici du haut puis ouvrez la porte marron du haut. Commencez par sortir la malle rangée sous les étagères puis uti-

lisez le ballon (qui se révèle être un téton gonflable) posé sur l'étagère la plus haute **(07)**. Dirigez-vous ensuite par ici et amusez-vous avec la fléchette du bas. Enfin, allez par ici pour regarder la revue à votre gauche et prenez une fusée de feu d'artifice. Repartez par ici et sortez dans le couloir.

08-La cuisine

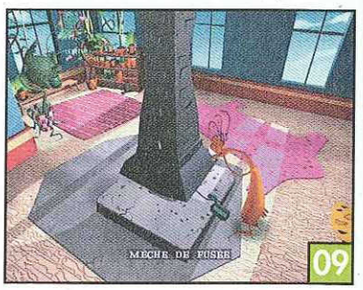
Maintenant que l'on a une fusée, il faut trouver de quoi l'allumer, donc on se dirige tout droit dans la cuisine qui est justement à côté. Entrez par la porte bleue. Suivez le par ici le plus en bas à gauche possible. Profitez-en pour ouvrir le frigo et y prendre un casse-croûte. De nouveau, prenez le par ici le plus en bas à gauche. Ouvrez le tiroir qui est pile sous la soupière **(08)** et prenez

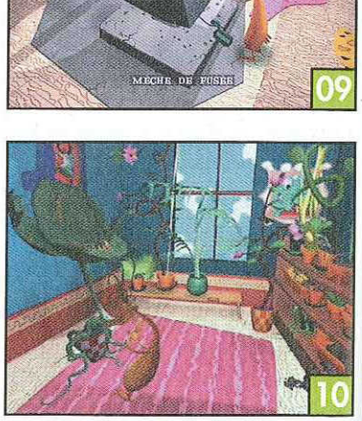


le briquet. Retournez en arrière et prenez le par ici le plus en bas à gauche. Ouvrez la porte pour sortir.

09-Le salon

Allez en arrière, puis continuez à avancer en suivant le par ici du bas et entrez par la porte de gauche (à encadrement vert). Ouvrez l'armoire rose pour vous faire rosser la tête par un énorme nounours mauve armé d'un marteau. Puis allez par ici. Sur votre gauche se trouve un âtre. Posez la fusée dedans et allumez la mèche avec le briquet **(09)**. La fusée s'envole en emportant l'irascible cigogne au septième ciel. Continuez à explorer cette pièce, dirigez-vous par ici et jouez une note à l'orgue. Descendez l'escalier et faites le tour de l'âtre par le haut pour rejoindre les plantes vertes à gauche. Aucune direction n'est marquée, mais vous pouvez faire avancer votre personnage en cliquant sur le sol. Visez le tapis rose à rayures et vous serez





mangé par une immense plante carnivore **(10)**. Mais pas de panique, elle vous recrache aussitôt. Repartez en arrière et passez par la porte.

10-La bibliothèque

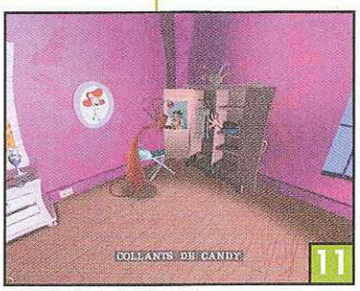
Entrez tout de suite par la porte de droite (à encadrement marron). Ici, vous ne trouverez rien d'important, mais vous pouvez toujours vous diriger par ici pour jeter un coup d'œil sur les ouvrages hétéroclites que contient la bibliothèque. Puis, allez par ici et allumez la télé. Et enfin, à nouveau prenez par ici pour mettre en marche la radio et écouter un peu de musique. Une fois tout ça fait, il ne vous reste plus qu'à repartir en arrière deux fois et ouvrir la porte pour vous retrouver dans le couloir.

11-La salle de bain

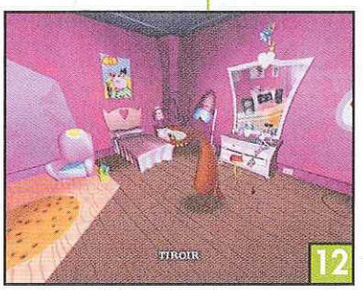
Maintenant qu'il n'y a plus rien à faire au rez-de-chaussée, on va pouvoir monter à l'étage. Déplacez-vous par ici, montez l'escalier, suivez le par ici de droite et ouvrez la porte. Vous voici dans la salle de bain aux couleurs chatoyantes. Ouvrez la machine à laver et regardez à l'intérieur. Vous y trouverez une clef. Prenez-la et sortez par la porte.

12-La chambre de Candy

Allez en arrière, prenez cette fois-ci le par ici de gauche et entrez par la porte. En entrant dans la chambre, un portrait tombe et se casse. Vous pouvez toujours le regarder, mais vous n'y découvrirez rien. Regardez aussi l'autre portrait fixé au mur. Il représente Candy dans un costume de nounours bleu. Puis marchez ici, ouvrez l'armoire et emparez-vous des collants de Candy (11). Jetez un coup d'œil sur le portrait et allez par là. Essayez d'ouvrir le



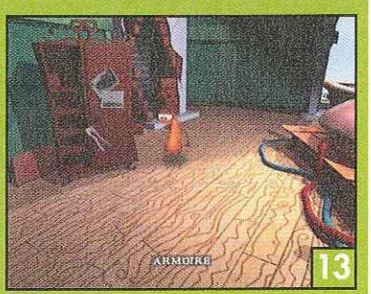
tiroir droit de la commode (12). Vous constaterez qu'il est fermé. Utilisez la clef pour l'ouvrir et examinez-en l'intérieur. Il contient un sèche-cheveux, prenez-le. Repartez en arrière, prenez le CD qui se trouve par terre devant la chaîne hi-fi. Bud le mettra dans la



chaîne et une jolie musique s'élèvera. Gâchez cette bonne ambiance en vous asseyant dans le fauteuil. Bud lâchera alors un pet odorant. Puis repartez par ici et passez par la porte.

13-La salle du vaisseau spatial

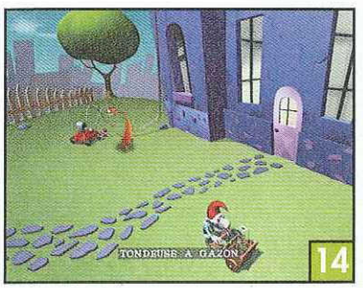
C'est maintenant le moment de mettre en œuvre un plan capable de neutraliser Bolok. Pour ce faire, on va passer par la cheminée que l'on a dégagée il y a peu. Montez et n'hésitez pas à examiner les trophées accrochés au mur : celui de l'espadon, la tête de rhinocéros et le poisson pané. Puis allez vers le grenier, examinez la peau de lion et prenez par ici. Utilisez la douche si vous avez trop chaud, et passez par la porte en bois. Dirigez-vous par ici deux fois, sautez dehors, repassez sur la planche, et introduisez-vous dans la cheminée. Vous accéderez à une nouvelle pièce, celle où se trouvent le vaisseau spatial et vos copains congelés. Attention, il ne faut surtout pas fouiller cet



endroit, sous peine de goûter au pistolet frigorifiant de Bolok ! En effet, ce dernier est embusqué dans l'armoire de gauche. Utilisez plutôt les collants sur cette armoire (13). Bud attachera les collants autour de l'armoire en faisant pendre une extrémité au-dehors. Maintenant, remontez vite fait par l'échelle.

14-Le jardin

C'est dans la cuisine que se trouve une porte qui donne sur le jardin. Retournez-y : descendez du toit par l'échelle, allez quatre fois en arrière, prenez par ici, puis en arrière, descendez l'escalier, marchez ici, descendez, suivez le par ici du haut et entrez par la porte bleue. Vous voici arrivé à la cuisine où ça sent bon le brûlé. Prenez le par ici en bas à gauche et sortez par la porte violette. Attrapez les collants que Bud attachera à la tondeuse à



gazon, puis mettez en marche la tondeuse (14). Bolok se fera alors entraîner dehors et finira sous un bloc de glace. Maintenant, plus rien ne vous empêche de décongeler vos amis. Tous les chemins sont praticables.

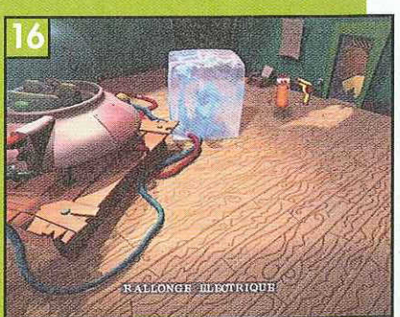
15-La salle télé

Repassez par la porte violette. Prenez le par ici à gauche, puis la porte pour sortir de la cuisine. Allez en arrière, remontez l'escalier, prenez le par ici de gauche, montez et dirigez-vous vers le grenier. Ouvrez la porte bleue et vous voici arrivé à la salle télé. Allez par ici, prenez le par ici du haut (là où se trouve la télé) et ramassez la rallonge électrique qui se trouve derrière la plante verte. Prenez le par ici en haut à droite (15) et jetez un coup

d'œil sur l'aquarium. Vous trouverez alors la télécommande de la télé, mais il s'avérera qu'elle ne fonctionne pas. Reprenez le par ici en haut à droite et ouvrez la porte du fond.

16-La salle du vaisseau

Marchez ici. Le couloir rouge vous mène vers un cul-de-sac, une porte fermée à clef. Traversez la porte qui mène à la salle du vaisseau spatial. Examinez le glaçon, et suivez le par ici du haut, et encore par ici. Vous voici devant la machine à pets. Activez le levier rouge et le clavier pour entendre de doux sons. Puis allez voir le tableau du fond. Retournez par ici, puis en arrière. Insérez la rallonge dans la prise électrique près de la porte et branchez le sèche-cheveux à la rallonge (16). Avec



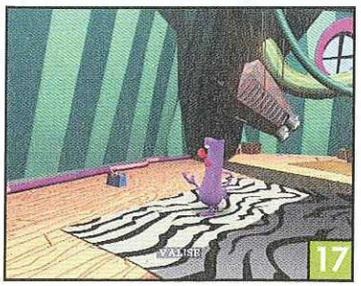
le sèche-cheveux, Bud arrive à délivrer les autres de leur prison de glace. Tout est alors prêt pour le départ, sauf qu'Etno a oublié le mémoire qu'il a mis des années à écrire...

Aide de jeu

STUPID INVADERS

17-SMTV

Vous voilà maintenant dans la peau d'Etno qui se précipite dans son laboratoire secret pour récupérer son mémoire. Ce dernier est rangé dans le coffre-fort qui est gardé par un ordinateur. Pas la peine de commencer en essayant les toilettes, ça n'inspire pas Etno. Dirigez-vous par ici, puis vers le par ici de droite et continuez par là. Là se trouve une étrange valise sans rien autour **(17)**. Appuyez dessus et elle se transforme en SMTV. Essayez-le, vous comprendrez vite que la batterie est à plat. Prenez-la et cherchons un endroit où la recharger.

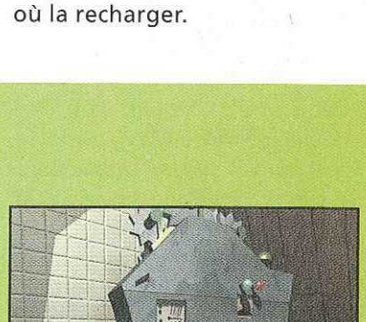


18-Les inventions annexes

Avancez par ici. Regardez le dessin d'anatomie qui représente un corps mi-homme, mi-squelette, puis admirez le bocal géant qui contient le pape. Ensuite marchez ici. Vous voyez une machine avec une banane en lévitation. Actionnez le levier gauche et la banane grossira. Si on actionne le levier droit, c'est Etno qui se gonfle comme un ballon de baudruche. Enfin, partez par ici.

19-Recharger la batterie

Partez **en arrière**, puis prenez le **par ici** en haut à gauche. Regardez dans le télescope pour voir un astronaute perdu dans l'espace. Continuez **par ici**. Une énorme machine se dresse devant vous. Utilisez les leviers et vous vous apercevrez qu'il s'agit encore d'une invention obsolète. En revanche, derrière se trouve une prise. Branchez-y la batterie **(18)**. Une fois le plein fait, on peut repartir **en arrière**.



20-SMTV

Partez **en arrière**, suivez le **par ici** de droite et avancez **par là**. De retour devant le SMTV, branchez-y la batterie. Essayez-le et vous vous subirez plusieurs transformations. Recommencez plusieurs fois car les formes changent. Vous aurez donc compris qu'avec cette machine, on peut changer d'apparence. Encore faut-il savoir en quoi il faut se transformer ! Nous allons l'apprendre…

21-L'ordinateur

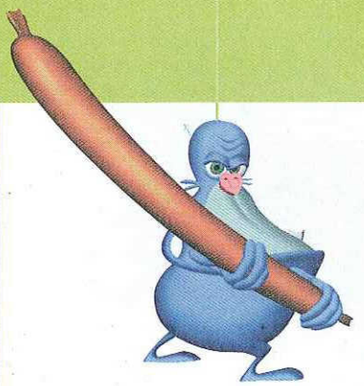
Repartez en arrière, puis allez par ici à droite. Voici l'ordinateur qui garde votre trésor. Commencez à discuter avec l'ordinateur **(19)**, mais attention à ne pas le vexer car il est capable d'exploser en emportant toute la maison dans son souffle. Dès le début de la conversation, vous apprenez que son rêve le plus cher est de rencontrer Maurice. Pour ne pas faire d'erreur, choisissez dès que possible la réponse parlant de cricket (la seconde réponse), puis à nouveau la seconde phrase (traitant de la thèse), ensuite la première réponse (disant qu'il n'y a plus de place), puis la seconde réponse (assurant à l'ordinateur qu'on ne le laissera pas), encore une fois la seconde réponse (sur le disque) et enfin la seconde réponse (où l'on promet de faire deux voyages). Finalement, l'ordinateur vous laisse repartir.

22-Accéder au coffre-fort

Allez **en arrière**, puis **par là**. Installez-vous sur le SMTV et vous voilà transformé en une souris, Maurice **(20)**. Vous réussissez alors à berner l'ordinateur. Une fois que la porte est ouverte, vous redevenez Etno. Repartez alors **en arrière**, **marchez ici** devant la porte grande ouverte du coffre. Entrez dans le coffre-fort et prenez l'encyclopédie qui se trouve en évidence sur le socle. Il ne reste plus qu'à sortir pour finir ce premier chapitre. Après une longue cinématique que nous vous laissons découvrir, vous vous retrouverez au début du second chapitre.

CHAPITRE II
L'USINE À BOUSES

Le vaisseau vient de s'écraser et il vous faut de la bouse de vache pour repartir. Dieu merci, une usine n'est pas loin. C'est Candy et Gorgious qui seront portés volontaires pour cette mission. En chemin, Candy se fait gober, et vous continuez votre chemin sous les traits de Gorgious.



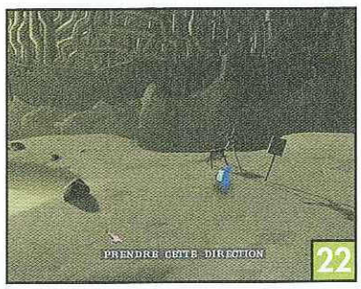
23-Vers l'usine

Gorgious se retrouve vite encerclé par une horde de petits poussins. Regardez-les **(21)**, ils ont vraiment une trop bonne bouille, mais ne les prenez surtout pas, car dès qu'on en saisit un, Gorgious perd la tête dans une terrible explosion. En fait, ce sont

des poussins grenade-à-fragmentation. On va donc les laisser tranquilles. Allez par ici, prenez une branche sur la racine de gauche, puis continuez par ici. Vous arrivez au pied de l'usine. Pas la peine d'en faire le tour, vous ne trouverez qu'une porte fermée.

24-L'entrée

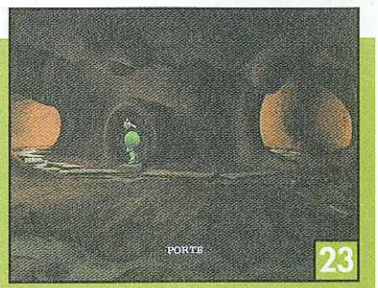
Prenez cette direction **(22)** en bas à gauche de l'écran. Vous trouverez une bouche d'égout. Comme il est impossible de l'ouvrir avec vos petits bras, revenez sur vos pas en allant par ici. Apparaîtra alors un poulet géant : c'est Poulet Zilla, la mère des mignons petits. Comme ses enfants, elle est capable d'exploser, mais là, impossible de déclencher le mécanisme en la prenant dans vos bras. D'abord, regardez-la, puis tapez-la avec la branche. Rien n'y fait, cela ne produira aucun effet sur Poulet Zilla à part lui arracher son cri de guerre. Maintenant, parlez-lui. Gorgious lui



avouera son affection pour les poulets... en sauce. Ce discours aura tendance à énerver la grosse bête, qui finira par exploser de colère. La bouche d'égout se fait souffler par l'explosion. Vous pouvez alors passer par l'accès aux égouts. Pendant ce temps, Candy se fait recracher et rejoint Gorgious.

25-Rencontre avec Nelson

Dans les égouts, nos deux compères se séparent ; vous jouez d'abord Candy. Seul dans un pipeline, avancez par ici deux fois. Le couloir s'assombrit et vous tombez dans un trou. Vous arrivez dans une espèce de terrier. Allez frapper à la porte **(23)**. Aucune réponse. Continuez à frapper à la porte et Candy se décidera à en-



trer. Il y fait la connaissance du propriétaire de ce petit nid douillet, Nelson. On le laisse en compagnie de son nouvel "ami".

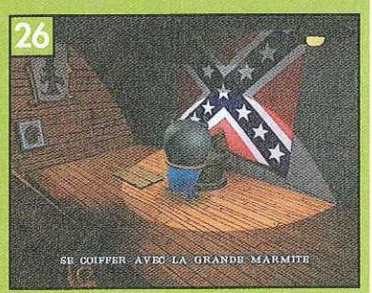
26-Dans l'usine

À nouveau, vous jouez Gorgious qui a pris l'autre pipeline. Allez par ici, montez à l'échelle. Vous avez réussi à pénétrer dans l'usine. Il y a un pneu sur votre gauche. Grignotez-le. Grignotez aussi la plaque. L'estomac plein, on peut enfin repartir. Avancez par ici, vous arrivez devant un ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur pour monter. Pendant ce temps, on assiste à la séance photo que Nelson fait subir à Candy. Retour à Gorgious. On arrive sur une plate-forme qu'ornent des culs de

vache en action... À présent, on comprend mieux comment fonctionne cette usine à bouses. Marchez ici, puis par ici pour sortir de la plate-forme. Pas la peine de faire le tour complet, suivez juste le par ici en haut à gauche **(24)** et montez dans l'ascenseur.

27-Le bureau du contremaître

Passez sur la passerelle et allez dans la pièce suivante. Arrivé dans le bureau, montez l'escalier, et approchez-vous de la grosse marmite. Essayez de la soulever. Elle est lourde, hein ? Prenez la louche **(25)** et servez-vous deux fois de suite dans la marmite. Maintenant qu'elle est plus légère, prenez la grosse marmite. Ensuite, allez dans la pièce voisine et marchez ici. N'hésitez pas à admirer les sculptures qui trônent dans cette pièce. Elles sont sur votre droite et au fond. Puis grimpez les marches de l'escalier du fond. Coiffez-vous avec la grande marmite **(26)**, ainsi vous déjouez le système de sécurité qui vous aurait à coup sûr plombé la tête. Vous voilà désormais en possession d'une massue. Débarque alors un poulet qui vous fait la



morale. Comme il a tendance à être très vite saoulant, n'hésitez pas à employer la massue sur lui. Soulagé, repartez par l'escalier, marchez ici, allez dans la pièce voisine, prenez l'escalier, passez par la passerelle, puis par ici et prenez l'ascenseur.

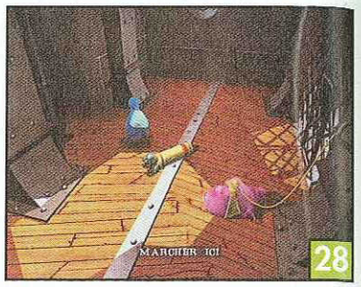
Aide de jeu

STUPID INVADERS

28-Dégager le passage

Vous êtes revenu au niveau de la plate-forme. Retournez en arrière et utilisez cette fois-ci l'interrupteur de l'ascenseur qui se trouve sur votre gauche **(27)**. Une fois arrivé à un croisement, allez dans la pièce voisine, vous tomberez nez à nez avec un chien hargneux. Pas la peine d'aller plus loin, il vous boufferait sans scrupule. Repartez en arrière et montez à gauche pour rejoindre le toit, prenez le par ici du haut. Vous arriverez devant une télé (décidément, il y en a partout !), allumez-la et quand vous serez lassé, repartez en arrière. Suivez cette fois le par ici de droite. Vous apercevez un soudeur en plein travail. Discutez avec lui, mais il

ne voudra pas vous laisser sa bonbonne de gaz. Pas la peine de la lui prendre de force sous ses yeux, cela vous coûterait la vie. Utilisez plutôt la massue sur ce soudeur et prenez la bonbonne. Revenez en arrière, et descendez l'escalier. Maintenant, allez dans la pièce voisine. Le chien méchant est encore là. Prenez l'enclume



et posez-la sur "marchez ici". Cette expérience démontre la voracité de la bête. Répétez la même opération avec la bonbonne **(28)**, le chienchien rose ne tardera pas à l'avaler et à gonfler, à gonfler... vous laissant le passage libre.

29-Remplir son inventaire

À présent, marchez ici, avalez la gamelle du chien, puis prenez la niche qui a étrangement la forme de marches, ouvrez la porte et allez dans la pièce voisine. Prenez le skate-board au milieu de la pièce **(29)** et allez par ici, là où se trouve un gros câble par terre. Mettez la niche devant le coffre, et montez sur la niche. Vous vous retrouvez au sommet d'un amas de vieilleries. Prenez le treuil qui est juste devant vous. Vous êtes

emporté par son poids et tombez au bas de la pile. Retournez en arrière, passez par la porte, allez par ici, puis en arrière et utilisez l'interrupteur pour descendre.

30-Choisir sa vache

De retour à la plate-forme, prenez le par ici de droite. Parlez avec les quatre vaches qui sont alignées. Vous remarquez que la troisième vache en partant de la gauche a un anneau dans le nez. Utilisez le treuil sur cette vache pour mettre en place le treuil, puis utilisez à nouveau le treuil pour

accrocher le crochet à l'anneau de la vache, et actionnez le treuil pour la tirer et la faire sortir de son trou **(30)**.

31-Le vol de la vache

Utilisez le skate-board sur la vache pour l'y installer afin de mieux la déplacer, puis poussez la vache pour la faire enter dans l'ascenseur du fond. À votre tour, montez dans l'ascenseur qui se met en marche automatiquement. Arrivé à un nouveau niveau, poussez la vache trois fois de suite, ouvrez la porte et poussez encore une fois la vache. Prenez le crochet qui se trouve par terre **(31)** pour harnacher la vache et la jeter dans le vide. Il ne reste

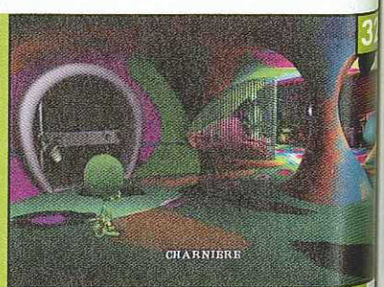
plus qu'à actionner le levier pour la faire descendre. Gorgious sautera sur son dos et nous les quittons alors qu'ils atteignent la terre ferme.

32-La salle de bain

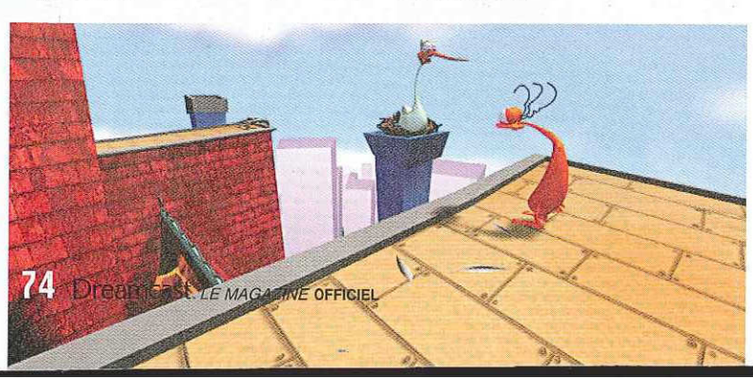
Au tour de Candy maintenant. Première chose à faire : quitter discrètement le terrier de Nelson. Regardez le cactus, il pique. Allez par là, vous pouvez mettre en route la radio, ça ne réveillera aucunement Nelson. Puis, allez dans la pièce voisine qui se trouve être la salle de bain. Prenez par ici, ouvrez le tiroir sur votre gauche, regardez dedans, et hop, vous gagnez un rasoir. Prenez ensuite l'huile pour le corps qui est posée sur le rebord de la baignoire et repartez en arrière deux fois.

33-Quitter Nelson

Dans le salon, allez par là, allumez la télé si le cœur vous en dit et continuez par ici. Vous arrivez devant la porte. Ne l'ouvrez surtout pas, elle grince terriblement et réveillerait Nelson, ce qui vous obligerait à passer encore quelque temps avec lui. Continuez à avancer par le par ici de gauche. Prenez le pouf gonflable et repartez en arrière. A nouveau devant la



porte, mettez de l'huile sur la charnière afin qu'elle ne fasse plus de bruit **(32)**. Ouvrez la porte et sortez.



narchez ici".
démontre la
e. Répétez la
avec la bon-
enchien rose
aler et à gon-
us laissant le

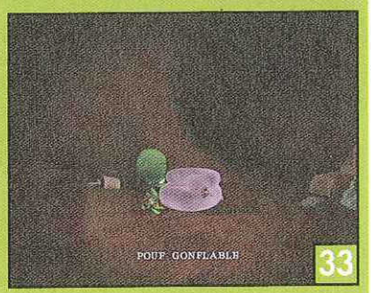
à l'anneau de
nez le treuil
aire sortir de

ain. Prenez
oir sur votre
dans, et hop,
oir. Prenez
le corps qui
bord de la
z en arrière

e sur la char-
sse plus de
a porte et

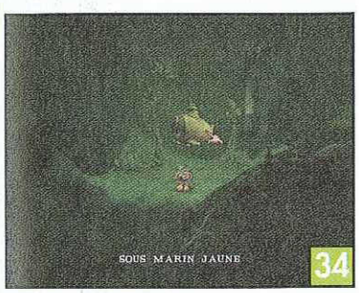
34-La grande évasion

Allez par ici à gauche et encore par ici. Regardez en haut, vous voyez une issue. Posez le pouf sur le sol à l'endroit même où vous êtes (33), montez dessus, et utilisez le rasoir sur le pouf. Vous vous envolez alors vers le second CD.



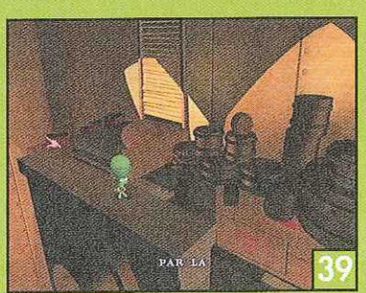
36-Se débarrasser du cuistot

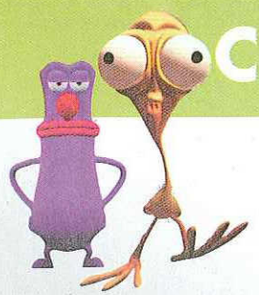
Enfilez la tenue de plongée. Vous vous retrouverez directement au fond de l'aquarium de la pièce d'à côté. Allez par ici, puis suivez le par ici de droite. Vous arrivez devant des jouets en plastique : un trésor et un plongeur. Parlez-leur et repartez en arrière. À présent, dirigez-vous vers le sous-marin jaune (34) et entrez dans le sous-marin. Si le cœur vous en dit, appuyez sur le bouton, un périscope descendra, jetez-y un coup d'œil et vous verrez les fonds de l'aquarium. Pas la peine de se rendre par ici, il ne vous y attendent que deux leviers qui signeront votre arrêt de mort si vous les actionnez. Prenez plutôt par là, regardez bien le poisson fugu et montez sur l'escabeau. Une fois le poisson fugu en votre possession, Candy le remplacera par le poisson mort pris dans les poubelles. Repartez en arrière et sortez. Enfin, allez en arrière deux fois et montez à l'échelle. De retour dans la cuisine, allez par ici et posez le poisson fugu dans le seau de poissons (35). Le cuisinier le mangera et tombera raide sur-le-champ.



39-À la recherche du Chili con Carne

Sorti du silo, repartez en arrière. Prenez l'ascenseur par lequel vous êtes venu. Prenez en arrière, puis le par là de gauche (39). Tout un carton de Chili est devant vous. Prenez la boîte de Chili con Carne posée sur un carton (seule accessible), et repartez par l'escalier. Comme tout à l'heure, prenez le par là de droite et allez dans l'ascenseur. Marchez ici et ouvrez le rideau de fer. Tout heureux, vous montrez votre boîte de Chili à Gorgious, mais la vache refusera de manger le plat froid. Et c'est reparti !





35-Exploration des lieux

Maintenant, Candy doit rejoindre Gorgious. Ouvrez la porte. Commencez par suivre le par là du haut de l'écran et essayez d'ouvrir la porte. Celle-ci est bloquée et il ne sert à rien de la forcer. Prenez le poisson pourri jeté dans les poubelles de gauche et revenez sur vos pas en marchant ici. Cette fois-ci, allez par ici et montez à l'échelle qui mène en haut de l'énorme aquarium. Plongez Candy dans l'eau mais celui-ci refusera sous prétexte de ne pas porter son bikini. Une fois redescendu, allez dans la pièce voisine. Continuez par ici, vous verrez un cuistot en train de trancher du poisson et d'en manger. Ne lui adressez surtout pas la parole et n'essayez pas de le contourner, il vous mettrait directement dans son frigo comme provision pour l'hiver. Repartez en arrière.

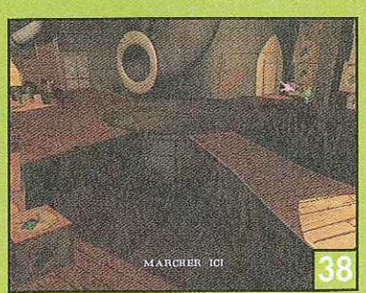
37-Un chemin en sens unique

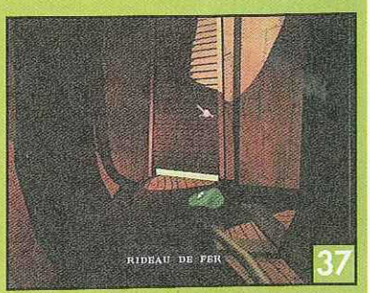
Le chemin est libre, vous pouvez avancer par ici. Ouvrez le réfrigérateur et vous retrouverez le nounours mauve pour une nouvelle série de boum-boum sur votre tête. Prenez ensuite le seau posé au pied du réfrigérateur (36). Appuyez maintenant sur le bouton et entrez dans la cabine. Actuellement, vous êtes au premier étage. Examinez le tableau de commandes et appuyez sur le 2. N'essayez pas d'autres boutons, vous finiriez catapulté ailleurs. Une fois arrivé à bon port, sortez,

et avancez par ici, au bout du pont. Après votre traversée, le pont s'effondrera, condamnant le passage.

38-Vers Gorgious

Continuez à aller par ici deux fois, vous arriverez devant un rideau de fer impossible à bouger. Prenez alors par là, encore par ici, de nouveau par ici et ouvrez l'énorme porte. Vous entrez dans une pièce entièrement nue. Avancez par ici et appuyez sur le bouton rouge, oui, celui qui ne vous dit rien qui vaille... Les murs se rapprocheront alors et vous voilà transformé en crêpe. Dehors, allez par là, puis par ici, et glissez-vous sous le rideau de fer (37). De nouveau sur pied, descendez l'escalier et allez par là à droite. Descendez les escaliers pour passer la passerelle et prendre l'ascenseur. Marchez ici (au niveau de la porte du silo) (38) et ouvrez le rideau de fer. Vous retrouvez Gorgious qui a un problème avec sa vache : elle est constipée. Il lui faut donc trouver du Chili.





Aide de jeu

STUPID INVADERS

40-Chaud mon Chili, chaud !

Retournez en arrière et prenez le par ici le plus à gauche. Redneck le garagiste vous fait obstacle. Ne lui parlez surtout pas et ne passez pas devant lui, il vous prendrait pour un poulet et vous tirerait dessus. Actionnez tout de suite le levier : le monte-charge descend, écrase au passage l'importun Redneck, et le tracteur se trouve à votre portée. Vous pouvez essayer de monter dessus, mais Candy ne voudra pas partir sans sa merde. Dirigez-vous vers les portes, retirez la barre de fer et entrez par les portes battantes. Vous voilà revenu à votre point de départ. Marchez ici, puis allez par ici, prenez le tuyau de l'aspirateur, allez dans la pièce voisine, et continuez par ici pour vous retrouver dans la cuisine. Actionnez la cuisinière, vous vous apercevrez vite qu'elle ne marche pas. Alors, ouvrez le petit placard à gauche de la gazinière **(40)**, vous y trouverez une bonbonne de gaz. Ouvrez-la, puis utilisez le tuyau de l'aspirateur avec la bonbonne, allumez la cuisinière et posez le boîte de Chili sur la flamme qui vient d'apparaître. Reprenez la boîte maintenant chaude et retournez voir Gorgious : repartez en arrière, allez dans la pièce voisine, par là deux fois, ouvrez la porte, allez par ici, revenez, marchez ici et ouvrez le rideau de fer. On pourrait croire vos problèmes résolus mais maintenant, la vache ne veut pas "se lâcher" à même le sol. Utilisez alors le seau sur la vache. Voilà, ça y est, vous avez de la bouse bien chaude. Vous avez le droit d'admirer une superbe cinématique, après quoi vous vous retrouverez au début du troisième (et dernier) chapitre de ce jeu.

CHAPITRE III
LA BASE DE SAKARINE

La base se trouve en plein désert, dissimulée par un énorme rocher. Nos cinq héros font la connaissance du docteur Sakarine qui dévoile ses plans : les utiliser comme cobayes. Puis, il trahit Bolok. Nos amis sont donc prisonniers.

41-Sortir de la prison

Stereo, grâce à un pet, réussit à s'évader de sa cellule. Enfin libre, vous pouvez faire des réflexions aussi désobligeantes que vous le voulez sur vos amis prisonniers. Vous remarquez parmi eux une brique de l'espace. Après, sortez par la porte au-dessus de laquelle il n'y a pas de dessin d'alien : suivez le par ici du bas, puis le par ici du haut **(41)** et sortez. Vous vous retrouvez dans un dédale de passerelles où flottent de nombreux aliens emprisonnés. Allez par ici, passez par l'accès n° 1, par l'accès n° 3, puis par l'accès n° 5.

Vous arrivez dans un ascenseur qui se croit très drôle. Actuellement, vous êtes au deuxième étage, appuyez sur le 1 pour descendre.

42-Examinez les lieux

Pendant ce temps, Candy et Etno ont été choisis pour subir quelques expériences. Ce sera donc à Stereo de leur venir en aide. Ne perdez pas trop de temps à faire ce qui suit car si vous tardez, vous êtes condamné.

Allez par ici et sortez du couloir. Là se trouvent deux salles : la salle de dissection et la salle du gaz. Dirigez-vous vers la salle de dissection. Ne vous précipitez pas dans l'ascenseur de droite, vous risqueriez de vous faire disséquer. Allez vers l'extrémité de la corniche à gauche **(42)**, soulevez le rideau de fer et vous découvrirez un branchement de gaz. Vous devinez donc que maintenant, il faut repartir pour la salle du gaz. Prenez par ici, puis la sortie.

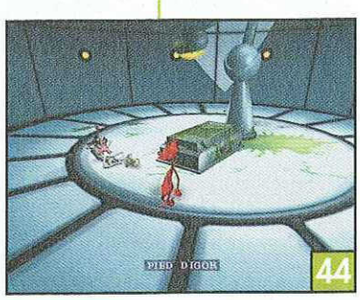
43-À la rescousse

Allez vers la salle du gaz. Une fois entré, suivez le par ici du bas et emparez-vous de la bonbonne qui a une rayure verte – c'est la seule qui soit vide. Repartez en arrière, et suivez le par ici du haut. Branchez la bonbonne avec du gaz hilarant (celui qui a un énorme sourire) **(43)**, revenez en arrière et sortez de la salle du gaz. Retournez vers la salle de dissection, puis vers l'extrémité de la corniche, et mettez la bonbonne sur le branchement de gaz.

Un gaz violet se répandra dans la salle et tous les docteurs mourront de rire, sauf Sakarine qui a réussi à s'enfuir, et Candy se retrouve ailleurs. Sachez que si, dans la salle du gaz, vous aviez rempli la bouteille avec du gaz dont le dessin indiquait un nuage, rien ne se serait passé ; en utilisant le gaz où était affichée une tête de mort, vous auriez été intoxiqué, évidemment !

44-La salle de dissection

Pour ce qui est de Stereo, allez par ici. Maintenant, vous pouvez prendre en toute sécurité l'ascenseur qui se trouve à l'autre bout de la corniche. Vous atterrissez en plein centre de la salle de dissection. Allez par ici et prenez le pied du professeur Igor **(44)**. Rien ne se passe, essayez une seconde fois, vous lui arracherez le pied. Continuez à fouiller encore Igor pour lui prendre une carte magnétique. Après avoir dépouillé le professeur, tirez sur le levier derrière vous. Repartez en arrière, prenez la sortie. Vous sortez de la salle.



45-Continuer à s'enfuir

À présent, on retourne à la prison : prenez vers le couloir, puis par ici, appelez l'ascenseur, appuyez sur 2, avancez par ici deux fois, en arrière, et entrez vers la prison. Allez par ici, puis par là, et marchez ici (devant la cellule le plus en bas à gauche). Insérez la carte magnétique dans la serrure électronique à droite de la cellule **(45)**. La cellule s'ouvre. Prenez la brique de l'espace et repartez vers l'ascenseur (par là, par ici en bas, par ici, sortez, par ici, accès n° 1, accès n° 3, accès n° 5). Une fois dans l'ascenseur, appuyez sur 3. Allez par ici, marchez ici, montez sur la plateforme, placez le pied d'Igor sur le podocode, et engouffrez-vous dans le sas d'accès.

46-Les malheurs de Candy

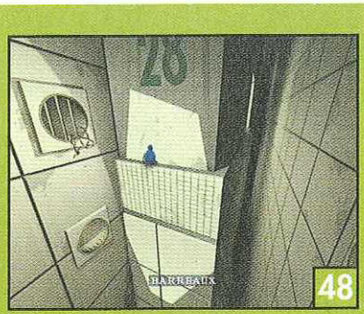
On revient à Candy, qui a échoué dans un tas de merde. Mais il n'est pas seul : une mouche géante trône au sommet des excréments. Parlez avec elle. Vous apprendrez qu'il s'agit, en fait, d'un taxi, et qu'elle veut bien vous emmener contre une somme rondelette. Une fois sorti, Candy lui assure qu'elle sera payée. Allez par ici, montez les marches de droite, continuez par là. Entrez dans la maison qui se dresse devant vous. Vous serez immédiatement éjecté par un robot. Dirigez-vous par ici en bas à droite **(46)**. Vous arrivez devant un tas de robots cassés. Entrez dans le robot femelle rose. Ainsi déguisé, vous rentrez sans problème chez John qui compte bien en profiter.

47-La salle des déchets toxiques

On abandonne encore Candy au profit de Gorgious. Commencez par ramasser les boyaux d'alien posés à vos pieds, puis allez par là. D'autres entrailles d'alien se trouvent sur votre gauche. Ramassez-les, cela constituera le repas de Gorgious. Ramassez le crâne d'alien derrière vous et remplissez-le dans le caniveau radioactif **(47)**. Ne trempez jamais vos mains nues dans ce caniveau, vous fondriez sans laisser de trace. Avancez par ici vers la zone où le sol est éclairé et prenez au passage le petit os d'alien en bas à droite. Avancez par ici, c'est-à-dire sur la corniche du haut.

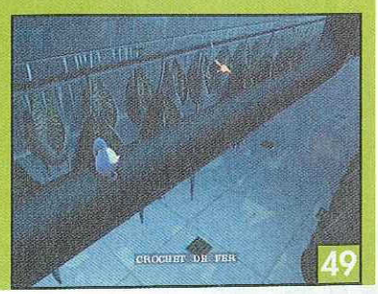
48-Sur la corniche

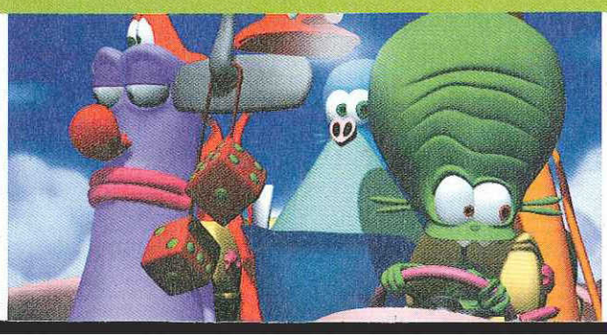
Après avoir longé la corniche, vous arrivez à un cul-de-sac. Mais sur les murs d'en face, vous apercevez des bouches. L'une d'entre elles a des barreaux. Combinez l'os avec les boyaux et lancez le tout sur ces barreaux **(48)**. Mais pas de chance, Gorgious rate son coup et vous vous retrouvez dans le renfoncement du bas. Retirez la cale de bois devant vous. Vous libérez une poutre, qui s'avance. Cela vous permet d'accéder au renfoncement du mur d'en face. Grimpez, à nouveau, enlevez la cale de bois (que Gorgious cache de son corps). Là encore, vous gagnez en hauteur et les barreaux sont à votre niveau. Prenez le crâne rempli d'acide de votre inventaire et versez son contenu sur les barreaux. Les barreaux fondent, il ne vous reste plus qu'à grimper.



49-La chambre froide

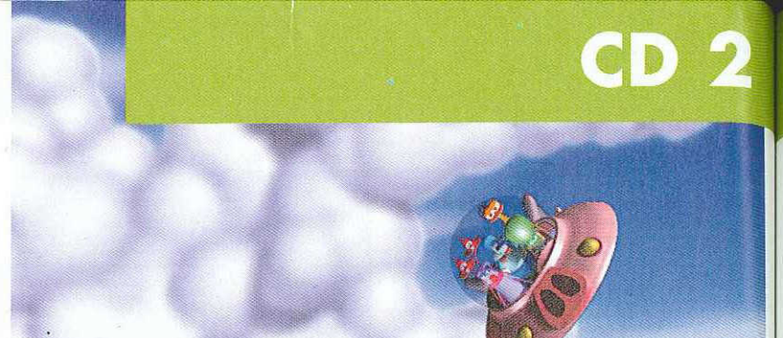
Vous voilà arrivé dans une chambre froide. Descendez par ici deux fois et montez à l'échelle. Arrivé en haut du conduit, prenez le crochet de fer auquel aucune viande d'alien froide **(49)** n'est suspendue, et revenez en arrière. En bas, se trouve une porte de fer impossible à bouger par la seule force des bras. Par contre, en utilisant le crochet sur cette porte, des étincelles jaillissent. Repartez par ici, puis prenez le par ici du haut et utilisez le crochet sur le conduit de gaz. Le tuyau se déboite et le gaz s'échappe. Redescendez par ici deux fois et allez cogner la porte de fer avec le crochet. Boum ! tout explose. Vous avez maintenant accès à un nouvel endroit.





Aide de jeu

STUPID INVADERS



50-La cantine

Ici était avant une cantine propre et ordonnée que vous avez consciencieusement mise sens dessus-dessous avec votre petite explosion. Suivez le par ici en haut à gauche. Prenez d'abord le petit marteau, et cassez la vitre qui protège la hache à incendie **(50)**. Une fois la hache en votre possession, repartez en arrière et prenez cette fois le par ici du milieu. Vous enjamberez les restes de la porte en fer. Continuez à suivre le par ici du bas. Puis prenez le par ici du haut.
Dirigez-vous vers la sortie, à ce moment-là, des meubles vous bloquent le chemin. Vous pouvez toujours essayer d'intimider la table avec la hache, mais c'est en menaçant le tabouret, toujours avec la hache, que vous les ferez tous déguerpir vite fait. Vous sortez sans souci.

51-Vers le lieu de rendez-vous

Vous entrez dans une pièce remplie d'aliens en captivité. Allez actionner les boutons de gauche, du milieu et du centre pour les voir exploser les uns après les autres. Maintenant qu'ils ont tous disparu, prenez la sortie de gauche. Dans la pièce suivante se tient un gigantesque alien emprisonné **(51)**. Au bas de sa cellule se trouve un interrupteur. Appuyez dessus, il aura le même sort que les autres. Continuez votre chemin en prenant la sortie de gauche. Gorgious vient d'arriver au lieu de rendez-vous.

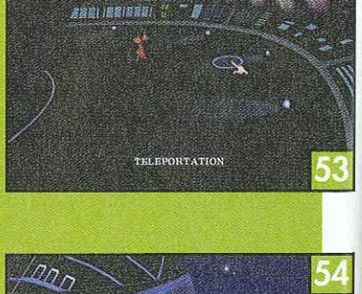
52-Payer la mouche

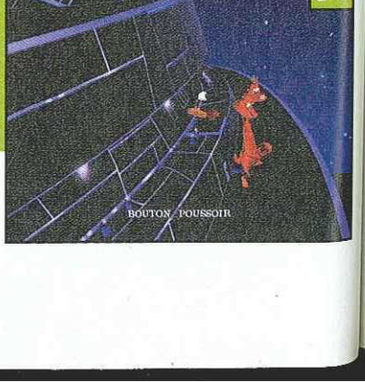
Et maintenant, où en est Candy ? Après quelques mamours, le revoici sur pied. Profitez du sommeil de John pour vous éclipser.
Allez par ici à droite, soulevez un coussin du canapé **(52)** pour récupérer quelques billets, puis sortez de la maison. Partez en arrière. En haut des escaliers vous attend la mouche-taxi. Filez-lui la liasse de billets pour qu'elle vous emmène ailleurs. Dans le pipeline, allez par ici et passez par la passerelle.

53-La salle de téléportation

Vous atteignez une salle avec de nombreux téléporteurs. Là vous attend votre premier casse-tête : il faut emprunter les téléporteurs dans le bon ordre pour quitter cette pièce.
Entrez d'abord dans le pod n°1 juste à droite de l'entrée, vous ressortez en 2. Or 1+2=3, n'est ce pas ? Allez par ici, et essayez maintenant le pod n° 3 à gauche, vous arrivez en 5. Comme 3+5=8, il faut cette fois-ci se rendre dans le pod n° 8, au milieu au fond. Ainsi fait, vous vous retrouvez en 13. Bref, en toute logique, on revient en arrière et on prend le pod n° 21 à gauche de l'entrée (car 8+13=21 !). Voilà, Candy a rejoint Gorgious.

54-La porte secrète





On retrouve cette double tête de Stereo qui est dans la salle des commandes. Cliquez sur l'écran, et Stereo entre en scène. Suivez le par ici de droite deux fois, puis le par ici du bas et entrez dans le cercle de téléportation **(53)**. Prenez le par ici de droite. Devant le tableau de commandes, appuyez sur la pédale du bas . Un bouton-poussoir rouge apparaîtra. Appuyez dessus, une porte dérobée s'ouvrira en bas. Pas la peine de s'y précipiter, elle se refermera sous votre nez. Il faut trouver un système pour bloquer la porte. Prenez la brique de votre inventaire, et posez-la sur le bouton **(54)**. Vous avez maintenant tout votre temps pour redescendre. Passez par le par ici du bas et reprenez le cercle de téléportation. Allez par ici en bas, suivez le par ici de gauche, puis le par ici au niveau de la porte secrète, enfin, passez par la porte secrète.

PTEUR 5

ie de gauche
'arriver au lie

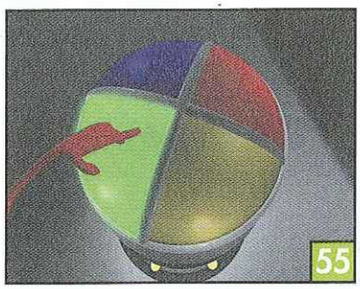
od n° 3 à gau
z en 5. Comm
te fois-ci se rer
n° 8, au milie
fait, vous vou
Bref, en tout
nt en arrière e
n° 21 à gauch
+13=21 !). Voil
Gorgious.

CATION 5

OUSSOIR 5

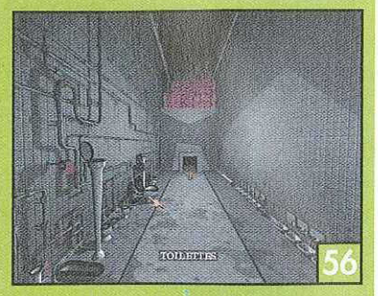
55-Sortir de la salle des commandes

Derrière la porte se trouve un petit couloir où, sur le mur du fond, est accroché un tableau du docteur Sakarine. Avancez par ici. Vous arrivez devant un nouveau casse-tête représenté sous la forme d'un rond divisé en quatre couleurs différentes. Une couleur s'illuminera. Reproduisez-la (55). Cette fois-ci, c'est une succession de deux couleurs qui brilleront. Bref, le but de ce casse-tête est de reproduire la séquence montrée au préalable. Les séquences sont aléatoires ; aussi, si vous avez du mal à en retenir une, perdez, vous en aurez une autre. Sinon, n'hésitez pas à noter au bout de papier, c'est le moyen le plus simple d'en finir. Une fois l'épreuve réussie, une autre porte s'ouvre. Repartez en arrière, suivez le par ici de droite trois fois et passez par la porte de sécurité. Arrivé dans le bureau de Sakarine, avancez par ici, puis marchez ici vers le siège.


55

56-Les toilettes aliens

N'oublions pas Bud, qui se fait libérer par un ET louche fumant le cigare. Vous arrivez dans d'énormes sanitaires avec, à gauche, une rangée de lavabos, et à droite, une rangée de toilettes de toutes les tailles.
Allez par ici à droite pour voir une première série de toilettes. Puis revenez par ici. Marchez ici, continuez à avancer vers la douche. Au milieu de la pièce se trouve un pommeau. Tirez sur la corde pour vous rincer un petit coup, puis allez par ici, continuez par ici à droite, vous vous retrouvez devant un robinet immense. Repartez en arrière, prenez le par ici vers la porte et retournez vers les toilettes. Dirigez-vous vers les toilettes à gauche (56) et entrez dans la cuvette de WC la plus large. Bud montera alors sur les tuyauteries. Allez à droite, continuez à suivre le par ici de droite et allez dans la pièce voisine. Après avoir traversé la douche, descendez par ici.



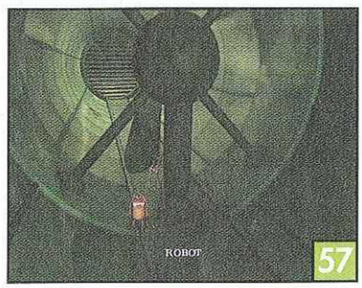
56

57-Le labyrinthe

Devant vous s'étend le paysage d'un vaste labyrinthe. Courage, il n'y a pas d'autre chemin. Placez-vous sur la plate-forme et entrez dans le labyrinthe. Celui-ci ressemble vraisemblablement de terrain de golf, puisqu'on trouve anormément de balles et de drapeaux dans le parcours. Suivez le par ici du bas, le tourner ici de droite, le marcher ici du bas, le par ici du bas, encore le par ici du bas, le par ici en bas à gauche, le par ici en haut le plus à gauche, le par ici en bas à gauche, le par ici du haut au milieu, à nouveau le par ici du haut, puis le par ici en haut à droite, le par ici de gauche, le par ici du bas, encore le par ici du bas, le par ici de gauche, le par ici du haut, le par-là du bas, le par ici en bas à gauche, le par ici de droite et enfin le par ici du bas.
À ce moment, vous croisez un escargot disposé à vous mener à la sortie. Mais sa vitesse n'est pas... fulgurante, il faudra donc faire preuve de patience. Quand vous êtes enfin arrivé, allez vers le trou et Bud s'y jettera.

58-Vers le soleil

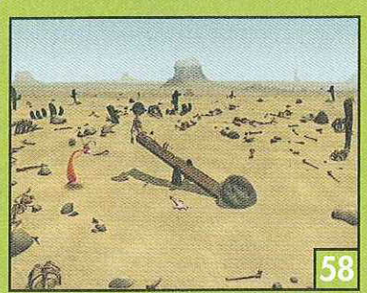
Vous vous retrouvez dans une bulle remplie d'aliens verdâtres. Prenez-en un pour l'utiliser en tant que chewing-gum. Bud fait une bulle et s'envole vers la sortie du haut. Arrivé dans le conduit de ventilation, allez par ici. Vous vous apercevez que le chemin est bloqué. Repartez en arrière et allez par là, parlez au robot. Quoi que vous disiez, vous finirez par lui proposer un massage des pieds. Le robot acceptera et retirera ses chaussures de 50 kilos, s'envolant et bloquant les palmes du système de ventilation. Descendez par ici, parlez aux restes du robot, et passez derrière le ventilateur. Frappez le robot (57), les palmes reprendront du service et vous éjecteront dehors.



57

59-Le désert

Faites bien attention à ne pas vous perdre ! Si vous vous égarez, vous mourrez de soif.
Marchez ici, prenez trois fois à l'ouest, ramassez le tuyau d'arrosage, puis dirigez-vous deux fois au sud, six fois à l'est. Vous arrivez devant une balançoire (58). Déplacez le rocher, cela déséquilibrera la balançoire et fera tomber le squelette. Prenez le crâne et repartez par le par ici de gauche. Allez trois fois au nord, puis suivez le par ici au pied de la montagne. Parlez dans le cornet acoustique. Stereo, en entendant les cris désespérés de Bud, essayera d'ouvrir la montagne, mais le mécanisme se bloque.

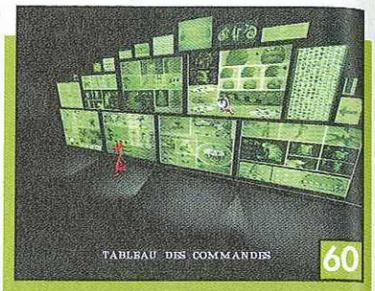

58

60-Sauver sa peau

Cette fois, vous gérez Etno. On le retrouve dans une situation difficile, puisqu'il risque de rôtir dans un grille-pain géant. Il faut donc agir vite avant de se retrouver en toast. Descendez par ici et utilisez le ressort. Vous voilà sauvé. Allez par ici et pénétrez dans le pod de téléportation.

Aide de jeu

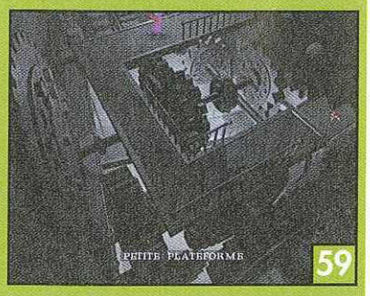
STUPID INVADERS



61-Débloquer le mécanisme

Montez sur la plate-forme mobile de droite, utilisez l'échelle, prenez le par ici du bas, grimpez l'escalier, descendez par ici, montez sur la petite plateforme (59), allez par ici, utilisez de nouveau la plate-forme mobile, passez par ici en haut et grimpez à la longue échelle. Vous remarquerez que c'est un rat qui coince le mécanisme. Tirez le rat de là, il vous remerciera et partira comme si de rien n'était.

Maintenant que le rouage est débloqué, retournez tout en bas : descendez l'échelle, allez par ici, montez sur la plate-forme mobile, continuez par ici, encore la plate-forme mobile, prenez par ici, descendez l'escalier, par ici, prenez l'échelle et enfin la plate-forme mobile. À présent, allez sur la petite plate-forme du bas et appuyez sur l'interrupteur vert. La montagne est enfin ouverte en deux. Quittez la plateforme, allez



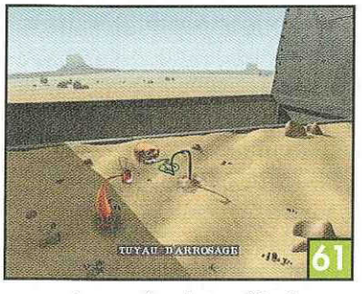
par ici en bas, appuyez sur l'interrupteur et entrez dans le sas d'accès. Etno rejoint Candy et Gorgious.

62-Retrouvailles

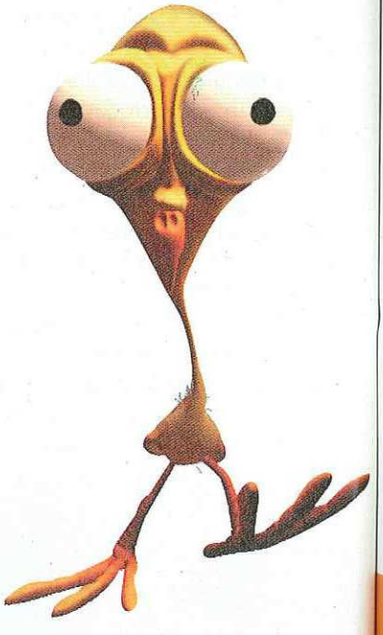
On retrouve Stereo pour une très courte durée. Il est temps, pour lui, d'aller rejoindre les autres. Prenez le par ici de droite et jetez un coup d'œil au tableau des commandes (regardez bien à gauche et à droite) (60). Puis repartez par ici et prenez cette fois-ci le par ici du bas. Allez dans la pièce voisine, et vous en avez fini avec lui.

63-Retrouvailles (suite et fin)

Reprenons Bud là où nous l'avions laissé. Marchez ici deux fois, allez à l'est, au nord, puis à l'ouest. Vous avez maintenant fait le tour de la montagne. Dirigez-vous par ici à droite. Sur ce côté de la montagne se trouve un tuyau métallique planté dans le sol. Accrochez-y le tuyau d'arrosage. Ne l'utilisez pas tout de suite pour descendre, le tuyau est trop long et vous vous fracasseriez le crâne. Il faut d'abord couper ce qu'il y a en trop. Prenez le crâne pour couper avec ses dents le surplus (61). Maintenant que vous avez la longueur adéquate, Bud descend tel une araignée. En bas, ouvrez la porte au milieu du cylindre. Après avoir été bien remué, allez par ici à gauche pour prendre l'escalator. Puis suivez par là en bas, allez dans la pièce voisine de gauche. Vous arrivez dans la salle où vous attendent vos amis, mais ils sont tous immobilisés. Pour les libérer, continuez par ici, et actionnez le contrôle. Vous êtes à nou-

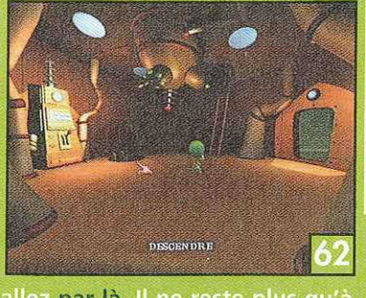


veau tous réunis, prêts à vous échapper dans une navette ! Mais le Docteur Sakarine apparaît au dernier moment...

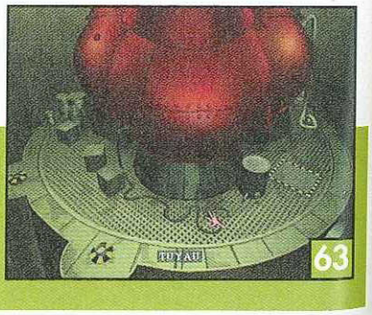


64-Préparatifs pour le départ

Seul Candy a pu échapper à Sakarine car il était dans la fusée. Enclenchez le contact, rien ne se passe. Pas de chance, il se trouve que la fusée est à sec. Reposez-vous quand même un peu sur le divan. Puis allez par là et descendez. Ce serait une grave erreur que de quitter la fusée tout de suite : le docteur Sakarine monte encore la garde. Continuez plutôt à descendre (62), passez par ici et sautez en bas. Hors de la fusée, prenez l'ascenseur et avancez par ici. Arrivé à la réserve de carburant, prenez le baril. Candy, qui est finalement plus fort qu'il n'y parait, dépose le baril au pied de la fusée. Il ne reste plus qu'à connecter le tuyau posé par terre au baril pour faire le plein (63). Revenez vers la fusée, allez par ici et tournez la roue d'ouverture. Montez et actionnez le levier rouge. Voilà, tout est prêt pour le départ ! Remontez à l'échelle et



allez par là. Il ne reste plus qu'à mettre le contact et à profiter de la cinématique de fin qui réserve encore une surprise de taille. That's all, folks !



ASTORLAB ELECTRONICS

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 touts les accessoires 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

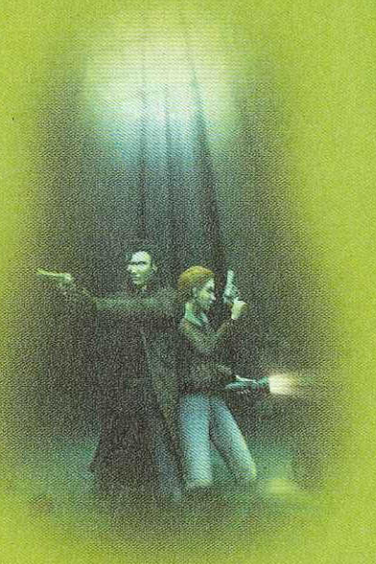
Nom :----------
Adresse :----------

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
Toute les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectif.

Genre
Survival-Horror

Alone In The Dark
The New Nightmare



Alone In The Dark 4 est sans aucun doute l'un des survival-horror les plus captivants de ces dernières années, mais également l'un des plus corsés pour ce qui concerne les énigmes. Celles-ci demandent de la réflexion, de la patience, mais surtout plein de bon sens... Cette solution a pour but de vous guider le plus précisément possible du commencement de l'aventure jusqu'à son dénouement final, aussi bien avec Edward Carnby (scénario 1) qu'avec Aline Cedrac (scénario 2). Nous espérons que cette solution répondra à toutes vos questions. Bon jeu !

Luk

Quelques conseils

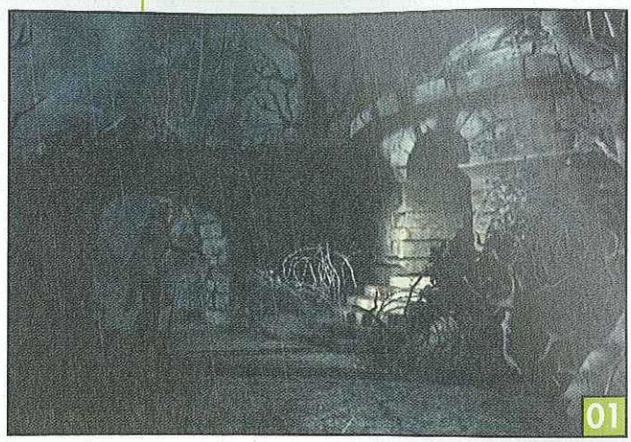
Voici quelques conseils qui vous aideront à progresser plus facilement dans le jeu. Si jamais vous n'avez pas envie de lire la soluce et que vous préférez jouer par vous-même, ces astuces vous aideront à progresser plus facilement.

• Sauvegardez régulièrement, et surveillez de près votre niveau de vie. Cela vous évitera de mourir et de vous apercevoir que votre dernière sauvegarde a été faite il y a trois heures...
• Pour recharger une arme, passez par l'inventaire (en appuyant deux fois sur le bouton Y). N'attendez pas qu'Edward ou Aline le fasse pour vous, car pendant ce temps, les ennemis ont de fortes chances de vous blesser.
• Pour économiser des munitions, essayez d'éviter les monstres. Nous avons tenté le plus souvent de vous indiquer les endroits où cela était possible.
• Pour repérer certains objets (grâce à un clignotement bleuté), n'oubliez pas de déplacer le faisceau de lumière de votre lampe sur tous les endroits du décor.
• N'oubliez pas que votre personnage peut faire un demi-tour rapide. Il suffit pour cela d'appuyer rapidement deux fois vers le bas.
• En fonction de l'ambiance sonore (forte ou faible), on peut généralement savoir s'il y a des ennemis dans les parages. C'est un bon indicateur, mais qui a tout de même ses limites. Il y a des passages où l'on ne peut pas prévoir l'apparition des monstres car ils surgissent soudainement...
• N'hésitez pas à observer les objets trouvés dans l'inventaire, et plus précisément avec l'option "examiner". Il vous est possible de les faire pivoter en 3D et de zoomer sur eux. Vous pouvez aussi combiner certains objets, comme, par exemple, deux moitiés de photo.
• N'oubliez jamais de lire les lettres et autres livres en rapport avec les personnages du manoir. Cela peut vous donner des indices sur la manière de progresser dans le jeu.

• Il est généralement conseillé d'allumer la lumière d'une pièce, car certains monstres ne la supportent pas et disparaissent (parfois, mais pas toujours !).
• Dans la dernière partie du jeu, vous trouverez des cristaux qui permettent de recharger les accus du pistolet à éclairs et du photopulseur. Une fois ramassé, le cristal luminescent réapparaît toujours quelques instants plus tard, vous donnant ainsi une réserve de munitions infinie...
• Tuez les petites bestioles avec le pistolet. Les zombies et autres monstres de grand gabarit ne méritent que les armes de forte puissance, comme le fusil à triple canon. En clair, n'utilisez pas dix balles de pistolet sur un zombie et le lance-grenades pour les petits monstres rampants : ne gaspillez pas de balles pour rien.
• N'utilisez pas toutes vos munitions au commencement du jeu, vous en aurez bien plus besoin à l'intérieur du manoir. Evitez plutôt les monstres.

Éditeur	Disponibilité	Nombre de joueurs	Accessoires
Infogrames	Maintenant	1	VM, Pack vibration, volant

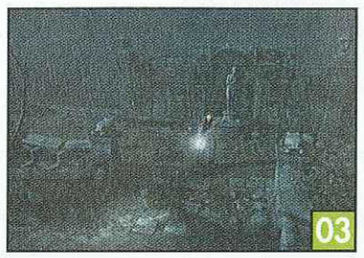
Scénario1 Edward Carnby

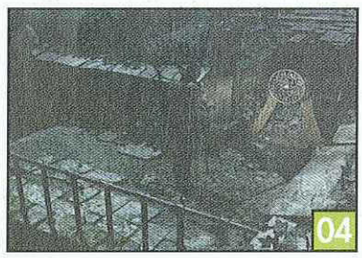

01

Extérieur du manoir

Allez à droite de l'écran et vous arriverez à un embranchement. En suivant le passage qui va à gauche de l'écran, vous arrivez à un portail verrouillé par un cadenas à code. Vous y reviendrez plus tard, donc revenez à l'embranchement et suivez le chemin à droite de l'écran... Après la cinématique, continuez de progresser jusqu'à ce que vous passiez sous une arche de pierre. Là, Edward découvre du sang sur le sol [01]. Pénétrez alors dans la petite maison de pierre, et discutez avec l'homme à l'agonie. Après la scène de dialogue, ramassez la petite clé de bronze à ses pieds, et sortez du bâtiment. Faites quelques pas, et vous entendrez deux détonations (si vous retournez dans la petite maison en pierre, le personnage qui s'y trouvait aura disparu). Suivez le chemin qui va en bas à droite, avancez et ouvrez la porte avec la petite clé de bronze. Approchez-vous de la boîte de munitions en bas de l'écran et une cinématique se déclenchera. Prenez les munitions, puis passez sous l'arche en haut de l'écran. Ouvrez la grille en haut à droite et avancez en direction de la boîte de munitions sur le sol [02]. Une autre cinématique se déclenche. Des chiens foncent de chaque côté du héros, ils ne vous font aucun mal, mais cela ne saurait tarder... Ramassez les deux boîtes de munitions au sol, continuez vers le bas de l'écran et allez prendre la trousse de soin devant la sculpture. À partir de là, restez sur vos gardes et pensez toujours à recharger votre arme en passant par le menu des armes pour ne pas perdre de temps en plein combat et ainsi économiser votre énergie. Revenez deux écrans en arrière, et suivez le chemin en bas à droite pour trouver un grand escalier. Montez les marches. Une fois en haut, un chien surgit, tuez-le ! Filez vers le bas, avancez et montez de nouvelles marches en évitant les chiens. Continuez votre chemin en allant à droite pendant deux écrans, et allez en bas [03]. Grimpez les escaliers et essayez d'ouvrir la grille. Elle est fermée. Redescendez alors, puis continuez sur la droite. Vous allez voir un monstre déchiqueter un cadavre de chien. Ne le tuez pas ! Avancez en courant, descendez les escaliers et ouvrez la grille un peu plus bas pour être à l'abri. Avant de descendre, allez sur la droite et tournez la vanne [04], le niveau de l'eau diminuera et vous pourrez ainsi accéder au passage souterrain. Descendez les escaliers en courant, et un monstre surgira. Evitez-le, et une fois arrivé en bas entrez dans le sous-sol.

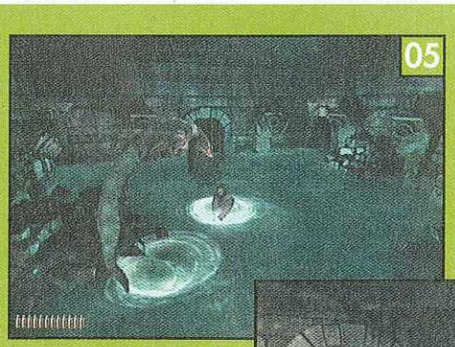
02

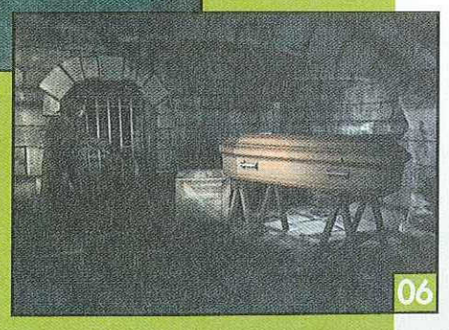

03


04

Les égouts

Vous avez de l'eau jusqu'à la taille. Avancez le long du couloir et vous arriverez dans une grande pièce. Un gros monstre y vit. Avancez prudemment au milieu de la pièce pour le faire sortir [05]. Là, ne bougez plus et tirez-lui dessus. Il disparaîtra et reviendra quelques secondes plus tard. Continuez à lui tirer dessus à chaque fois qu'il apparaît jusqu'à ce qu'il ne revienne plus (il faut six balles pour le tuer). Avancez dans le passage en haut à droite de la pièce, puis montez à l'échelle qui se trouve au bout. Avancez, et allez vous retrouver devant une grille condamnée par des pierres. Montez le petit mur sur votre gauche et ramassez l'amulette de sauvegarde sur le sol, puis allez dans la pièce suivante. Montez les marches, allez en bas de l'écran, et ramassez tous les objets que vous verrez (une trousse de soin, un fusil à triple canon, une boîte de cartouches au phosphore, et des balles au magnésium), puis allez de l'autre côté de la pièce et ouvrez le cercueil : une surprise vous y attend... Ramassez aussi la clé dorée dans le cercueil. Sur votre gauche, tout au fond, se trouve une trappe verrouillée (vous y reviendrez plus tard), et une porte également (mais vous pouvez quand même y jeter un coup d'œil par le judas). Revenez près du cercueil et ouvrez la porte [06] à l'aide de la clé dorée. Montez les marches et passez derrière le miroir.


05

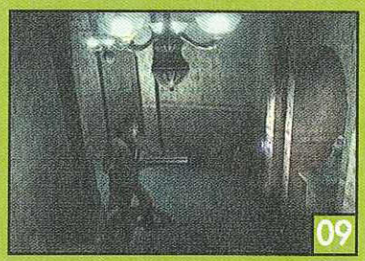

06

Aide de jeu

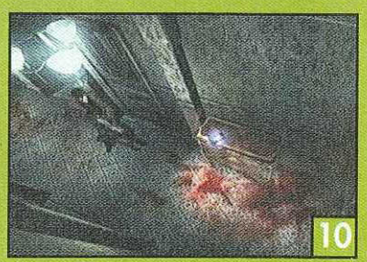
Entrée du manoir

Aline Cedrac va vous appeler par radio en vous disant qu'elle est coincée par quelque chose qui bloque la porte. Vous devez aller l'aider, mais avant cela, faites attention, car tout de suite après votre conversation, au moindres de vos mouvements, la lumière du hall s'éteint et un monstre apparaît... Tuez-le avec le fusil à triple canon ! Après vous en être débarrassé, allumez votre lampe et faites un petit tour dans cette pièce, sans monter à l'étage. À ce stade du jeu, vous remarquerez que toutes les portes sont verrouillées. Déclenchez l'interrupteur, à droite de la lampe à pétrole, pour rallumer la lumière de la pièce. Ensuite, ramassez l'amulette de sauvegarde située sur le même pan de mur que l'interrupteur, sur la table à droite de la porte. Revenez devant les marches des escaliers et faites glisser la statue devant le miroir [07], vous verrez alors apparaître les lettres H et M. Examinez alors la statue pour trouver un mécanisme et entrez-y ces fameuses initiales, cela débloque le premier tableau. Suivez l'escalier derrière vous pour monter à l'étage, et allez à droite (Aline doit alors vous demander ce que vous attendez pour agir...). Ouvrez le tiroir du premier tableau en partant de la droite et récupérez la petite clé rouillée, mais faites bien attention car un monstre vous attaque (tuez-le avec le fusil). Poussez maintenant l'armoire vers la gauche pour débloquer la porte, et franchissez-la pour retrouver Aline. Après la scène de dialogue, lisez le livre se trouvant à gauche du lit, observez la photo sur l'étagère en face du lit (avec un Indien...), et prenez le dictaphone et la statuette d'équilibriste dans le tiroir du bureau à gauche du miroir [08]. Examinez alors le miroir pour le traverser. Descendez tranquillement tout en bas (aucun risque en vue !), puis prenez l'amulette au sol à droite de la porte.

Vous ne pouvez pas l'ouvrir, mais vous pouvez toujours jeter un coup d'œil par le judas. Remontez, passez la porte à droite du lit pour revenir près des tableaux, et descendez l'escalier pour revenir dans le hall d'entrée du manoir. Ouvrez la porte à double battants derrière l'escalier, celle-ci n'est plus verrouillée. Vous allez rencontrer un Indien, qui n'est autre que le gardien de l'île. Il vous donnera une amulette de sauvegarde. Comme il fait sombre, actionnez l'interrupteur [09] en bas à gauche de l'écran pour illuminer ce couloir. Ensuite, allez de l'autre côté du couloir et avancez pour trouver une boîte de cartouches au phosphore sur une commode [10]. Revenez légèrement en arrière,

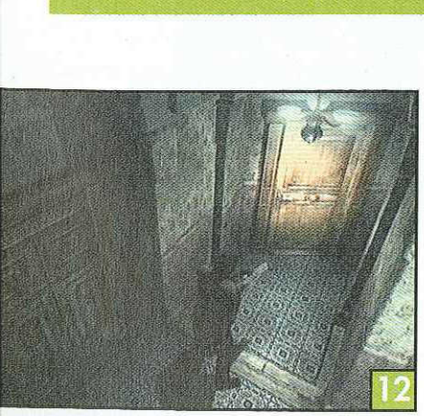


placez-vous devant la porte à gauche de l'escalier, et faites une sauvegarde, puis ouvrez la porte. Vous arrivez dans un couloir avec deux



zombies. Foncez en longeant le mur de droite pour éviter les zombies, allez tout au bout du couloir et ramassez les deux objets qui s'y trouvent (une trousse de soin et une boîte de cartouches au phosphore). Foncez maintenant pour aller ouvrir la porte au milieu du couloir en slalomant entre les zombies (passez à gauche du premier et à droite du second). Dans cette nouvelle salle, vous verrez un aquarium avec une maquette de bateau juste à droite. Avancez doucement vers le bureau pour prendre les deux boîtes de munitions (phosphore et magnésium) qui se trouvent dessus. Allez maintenant à droite de l'aquarium (avancez en restant collé au bureau) et ramassez une amulette de sauve-

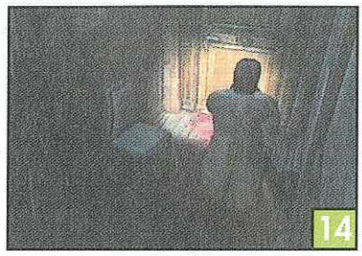
garde sur la table en haut, et une photo (avec un indice au dos) tout à droite. Avancez maintenant très doucement (pas à pas) vers le bas, en restant collé à droite de l'écran, pour vous approcher du masque de loup [11]. Une bestiole tombera à vos pieds ; donc, reculez et utilisez votre pistolet. Maintenant sortez de la pièce par là où vous êtes entré, foncez à gauche (évitez le zombie), et retournez dans le grand couloir.

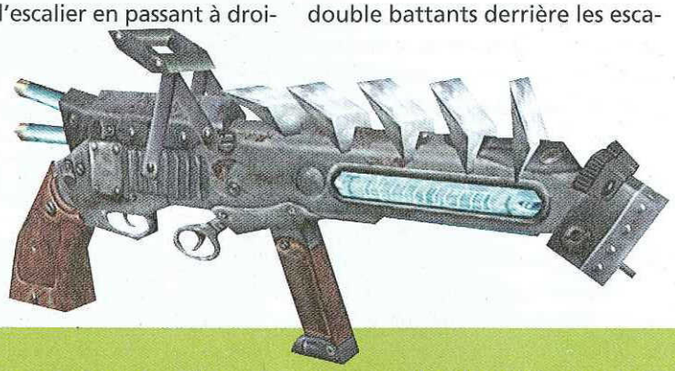


Allez tout en bas en slalomant entre les zombies, et vous verrez trois portes à quelques mètres d'intervalle [12]. À ce stade, une seule est ouverte : celle tout à droite. Franchissez-la en esquivant le zombie qui la garde. De l'autre côté, tuez les deux zombies avec le fusil car le couloir n'est pas assez large pour les éviter, et prenez la première porte que vous verrez (la deuxième est fermée). Dans cette salle, il y a plein de choses à découvrir... Avant d'allumer la lumière (à gauche de la porte par où vous êtes entré), faites le tour de la pièce et arrêtez-vous devant le tableau aux couleurs bleues. Lisez le magazine avec Obed Morton en couverture et jetez un coup d'œil au tableau avec le chaman et l'incantation. Allez maintenant allumer la lumière. Retournez voir le tableau qui vient de changer d'apparence (un site mégalithique avec des rochers...). Déverrouillez la porte à droite du tableau (mais ne l'ouvrez pas encore, elle donne sur le hall d'entrée, et vous aurez à y aller dans quelques instants). Examinez l'armoire pour trouver une trousse de soins. Allez en bas

de l'écran et ramassez la gourde à droite de la fenêtre, puis lisez le livre "O" à gauche de la fenêtre. Lisez le livre dans les étagères à gauche de la table verte [13], puis lisez la lettre-testament de Richard Morton à droite, dans un tiroir du bureau, dans laquelle on peut voir dessinée l'architecture de la bibliothèque. Prenez aussi le pied-de-biche posé sur la plus petite des trois caisses et, enfin, utilisez la gourde dans la vasque contenant de l'eau pour la remplir. De là, allez en bas pour revenir devant la porte par laquelle vous êtes entré dans cette salle, puis allez tout à gauche pour franchir la porte près du tableau. Vous serez dans le hall. Passez la porte à double battants derrière l'escalier pour revenir dans le grand couloir, allez en haut et ouvrez la porte à gauche de l'escalier en passant à droite du zombie. Enfin, dirigez-vous dans la salle avec l'aquarium en longeant le mur de droite pour éviter le zombie dans le couloir. Utilisez la gourde sur l'aquarium pour la poser dans le balancier à côté de la maquette du navire (faites attention car une bestiole peut tomber du plafond). Cela a pour effet de débloquer le deuxième tableau. Sortez de la pièce, longez le mur à droite par rapport Carnby pour éviter deux zombies, et retournez dans le grand couloir pour aller passer la porte à double battants légèrement en bas, en évitant le zombie qui vous attend. Vous serez à nouveau dans le hall. Grimpez les escaliers pour examiner le second tableau (le deuxième en partant de la gauche) et récupérer la clé dorée. Descendez les escaliers, franchissez la porte à double battants derrière les escaliers, et allez tout en bas pour passer la porte de droite. Allez tout au bout du petit couloir, et utilisez la clé dorée pour ouvrir la porte qui est fermée [14]. Tuez le monstre qui surgit en utilisant le fusil, et prenez la trousse de soins située en face de la porte par laquelle vous êtes entré. Prenez la petite clé dorée sur la table et placez la tête de loup sur la statue de hibou. Prenez la clé en acier dans le socle de cette statue. Sortez de la pièce pour revenir dans le petit couloir, et prenez la porte juste devant vous. Traversez la salle en allant à gauche pour revenir dans le hall, et foncez pour franchir la porte à double battants sous l'escalier car deux monstres sont apparus dans le hall. Dans le grand couloir, allez en haut pour ouvrir la porte à droite de l'escalier. Prenez la porte située à gauche du meuble. Montez les escaliers qui mènent au grenier. En haut, allumez la lumière des escaliers, puis ouvrez la porte. Actionnez l'interrupteur sur votre gauche, puis ramassez le lance-grenades sur la caisse et avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'Aline vous contacte par radio.

13

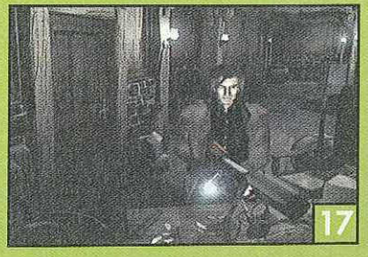

14



Ensuite, avancez et ouvrez la porte avec la petite clé rouillée. Tout de suite après être entré dans la pièce, foncez pour ramasser les deux boîtes de cartouches sur la table (en bas de l'écran) et, à l'écran de droite suivant, le briquet près de la bougie [15], car deux monstres rôdent dans la salle. Notez qu'il vous est possible de faire fuir les monstres avec la lumière de votre lampe torche, cela peut se révéler utile... Tout en évitant les monstres (il ne faut pas user vos munitions pour rien, non mais !), allez en haut à droite puis tout à gauche pour ouvrir une nouvelle porte. Traversez le petit couloir et ouvrez la porte. Avancez doucement jusqu'à ce que vous entendiez le plancher craquer sous vos pieds [16]. Utilisez le pied-de-biche et récupérez les deux clés. Avancez vers le haut puis allez à droite pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Méfiez-vous des bêtes au plafond. Avancez prudemment pour trouver deux boîtes de munitions sur une étagère à droite. Avancez encore, et vous verrez deux bestioles accrochées à une poutre en hauteur. Utilisez votre revolver, visez-les en gardant le bouton L enfoncé, et shootez-les ! Avancez en évitant le drôle de trou dans le sol, et, à l'écran suivant, reculez tout de suite car une bestiole tombera du plafond. Tuez-la, retournez en haut et collez-vous contre le mur du haut. Utilisez le pied-de-biche sur la cloison, et passez à travers le mur. Là, foncez et suivez le chemin à gauche de Carnby, allez ensuite en bas du couloir pendant trois écrans, puis allez en haut pendant deux écrans pour trouver un interrupteur à allumer. En effet, deux monstres se trouvent sur votre chemin, et la lumière les tuera en un instant. Une fois tranquille, allez tout en bas, ramassez les deux trousses de soins [17], et passez la porte à gauche. Vous trouverez dans cette salle une grand-mère avec qui vous discuterez. Ensuite, vous pouvez lire le magazine sur la table près de la fenêtre. Sortez et retournez près de l'interrupteur, ouvrez la porte en utilisant votre deuxième petite clé dorée et descendez les marches. •••

15

16

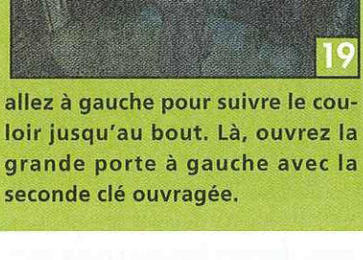

17

Aide de jeu

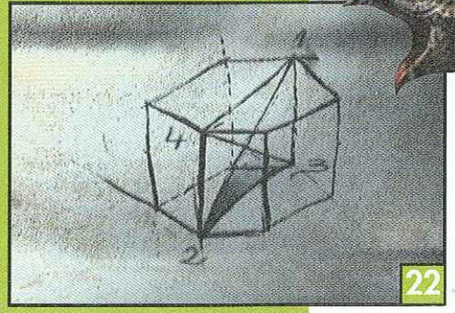
• • • Déverrouillez la première porte que vous verrez, ouvrez-la, et Aline vous appellera. Avancez le plus vite possible vers la porte de droite avant qu'un monstre ne vous happe. Ramassez la trousse de soins sur la gauche et grimpez les petits escaliers pour atteindre un bureau. Lisez le livre qui est dessus, et ouvrez le tiroir de gauche à l'aide de la clé. Prenez la grosse clé ouvragée et la première moitié de photo. Au dos de celle-ci (en l'examinant dans les options), vous pouvez voir les chiffres 2518. Sortez, et avancez en courant pour atteindre un nouveau couloir. Allez en bas et suivez le chemin jusqu'au bout (vous passerez à côté d'un buste [18]) pour ouvrir une porte avec la clé en acier. Allumez la lumière avant que le monstre ne vous saute dessus. Prenez la seconde moitié de photo, lisez la lettre sur le bureau devant vous, et allez en bas pour lire un dossier posé sur la table de chevet près du lit. Ensuite, allez à droite de la porte et prenez la grosse clé ouvragée et l'amulette de sauvegarde sur le tabouret à droite de l'interrupteur. En combinant les deux morceaux de photo, et en faisant la somme des deux chiffres qui sont écrits derrière, vous obtenez les chiffres 3926. Sortez et tuez les trois zombies avec votre fusil car il est difficile de les éviter dans ce couloir étroit. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte à gauche de l'interrupteur. Avancez, ramassez les deux trousses de soins sur la cheminée, puis allez à gauche du lit. Un énorme monstre avec des tentacules surgira. Tirez une balle de revolver dans la lampe à pétrole se trouvant juste au-dessus de lui pour vous en débarrasser [19]. Après cette "grillade partie", prenez les trois boîtes de cartouches et le pistolet lance-fusées sur la commode à gauche du lit. Prenez ensuite l'amulette de sauvegarde sur la cheminée. Sortez de la salle et prenez cette fois-ci la porte à droite de l'interrupteur en utilisant la petite clé dorée pour l'ouvrir. Descendez l'escalier et allez à gauche pour suivre le couloir jusqu'au bout. Là, ouvrez la grande porte à gauche avec la seconde clé ouvragée.

La bibliothèque

Vous êtes dans la bibliothèque. Après la vidéo et la scène de dialogue avec Aline, allumez la lumière en utilisant l'interrupteur à gauche de la porte. Maintenant, il ne vous reste plus que deux tableaux à débloquer, c'est par ici que ça se passe... Explorez le centre de la bibliothèque et lisez les deux livres, sur la table et à gauche de la statue. Retournez devant la porte d'entrée, et longez le mur de droite pour atteindre un escalier. Grimpez, prenez la boîte de fusées en haut de l'escalier, et continuez à avancer jusqu'au boîtier à codes placé sur la rambarde. Rentrez le code 3926 (récupéré grâce aux deux moitiés de photo), puis entrez dans le passage secret du mur de la bibliothèque [20]. Enclenchez l'interrupteur juste à droite de l'entrée pour y voir plus clair. Prenez la longue-vue sur le coffre et allez lire le texte sur l'étagère (les lettres sont écrites à l'envers). Examinez ensuite le mur à gauche de l'entrée pour trouver une niche avec des statuettes. En plaçant votre statuette au sommet de la pyramide, vous ouvrez un placard caché dans le mur du fond. Prenez la statuette de bison. Sortez, allez à droite et gravissez un second escalier. Avancez pour trouver une échelle, et grimpez dessus. Allez à gauche, tuez le monstre avec votre revolver (ça prendra pas mal de balles, mais vous aurez vraiment besoin du fusil à pompe plus tard), puis montez dans la tour grâce à l'échelle [21]. Utilisez votre longue-vue et, en observant bien, vous apercevrez le chiffre 1692 au-dessus d'une fenêtre du fort. Vous verrez aussi une petite cinématique, et Aline vous appellera.

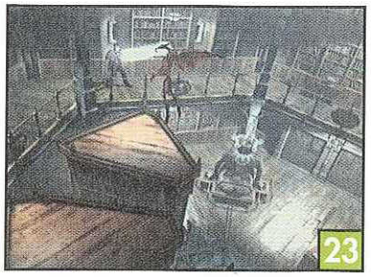


Prenez l'amulette de sauvegarde qui est à droite de l'armoire, puis sortez. Tuez un nouveau monstre, et retournez dans la pièce où vous avez trouvé le télescope et entrez ce nouveau chiffre. Vous venez de débloquer votre troisième tableau (en partant de la gauche). Retournez dans la bibliothèque et sauvegardez. Il ne vous reste plus qu'un tableau à ouvrir. Pour ce faire, il faut actionner les quatre livres de la bibliothèque placés comme sur le schéma de la dernière page de la lettre-testament de Richard Morton [22]. Avant de commencer, sachez qu'à la moindre erreur, il vous faudra recommencer l'opération depuis le début. Le premier livre à actionner se trouve tout en haut de la bibliothèque, à l'extrémité de la plate-forme.
De là, revenez deux écrans en arrière et vous remarquerez le troisième livre dans la bibliothèque à gauche du pilier de gauche. Ne l'enfoncez pas, mais repérez bien où il se trouve.



e le cou-
uvrez la
avec la

Rejoignez maintenant le deuxième qui se trouve tout en bas, à l'opposé de l'endroit où vous étiez précédemment, c'est-à-dire juste à gauche de l'interrupteur et de la porte principale. Profitez-en aussi pour allumer la lumière, le courant ayant sauté entretemps. Le troisième est toujours au rez-de-chaussée, mais à l'opposé du deuxième, c'est-à-dire en bas des escaliers. En rejoignant le quatrième livre, qui se trouve tout en haut de la bibliothèque, un monstre volant apparaît. La technique pour le tuer est extrêmement simple, mais requiert un timing très précis. Voici comment procéder : lorsque le monstre est devant vous pour la première fois, avancez d'un écran vers la droite pour y voir plus clair, et tirez deux fois avec votre fusil. Le monstre deviendra alors flou, et fermera ses ailes. Maintenant, attendez une demi-seconde que le monstre commence à ouvrir ses ailes et appuyez rapidement sur Y. Entrez dans le menu des armes et équipez le lance-fusées. Sortez du menu des objets, et vous verrez le monstre ouvrir ses ailes. Juste avant qu'il ne les ait complètement ouvertes [23], lancez une fusée. Si vous avez le bon timing, la fusée projettera le monstre en arrière. Attendez qu'il revienne, tirez avec le fusil pour qu'il referme ses ailes, et lancez-lui à nouveau une fusée à la figure lorsqu'il les aura rouvertes. Enfin, attendez qu'il revienne une dernière fois. Tirez-lui dessus avec le fusil, mais cette fois-ci ne bougez pas. Le monstre va



ouvrir ses ailes et vous lancer une attaque. Ensuite, attendez une seconde que le monstre redevienne normal (que le flou qui l'entoure disparaisse), et tirez avec le fusil : il disparaîtra.

Allez maintenant au deuxième étage, à l'endroit où l'on voit une échelle, et avancez de deux écrans vers la droite pour atteindre le quatrième livre. Une fois le quatrième tableau débloqué, allez en bas de la bibliothèque. Utilisez la clé ouvragée sur la porte de gauche pour la déverrouiller, et passez la porte de droite (derrière celle de gauche, il y a deux zombies en embuscade). Allez en bas et foncez en évitant le monstre. Entrez dans la porte à double battants à droite de l'interrupteur pour revenir dans le hall d'entrée. Tuez avec le fusil le monstre qui rôde, montez l'escalier et tuez le second monstre qui vous y attend. Prenez la petite clé de bronze et le canon à plasma dans le premier tableau de gauche. Ensuite, prenez la plaque métallique dans le troisième tableau (avec le scientifique et l'Indien). Ensuite, vous devez placer les quatre dates historiques correspondant à chaque tableau. Dans l'ordre, de gauche à droite, entrez les dates suivantes : 1852, 1874, 1899 et 1931. La pendule du bureau, en face de la cheminée, vient de s'ouvrir. Allez prendre la clé de bronze ouvragée [24] et utilisez-la sur la grande porte à droite de l'interrupteur (avec un long tapis devant) pour sortir de cette maison des horreurs...

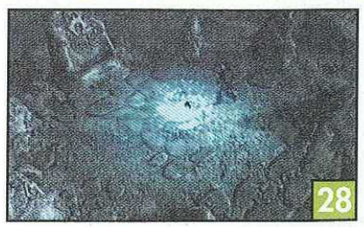
Dans le jardin

Descendez les marches, allez à droite et prenez l'amulette de sauvegarde sur le sol à gauche de la grande porte métallique. Revenez devant la maison et suivez le chemin en bas à gauche pendant sept écrans. Ramassez la trousse de soins et la cartouche de gaz qui sont dans la remise [25]. Retournez sur vos pas et allez ouvrir la grande porte métallique avec votre petite clé de bronze. Descendez l'escalier en courant et suivez le chemin à gauche de l'écran en évitant les monstres. Avancez et vous arriverez devant une statue de lion. Courez vers la gauche, esquivez les monstres qui apparaissent et passez sous le porche de pierre. Descendez l'escalier et avancez en évitant les zombies. Allez toujours tout droit pour passer sous un porche de pierre. Evitez le zombie qui s'y trouve et franchissez la petite porte au bout. Continuez à avancer et d'autres zombies surgiront [26], explosez-les avec le fusil à pompe. Continuez d'avancer en tirant sur tout ce qui bouge et vous arriverez près de votre parachute. Suivez le chemin de gauche pour atteindre une porte cadenassée. Ouvrez-la en entrant la combinaison inscrite sur la plaque métallique. Vous passez alors au CD2.

En direction du lieu d'incantation

Tout d'abord, prenez les deux trousses de soins et la cartouche de gaz sur le cadavre affalé sur la grille, puis avancez sur le pont. Après la scène de dialogue avec Aline, foncez en slalomant entre les bêtes infâmes et tournez à gauche au niveau du vieil arbre [27]. Grimpez les marches et vous arriverez au milieu d'un cercle de pierre. Edward vous dira qu'il faut repérer la stèle Nord, Est ou Ouest. Approchez-vous de la grosse pierre en bas à gauche de l'écran, examinez-la et désignez-la comme étant la stèle Ouest. Edward appellera alors Aline. Elle vous demandera de l'aide. Vous devez maintenant examiner certaines stèles, et appeler Aline après chaque inspection. Voici les stèles qu'il faut examiner : la grosse stèle en haut à gauche de l'écran, la petite stèle à droite de l'écran, la grosse stèle en bas à gauche de l'écran, la petite stèle en bas de l'écran, la grosse stèle en haut à droite de l'écran et enfin, examinez la petite stèle en haut de l'écran. Pour en finir

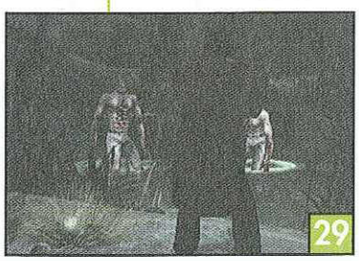
avec cet endroit, examinez la grosse stèle en haut à droite de l'écran et lancez l'incantation suivante : "O Goul'ai Hypor Harnis Korna".



Ramassez la stèle de pierre et la statuette de taureau qui apparaissent [28]. Revenez au niveau du vieil arbre et suivez le chemin qui va en haut.

Aide de jeu

Aline vous appellera en chemin. Descendez l'escalier qui est devant vous. De petits monstres vous attendent en bas. Tuez-en un avec le revolver pour les faire fuir et ramassez l'amulette de sauvegarde en bas de l'écran. Prenez le passage en haut, avancez (vous traverserez une grotte). Sortez votre lance-fusées et avancez prudemment car un gros monstre vous attaquera. Deux fusées suffisent à l'anéantir. Avancez, grimpez à l'échelle, et ramassez la boîte de fusées qui se trouve en haut. Descendez l'échelle, et suivez le chemin en haut de l'écran pour atteindre les marécages [29]. Courez vers la gauche en évitant les zombies puis montez dans l'avion. Prenez la pince coupante et la lentille bleue au sol, deux trousses de soins, une boîte de fusées et une amulette de sauvegarde. Faites une sauvegarde. Ensuite, allez parler au pilote et sortez de l'avion le plus vite possible. Allez en bas à droite et vous verrez l'avion disparaître dans les marécages. Suivez maintenant le chemin qui va en haut à droite. Traversez le trou dans le mur de pierre et



poursuivez votre progression pour apercevoir une petite église. Continuez d'avancer et prenez l'amulette de sauvegarde à gauche de la route. Esquivez le monstre qui vous attaque et foncez pour gravir les escaliers en bas de l'écran [30]. Vous rencontrerez Aline. Edward échangera sa stèle de pierre contre le sceau d'Obed Morton. Puis revenez en arrière, en bas des escaliers. Prenez le chemin qui va en bas de l'écran pour rejoindre l'église et coupez la chaîne avec la pince coupante pour y entrer.

Eglise et laboratoire

Fouillez les lieux pour ramasser une trousse de soins sur une table à gauche, et une boîte de fusées tout en bas de l'église. Lisez le livre posé sur la petite table à droite de la porte puis examinez le mur d'à côté pour y découvrir un mécanisme. Enclenchez les symboles dans l'ordre suivant : en haut à droite, au milieu et en bas à droite. Un escalier secret apparaîtra en bas de l'église. Empruntez-le pour descendre dans le laboratoire. Avancez et examinez la serrure sur la roche à droite, et utilisez dessus le sceau pour faire pivoter la porte tournante. Avancez (vous verrez une petite cinématique) et ouvrez la porte au bout du couloir. Traversez le laboratoire et ramassez l'amulette qui brille en chemin. Suivez le couloir qui mène tout en bas et vous verrez Alan Morton. Ce dernier s'enfuira, vous enfermant sur place et vous laissant dans le noir complet. Examinez la porte par laquelle Alan est parti, et Edward appellera Aline. Maintenant, allez faire le tour de la table d'opération et placez-vous comme sur la photo [31]. Fouillez à l'endroit que nous avons indiqué (en bas à droite de l'armoire), et vous trouverez une cartouche de gaz et une trousse de soins. Revenez devant la porte par laquelle Alan est parti et longez le mur à gauche de la porte : vous verrez un zombie. Ces zombies, qui se trouvent dans le laboratoire, disparaissent au bout de deux secondes. Il vous suffit donc de rester à distance pour vous en débarrasser. Esquivez donc ce premier zombie, et continuez à gauche pour atteindre un bureau avec un levier dessus. Enclenchez-le. Allez maintenant en bas, traversez le couloir avec les cellules en esquivant le zombie qui s'y trouve et enclenchez le levier à droite de la porte, tout au fond. Faites quelques pas vers le bas et vous verrez un zombie. Reculez rapidement et attendez qu'il disparaisse. Avancez, prenez à gauche à l'intersection, avancez doucement pour voir un autre zombie, et vous atteindrez une salle avec deux autres zombies. Reculez et patientez quelques secondes pour les voir disparaître, puis allez actionner le levier sur le mur du fond. Passez la porte sur votre gauche, examinez les deux lettres posées sur le bureau à droite. Puis longez le mur de gauche pour atteindre la porte qui s'est débloquée. Une fois sorti du labo, descendez tous les escaliers en courant, avancez en longeant le mur à gauche par rapport à Edward pour éviter les bestioles qui tombent du plafond, puis montez encore des tonnes de marches en courant et en longeant le mur à droite par rapport à Edward. Une fois en haut, allez à droite et ouvrez la porte en bois. Utilisez le magnétophone à droite du bureau, puis sortez. Longez le mur de gauche par rapport à Edward et vous trouverez une porte en métal. Ouvrez-la et suivez le chemin qui va à gauche pour rencontrer l'Indien. Après la scène de dialogue, montez l'échelle à droite.

La serre

Tuez les trois monstres qui vous accueillent (le fusil suffit) et avancez d'un écran. Allez à droite et examinez les meubles en haut à droite de cet écran. Vous y découvrirez une boîte de cartouches. Allez maintenant tout en bas, et fouillez la porte droite de l'armoire [32] pour obtenir une trousse de soins, remontez d'un écran, allez à gauche, grimpez la longue échelle et allez à gauche de la plate-forme. Poussez la statue vers la gauche, puis vers le bas pour la faire tomber. Descendez l'échelle et examinez les débris. Vous récupérez un sceau, et une statuette d'ours. Sortez de la serre par là où vous êtes venu, et une fois en bas, allez trois écrans à droite et passez la porte en métal. Allez toujours tout droit pour rejoindre le laboratoire (vous descendrez une série d'escaliers, puis vous esquiverez un monstre et enfin vous remonterez une série d'escaliers). Longez le mur de droite, passez la porte à gauche du bureau et avancez. Allez en haut à l'embranchement et ouvrez la porte au bout pour sortir du laboratoire. Suivez le couloir pour atteindre la porte pivotante. Utilisez le sceau sur la serrure et avancez pour rejoindre Aline. Avancez vers le haut et traversez le pont. Entrez dans le couloir et ouvrez la trappe sur la gauche pour ramasser un pistolet à éclairs, quatre trousses de soins, un chargeur d'accus et cinq amulettes de sauvegarde. Traversez le couloir

et, après la cinématique et le dialogue avec Aline, Edward sera aspiré dans les profondeurs des grottes souterraines.

Voyage dans les entrailles

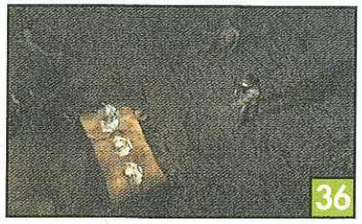
Après votre réveil sur une petite plate-forme au bord d'un gouffre, sauvegardez et équipez-vous du pistolet à éclairs. Prenez le seul passage disponible et courez en évitant le plus possible les chiens (ils réapparaissent constamment !), tuez-en de temps à autre et surtout ramassez les cristaux luminescents car ils vous permettent de recharger le pistolet à éclairs. Notez au passage que ces cristaux réapparaissent régulièrement, vous pouvez donc revenir en chercher si besoin, ne l'oubliez pas ! Au bout de ce long chemin vous devrez voir un court tremblement de terre, puis une cinématique où l'on voit un monstre sortir d'une sorte de cocon. Tuez le monstre qui vous attaque, prenez à droite pour ramasser un cristal luminescent puis allez tout à gauche. Avancez en éliminant les gêneurs et en longeant le mur de gauche pendant quelques écrans. Vous verrez alors un petit passage sur la gauche, engouffrez-vous dedans. Ensuite, ça se complique un peu avec les grosses bestioles [33]. À partir de cette dernière image, comptez trois écrans en allant vers le bas, puis à gauche, puis à droite, et enfin en haut à gauche jusqu'au fond : vous devriez voir un petit passage en haut à gauche de l'écran. Allez-y ! Tuez les trois chiens, puis suivez le chemin qui va en bas pour atteindre une nouvelle salle. Tuez les deux monstres qui vous y attendent. Allez en bas, puis allez à droite de l'inscription sur le mur, et accrochez-vous à la corde pour

longer le mur. Après être tombé, et avant de descendre plus bas, prenez le passage à droite de l'inscription. Avancez, allumez la lumière puis lisez le livre, prenez la gourde et le photopulseur. Profitez-en pour ramasser quelques cristaux luminescents. Ressortez et descendez par la même corde. Maintenant, montez en tuant les monstres. Une cinématique se déclenche. Allez en haut des escaliers, prenez l'amulette de sauvegarde située à gauche de l'entrée et poursuivez Alan. Traversez le long couloir en tuant les gros monstres qui sont sur votre passage et prenez le chemin à droite. Avancez, et une cinématique se déclenchera. Prenez le passage à droite de cette salle, traversez le couloir en éliminant les petits monstres qui vous attaquent et montez à la corde qui se trouve au fond. Traversez le pont, vous recevez alors un appel radio. Ensuite, avancez en courant et en esquivant les chiens. Vous devez arriver dans une grotte dont le sol est craquelé par de la lave en fusion [34] et qui contient de grands monstres sur pattes.

Longez le mur de gauche par rapport à Edward, et lorsque vous arriverez à un embranchement prenez à gauche. En traversant un nouveau pont, vous allez recevoir un message radio de Johnson. Dépêchez-vous de monter les marches car les bestioles sont très gênantes. Courez et tuez-en de temps à autre. Ensuite, vous arrivez dans une salle bien plus éclairée qu'auparavant et sans aucun monstre (tout du moins en entrant...). Prenez à gauche puis montez sur le muret de pierre pour le franchir. De l'autre côté, suivez le chemin qui va en bas à droite et traversez le second muret que vous verrez. Maintenant, longez le mur de gauche par rapport à Edward pour atteindre la sortie de cette salle (gardée par bon nombre de chiens). Avancez, et après un éboulement, un passage s'ouvre grâce à une énorme pierre qui sert de pont [35]. Passez dessus et allez remplir votre gourde dans la fontaine phosphorescente. Reprenez toute votre énergie en buvant un peu. Remplissez-la de nouveau pour qu'elle soit bien pleine, et continuez votre progression en suivant le chemin qui va en bas, là où vous pourrez voir une trace de cercle creusé dans la roche. Allez vers le haut. Vous arrivez dans une salle très sombre, une sorte de tombeau avec des guerriers Abkanis morts depuis des lustres.

La Nécropole

Allez devant les trois bustes dont deux têtes sont manquantes [36]. Dirigez-vous à droite de cet endroit, en direction d'un précipice avec une corde. Descendez pour arriver dans une grande caverne. Vous ne pouvez aller que vers le bas, en direction du boss final. Pour le vaincre, vous devez atteindre la lance. Pour la trouver, contournez les blocs de pierre au centre de la caverne par la gauche et allez en bas. A l'écran suivant, allez en bas à gauche et vous verrez la lance dans un cul-de-sac. Malheureusement, le boss vous empêche de l'atteindre. Pour y arriver, vous devez le faire tomber à genoux en lui tirant dessus avec votre pistolet à éclairs [37]. Essayez de ne pas le mettre à genoux trop loin de la lance pour éviter qu'il ne se relève avant que vous puissiez atteindre l'arme sacrée. Ensuite, Edward se transforme en guerrier de la prophétie et achève le boss final lors d'une cinématique. Prenez la tête de statue indienne au centre de la caverne, puis remontez par la corde. Placez la tête sur le socle. Une cinématique se déclenche. Ensuite, vous devez simplement sortir, et visionner la splendide scène de fin. Après l'effort, le réconfort !



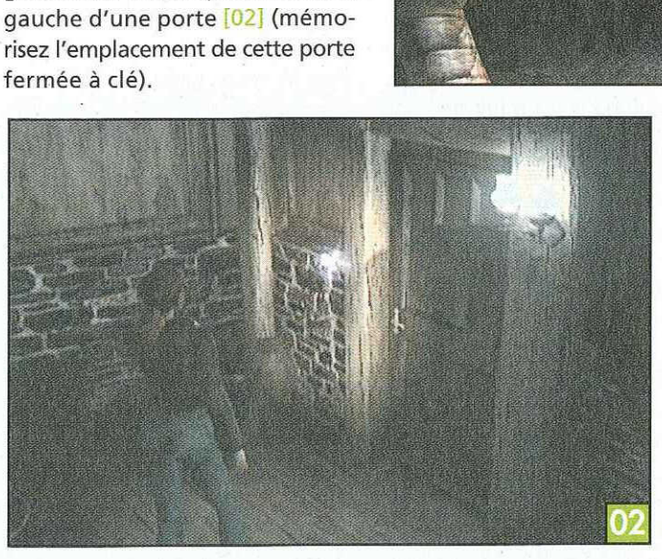
Aide de jeu

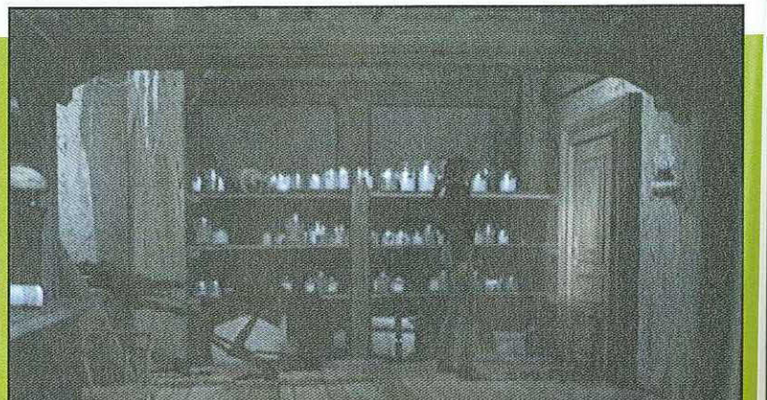
Alone in the Dark : The New Nightmare

Scénario 2

Le manoir

Alors qu'Edward atterrit dans un arbre du jardin, Aline tombe sur le toit du manoir des Morton. Avancez de quelques mètres vers le bas de l'écran puis longez un peu la corniche jusqu'à la fenêtre éclairée. Restez sur la corniche pour assister à une scène de dialogue avec Carnby un peu plus loin. Continuez la progression pour repérer la grille fermée à gauche du manoir. Revenez sur vos pas et ouvrez maintenant la fenêtre éclairée. Discutez avec la grand-mère pour récupérer une petite clé dorée. Lisez ensuite le magazine Science à gauche du lit (sur la commode qui a un tiroir ouvert) puis prenez la trousse de soins sous la table de nuit à droite. En vous dirigeant vers la sortie de la pièce, un serpent jaillit du tapis [01]. Pour le vaincre, braquez le faisceau de lumière de votre lampe torche dans sa direction jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement (en effet, Aline ne possède pour l'instant aucune arme à feu et c'est sa lampe torche qui lui permet de combattre les monstres.) Les prochains ennemis que vous rencontrerez seront tous sensibles à la lumière : en les éclairant, vous pouvez les faire reculer (mais pas les tuer). Utilisez donc cette technique si jamais vous croisez des monstres trop agressifs. Juste avant de sortir de cette chambre, prenez l'amulette de sauvegarde à droite de la porte sur une table. Empruntez la porte puis foncez tout droit tout au bout de ce couloir, sans tourner à l'intersection. Evitez le monstre (sensible à la lumière de votre lampe torche) et allumez très vite les lampes du couloir grâce à un interrupteur situé à gauche d'une porte [02] (mémorisez l'emplacement de cette porte fermée à clé).





Une fois l'interrupteur enclenché, les monstres disparaissent. Retournez-vous et revenez sur vos pas en tournant à gauche à l'intersection. Passez la porte qui suit sur la gauche de l'écran. Deux monstres, sensibles à la lumière, vous attendent dans cette pièce. Tout de suite après être entré, courez en bas de l'écran et ouvrez la porte. Vous voici dans une nouvelle pièce. Descendez jusqu'à l'écran suivant, allez à gauche, et prenez l'amulette de sauvegarde sur le tonneau près de la colonne de bois. Poursuivez plus bas et écoutez le message radio. Enfin, prenez la boîte de cartouches au phosphore sur la caisse située à gauche au fond de ce couloir. Retournez maintenant dans la salle précédente. Courez en face de vous, en évitant les monstres, puis tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à une autre porte (à droite d'un drap blanc) [03]. Franchissez-la et traversez le couloir pour atteindre la pièce suivante. Restez immobile dès l'entrée pour visualiser la place. Repérez, à l'aide de votre torche, la petite clé dorée à droite de l'écran sur une table. Au moindre de vos mouvements, un monstre apparaît au milieu de cet écran : exactement devant la table où se trouve la clé. Ne la prenez pas tout de suite et courez dans le passage à gauche. Vous voyez ensuite en bas de l'écran une boîte de munitions posée sur une table. Empochez-la et attendez quelques secondes que le monstre apparaisse en haut à gauche de l'écran. S'il ne vient pas, faites quelques pas en arrière pour l'attirer. Quand il arrive, foncez à droite et ramassez la trousse de soins devant la commode en bas à droite de l'écran. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à aller en haut de l'écran pour prendre enfin la clé sur la table. Sortez par la porte par laquelle vous êtes entré. Traversez le couloir. Dans la pièce suivante, allez en haut à droite, avancez en esquivant les monstres, et sortez par la porte située à droite des étagères soutenant des bouteilles blanches [04].

Continuez toujours vers le haut et ouvrez la porte déjà repérée à droite de l'interrupteur. Descendez les escaliers. Après la cinématique, poursuivez tout en bas. Actionnez l'interrupteur et ouvrez la porte. Continuez de descendre et franchissez la porte à gauche d'Aline [05]. Effectuez une sauvegarde tout de suite en entrant puis éteignez la lumière. L'obscurité fait apparaître un tiroir secret dans le socle d'une statue. Prenez d'abord les trois trousses de soins cachées sur la petite table à gauche du gros fauteuil. Allez ensuite devant la statue dont le socle est éclairé et examinez la grosse jarre qui se trouve à sa droite pour ramasser une boîte de balles au magnésium. Placez-vous maintenant en face de la statue. Utilisez la petite clé dorée pour ouvrir son tiroir secret et prendre le revolver qu'il contient [06]. Dans la seconde suivante, un monstre surgit. Evitez-le en faisant le tour de la pièce par le bas afin d'atteindre la porte à droite de la fenêtre (juste derrière l'endroit où le monstre est apparu). Lors d'une courte séquence, vous voyez le professeur Morton s'enfuir. Ouvrez maintenant la porte qui se trouve à l'autre bout du couloir. Avancez dans le couloir suivant, sans oublier d'allumer la lumière en chemin, et franchissez la porte à gauche de l'escalier. Allez tout au fond du couloir et vous rencontrez à nouveau le professeur Morton. Celui-ci va vous endormir avec son pistolet tranquillisant.

05

06

Le Manoir - suite

Aline se réveille enfermée dans une chambre. Après la discussion radio avec Carnby, allumez la lumière puis inspectez les lieux. Lisez le livre à gauche du lit. Prenez ensuite la clé Allen et la trousse de soins placée sur la table à gauche du miroir. Empochez également l'amulette qui est sur le tabouret à droite du même miroir. Passez ensuite derrière le miroir. Descendez les escaliers et ramassez le fusil à triple canons sur le sol en face de la porte. Passez la porte et descendez l'escalier suivant. Allez tout au fond du couloir, prenez la trousse de soins sur le sol, puis examinez la porte en métal [07]. Assistez à une cinématique à travers le judas. Remontez vite dans la chambre avant que des monstres ne surgissent... Restez au centre de la chambre pour déclencher une séquence (Carnby vient vous aider). Vous êtes maintenant dans le grenier en train de discuter avec le fantôme du miroir [08]. Ce dernier vous propose un échange de bons procédés. Si vous lui ramenez un autre miroir, il vous donnera des explications sur votre passé. Après la cinématique, allumez la lumière, déverrouillez la porte et sortez. Avancez dans ce lieu déjà traversé et ouvrez la porte située à droite de l'étagère contenant les bouteilles blanches. Une fois la porte franchie, la poignée se casse. Allez en haut puis en bas pour rejoindre la chambre de la grand-mère. Discutez avec elle puis sortez de la chambre. Franchissez maintenant la porte qui est en haut du couloir, à droite de l'interrupteur. Descendez l'escalier et passez la première porte à gauche (au milieu de l'escalier). Ouvrez ensuite la porte à droite de l'écran. Allez tout de suite sur votre gauche pour examiner la chaise et empochez une trousse de soins. Allumez la lumière grâce à l'interrupteur à droite de la porte, et avancez dans la salle. Prenez le miroir sur la commode à gauche des marches. Grimpez les marches, afin d'arriver devant le bureau [09]. Examinez celui-ci pour obtenir le lance-grenades et lire un document au passage. Sortez de cette pièce en empruntant la porte par laquelle vous êtes entré. Allez en bas pour assister à une cinématique. Des ennemis vous attaquent dans la foulée. Foncez vers le haut et passez la deuxième porte à gauche (juste après une porte à double-battant). Avancez entre les colonnes de cette pièce et arrêtez-vous juste devant le lit. Prenez d'abord l'amulette sur la cheminée qui est en bas à droite de l'écran. Allez ensuite à gauche du lit pour ramasser la boîte de cartouches au phosphore sur la commode. Explorez maintenant le passage situé à droite du lit. Une cinématique intervient. ●●●

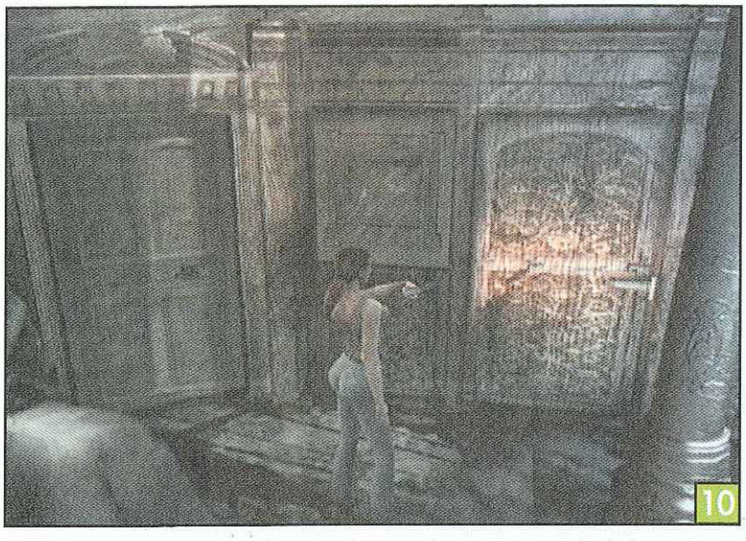
07

08

09

Aide de jeu

●●● Avancez en direction du miroir afin de pénétrer dans une nouvelle pièce. Lors d'une nouvelle séquence, on vous demande si vous voulez bien donner le miroir. Vous avez le choix entre deux réponses. Si vous dites "oui", c'est la mort ! Répondez "non" et vous gagnez une statuette Abkanis représentant une tête de bison. Aline discute ensuite avec Carnby par radio. Repassez à travers le miroir pour revenir dans la pièce précédente. Là, dirigez-vous vers les colonnes et vous rencontrez un chaman. Après la cinématique, l'homme disparaît mystérieusement ! S'ensuit une autre discussion avec Carnby. Allez ensuite en haut à droite et déverrouillez la porte qui est à droite du tableau [10]. Vous voici dans le hall d'entrée du manoir, orné de quatre tableaux. Avancez prudemment et tirez à vue sur le monstre qui rode dans ce hall. Descendez les escaliers et allez en dessous pour ouvrir une porte à double-battant. Courez en bas, tout au bout du couloir, en évitant le monstre, et passez la porte dans le renfoncement à droite. Evitez les deux zombies dans ce couloir, repoussez-les s'ils vous agrippent, et courez vers le bas jusqu'à l'écran suivant. Là, passez la porte qui est sur votre droite. Vous arrivez dans un bureau. Actionnez l'interrupteur placé à gauche de la porte. Allez à gauche du côté de l'armoire, mais ne l'ouvrez surtout pas car deux chiens vous attaqueraient. Lisez le magazine Science sur la petite table située sous le tableau. Poursuivez en bas et prenez la trousse de soins sur la table à droite de la fenêtre. Lisez ensuite le document sur le meuble à côté. Continuez plus haut et arrêtez-vous devant le miroir [11]. Empochez la boîte de munitions sur la table et sortez votre revolver. Tirez deux fois dans le miroir pour le briser, ce qui révèle une étagère secrète. Lisez le document qui s'y trouve et Aline vous indique qu'il faut retourner voir Lucy Morton. Allez à gauche et la lumière s'éteint. Des monstres surgissent mais s'en vont tout aussi vite. Sortez en empruntant l'une des deux portes de ce bureau et vous vous retrouvez dans la chambre de la grand-mère. Approchez-vous du lit pour lui parler de nouveau. Vous récupérez ainsi un prisme de verre [12]. Quittez la chambre et passez la porte au bout du couloir, à droite de l'interrupteur.


10

11

12

Le Manoir - suite

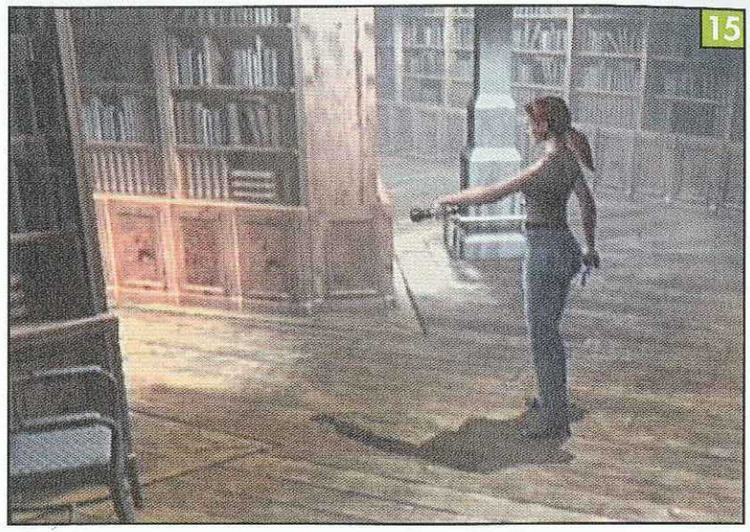
Descendez et passez la première porte que vous voyez sur votre gauche, au milieu de l'escalier. Foncez ensuite pour ouvrir la porte à droite de l'écran. Commencez par éteindre la lumière en actionnant l'interrupteur placé à droite de la porte. Avancez maintenant dans la pièce et grimpez les escaliers. Examinez l'étrange machine en bas à gauche du bureau [13]. Utilisez tout d'abord le prisme, puis votre lampe de poche sur la machine pour mettre en route ce qui s'avère être un projecteur. Après une petite séquence des plus macabres, vous obtenez un cube de métal ciselé sur lequel est gravé "Carte 3D Bibliothèque". On peut également y découvrir les chiffres 1991. Vous devez maintenant vous rendre à la bibliothèque. Pour cela, sortez de cette salle et passez la porte sur la droite d'Aline. Descendez les escaliers. Une fois que vous êtes tout en bas, ouvrez la porte sur votre gauche. Courez pour franchir la porte à double-battant située à gauche de l'écran, en repoussant les zombies qui vous tendent une embuscade. Faites attention car il y a de fortes chances qu'ils vous mordent : mieux vaut avoir un minimum de vie...

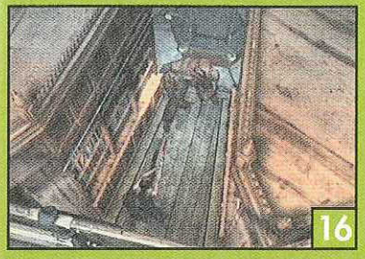
13

La Bibliothèque

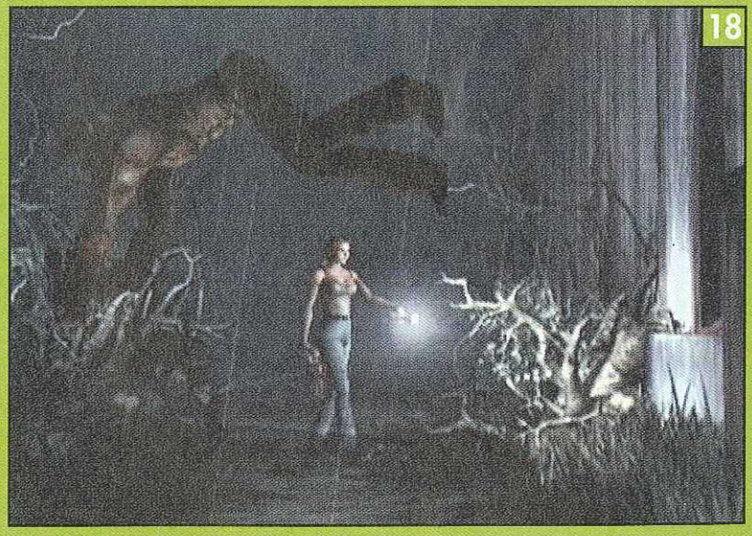
Allumez la lumière, via l'interrupteur à gauche de la porte, puis allez en bas. Examinez le bureau pour y trouver le journal de Jeremy Morton. Poursuivez à droite jusqu'à l'écran suivant puis lisez le livre ouvert sur le trépied, à gauche de la statue. De là, faites quelques pas pour changer d'écran et prenez la boîte de grenades sur le sol, à côté de la pile de livres. Continuez vers le bas pour revenir devant la porte à double-battant. Partez à droite en longeant le mur de la bibliothèque jusqu'à un escalier. Grimpez au premier étage, avancez et pénétrez dans le passage secret qu'a débloqué Carnby [14]. Ramassez les deux boîtes de balles au phosphore qui s'y trouvent et ressortez. Montez les escaliers qui mènent au second étage et utilisez l'échelle pour aller à l'extérieur de la bibliothèque. Avancez à gauche et grimpez l'échelle qui permet d'entrer dans la tour. Fouillez cet endroit pour ramasser une boîte de grenades en bas de la pièce. Sortez et retournez au rez-de-chaussée de la bibliothèque. Arrêtez-vous juste au pied des escaliers. De là, allez en haut à gauche pour avancer d'un écran puis continuez à gauche pour vous faufiler entre deux bibliothèques [15]. Examinez celle de gauche afin de découvrir un mécanisme caché dans des livres. Vous devez entrer un code à quatre chiffres. La solution est donné sur le cube ciselé : 1991. Le code fait apparaître un passage secret devant vous. Entrez et prenez les Tablettes Abkanis, les deux trousses de soins, trois boîtes de grenades et l'amulette. Avant de poursuivre, faites une sauvegarde. Equipez-vous du lance-grenades (en vérifiant qu'il est bien chargé) puis baissez le levier. Après la cinématique, un gros monstre se présente devant vous.

14


15


16

17


18

Dégainez votre arme et reculez d'un pas. Dès que le monstre avance, envoyez rapidement trois grenades. La bête blessée tient alors sa tête entre ses mains [16]. Elle est invincible durant cette animation, alors inutile de continuer à tirer. Profitez-en pour recharger votre arme puis reculez encore d'un pas. Mettez en joue le monstre et tirez à nouveau trois coups dès qu'il avance vers vous. Pour l'achever, rechargez une dernière fois votre lance-grenades et reculez d'un pas. Lorsque le monstre tente une ultime approche, lancez une dernière grenade pour le mettre hors service. Vous remarquez alors une moitié de médaillon au centre de la bibliothèque, dans la cage de l'ennemi vaincu. Prenez-la puis dirigez-vous vers les portes à double-battant. Aline retourne dans la chambre de la grand-mère. Discutez avec cette dernière pour obtenir l'autre moitié de médaillon. Il vous faut maintenant aller dans le hall d'entrée du manoir. Sortez de la chambre : vous voyez le colosse se relever. Allez en haut, au fond du couloir, et ouvrez la porte à droite. Descendez tout en bas des escaliers. Passez la porte. Esquivez les zombies et foncez vers la porte située de l'autre côté du couloir, au bout du tapis rouge. Franchissez-la et courez dans le couloir en évitant les monstres. Passez la porte à double-battant sur votre gauche. Un fois dans le hall d'entrée, foncez à droite pour aller devant le miroir. Carnby vous appelle par radio. Combinez ensuite les deux moitiés de médaillon dans l'inventaire, puis utilisez le médaillon complet pour le fixer sur le cadre du miroir [17]. Traversez le miroir en appuyant sur le bouton A. Une fois derrière, descendez les marches et passez la grille. Avancez à gauche sur deux écrans jusqu'à la porte en métal. Poursuivez encore sur deux écrans à gauche pour atteindre une échelle. Grimpez et Aline utilise la clé Allen pour déverrouiller la trappe. De l'autre côté de celle-ci, une séquence intervient. Après cette cinématique avec l'Indien, suivez le chemin qui va en bas. A l'écran suivant, allez à droite, puis en bas, et prenez la boîte de munitions sur la caisse. Revenez sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous avez rencontré l'Indien et équipez-vous du fusil à triple canons. Ouvrez la porte devant vous pour déboucher dans le jardin. Courez vers le haut car le colosse va ressurgir [18]. Franchissez la petite porte. Continuez toujours tout droit, tout en étant poursuivi par le colosse, et passez une nouvelle petite porte.

Le Cimetière

Vous êtes maintenant dans le cimetière. Tuez les deux chiens qui vous attaquent par surprise puis avancez en bas jusqu'à l'écran suivant. Vous trouvez une boîte de grenades à droite d'Aline. Poursuivez en bas à gauche de l'écran, en prenant garde au chien qui arrive par le chemin en haut à gauche (tuez-le !). Suivez ensuite le chemin jusqu'au bout afin de ramasser deux boîtes de cartouches au phosphore à même le sol. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée du cimetière et prenez l'autre allée à gauche. Lorsque le colosse apparaît sous le porche en pierre, contentez-vous de l'esquiver sans essayer de le tuer. Après avoir passé le porche, courez vers le haut puis allez en bas de l'écran. Poursuivez le chemin pour rejoindre un petit bâtiment. Réfugiez-vous dans ce mausolée des Morton [19]. Ouvrez le passage muré en bas à droite, signalé par l'inscription "Jeremy Morton". Ramassez la boîte de fusées et le pistolet lance-fusées dans le coin en bas à gauche. Prenez aussi la trousse de soins à gauche de la tombe et examinez celle-ci pour découvrir une amulette de sauvegarde. La tombe contient également une inscription et un nouvel objet : le cache métallique. Revenez dans la salle précédente et allez tout en bas devant un mur spécial orné de nombreuses petites lumières. Combinez votre torche avec le cache métallique dans l'inventaire puis placez-vous relativement près du mur. Le but du jeu est maintenant d'allumer les différentes petites lumières dans un ordre précis afin de former la lettre M (comme Morton...) [20]. A la moindre erreur, il faut tout recommencer depuis de début. Mais ce n'est pas compliqué de réussir. Placez-vous seulement juste à bonne distance afin que le faisceau de la lampe soit relativement petit. La porte avec l'inscription Richard Morton se déverrouille alors (en bas à gauche). Passez-la et courez vers la tombe pour lire une lettre. Foncez ensuite à travers le tunnel, en haut de l'écran, en évitant les monstres. Une fois arrivé au bout, descendez au niveau inférieur en appuyant sur le bouton A. Voici venu le moment d'insérer le CD2.

19

20

Le Donjon

Prenez garde car un chien va vous attaquer dès votre arrivée : tuez-le avec votre fusil. Avancez dans le passage à gauche et traversez la forêt en longeant le mur de droite. Vous atteignez un portail en bois. Ouvrez-le, passez sous l'arche et observez le donjon lors d'une cinématique. Traversez le pont puis dirigez-vous complètement à droite du donjon. Ramassez une boîte de cartouches au phosphore sur le sol. Revenez devant l'entrée du donjon et examinez les plantes grimpantes sur le mur de droite. Entamez l'ascension de cette végétation [21]. Une fois arrivé en haut, descendez les petites marches et foncez à gauche. Un monstre apparaît que vous devez éviter. Avancez sur le rempart vers la gauche pour atteindre un escalier. Descendez les marches jusqu'à la porte principale du donjon. Déverrouillez-la mais ne l'ouvrez pas. Maintenant, descendez les escaliers en bas à droite de l'écran. Poursuivez dans le couloir et prenez la trousse de soins, placée juste au coin, avant de ressortir sous la pluie. Descendez les nouvelles marches et suivez le passage sur votre droite pour une boîte de grenades située à droite d'une porte fermée (cachée derrière le muret). Ressortez maintenant sous la pluie et escaladez deux petits murets [22]. Ramassez la boîte de cartouches au phosphore et tuez les deux monstres, puis descendez de l'autre côté du muret. Poursuivez par les marches en haut à gauche. Tuez les deux zombies qui tentent de vous bloquer, déverrouillez la porte en haut de l'escalier, puis ouvrez-la. Parlez avec Obed Morton lors d'une cinématique puis ramassez une carte métallique noire et une amulette de sauvegarde sur le sol.

21

22

19

20

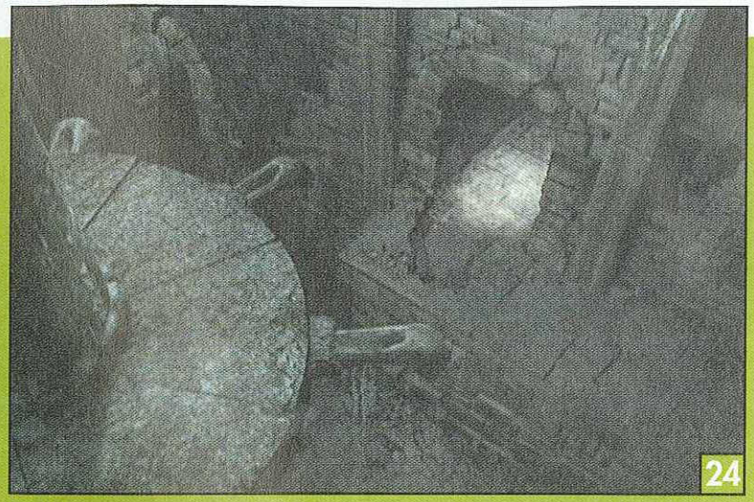
22

tre côté
les mar-
les deux
ous blo-
en haut
. Parlez
ne ciné-
ne carte
mulette

Sortez de la cellule et descendez les marches . Continuez votre chemin en haut de l'écran jusqu'à une porte en fer sur la gauche. Ouvrez-la. Vous êtes maintenant dans les sous-sols du donjon, c'est-à-dire les oubliettes. Descendez tous les escaliers et allez à gauche. Empruntez le passage à droite sur l'écran suivant et allez au fond de ce dernier pour une boîte de munitions. Revenez un écran en arrière et poursuivez à gauche. Passez sous l'arche au-dessous de l'escalier et prenez une amulette de sauvegarde posée par terre à gauche. Allez en bas et entrez

23

dans le passage en haut de l'écran pour une boîte de cartouches au phosphore. Retournez un écran en arrière et avancez en bas. Vous arrivez près d'une table sur laquelle brillent des objets [23]. N'en prenez aucun pour l'instant et grimpez les escaliers en bas à gauche de l'écran. Une fois en


24

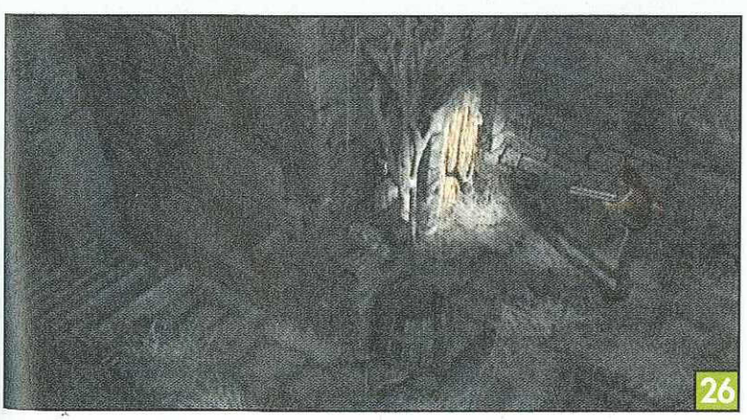
haut, avancez prudemment car deux monstres vont sortir d'un passage [24]. Eliminez-les, poursuivez par le renfoncement, tuez un troisième ennemi puis ramassez le moule.

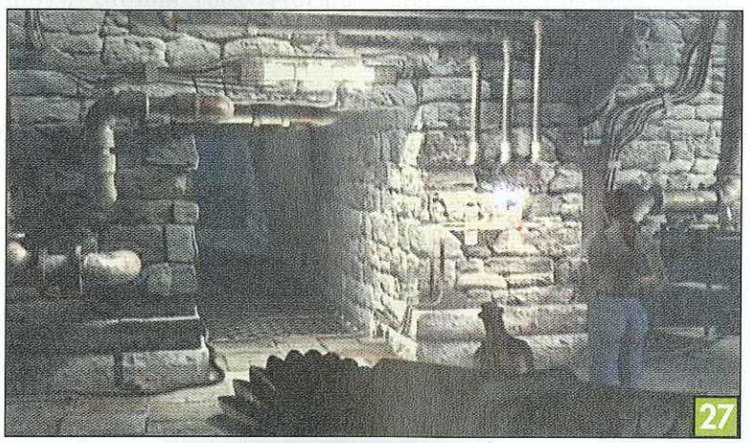
Le Donjon - suite

Revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Prenez d'abord les objets sur la table (une pince coupante, un document à lire et un plan) sans omettre la pièce métallique à gauche de la table. En empochant ce dernier objet, trois monstres surgissent ! Foncez dans le passage à droite de l'écran jusqu'à un escalier. Montez quelques marches et attendez tranquillement que les monstres s'approchent pour les tuer. Faites une hécatombe, grimpez les escaliers puis courez en haut dans le cul-de-sac (derrière la porte). Revenez sur vos pas et tuez les deux zombies qui arrivent. Retournez ensuite à l'endroit des petits murets qui partagent une cour. Passez de l'autre côté et allez dans le passage en haut de l'écran. Examinez le coffre devant le petit

25

muret et utilisez la pince coupante pour l'ouvrir. Récupérez la grosse clé ouvragée et le lingot d'acier dans ce coffre [25]. Remontez en haut du donjon, en évitant un monstre sur le trajet, et ouvrez la porte avec la grosse clé ouvragée [26]. Allez tout à droite et prenez les trois trousses de soins devant un renfoncement de mur qui ressemble à une porte cochère. Continuez par le bas et trouvez la lentille de verre dans l'armoire. Deux chiens surgissent en même temps à droite.

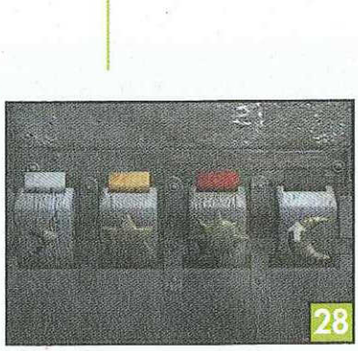

26

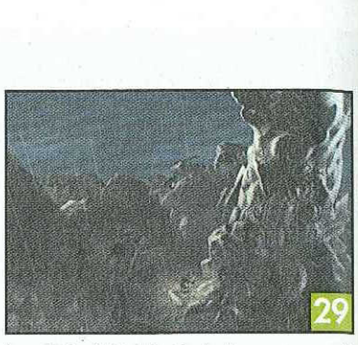

27

Tuez-les ! Faites le tour de cette pièce et actionnez le levier permettant d'allumer la lumière. Sortez à l'extérieur en prenant le passage à gauche du levier [27]. Vous arrivez sur la muraille qui offre une longue-vue. Utilisez votre lentille sur celle-ci et jetez un coup d'œil sur le panorama. Vous pouvez observer une sorte de statue au loin (que vous verrez bientôt de plus près). Ne descendez pas les marches et avancez vers la gauche. Une fois tombé dans les égouts, continuez logiquement jusqu'à ce qu'un monstre vous happe quelques secondes dans les profondeurs. A peine libéré, éliminez la bête aquatique avec l'arme de votre choix. Continuez d'avancer jusqu'à la terre ferme et ouvrez la porte. Ramassez la boîte de cartouches au phosphore à droite d'Aline. Montez l'échelle en face de la porte. Prenez les cartes métalliques dorée, rouge et argentée dans le coffre à gauche de la porte, ainsi que la trousse de soins à sa droite. Déverrouillez ensuite la porte, ouvrez-la et montez en haut des marches, en tuant le chien au passage. Revenez dans la grande salle et allez maintenant à droite. Poursuivez à gauche à l'écran suivant et lisez le livre sur la table. Faites demi-tour et continuez tout droit. Vous trouvez trois objets posés sur une table en face d'une étrange machine (une accélérateur orange, le canon et la crosse d'une arme). Placez le moule et le lingot d'acier dans la machine et actionnez le levier. ●●●

Aide de jeu

●●● Récupérez le canon ainsi créé. Retournez maintenant près de la cellule d'Obed Morton et plus précisément jusqu'à la porte qui mène aux oubliettes. (Un monstre vous attaque en sortant de la salle de la machine mais vous pouvez l'éviter). Une fois arrivé devant la porte des oubliettes, avancez dans le cul-de-sac et examinez la porte à droite. Pour l'ouvrir, vous devez placer dans un ordre précis les quatre cartes métalliques récupérées précédemment [28]. D'après la dernière page du journal de Jeremy Morton, il vous faut les enclencher dans l'ordre suivant, de gauche à droite : argent, or, rouge et noir. La porte est déverrouillée. Entrez et allez à droite de l'écran pour ramasser le canon à plasma et l'amulette de sauvegarde cachés dans une enclave du mur. Avancez en bas de l'écran jusqu'à une porte éclairée. Prenez le demi-anneau sur les caisses en face de la porte. Montez ensuite les escaliers au centre de la pièce. Après la discussion radio avec Carnby, poursuivez l'ascension. Lisez la feuille sur la machine de gauche puis appelez Carnby par radio pour qu'il vous indique le nombre de traits de chaque stèle. Aline vient de les noter dans le carnet de l'inventaire et ces chiffres mis bout à bout donnent la date du 10-31-2001. Rentrez ce code dans la machine et visionnez la cinématique. Descendez au pied des marches et allez en haut de l'écran pour prendre les objets dans le placard qui vient de s'ouvrir. Vous récupérez une grosse clé de bronze, un sceau, une petite clé rouillée et une statuette Abkanis de serpent. Ouvrez ensuite la porte éclairée située en face des caisses grâce à la clé de bronze. Ramassez la boîte de grenades devant la porte et avancez au clair de lune jusqu'à la statue

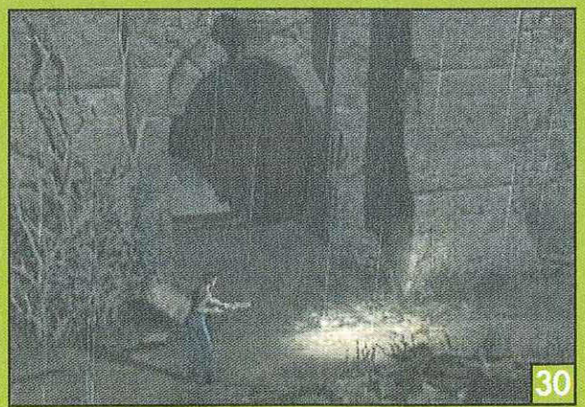

28


29

(repérée à l'aide de la longue-vue) [29]. Prenez l'amulette sur le sol et observez la statue. Carnby vous appelle par radio et vous demande de le rejoindre dans la forêt. Dans la seconde suivante, une dizaine de bestioles apparaissent de tous côtés. Evitez-les et retournez dans la salle précédente. Allez à droite de la porte, tout en évitant des monstres sensibles à la lumière, et ouvrez la porte suivante à droite.

Le Donjon - suite

Sortez sous la pluie et montez les marches. Traversez le couloir et allez en haut de l'escalier qui est au fond. Une fois arrivé au sommet, ouvrez la porte principale du donjon en haut de l'écran. Evitez les bestioles tout en traversant le pont. Faites attention car le colosse réapparaît au bout du pont. Esquivez-le et franchissez le portail en bois. Traversez la forêt en longeant le mur de gauche et vous retrouvez Carnby. Ce dernier échange sa stèle de pierre contre votre sceau. Revenez ensuite quelques écrans en arrière et Aline ira directement à la statue. Placez la stèle de pierre dans la statue et récupérez la pierre luminescente et la statuette Abkanis représentant un poisson. Aline appelle alors Carnby par radio. Il faut maintenant retourner dans la pièce de l'étrange machine (où vous avez récupéré les différentes pièces d'une même arme). Pour cela, revenez devant la porte principale du donjon [30] et montez les escaliers en bas à gauche de l'écran. En arrivant, pensez au monstre qui rode toujours dans le coin. Evitez-le et passez la porte menant à la salle de l'étrange machine. Allez à gauche jusqu'à la machine. Montez l'échelle qui se trouve à droite de cette dernière. Avancez dans la salle et actionnez l'interrupteur sur le mur du haut pour allumer la lumière. Actionnez ensuite le tableau de commande, situé à l'opposé de l'interrupteur, et vous remarquez alors une trappe bloquée. Retournez au centre de la salle et montez à une seconde échelle sur le mur de gauche. Avancez et actionnez le levier en face de vous, mais la trappe est toujours coincée... Contournez le pilier et grimpez à une troisième échelle pour atteindre la terrasse de la tour. Utilisez la petite clé pour déverrouiller le cadenas de la trappe [31]. Redescendez et abaissez le levier pour enfin ouvrir la trappe. Redescendez à l'étage au-dessous. Ouvrez votre l'inventaire et construisez le perforateur. Pour ce faire, séparez le support de trépied afin d'obtenir un second demi-anneau métallique. Combinez maintenant le support de trépied et le canon du perforateur. Assemblez les deux moitiés d'anneau et associez le cercle ainsi obtenu avec la pierre luminescente. Combinez ensuite la crosse avec l'accélérateur orange puis l'objet obtenu avec le canon. Associez l'objet obtenu sur le "support de trépied avec canon du perforateur". Et enfin, combinez "le perforateur sans pierre énergétique" avec "l'anneau métallique avec pierre énergétique". Vous possédez maintenant le perforateur [32]. Sauvegardez avant d'actionner le panneau de commande. Le paratonnerre s'élève vers le ciel.

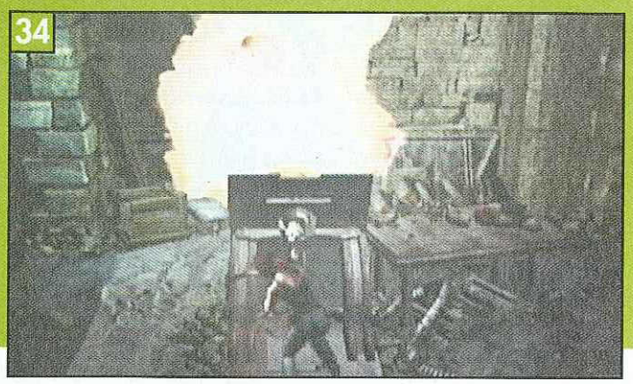

30

31

32

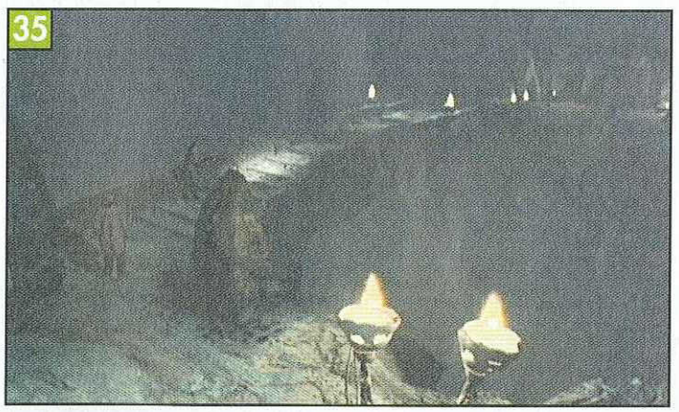
Le colosse ressurgit dans la foulée. Pour le vaincre il suffit de tourner autour de la pièce, en essayant de l'attirer sur l'éclair. Il doit se faire toucher à trois reprises pour être vaincu [33]. Si le compte à rebours arrive à zéro, vous pouvez ré-actionner le tableau de commande pour faire sortir à nouveau le paratonnerre. Une fois ce boss éliminé, activez deux fois le tableau de commande pour réactiver le compte à rebours (à 1 min 50). Vous devez maintenant courir le plus vite possible dans les oubliettes afin d'utiliser le perforateur. Pressé par le timing, il faut vite descendre l'échelle, courir à droite et passer la porte en haut de l'écran. Rejoignez ensuite la cour séparée par de petits murets. Lorsque vous y êtes, n'escaladez pas les murets, évitez les monstres et entrez dans le passage en haut de l'écran. Avancez tout au bout et ouvrez la porte. Vous êtes dans le planétarium. Allez en bas à droite et passez la première porte sur la droite de l'écran. Dans ce couloir, poursuivez vers le bas et ouvrez la porte de gauche qui mène aux oubliettes. Descendez les escaliers. Avancez à gauche de l'écran puis vers le fond de cette salle et placez le perforateur dans le canon à gauche de la table. [34] Après avoir explosé le mur et ouvert ainsi un passage, un monstre fait son apparition. Reculez de quelques pas pour sortir du canon, attendez que l'ennemi s'approche, puis contournez la table pour vous engouffrer dans le trou provoqué dans le mur.

33


34

Les profondeurs de l'île

Prenez le photopulseur en face de vous, lisez la lettre qui se trouve à gauche de ce dernier, puis descendez l'échelle située plus à gauche. Evitez les deux ennemis et courez jusqu'au pont. Traversez-le et pénétrez dans le passage. Descendez l'escalier de cette gigantesque caverne dotée d'un énorme puits sans fond. Empruntez le passage sur la droite quand vous arrivez tout en bas. Continuez de descendre (en appuyant sur la touche A) jusqu'à ce que vous rencontriez Carnby. Déchiffrez une inscription sur un mur puis passez entre les deux torches. Discutez encore un peu avec Carnby. Progressez en haut de l'écran vers le fond de la grotte, en suivant le chemin. Allez ensuite en bas de l'écran afin d'atteindre un pont de pierre [35]. Traversez ce dernier puis passez la porte.


35

Les profondeurs de l'île - suite

Avancez dans le couloir et ouvrez la trappe (à gauche de l'écran) pour ramasser un joli butin : 5 trousses de soins, un chargeur d'accus, un pistolet à éclairs et 5 amulettes. Le pistolet à éclairs est une arme redoutable, il est donc conseillé de l'équiper dès maintenant. Continuez plus bas dans le même tunnel et une cinématique démarre. A la fin de celle-ci, Carnby disparaît... Passez la porte à gauche de l'Indien [36]. Dirigez-vous ensuite vers la droite et descendez l'escalier. Traversez le pont suspendu et poursuivez via les marches. Vous recevez alors un appel radio de Carnby, toujours vivant, ce qui vous redonne confiance... Ramassez le cristal luminescent en bas de l'écran permettant de recharger l'accus du pistolet à éclairs et du photopulseur. Notez qu'à chaque fois que vous prenez un cristal, celui-ci réapparaît quelques instants plus tard. Suivez le chemin en face des escaliers et longez la paroi de cette grotte. Une fois arrivé au bout, empruntez le nouveau passage. Allez un écran plus bas et vous voyez des monstres sensibles à la lumière. Courez en longeant le mur de droite et escaladez le petit muret [37]. Descendez de l'autre côté, et suivez le tunnel en haut à droite. Avancez jusqu'à un autre petit muret sur lequel vous devez

36

grimper. Avant de redescendre, grillez les monstres aux alentours. Courez ensuite vers le haut de l'écran et continuez sur la gauche d'Aline. Vous allez voir une forteresse Abkanis. Dirigez-vous à droite de la porte par laquelle vous êtes entré et tuez le monstre qui surgit à l'écran suivant avant de descendre les escaliers. Prenez un cristal pour recharger vos

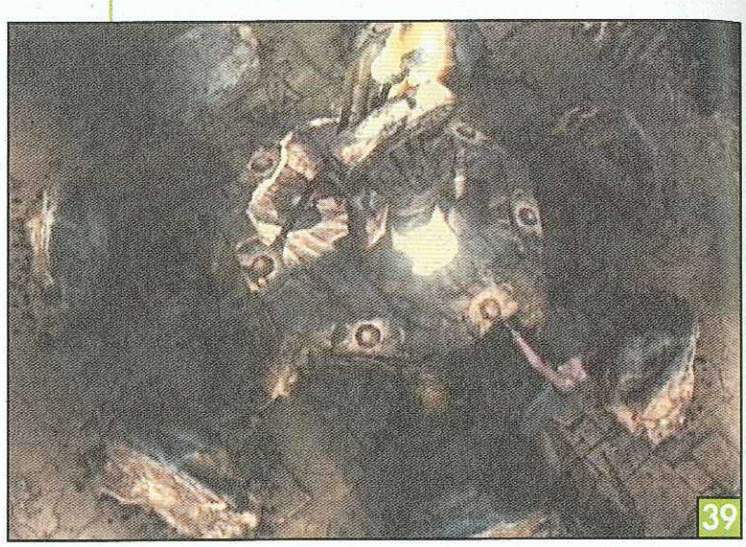
37

accus. Faites attention car des monstres apparaissent régulièrement dans cette zone. Allez en bas et Aline va automatiquement prendre l'échelle.

La Forteresse

Eliminez un ou deux monstres puis montez l'escalier et allez à droite. Tuez le chien et courez vers la gauche de l'écran. Continuez à gauche et passez entre les quatre torches [38]. Vous êtes au pied d'un temple. Gravissez les marches afin de pénétrer dans la forteresse Abkanis. A l'intérieur, allez en bas et dirigez-vous vers les marches un peu plus loin. Montez l'escalier. Une fois en haut, continuez à droite et repérez la pyramide de pierre dont le sommet est tronqué. Poursuivez vers la gauche de l'écran et allez dans le passage en haut à droite. Un passage secret se révèle. Avancez jusqu'à une table ronde avec une série de mécanismes tout autour. Placez-vous devant le premier mécanisme [39]. Celui-ci correspond au système d'ouverture de la porte par laquelle vous êtes entré (c'est donc celui qu'il faut déclencher pour sortir de la pièce!). Actionnez les autres un par un. A chaque action, retournez-vous en appuyant deux fois sur bas et avancez pour voir ce qui se cache dans la paroi du mur qui vient de s'ouvrir. Vous trouvez ainsi 6 sceaux de pierre. Actionnez alors le mécanisme de l'escalier, retournez en arrière, et revenez devant le temple.

38


39

Une fois en bas, allez à gauche de l'écran et montez l'échelle. Rechargez votre arme si besoins est, puis descendez dans le passage du toit situé à droite du cristal (il faut vous coller contre le côté haut-gauche du passage pour pouvoir descendre). Ramassez la gourde de peau indienne sur le mur face à vous et placez les six stèles dans chacun des emplacements situés derrière l'échelle. Vous avez maintenant accès au couloir en face de l'échelle. Prenez la pyramide de pierre et l'amulette au fond de ce couloir. Remontez sur le toit et dirigez-vous dans le temple, là où vous avez vu une pyramide au sommet tronqué. Placez-y le morceau de pyramide trouvé précédemment et après la courte cinématique, ramassez la tête de statue indienne devant vous [40]. Retournez maintenant au pied du temple, et revenez sur vos pas en passant entre les quatre torches. Allez tout à droite, et descendez les escaliers (faites attention, les monstres sont toujours là !), puis l'échelle qui suit. Continuez de descendre à droite de l'échelle, tuez le monstre à l'écran suivant, puis prenez le cristal (au premier plan). Avancez et allez toujours à droite pour vous retrouver dans une salle avec de la lave en fusion [41]. Foncez en longeant le mur de gauche, et en essayant de slalomer entre les monstres qui apparaissent. Après quelques écrans, vous arrivez à un embranchement. N'allez pas en haut, et poursuivez à droite en longeant le mur de droite. La sortie de la salle est plutôt obscure. Si vous avez la moindre difficulté pour vous repérer, regardez le plan de cette pièce dans l'inventaire. Vous êtes maintenant dans une nouvelle grotte peuplée de monstres. Courez vers le bas de cette pièce en les évitant puis, à l'écran suivant, empruntez le passage en haut à droite, à gauche de la torche. Continuez la course et les esquives jusqu'à la grotte suivante. Le chemin est assez long. En arrivant, vous voyez plein de bestioles bondissantes à occire sans ménagement. Ramassez un cristal en bas à droite de l'écran et une amulette sur le sol, non loin du cristal [42]. Traversez maintenant le pont. Allez vers le bas sur l'écran suivant, puis à gauche vers la lumière verte.

40

41

42

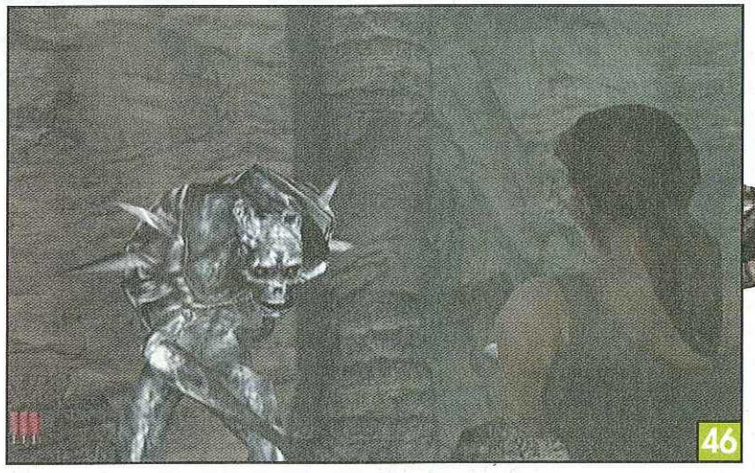
Vous découvrez une fontaine phosphorescente [43]. Le liquide revitalisant qu'elle contient a les mêmes effets qu'une trousse de soins. Examinez-la et remplissez votre gourde indienne. Revenez à l'écran précédant et continuez vers le bas. Vous passez sous une sorte de voûte ornée d'un cristal sur le mur de droite. Allez à gauche après la voûte. Poursuivez tout au fond jusqu'au mur et escaladez la paroi. Descendez vers le bas de l'écran. Montez à deux reprises sur de grandes pierres placées à gauche. Vous êtes maintenant près d'un cristal. Continuez d'avancer et escaladez deux nouvelles grandes pierres. Il y a un cristal juste devant vous sur l'écran suivant. Allez vers le bas et regardez la cinématique. Revenez ensuite sur vos pas en descendant les quatre grandes pierres. Slalomez entre les chiens qui vous guettent. Foncez vers le bas, allez tout droit, afin de vous retrouver au pied de la paroi gravie précédemment. Avancez vers le bas sur trois écrans (refaites le plein de liquide vert si vous en avez besoins), puis montez vers la droite en direction de la porte. Franchissez cette dernière et allez tout de suite à gauche. Inspectez l'espèce de colonne vertébrale sur le mur pour descendre le long de la paroi [44]. Examinez la mare sur le sol pour trouver le havresac d'Alan Morton. Poursuivez en bas, entrez dans le seul tunnel de cette pièce et traversez-le afin d'atteindre une nouvelle salle. Vous visionnez alors une cinématique au cours de laquelle les frères Morton tombent dans le vide. Aline prend ensuite une statuette Abkanis d'aigle et discute par radio avec Carnby. Retournez-vous et ramassez une amulette au niveau du sol. Avancez vers une faille dans le sol et descendez en appuyant sur le bouton A. Continuez en bas de l'écran puis allez en haut, en évitant ou en tuant le monstre qui surgit. Fouillez l'endroit devant la grosse pierre pour lire un document. Empruntez maintenant le passage en haut de l'écran et suivez la scène de dialogue avec Carnby, qui se déroule à l'angle d'un couloir. Poursuivez logiquement jusqu'à une rivière souterraine. Descendez dans l'eau et guettez l'arrivée d'un monstre aquatique.

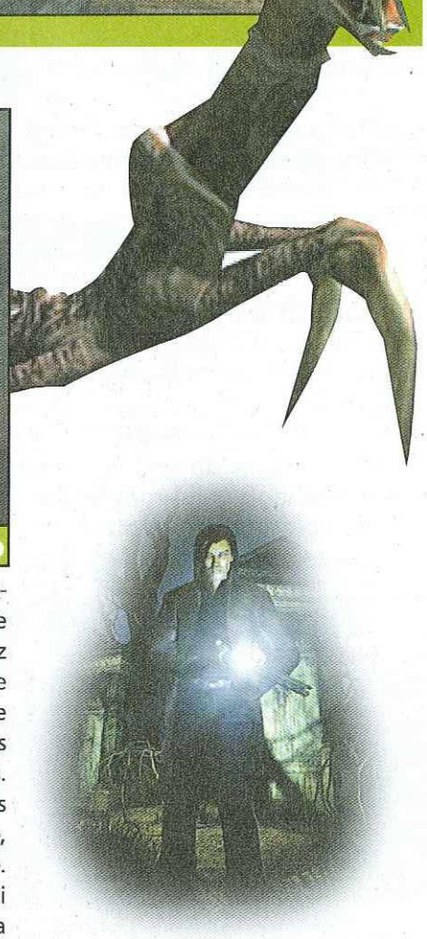
43

44

45

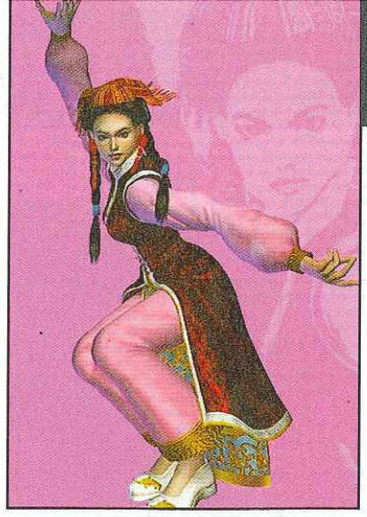
Le chemin en bas à gauche ne menant nulle part, allez à droite et montez sur deux écrans. Méfiez-vous car le monstre va bientôt surgir [45]. Tuez-le avec votre pistolet à éclairs. Après l'avoir vaincu, suivez le passage tout en haut de l'écran, à l'endroit où vous pouvez voir une auréole à la surface de l'eau. Continuez d'avancer vers le haut jusqu'à ce que vous rejoigniez la terre ferme. Grimpez sur le mur et passez la porte. Discutez par radio avec Edward. Approchez-vous ensuite du bord et appuyez sur le bouton A pour tomber plus bas. Avancez vers le bas puis courez toujours tout droit sans vous arrêter. Esquivez ou tuez vite les monstres du trajet. Continuez comme cela jusqu'à une nouvelle grotte. Progressez de quelques mètre vers le bas pour assister à un éboulement lors d'une cinématique. Foncez jusqu'au niveau du pont artificiellement formé par l'éboulement. Vous rencontrez le frère Morton qui se prend pour votre père. Pour le blesser, vous devez tirer quand sa tête est au plus bas niveau [46]. Utilisez le lance-fusées et ce boss ne vous posera aucune difficulté. Vous pouvez également opter pour le lance-grenades, voire même le fusil à triple canons, mais ça prend plus de temps. Après la victoire, continuez en bas de l'écran et suivez le passage dans le mur, en haut du cercle de pierre tracé dans le sol. Vous êtes dans le tombeau des guerriers Abkanis. Avancez tout droit, repérez les trois bustes de statues posés sur une table, et placez-y la tête de statue indienne. Sortez du tombeau par la porte qui vient de s'ouvrir. Appréciez la séquence de fin à sa juste valeur.


46



Arcade

VIRTUA FIGHTER 4

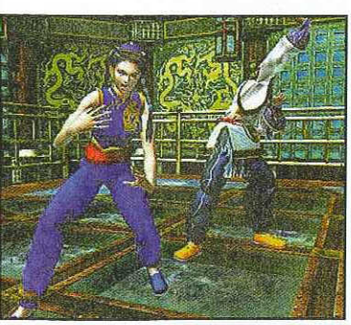


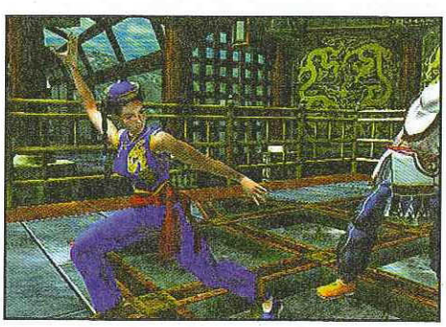
À l'heure où vous lirez ces lignes, Virtua Fighter 4 devrait être sorti (du moins au Japon) dans toutes les salles d'arcade qui se respectent. Pour ceux qui n'ont pas suivi toutes les innovations qui ont été apportées à ce jeu made in Sega, voici un petit récapitulatif de ce qui vous attend.

Graphiquement impressionnant, ce nouveau volet de la série sera aussi le plus abouti et le mieux pensé, tant au niveau de l'environnement du jeu que des combats proprement dits. Côté graphismes, on est proche de la perfection : chacune des arènes où se déroulent les combats est située dans un paysage très détaillé, et fourmille d'animations : la neige tombe, les oiseaux s'envolent, le vent souffle... De tels détails existaient déjà dans d'autres jeux, mais là, c'est si réaliste qu'on n'en croit pas ses yeux. Les combattants sont, eux aussi, très réussis. Visage, détails physique... chaque personnage est parfaitement individualisé. Vous pourrez faire l'étude anatomique des quadriceps de Wolf et compter tendrement les rides de Lau. Sans oublier les vêtements : réalisés dans de superbes textures, ils épousent au plus près les mouvements des personnages.

Coups et mouvements

Au niveau des combats, on retrouvera l'esprit des premiers jeux de la série : on utilise trois boutons, un pour les coups de poing, un pour les coups de pied, et un pour la défense. On enchaîne les coups et on réalise des combos en appuyant sur plusieurs boutons avec un timing très précis. Voici un bref résumé des mouvements qui seront disponibles pour tous les combattants : les déplacements seront libres, c'est-à-dire que l'on bougera dans les huit directions sans difficulté ; on pourra courir, mais aussi faire des petits déplacements rapides en avant et en arrière ; le saut s'effectuera en poussant le stick vers le haut, et l'on pourra, bien sûr, donner au même moment un coup de pied ou un coup de poing. Parfois, on atterrira sur un adversaire au sol, ce qui est toujours sympa... Enfin, on pourra contrer les coups avec un autre coup, effectuer des enchaînements au sol, ou encore réaliser des projections qui donneront lieu à des animations époustouflantes. Et n'oublions pas le décor "interactif", qui vous permettra d'envoyer l'adversaire contre un mur et de voir ce dernier se briser sous le choc.





Tout comme Lau, Pai aime adopter des postures gracieuses lors des combats. Mais ne croyez pas que ses mouvements ne brassent que du vent. Elle est experte en contre-attaque.

La famille Bryant sait se servir de ses pieds. On retrouve Jacky, très concentré, qui frappe d'un coup puissant la belle Sarah.

Lei Fei est loin d'être un moine pacifiste. Et ne croyez pas que les habits qu'il porte le gênent, car il peut s'envoler pour donner des coups de pied sautés à chaque instant.

Mi-ange, mi-démon

Les protagonistes seront au nombre de treize. On retrouvera tous les anciens de la série, comme Akira, Pai, Wolf ou Kage, auxquels il faut ajouter trois petits nouveaux. D'abord, Aoi Amenokuji, une femme mystérieuse habillée de costume traditionnel japonais, possédant un sourire mi-ange mi-démon. Vient ensuite Lei Fei, un jeune moine à l'allure sympathique qui maîtrise les arts martiaux. Enfin, on découvre Vanessa Lewis, une superbe jeune femme au teint mat et aux cheveux blancs, donc le style de combat est à mi-chemin entre le catch et le combat de rue. Autant vous dire qu'il y aura du spectacle et du challenge !

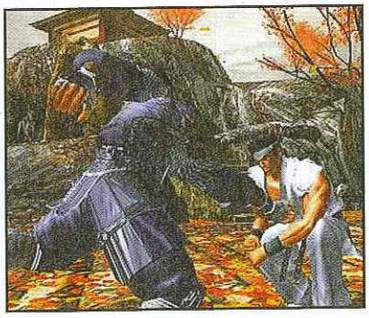
Le pauv
déstabil
adoucir

Ce jeune
d'un cou

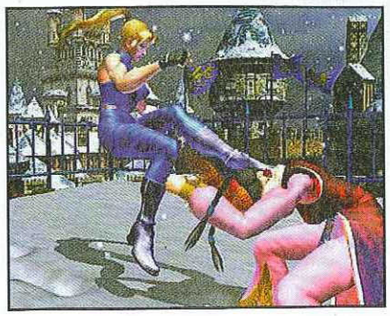
Editeur
Sega-AM2

Machine
Naomi 2

Disponibilité
Maintenant

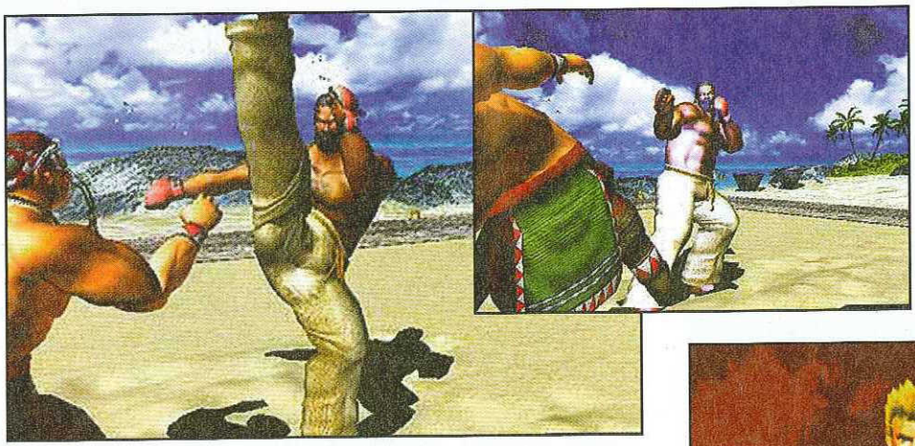


Le pauvre Cage n'a qu'à bien se tenir face à Akira et ses projections déstabilisantes. Heureusement, un joli tapis de feuilles mortes adoucira sa chute.



Sarah Bryant a un jeu de jambes destructeur. Admirez, au passage, le magnifique décor neigeux.

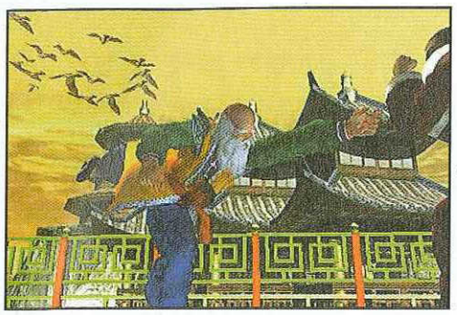
Aoi maîtrise, naturellement, les arts martiaux, et ce n'est pas parce que c'est une femme qu'elle va se laisser faire. Un bon coup de hanche, et l'ennemi est au tapis.

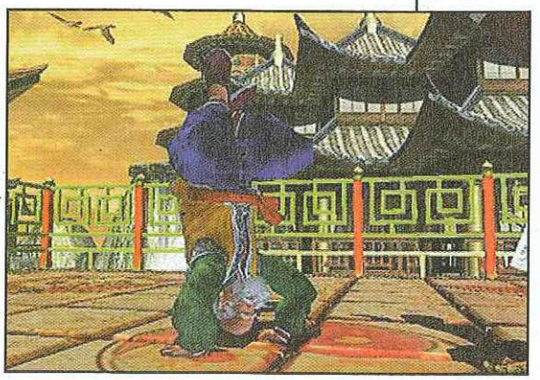


Sea, Sand and Sun... Dans un tel décor, Jeffry ne peut qu'assurer. Admirez au passage les muscles du mastodonte, y a de quoi avoir peur !

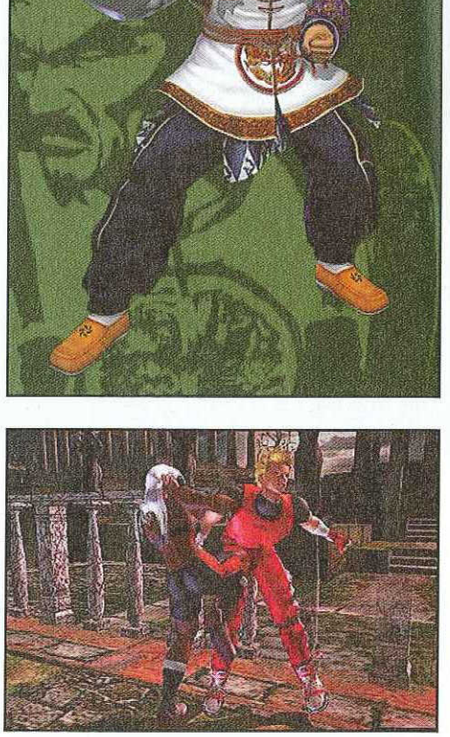
Ce jeune homme est du genre rapide et efficace. Un coup de pied sauté suivi d'un coup de poing à l'abdomen, et hop ! son adversaire est au tapis. Suivant !

Arcade

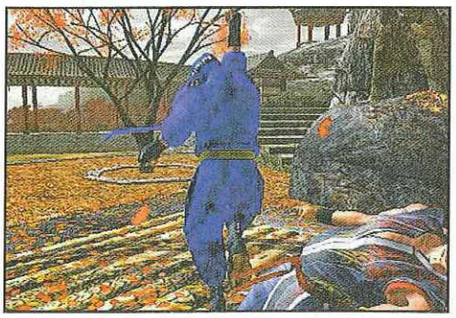




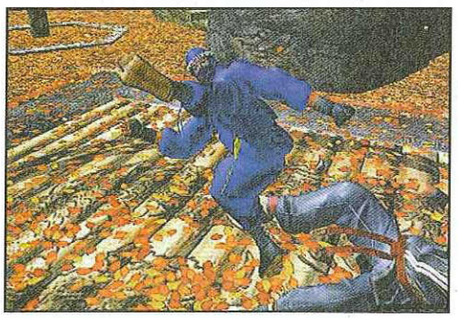
Shun-D, malgré son âge avancé, est capable de tout. Faire une galipette pour se retrouver la tête en bas, ça peut paraître idiot, mais c'est pourtant l'un de ses coups.



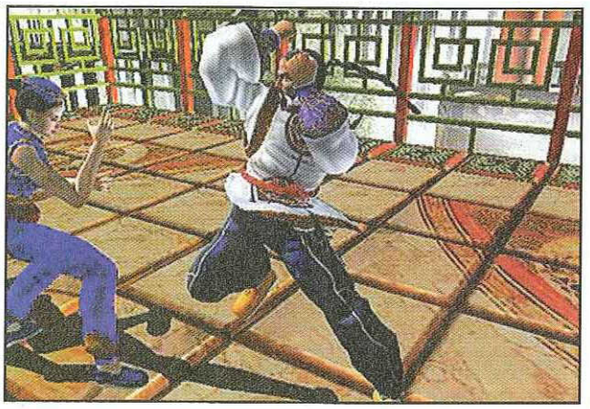
Vanessa n'est pas tendre, surtout envers la gent masculine. Après ce coup de pied en plein dans le mille, son pauvre adversaire risque de se changer en chanteur d'opérette.

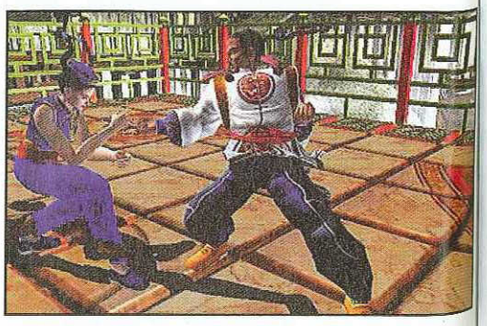


C'est sur un ring à l'effigie de Sega que Wolf, catcheur hors pair, révèle son talent au public. Il suffit de voir le gros Jeffry vaciller pour imaginer la puissance du coup porté.



Le ninja du groupe connaît de petits enchaînements assez efficaces : un bon coup de poing pour envoyer l'adversaire au tapis, suivi d'un coup de pied qui frappe l'ennemi encore au sol.





Lau aime bien prendre de jolies postures lorsqu'il assène ses coups.

Enquête

Cher lecteur,
Tout d'abord, merci pour ta fidélité !
Comme tu le sais, ce magazine, c'est avant tout le tien !
Nous souhaitons donc savoir ce que tu en attends afin de pouvoir mieux répondre à tes attentes !

Alors retourne-nous vite le questionnaire ci-dessous à :
Enquête Lecteurs DREAMCAST Magazine
BP72 – 37390 LA MEMBROLLE
Les 30 premières réponses gagnent un abonnement gratuit de 6 mois à DREAMCAST Magazine

1. Récemment, as-tu eu l'impression de lire *DREAMCAST Le magazine officiel* avec :
Plus d'intérêt Autant d'intérêt
Moins d'intérêt

2. Quelle est la principale rubrique qui te fait acheter *DREAMCAST Le magazine officiel* (une seule réponse) :
Actualités
Zoom
Previews
Soluces
Tests
Aides de jeu
TIPS
Arcade
Le CD de démo
Autre, précisez : .....

3. À quelle fréquence lis-tu ces magazines ? Donne-leur également une note sur 10 (10 étant la meilleure)

Dreamcast magazine
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

Consoles Max
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

Consoles Plus
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

Jeux vidéos
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

Joypad
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

PS Magazine
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

100% Consoles
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

Autre , précisez : .....
Tous les numéros ou presque
un numéro sur deux
De temps en temps
Rarement
Jamais
Note sur 10 : .....

4. Lorsque tu achètes un autre magazine de consoles à la place de *DREAMCAST Le magazine officiel*, quelles en sont les raisons ?
Couverture plus attrayante
Prix moins élevé
Plus facile à trouver en rayon
Les jeux présentés sont plus intéressants
Contenu général plus intéressant
Par habitude
Publicité
Présentation du magazine plus claire/originale
Plus d'exclusivités
Présence d'un CD de démo plus intéressant
Date de sortie plus en avance que celle du DC Mag.
autre : .....

5. Combien achètes-tu de magazines de consoles, en moyenne, par mois : .....

6. Prêtes-tu ton exemplaire de *DREAMCAST Le magazine officiel* ?
oui non

7. Si oui, combien de personnes lisent ton exemplaire de *DREAMCAST Le magazine officiel* ?.....

8. Quel matériel possèdes-tu ?
DREAMCAST PC
PS1 Gameboy
PS2 Gameboy Advance
N64 Graveur de CD
Lecteur de DVD GBA
GBC

9. Souhaiterais-tu avoir des infos sur d'anciens jeux de la DC (tests, aide de jeux,etc.) ?
oui non

10. Penses-tu continuer à acheter des jeux pour la DC dans l'année à venir ?
oui non

11. Quelle console penses-tu acheter d'ici un an ?
PS2 GameCube
Xbox Gameboy Advance

12. Voudrais-tu que le DC Mag parle des jeux Sega sur les consoles autres que la DREAMCAST ?
oui non

13. Quel est le budget moyen mensuel que tu consacres à l'achat de jeux :
0 à 200F 201F à 400F
401F à 600F 601F à 800F
+ de 800F

14. Combien d'heures par semaine consacres-tu, en moyenne, à jouer sur ta console:
0 à 2 h 6 h à 8 h
2 h à 4 h 8 h à 10 h
4 h à 6 h plus de 10 h

15. Pour te connecter à internet :
tu utilises ta DC tu utilises un ordinateur
tu utilises les deux

16. Si oui, combien de fois te connectes-tu par semaine ?
jamais 1 fois 2 à 5 fois
5 à 10 fois plus de 10 fois

17. Tu es :
un homme une femme

18. Quel âge as-tu :
_ _ ans

19. Tu es :
Employé Cadre moyen
Agriculteur Cadre sup., prof. libérale
Ouvrier Artisan - commerçant
Collégien À la recherche d'un emploi
Retraité Étudiant ou lycéen

20. Tu habites :
Dans un village
Dans une petite ville (– de 30 000 habitants)
Dans une grande ville (+ de 30 000 habitants)
Dans l'agglomération parisienne

21. Quel département : _ _

Tes coordonnées (facultatif) :
Nom..... Prénom.....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal.....
Ville.....
Merci de ta collaboration et à très bientôt !

Abonnement

ABONNE-TOI

Spécialement pour toi, une offre exceptionnelle : 6 numéros de Dreamcast Le Magazine Officiel + son CD de démos Dreamcast pour seulement 245 F au lieu de 294 F soit un numéro offert.

Retourne vite le bulletin ci-contre accompagné de ton règlement à :
Dreamcast Magazine Abonnements -
BP 72 - 37390 La Membrolle-sur-Choisille.

POUR TOUT RENSEIGNEMENT, APPELLE ISABELLE AU 02.47.87.01.76

Prévoir un délai de 4 à 6 semaines pour la mise en place de l'abonnement. Offre valable jusqu'au 15 octobre 2001, uniquement en France métropolitaine. Chaque numéro de Dreamcast Le magazine officiel est en vente au prix de 49 F.
"Conformément à la loi informatique et liberté, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Dans ce cas veuillez contacter par écrit le service abonnement.". En cas d'arrêt anticipé de l'abonnement du fait de l'éditeur, celui-ci s'engage, pour tout dédommagement, et à votre choix : - soit à vous proposer, en dédommagement, un abonnement à un magazine parmi ceux qu'il édite pour le nombre de numéros non servis ; - soit à vous rembourser au prorata des numéros non servis.

☐ Oui, je profite de cette offre exceptionnelle pour m'abonner à Dreamcast Magazine. et je recevrai 6 numéros au prix de 245 F au lieu de 294 F

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
_____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____
_____

Je règle :
☐ par chèque bancaire ou postal de 245 F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMÉDIAS
☐ en mandat-cash
☐ par carte bancaire
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Expire le : ☐☐/☐☐

Signature obligatoire :

OUTTRIGGER™

International Counter Terrorism Special Force

Je suis parti nettoyer.
Je reviens dans
quelques heures...

Dreamcast

L'avenir du monde est entre vos mains. Intégrez un groupe spécial créé pour lutter contre le terrorisme et le crime organisé. Disposant d'un arsenal impressionnant, vous vous déplacez dans des décors hallucinants, et ce, jusqu'à quatre joueurs en même temps. Seul les plus malins s'en sortiront indemnes... du moins physiquement.

SEGA

Original Game © SEGA, 1999.
© SEGA / CRI, 2001.

© Sega, Dreamcast et Outtrigger sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION. Visuels non contractuels.

www.sega-europe.com

1/ APPELLE LE 08 99 70 18 19* de n'importe quel téléphone fixe ou portable

2/ ENTRE TON NUMÉRO DE MOBILE ou celui d'un copain sur lequel tu veux télécharger une sonnerie ou un logo

MOBIBOOSTER 08 99 70 18 19*

3/ SELECTIONNE LE LOGO OU LE CODE SONNERIE
par exemple pour le logo : whazup!!
le numéro de référence est le 705387

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

NOUVELLES SONNERIES POUR PHILIPS NOKIA-SAGEM

TÉLÉCHARGE DES LOGOS ET DES SONNERIES

SONNERIES

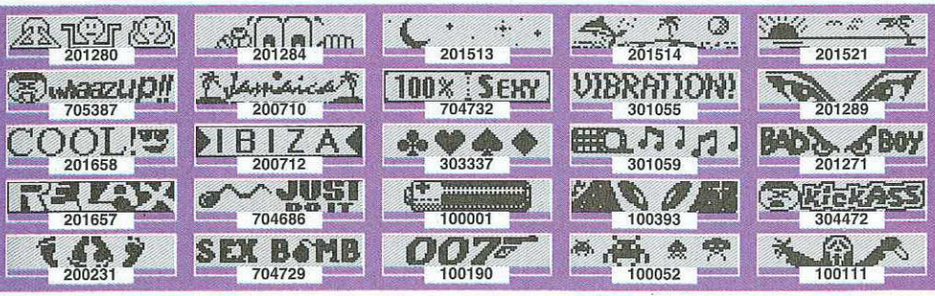
- 359 Retiens la nuit
- 355 Yellow submarine
- 358 Si j'avais un marteau
- 41750 Love me tender
- 372 Chanson populaire
- 389 Que je t'aime
- 19792 It's now or never
- 382 Candle in the wind
- 17616 Je marche seul
- 365 Tragedy
- 26437 Happy birthday
- 379 Hello I love you
- 32527 We will rock you
- 28517 Europa
- 16009 When doves cry
- 446 Get down on it
- 41007 Sunday bloody Sunday
- 436 Musicienne
- 433 Careless whisper
- 395 People are people
- 19973 In the navy
- 30853 With or without u
- 23485 Private dancer
- 32582 A nos actes manqués
- 42642 Beautiful day
- 403 The final countdown
- 46562 Il suffira d'un signe
- 392 Just can't get enough
- 45078 YMCA
- 19269 We are the champions
- 390 Take on me
- 465 Strong enough
- 40958 Les 4 saisons
- 64806 Lettre à Elise
- 502 Ghost
- 173 Batman
- 306 James Bond
- 312 Titanic
- 39208 Dadadirladada
- 11195 Rocky
- 68276 Alize
- 301 Aimer
- 13902 Fuoco nel fuoco
- 476 Moi lolita
- 10297 Si j'étais elle
- 139 Aller plus haut
- 74954 J'en rêve encore
- 12091 Dont worry be happy
- 90324 Just a gigolo
- 114 Bailamos
- 276 Livin' la vida loca
- 161 I got a girl
- 263 Man I feel like a woman
- 10843 Things I 've seen
- 143 Tomber la chemisea
- 97707 Life is a rollercoaster
- 56388 Supreme
- 16115 I want candy
- 15610 I'm outta love
- 299 I will
- 255 American Pie
- 51953 Mama
- 260 L'important c'est d'aimer
- 14835 Luka
- 14004 On a night like this
- 42850 Papa don't preach
- 284 Ange étrange
- 103 Sometimes
- 71764 Love don't cost a thing
- 18350 Open your heart to me
- 290 Don't say you love me
- 248 I was born to make you happy
- 11065 Wonderful tonight
- 483 Against all odds
- 11000 Mama said
- 94893 Millenium
- 18410 Not that kind
- 124 All in my grill
- 45035 Daddy Dj
- 295 Eternellement
- 309 Pulp fiction
- 48472 I heard it through the grapevine
- 12388 Let's get loud
- 79872 Try again
- 108 Tu ne m'as pas laissé le temps
- 142 Your love is my love
- 62767 Holler
- 435 Sous le sunlight des tropiques
- 29851 7 days
- 22671 fais ce qu'il te plait
- 166 Satisfy you
- 157 If u had my love (V.2)
- 48789 Mon papa à moi est un gangster
- 64472 Stronger
- 536 Doesn't really matter
- 300 Ces soirées là
- 168 Si loin de toi
- 292 Thank god I found you
- 101 No limits
- 367 No woman no cry
- 22658 Light my fire
- 133 Je sais pas jouer
- 19635 Californication
- 82053 Suspicious
- 20561 Penny Lane

SÉRIES TV

- 219 L'homme qui valait 3 milliards
- 218 L'homme qui tombe à pic
- 205 La petite maison dans la prairie
- 215 Les rues de San Francisco
- 189 Dallas
- 188 The Cosby Show
- 200 Kojak
- 211 The Saint
- 213 The wild wild west
- 185 C.Hi.Ps
- 199 Knight Rider
- 246 Woody Woodpecker
- 190 Drôle de dames
- 232 Perry Mason
- 223 Madame est servie
- 220 The incredible Hulk
- 176 Beverly Hills 90210
- 224 Magnum
- 234 Popeye
- 242 Starsky & Hutch
- 222 MacGyver
- 236 Roseanne
- 193 Felix the cat
- 198 Inspector Gadget
- 197 Hawaï police d'état
- 204 La panthère rose
- 228 Mission impossible
- 238 Spiderman
- 195 George of the jungle
- 235 Hunter
- 305 Indiana Jones
- 184 The Avengers
- 210 The Muppet Show
- 313 X Files
- 196 Happy days
- 496 Ally mac Beal
- 14013 Columbo

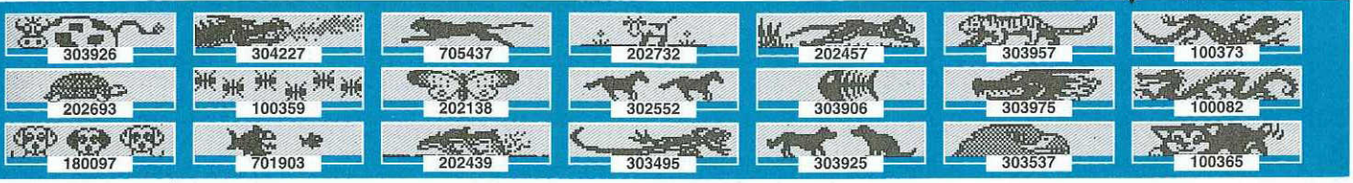
SPORT

FUN

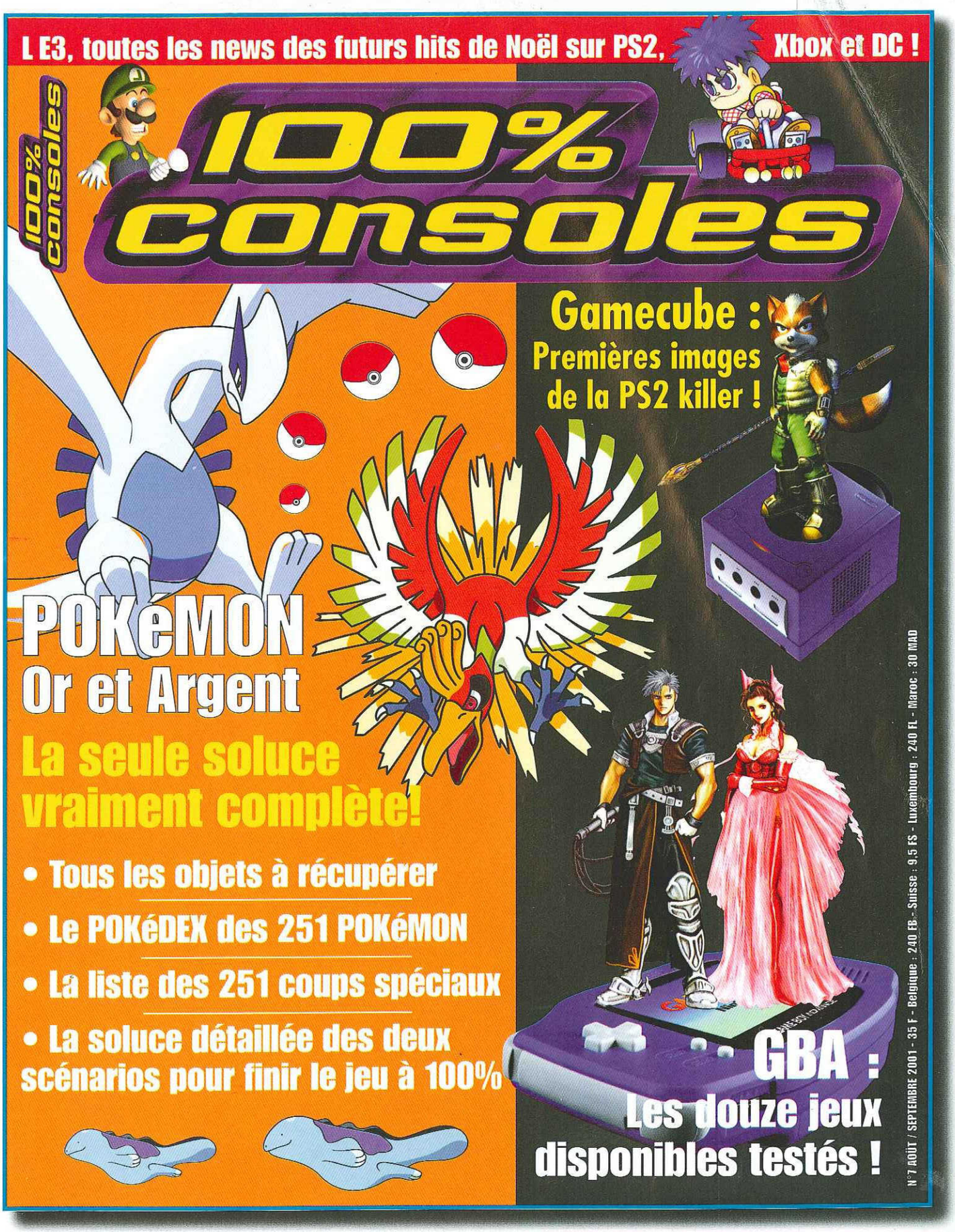


NOUVEAU LE RÉPONDEUR DES GUIGNOLS 08 99 700 310* imitation de stars, d'hommes politiques et fausses pub

ANIMAUX



Les logos sont compatibles avec les Nokia: nk402, nk702, 3210, 3310, 6090,6110, 6130, 6138, 6150, 6150 e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110,Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA, PHILIPS et SAGEM suivants : NOKIA, 3210, 3310, 5110, 6150, 7110, 8210, 6210, 8810, 9000i, 9110 9110i, 8850 6110, 6250, 6130, 8110i, Les PHILIPS : Azalis Melody, Savvy Melody, Xenium 9@9 Melody, Et les modèles Sagem MC 932, MC936, MW936, MC939, MW939, MC940, MC950, MC959 et MC9500. *08 99 70 : 8,83 F/appel + 2,21 F/mn depuis un telephone fixe. Depuis un mobile, la tarification varie selon l'operateur. RCS LYON 432 240 364



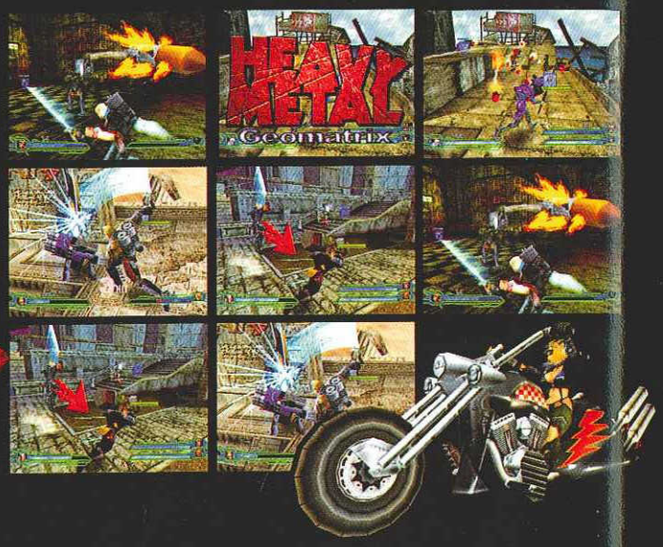
DISPONIBLE ACTUELLEMENT CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

CAPCOM

DISTRIBUE PAR bigben interactive

HEAVY METAL Geomatrix

OCTOBRE 2001



Saignant ou bien cuit !

CANNON SPIKE™

OCTOBRE 2001

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

Dreamcast SEGA™

CAPCOMEUROSOFT LTD.30-35 Pall Mall London SW1Y 5LP © CAPCOM CO. LTD © CAPCOM U.S.A. INC. 2001 TOUS DROITS RESERVES. CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO.LTD.
HEAVY METAL GEOMATRIX et CANNON SPIKE sont des marques commerciales de CAPCOM CO.LTD.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben interactive