

Dreamcast

EXCLUSIVITE SUR LE CD

OFFICIEL

3 DEMOS

ET 1 JEU COMPLET (SEGA SWIRL)

est
OMB RAIDER

Viva Lara!

king of
CO
DOLPHIN

RALLY 2
ERT EDITION

nement
nique
AR WARS
CER

ussi
D OR ALIVE 2
NOMAD SOUL
AN 2
CHU ROCKET
ITMARE CREATURES 2

93-4-49,00 F-RD



N°4



SUR LE CD



Attention les yeux, c'est du jamais vu ! 13 démos, rien que ça. C'est le délire ! Croyez-nous, on s'est démené comme des bêtes pour vous dégoter cette compil porte-bonheur... Profitez-en, c'est pas tous les jours Noël (surtout en plein mois de mai).

JEU COMPLET

SEGA SWIRL Sega

Qui a dit que les jeux vidéo ne faisaient pas fonctionner les méninges ? Sega Swirl vous met au défi. Réalisé par Sega, ce puzzle-game complètement louf réunit les éléments d'un Tetris et d'un Boulder Dash. On reste scotché des heures durant.



DÉMOS JOUABLES

SOUL REAVER Eidos

Perdu dans les limbes, Raziel, le vampire déchu, revient dans le monde des vivants pour se venger. Brûlez, embrochez et empalez tout ce qui traverse votre champ de vision. Diablement jouissif !



RAYMAN 2 Ubi Soft

Seconde démo de ce jeu qui a recueilli la note de 8/10 dans le test. Ne le ratez pas ! Ce chef-d'œuvre 100 % français brille par un graphisme et une animation à se damner. L'idéal du jeu de plates-formes.

SLAVE ZERO Infogrames

Les fans de "Blade Runner" et ceux de "Goldorak" seront ravis. Slave Zero leur offre la possibilité de diriger un "mecha" dans les rues d'une mégapole futuriste. Un titre qui ne manque pas d'originalité.



MDK 2 Interplay

À la question, "tu veux faire quoi quand tu seras grand", Kurt a toujours répondu : "Sauveur de l'univers, plus fort que Superman." Vous n'y croyiez pas, les développeurs de Bioware le prouvent dans ce soft époustoufflant de variété dans le gameplay.

MOVIES

Indépendamment des démos jouables et du jeu complet, ce GD-Rom exceptionnel renferme une huitaine de movies (ou rolling demos). Il y en a vraiment pour tous les goûts, personne n'a été oublié. Calez-vous dans votre fauteuil et laissez-vous emporter par les films de V-Rally 2 Expert Edition, Heroes of Might & Magic III, Jojo's Bizarre Adventure, Wetrix+, Hidden & Dangerous, Deep Fighter, Gigawing et Wild Metal. La prochaine fois, on tâche de faire encore plus fort, promis.



Deep Fighter



Gigawing



Heroes III



Hidden & Dangerous



Jojo's Bizarre Adventure



V-Rally 2



Wetrix+



Wild Metal

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

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

Les démos jouables

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

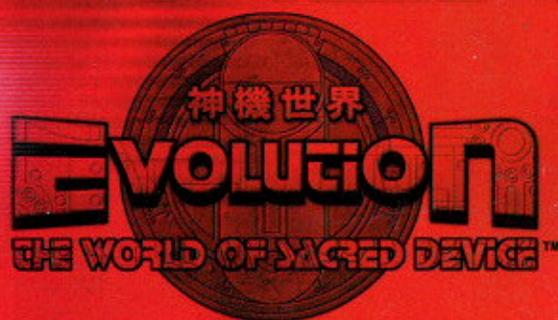
Les autres démos

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

QU'EST-CE QUE VOUS
RAPPORTERIEZ DU JAPON



NOUS, ON VOUS A RAMENÉ LE MEILLEUR :



LA DREAMCAST
A ENFIN SON RPG.



www.ubisoft.fr

WWW.UBISOFT.FR/EVOLUTION



La chaîne des super héros !

En avril, tout tombe à pile, les questions, les jeux et tutti quanti. Nous avons parcouru, que dis-je, dévoré vos missives. Je me suis délecté de vos écrits. Quelle prose ! Non, sans blague, ce serait canon si vous continuiez d'envoyer tous vos desiderata sans exception. Y en a même qui demandent si des jeux, avec un plombier moustachu pour héros, sont prévus sur Dreamcast. Faut arrêter les champignons de Paris, amis lecteurs et charmantes lectrices ! D'ailleurs, j'implore les joueuses de se manifester davantage. Que le prochain numéro soit une lettre ouverte... Lâchez-vous : je répondrai à TOUT (aussi, méfiez-vous !).

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

INTERNET MON AMOUR

Acte 1

Je me permets d'écrire pour faire une réclamation. L'inscription sur Internet relève du parcours du combattant pour un débutant. Le concepteur devrait revoir sa copie. À plusieurs reprises, j'ai voulu m'inscrire ; j'ai été déconnecté au bout de sept à neuf minutes. Pourrais-je un jour surfer sur le Web ?

Alain de Nice

Acte 2

Je viens d'acheter la Dreamcast pour mon fils (c'est ce qu'on dit, N.D.L.R.) et je voudrais savoir comment on peut avoir Internet gratuitement ?

Gabriel de La Teste

Acte 3

Dois-je acheter un clavier spécialement dédié à la Dreamcast pour surfer (plus rapidement) ?

Steph' de La Gorge

Acte 1

Certains d'entre vous semblent éprouver des difficultés à se connecter au Net. Conscient du problème, Sega va sortir une version améliorée du DreamKey, plus conviviale et plus simple d'utilisation.

La version 2.0 du DreamKey permettra, par exemple, à l'utilisateur de s'inscrire off line (et non plus sur le réseau) à la DreamArena. Exit les problèmes de déconnexion intempestifs ! Apprenez que cette version du DreamKey, plus aboutie, est annoncée pour le mois de juin.

Acte 2

Ceux qui n'y pigent vraiment rien pourront toujours se reporter à l'excellent dossier réalisé dans le numéro 2 de Dreamcast Mag. Vous y trouverez toutes les données relatives à la DreamArena. Notamment : (la) Dreamcast offre un accès Internet gratuit, seules les communications sont payantes. Pour éviter des factures de téléphone trop élevées, le mieux est de souscrire à un abonnement Primaliste auprès de France Télécom : - 25 % sur 6 numéros, dont celui composé par le DreamKey, vous reliant à la DreamArena - ce numéro de connexion dépend de votre situation géographique. Faites le 1014 sur votre téléphone pour en savoir plus.

Acte 3

Enfin, concernant l'utilisation du clavier Dreamcast (200 F environ) pour surfer, sachez qu'il est bien plus pratique que le paddle. Pas question, en revanche, de brancher un clavier pour Mac ou PC : ça ne marchera jamais.

ECRIS-MOI SUR INTERNET

Envoyer un courrier manuscrit, ça prend du temps. Et puis, vous ne le recevez que quelques jours après. Ne serait-ce pas plus simple si Dreamcast Magazine avait un e-mail, voire un site Web ?

Martin d'Arles

Ami Martin,

Tes désirs sont des ordres. La rédaction peut désormais recevoir les doléances via le Net. L'adresse est la suivante :

dreamcast.magazine-officiel@fr.dreamcast.com

Le site ouaïb, on y réfléchit très sérieusement ici. On se concerte pour être certains de proposer à terme un site qui ne soit pas seulement une vitrine, un pâle reflet du magazine. Nous étudions le genre d'infos et le type de rubriques à mettre on line.

RPG SOUS PERFUSION



Après avoir poireauté (trop longtemps) pour voir sortir le RPG Evolution sur Dreamcast, j'ai appris avec horreur qu'il était retardé au 16 mars, puis au 16 avril !
Ras-le-(Biip) des éditeurs qui reportent leurs jeux ! Il y a de quoi bouffer sa manette ! Toi qui réponds dans le plus chouette des magazines (enfin une réflexion sensée, N.D.L.R.), peux-tu éclairer ma lanterne ?

Nicolas de Nonnieres-sur-Seine

Quelle rhétorique, quelle poésie ! Et cet art inné de la métaphore, cette science de l'hyperbole... j'insiste.

Cher Nico, quand un éditeur repousse la sortie d'un jeu, c'est bien souvent pour offrir au joueur une version exempte de tout défaut d'affichage (ou bug). Et donc de tout reproche. Tu imagines casser ta tirelire pour être déçu au final ? Impensable, non ? Voici pourquoi nul ne peut décevoir en voulant à un éditeur de différer une date de sortie (dans les limites de l'acceptable, cela va de soi). Quant à Evolution, ce guilleret RPG sera dans les baes au moment où tu découvriras ces lignes. Il est testé dans ce numéro ; Frédéric lui a attribué la note de 7 sur 10. Plutôt bien, non ? Pour ma part, je compte fermement sur Ubi Soft et Sega pour sortir d'autres RPG sur DC. Quel pied ce sera de tester Phantasy Star on line !

FOOTMANIA

Entre UEFA Striker, Sega WorldWide Soccer et Virtua Striker 2, quel jeu me conseilles-tu ?

Aïain de Chartres

Cher fondu du ballon rond, après mûre réflexion, voici ce que je te propose. À la rédaction, notre cœur balance entre Virtua Striker 2 ver. 2000.1 et UEFA Striker. Graphiquement, le jeu de Sega (Virtua Striker) en jette un max. Hélas, il pêche un peu par un manque de profondeur. Ce sera parfait si tu cherches un titre largement orienté arcade. Si tu préfères les simulations, UEFA Striker fera l'affaire. Capice ?

FUN, MOI, JAMAIS !

Ne pensez-vous pas que vous gagneriez à adopter un ton un peu plus délirant ?

one.lapistache@fr.dreamcast.com

Ahahahahahahahahahahahahahahahahah ! Grosse tranche de rire. Tu vois que nous sommes drôles à nos heures... Plus sérieusement, étais-tu au courant qu'il existe deux sortes d'ovnis dans l'univers ? L'ovni-tender et l'ovni-true. Et puis, l'autre fois, j'étais dans la caisse de Babi et de Babu. On attendait à un feu. Lorsqu'il passe au vert, Babi dit : "Vert !" Et Babu de répondre : "Euh, ch'sais pas moi... Une grenouille ?" Avoue que c'est plus fendard que Bigard, non ? Pour répondre à ta question, dans chaque numéro, au fil du temps, nous nous efforçons de transmettre l'info avec toujours plus d'humour. C'est pourquoi nous lançons un appel aux lecteurs : dites-nous ce que vous aimeriez voir ou lire dans le mag, quelle rubrique déjantée serait, selon vous, la bienvenue ?



CASTING DE RÊVE

Pour embellir les pages du mag, nous organisons un casting de modèles, filles et garçons. Si tu te sens bien dans tes baskets et que tu as envie de retrouver ta pomme dans ta revue préférée, envoie une photo ainsi qu'un rapide topo sur tes motivations à ton ami Max la Terreur à l'adresse du courrier.



QUI A GAGNÉ ?

Voici les 103 noms des gagnants du concours paru dans le numéro 2 de Dreamcast Magazine (pages 134 et 135). Les chanceux !



Rappel des lots

- Gagnants n° 1 et 2**
Une console, un volant et un clavier Dreamcast
- Gagnant n° 3**
Une tenue complète DDP (le blouson, le T-shirt, le pantalon et les chaussures)
- Gagnants n° 4 à 13**
Un jeu UEFA Striker et la montre Calcio Swiss de l'équipe de France
- Gagnants n° 14 à 18**
Les 3 lots Pepsi : le réveil R2D2 projecteur d'images ; le jeu sur CD-Rom (niveau 1) de Star Wars : Episode 1, La Menace Fantôme ; les trois canettes Collector Pepsi avec les héros de Star Wars : Episode 1, La Menace Fantôme
- Gagnants n° 19 à 48**
La cassette vidéo du film "Comme un poisson hors de l'eau"
- Gagnants n° 49 à 88**
Le CD album "Preview" d'Organiz'
- Gagnants n° 89 à 93**
Un jeu sur CD-Rom (niveau 1) de Star Wars : Episode 1, La Menace Fantôme et une canette collector Pepsi
- Gagnants n° 94 à 103**
Un jeu sur CD-Rom (niveau 1) de Star Wars : Episode 1, La Menace Fantôme

- 1 DE SOUSA ORLANDO • 2 BONNAIRE ARNAUD • 3 VAZ GUILLAUME
4 BOULLE ALEXIS • 5 MANZONI EUGENIO • 6 PRAT HUGO •
7 DUMONT FREDERIC • 8 GARCIA STEPHANE • 9 BLOND CHRISTOPHE • 10 BARBERON DAVID • 11 LUPY FABIEN • 12 STORTI JEAN-CHARLES • 13 TRAORE MANADOU • 14 LO FRANCIS • 15 MARAND FLORIAN • 16 FRANC ARTHUR • 17 VIGUIER FREDERIC • 18 ANSEAUME PIERRE • 19 AUGUSTIN MICKAEL • 20 BAEDOU JACQUES • 21 BLOND LUC • 22 CARRE LINDA • 23 CHALEPE CEDRIC • 24 BELVET STEVE • 25 ALVARADO NICOLAS • 26 CONVERT ANTOINE • 27 VERSTRAETEN MARK • 28 FAGNIER JULIEN • 29 INEERT CEDRIC • 30 HUMBERT YANNICK • 31 MARZIN NICOLAS • 32 BACHELET LIONEL • 33 LANCELIN JEROME • 34 BERTHIOT PIERRE • 35 CHAKHOUSKOY FRANCOIS • 36 GRANDAIN STEPHANE • 37 LEVASSEUR MARCO • 38 SODOYER FLORIAN • 39 GROB BENJAMIN • 40 BOURASSIN JEREMY • 41 PETIT GEOFFROY • 42 GOURDON DOMINIQUE • 43 SYLVESTRE FRANCK • 44 MAINGUY MICHEL • 45 LAUJIN LUCAS • 46 DEVIS JONATHAN • 47 BATTOGGIA HUGO • 48 DECOS SEBASTIEN • 49 GRAHAM FATAH • 50 ESQUIROL THIERRY • 51 BIGOTTE THOMAS • 52 ABLASOU BRICE • 53 LIM CHRISTOPHER • 54 PERES ERWAN • 55 GYSS JEAN-SEBASTIEN • 56 SCRITE JEROME • 57 BEAUMONT AURELIEN • 58 MARET ARNAUD • 59 RENAUDIN THIERRY • 60 ALEPEE ARNAUD • 61 HANSSLER GREGOIRE • 62 LAURIANA THIBAUT • 63 MARTY BRUNO • 64 LAZEMI SEPEHR • 65 LARCHEVQUE LAURENT • 66 MAMBRUCCHI STEVE • 67 FAURE DAMIEN • 68 RIPERT MATHIEU • 69 QUERE LAURENT • 70 THOLAS PHILIPPE • 71 DANJOU SEBASTIEN • 72 PETIT ETIENNE GERMINAL • 73 NIEUWENHUYSEN CHRISTOPHE • 74 GALIC SVETOZAR • 75 VEREZ EMMANUEL • 76 HORRI BORHAN • 77 DELORME ERIC • 78 BLANCHARD MARC • 79 BERNAD JONATHAN • 80 ROELAND FLAVIEN • 81 RUFFIER POUPELLOZ JEREMY • 82 THIBERT FRANCOIS • 83 DREUX VANESSA • 84 DONADELLO DANIEL • 85 GRESSANT THOMAS • 86 LAUNAY WILLY • 87 PONS SEBASTIEN • 88 TACCI NICOLAS • 89 DARBONVILLE MICKAEL • 90 DURBAN SEBASTIEN • 91 BLANCHOT MATHIEU • 92 EMERY ARNAUD • 93 CASABIANCA OLIVIER • 94 GODIN RODRIGUE • 95 ROBIN CHAMPAGNEUL ETIENNE • 96 CHALON MICKAEL • 97 QUADRINI FABRICE • 98 SERRER JEAN-BAPTISTE • 99 BENEY RAPHAEL • 100 BERTHON STEPHANE • 101 CASTEL DOMINIQUE • 102 ARNOLD RENAUD • 103 AUCLERC AURELIEN

QUESTIONS EN VRAC

Je m'appelle Stéphanie et j'ai des problèmes pour trouver la soluce de **Shadow Man**. Je suis débutante et je bloque rapidement. Merci de m'aider. **Stéphanie, donc**

Chère débutante, tu constateras en parcourant les dernières pages du mag que **NOUS AVONS lu dans tes pensées**. Pas moins de huit (8!) pages sont consacrées à ce jeu signé Acclaim, ô combien glauque, ô combien difficile. La personne, qui s'est chargée de l'aide de jeu, en a tellement bavé qu'elle a jeté un sort au rédac' chef : ça fait une semaine qu'il vient bosser en chantant le tube de Mylène Farmer, "Optimistique-moi" - qu'on le fasse taire!

Les filles de la rédaction sont très mignonnes et, depuis leur bisou virtuel, je ne ferme pas l'œil de la nuit ! **Régis**

Les nanas de la rédaction, touchées par ton émotivité, ont décidé de t'adresser, à toi tout seul, une montagne de baisers virtuels. Quelle veine ! **Bizzzzzz...**

Je voudrais savoir si Sega prévoit de commercialiser une série de jeux à des prix mini ? **Jérémy de Coignières**

La réponse se trouve dans l'interview de J.-F. Cecillon qui accompagne la rubrique Internet de ce numéro. Ses propos sont les suivants : "[...] Nous allons créer une gamme de jeux à des prix intermédiaires. Diminuer le prix d'un jeu en une fois est une option. Le baisser par étapes en est une autre. Nous n'excluons aucune hypothèse, notre objectif étant de rallier le plus grand nombre."

Je suis collectionneur de T-shirts. J'en suis à plus de 500. Est-il possible de se procurer un T-shirt Dreamcast ? **Sacha de Neuilly-sur-Seine**

Les T-shirts promotionnels estampillés Sega ou/et Dreamcast sont plutôt rares par les temps qui courent. Moi-même, de passage chez No Cliché, j'ai récupéré une casquette avec la spirale bleue imprimée (on dit la gidouille, N.D.L.R.). Une ligne de vêtements Sega et Sonic existe au Japon. Grâce au Net et par l'intermédiaire de la DreamArena, il se pourrait que des goods (donc des T-shirts) soient un jour commercialisés en France. C'est prévu, reste à savoir quand. Sois vigilant.

Votre magazine est super, mais pourquoi ne pas proposer d'abonnements pour les pays connexes à la France ? **Matthias de Genève (Suisse)**

Nous avons étudié le problème sous tous les angles. Eureka ! Si tu te reportes aux pages consacrées aux abonnements en fin de numéro, tu verras qu'il est désormais possible de s'abonner tout en vivant à l'étranger (en Suisse, en Italie, à Tombouctou...). Veinard !

Sur Dreamcast, on peut lire "compatible Microsoft". Alors, j'ai mis la version PC d'Age Of Empires 2 dans la console, mais ça ne marche pas ! **Reynald, 20 ans**
La réponse est "Oui".
Mais quelle est ta question ?

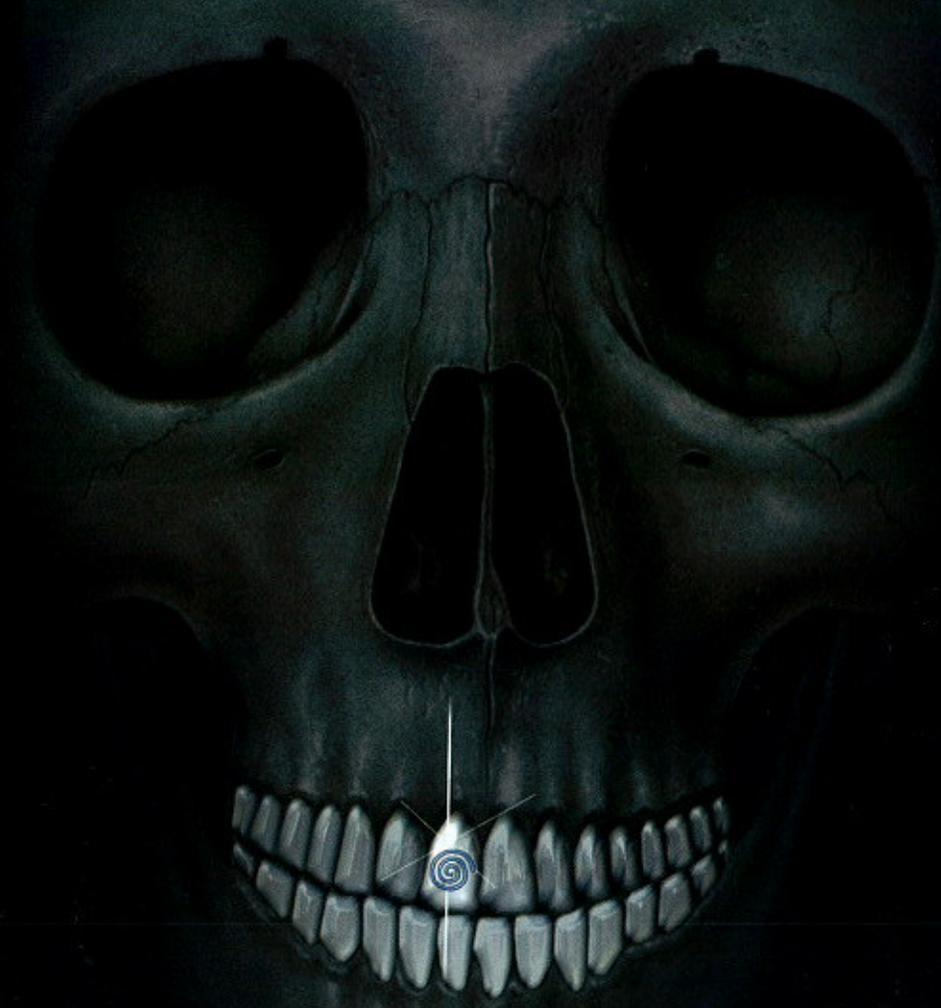
POUR TOUTE CORRESPONDANCE, ÉCRIVEZ À :
DREAMCAST MAGAZINE - Max la Terreur (avec un grand T)
24, rue Jacques-Dulud • 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex

RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Dreamcast

Souriez !

REPLACEMENT



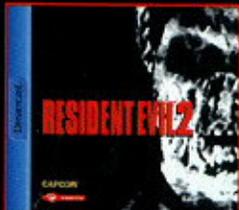
INTERACTIVE

CAPCOM

MADEAUX • SOLUTIONS 3615
Numero 0 803 09 41 64
08 36 68 94 95 * 2,20 € par minute
www.virgininteractive.com



©CAPCOM CO., LTD. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



ÉDITORIAL

Sega tient ses promesses

Vaste est la galaxie. Rouges sont les yeux de la fouine du ruisseau (le surnom de notre maquettiste préféré). Chevelu comme Barthez.

C'est sur ces considérations métaphysiques que commence cette aventure inédite, pleine de rebondissements, étalée sur 132 pages. La galaxie Dreamcast s'enrichit. The Nomad Soul, Dead or Alive 2, Tomb Raider... Les z'héros et les héroïnes, en bikini parfois, abondent.

Et puis, il y a les promesses. Sega prépare activement la fin d'année, à grand renfort d'annonces et de nouveautés. Les titres des premiers "vrais" jeux on line ont, par ailleurs, été dévoilés. Quake III est l'un d'eux – boum dans ta tête! Nous avons également appris le come-back de Sonic le hérisson bleu (info de dernière minute) et l'adaptation de Half-Life – il est né le divin enfant. Sacrée fiesta en perspective.

Rouge(s). Comme le prénom d'une charmante combattante de Power Stone et la couleur de mes "œils" (et de ceux de la fouine) au moment de la rédaction de ces lignes. Que d'heures passées à mettre en page la masse d'infos recueillie pour le quatrième numéro de "Dreamcast Mag".

Cheveux, enfin. J'ai perdu les dernières touffes qui me restaient voici deux jours, quand un ami proche a déposé sur le bureau la version définitive du Dream on vol. 7 & 8. Pensez donc: 13 démos dont un jeu complet! De quoi vous mettre la cervelle en vrac... Et finir ses jours avec le look de Fabien Barthez. Et si nous faisons encore mieux la prochaine fois?

Benji

P.S.: la notation des tests change. Pour plus de compréhension et de cohérence, nous notons désormais sur 10. Les perdants ne passent pas par la case départ; ils touchent donc que dalle.

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL

Dreamcast, le Magazine Officiel est édité par M6 Éditions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions.

Directeur de la publication: Régis Ravanas. Directeur de la rédaction: Olivier Jacobs.

Rédacteur en chef: Benjamin Janssens. Directeur de création: Antoine du Payrat. Maquettiste: Fabrice Bloch. Secrétaires de rédaction: Pascale Barithel, Valérie Barrès, Sonia Bricout. Responsable marketing: Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion: Pascal Broussot. Directeur des ventes: Didier Dostes. Service juridique: Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro: Frédéric Danilewsky, Nathan Dayspring, Guillaume De Casaban, Medhi Gauvin, Dominique Le Guen, Clara Loft, Sébastien Lucaire, Étienne Mouratila, Karine Saporio, Caroline Toussaint. Photos: Yves Coatsallou, Jacques Giaume, Stéphane Gizard, DR. Photographure: Num'ère graphique, 113 avenue Charles-De-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jouarre, 77440 Mary-sur-Marne. N°ISSN: en cours. Dépôt légal: mai 2000. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction: Robin Leproux, Administrateur de M6 Éditions; Michel Rey, Administrateur de M6 Éditions; Laurent Agrech, Administrateur de M6 Éditions. La rédaction n'est pas responsable des textes et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite sans l'accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 2000 M6 Éditions. Dreamcast, le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément.

Service des ventes: Promevente - Contact: Stéphanie Lecornec, N° vert: 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 67.

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

Publicité: 27/29 rue des Poissonniers, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél.: 01 41 92 66 12.

Service abonnements Dreamcast, le Magazine Officiel: 05 61 43 49 69

SOMMAIRE

Le courrier	6
Zoom sur: Star Wars - Episode one - Racer	14
Internet: tout sur la DreamEye et les webcams	18
Actualités	26
Les coulisses de V-Rally 2	52

TESTS 57

Tomb Raider: La Révélation finale	58
Dead or Alive 2	64
Rayman 2	68
The Nomad Soul	72
Evolution	76
MDK 2	78
4 Wheel Thunder	80
Jojo's Bizarre Adventure vs Tech Romancer	82
Red Dog	84
Wetrix+	85
Slave Zero/Wild Metal	86

PREVIEWS 87

Ecco The Dolphin: defender of the future	88
Resident Evil: Code Veronica	92
Chu-Chu Rocket	96
Space Channel 5	98
Nightmare Creatures 2	100
Plasma Sword	102
Dragon's Blood	103
Gigawing	104
Heroes of Might & Magic III	105
Tony Hawk Pro Skater	106

AIDE DE JEU 108

Shadow Man	108
------------	-----

Trucs et astuces	116
Shopping	120
Cinéma	122
Vidéos/DVD	126
Musique	128

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL



52



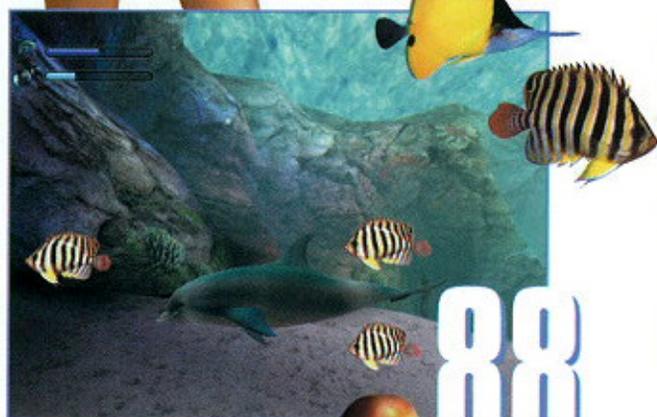
64



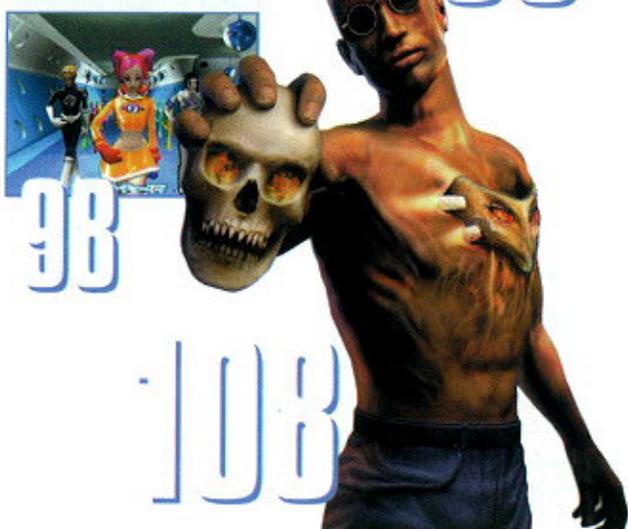
72



78



88

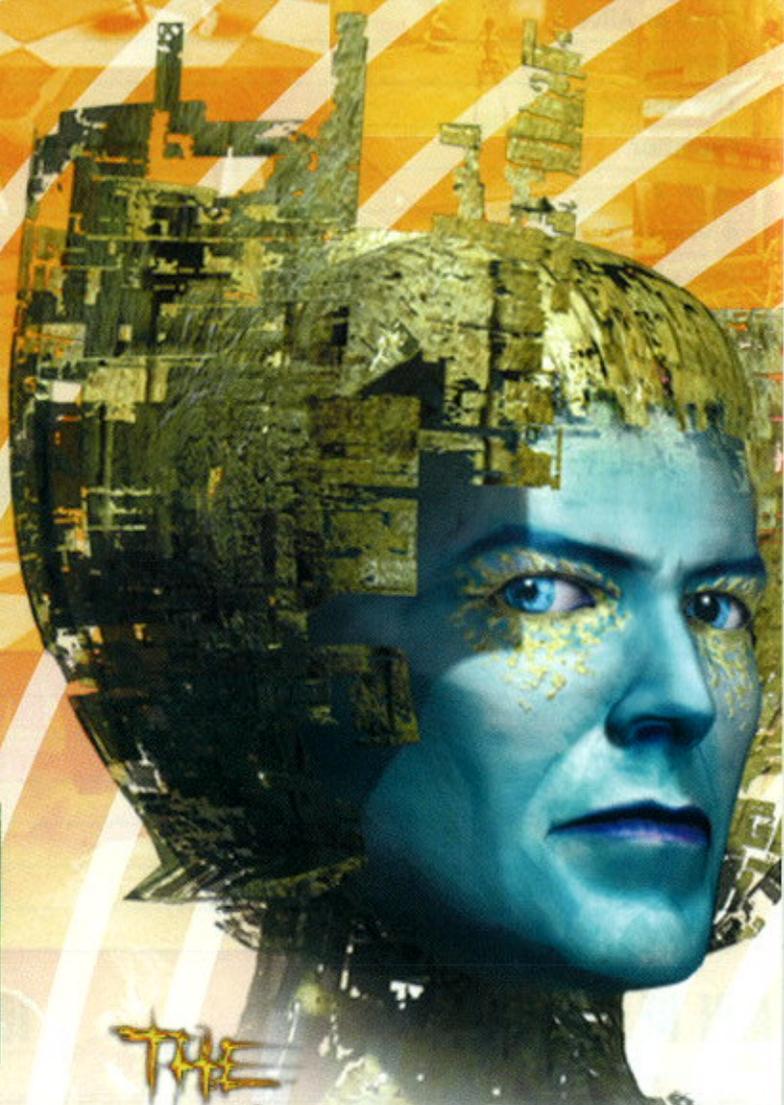


98

108

PLONGEZ DANS LE TOURBILLON DE L'AVENTURE

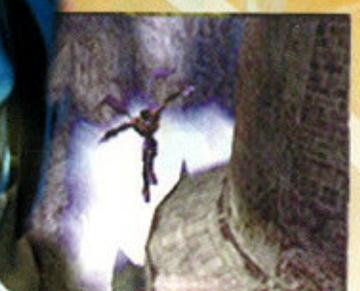
Au coeur de l'Egypte avec Lara,
dans le monde technologique d'Omikron avec David Bowie,
ou dans les cathédrales gothiques avec Raziel le mangeur d'âme.
Jamais l'Aventure-Action n'a été aussi intense sur console !



THE NOMAD SOUL



Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Tomb Raider et Tomb Raider: The Last Revelation sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025. Tous droits réservés. © et logo pour Eidos Interactive Ltd. 1999. Tous droits réservés. The Nomad Soul est une marque déposée de Crystal Dynamics. © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025. Tous droits réservés.



TOMB RAIDER

LA REVELATION FINALE

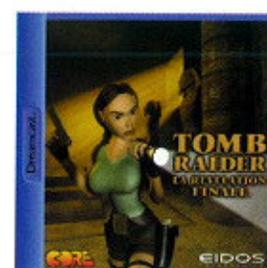


LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER



Dreamcast.



SEGA™

EIDOS
INTERACTIVE

eidos.com

Peter's Plane

par Mehdi Gauvin

STAR WARS EPISODE ONE: RACER



Un droïde s'affaire à réparer votre engin. Les concurrents rivalisent de regards torves. Sûr de vous, limite arrogant, vous prenez place dans la cabine étriquée du gigantesque pod. Sous l'œil vitreux de l'immonde Jabba, la course commence. Apprenti Jedi Anakin Skywalker, que la force soit avec toi !

STAR WARS - RACER EN CHIFFRES

- 2 joueurs maxi sur un seul et même écran.
- 3 modes de jeu, du Tournoi à la Course libre, en passant par le Contre la montre.
- 8 mondes différents avec des décors de rêve (sable, volcan, tunnels antigravité...).
- 20 véhicules ou pod racers pour autant de pilotes.
- 25 circuits en tout (et peut-être un ou deux cachés).
- 900 km/h en vitesse de pointe.

Et le numéro complémentaire est...

- 440 millions de dollars de recettes dans le monde à ce jour pour le film "La Menace fantôme". Eh, George, tu ne veux pas me mettre dans ton testament ?

À

la sortie de "Star Wars, Épisode un, La Menace Fantôme", une séquence revenait souvent dans les discussions: celle dans laquelle le petit Anakin Skywalker (et futur Dark Vador) prend part à un tournoi de pod racers. Frappante par la sensation de vitesse proprement vertigineuse qu'elle procurait, cette séquence renvoyait le grand huit le plus perfectionné au rang de train fantôme archi poussif. Une scène d'anthologie tout droit sortie des ordinateurs Silicon Graphics surpuissants d'ILM⁽¹⁾; un plan purement synthétique, mais diablement jouissif. Du cinéma au jeu vidéo, la voie était tracée. Les artistes géniaux de Lucasarts, société de George Lucas, éditrice de jeux, l'ont suivie et nous ont mitonné un soft aux petits oignons.

BEN HUR CONJUGUÉ AU FUTUR

Et une adaptation PC/DC de plus! On ne finit pas de s'en réjouir: la Dreamcast est LA console qui permet de convertir des hits micro sans perte de qualité. Se contenter d'allumer sa machine et profiter du spectacle sans réglages fastidieux, en voilà une excellente idée! Et, dans la foulée, à la casse airbags et ceintures de sécurité. À la manière des "magnéto-glisseurs", ces véhicules volants que

l'on trouve à tire-larigot dans tout bon film de SF, les pods planent à un bon mètre au-dessus du sol. Ils sont propulsés par on ne sait quelle énergie high-tech, mais non polluante (quoique?).

Peut-être faites-vous partie des deux pelés et trois tondu qui n'ont pas encore vu le film? Résistants d'un nouveau genre, je vous admire! Mais alors, vous devez vous demander: "Un pod, comment ça marche?" Imaginez un baquet de Formule 1 tiré dans les airs par deux moteurs surpuissants, équipés chacun d'une mini centrale nucléaire, et vous aurez une vague idée du résultat. Maintenant, rappelez-vous la course de chars dans "Ben Hur". Lucas s'est inspiré de ce long (très long) métrage avec Charlton Heston pour construire cette scène-clé, l'une des plus vibrantes du cinéma à grand spectacle. Vous avez désormais un aperçu de la séquence en question.

LES COURSES À L'ÉTOILE (NOIRE)

Après X-Wing vs Tie Fighter et Star Wars: Rogue Squadron sur PC, voici donc le nouveau jeu de course futuriste estampillé Lucasarts. Si les deux titres pré-cités s'acquinaient davantage avec l'action et la simulation,

POD RACERS



Star Wars - Episode One :
Racer joue la carte de la
vitesse pure. Sauf en début de
partie...

WAADUH, Y'EN A ÊTRE BÔ! (DIXIT JAR-JAR)

Avant de se lancer à corps perdu dans les épreuves, il est en effet nécessaire, pour ne pas dire indispensable, de passer par la case "Va donc chez Speedy" (*nota bene*: c'est encore mieux si vous le chantez). En effet, pour gravir la première marche du podium, il est impératif de customiser au mieux, comme au préalable, son bolide. Pour ce faire, deux possibilités: soit vous achetez des pièces neuves à Watto, le commerçant (z')ailé et impitoyable du film, modélisé dans le jeu; soit vous passez au casse du coin (après le nuage gris, à droite, juste derrière l'impasse). Dans les deux cas, le pod progressera selon l'amélioration des paramètres suivants: vitesse, accélération, adhérence dans les virages, puissance des aérofreins



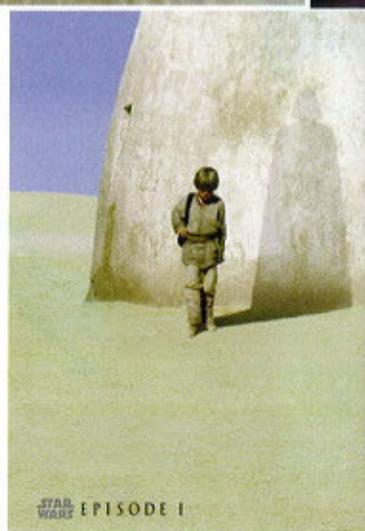
et refroidissement. Un bonheur n'arrivant jamais seul, sachez que tous les bolides gagnés au fil des tournois bénéficient, en simultané, de ces perfectionnements. En clair et sans décoder, en retapant votre char du X^e millénaire favori, les autres pods présents dans votre écurie en profitent également. La seule condition pour y parvenir consiste à amasser un max d'oseille et, par conséquent, à remporter le plus de challenges. D'ailleurs, parmi les agréables surprises, attendez-vous à des tracés bourrés d'embranchements et de raccourcis, certains indispensables à emprunter pour finir en tête.

Mais attardons-nous sur les décors. La nature, les zoziaux à trompe d'éléphant (!) et *tutti quanti* sont d'autant plus beaux que leur modélisation est passée entre les mains des visionnaires de Lucasarts. C'est indéniable, les paysages pétent de mille feux... Sans oublier la multitude d'animations en tout genre : la terre qui tremble, les volcans en éruption déversant leur courroux sur vos pods naguère immaculés, etc. Un luxe de détails qui impressionne d'autant plus qu'il est renforcé par ce que l'on nomme la *Lucas's Touch* dans les jeux vidéo : des bruitages et des musiques d'une qualité incroyable, directement issus des films – badaboum !

EN MAI, TRI-POD-TOI COMME IL TE PLAÎT

Techniquement, Racer devrait en imposer. Passons sur l'interface claire et complète (à peine gâchée par une probable confusion dans le menu des Upgrades). Question maniabilité, ça devrait suivre également. Nous n'avons pas pu juger sur pièces, malheureusement. Espérons que la difficulté de l'ensemble sera bien dosée, afin d'offrir un challenge omniprésent et excitant à la fois. Car, il faut l'admettre, dans les autres versions du jeu, les pods gérés par l'ordinateur avaient le plus grand mal à rejoindre un joueur (vous, quôa) en position de leader. Mais pour l'heure, profitons des premiers clichés et réjouissons-nous de l'implication de Lucasarts sur Dreamcast. Le catalogue de ce concepteur à l'origine de superbes hits sur PC, en majorité inspirés de la saga "Star Wars", est suffisamment vaste pour mettre l'eau à la bouche. Personnellement, j'm'éclaterais bien sur une adaptation de Jedi Power. J'adore le bruit du laser qui découpe Dark Maul en rondelles... ■

⁽¹⁾ ILM pour Industrial Light and Magic. La société de George Lucas (située dans la Lucas Valley en Californie, si, si!) est à la pointe des effets spéciaux mécaniques et infographiques dans le 7^e art.



LUCASARTS ENTRE DANS LA DANSE

Chez Lucasarts, on a toujours quelques longueurs d'avance sur le marché. Présent dans le secteur depuis bientôt deux décennies, le développeur ne compte pas en rester là. Perspectives ludiques.

Pas de doute là-dessus, la boîte de George le barbu développera à l'avenir sur Dreamcast. La rumeur veut que les prochains jeux DC sous licence relèvent du jeu d'aventure en 3D temps réel ! Interrogé sur le sujet, Reeve Thompson, le chargé de production de Racer (lire interview), n'en dévoile pas davantage : chez Lucas, les projets sont autant de secrets d'État avec des noms de code à 18 chiffres (avis aux hackers). Toutefois, on peut s'attendre à des adaptations en 3D de tout ou d'une partie des films de George et de sa bande de potes.

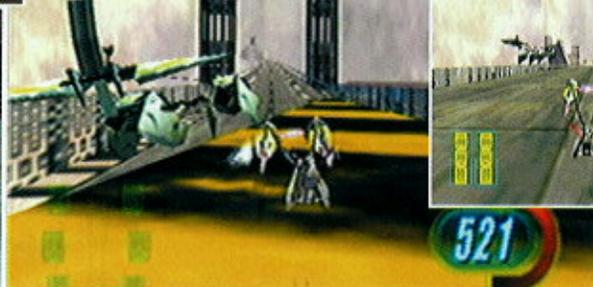
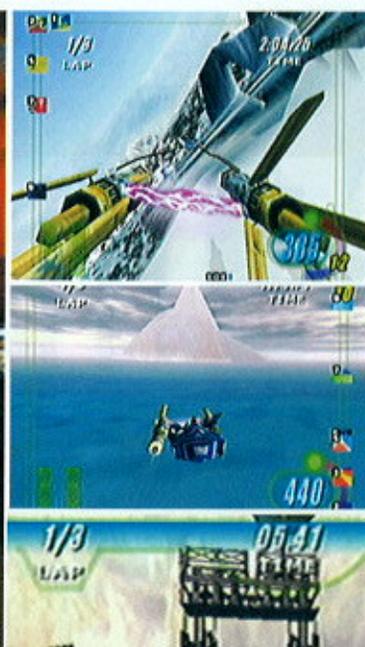
DICAPRIO EN JEU ?

Fantasmions un peu. "Star Wars, Episode Two" devrait sortir dans deux ans. Acteur envisagé pour le premier rôle : Leonardo DiCaprio. Le beau plagiste a été contacté par George Lucas pour revêtir la soutane d'Anakin Skywalker, une info 100 % vraie. Pourquoi, dès lors, ne pas envisager un DiCarpaccio-like en 3D subjective, dans lequel le joueur

éviterait les assauts de centaines de fans en furie ? Mieux : en plus de slalomer au beau milieu d'adolescentes hystériques, Leo, revenu de ses vacances en Thaïlande et ravi d'en finir avec la rançon de la gloire, dégommerait ses groupies en usant de son sabrolaser... Un bonheur et 16 millions d'exemplaires écoulés en trois heures ; un fantôme donc.

PRÉVU, MAIS PAS TOUT DE SUITE

Plus sérieusement, chez Lucas, on confirme que George s'intéresse toujours plus au marché du jeu. Reconnaissons que les histoires et les personnages des productions LucasFilm se prêtent aisément à des adaptations. Immuablement basées sur l'éternel et manichéen combat entre le Bien et le Mal, les intrigues se coulent, telle une pâte bien travaillée dans le moule des jeux vidéo. La preuve avec, prochainement, Star Wars - Racer, conversion au pixel près de la course de pods la plus survoltée jamais mise en scène. On en redemande !



INTERVIEW EXPRESS

Chargé de production sur la version DC de Racer, Reeve Thompson ne tarit pas d'éloges sur ce hit en puissance.

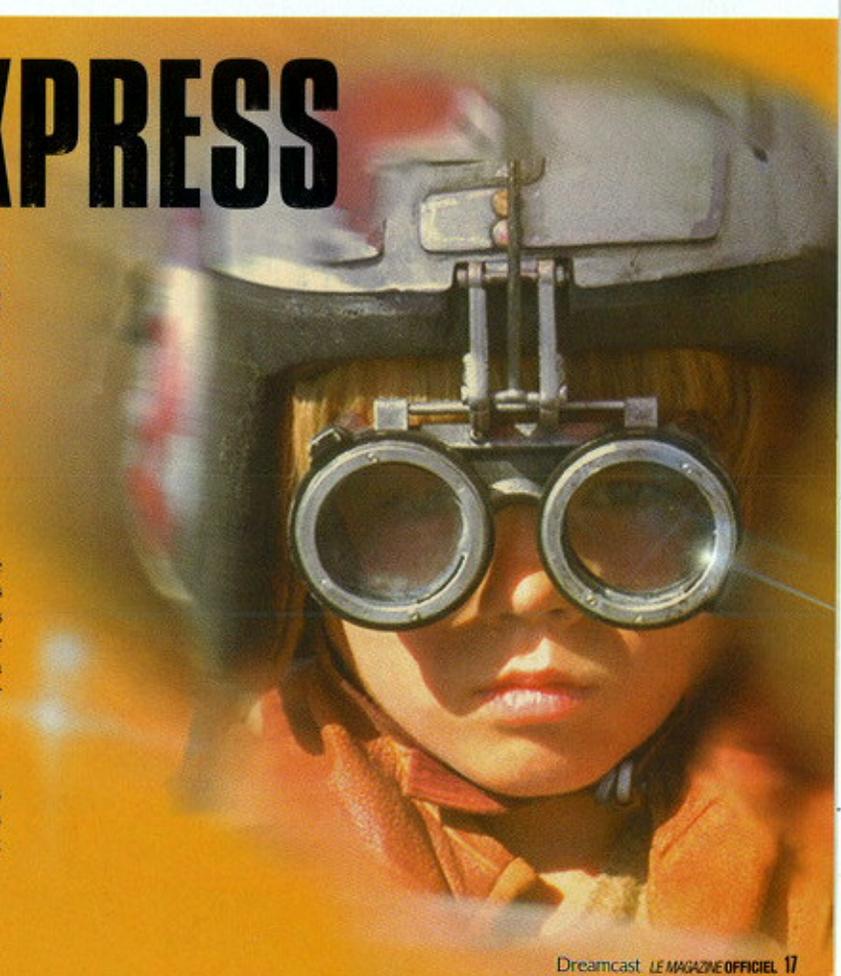
Entre deux brainstormings et trois rendez-vous d'affaires, nous l'avons coincé. Impressions à chaud.

Dreamcast Magazine: Selon vous, cette version soutient-elle la comparaison avec le jeu sur PC ?

Reeve Thompson: Et comment ! Il ne nous a fallu qu'une petite équipe pour porter Racer sur DC, mais ne vous méprenez pas. Sur PC, nous devons considérer une centaine de configurations différentes. Sur Dreamcast, les compromis n'existent pas, au profit du joueur, car il ne sort dans le commerce qu'une seule et même version, complètement optimisée pour la console. La puissance de calcul phénoménale de la Dreamcast aidant, Racer est une merveille.

D M: George Lucas s'est-il impliqué dans le développement ?

R. T.: Il ne faut pas oublier que le concept incroyable des courses de pods lui appartient à 100 %. Sur le jeu, il nous a laissé toute liberté. Mais LucasFilm s'est assuré que nous n'intégrions pas d'éléments contredisant l'esprit du film. Nous ne les avons pas déçus, au contraire.

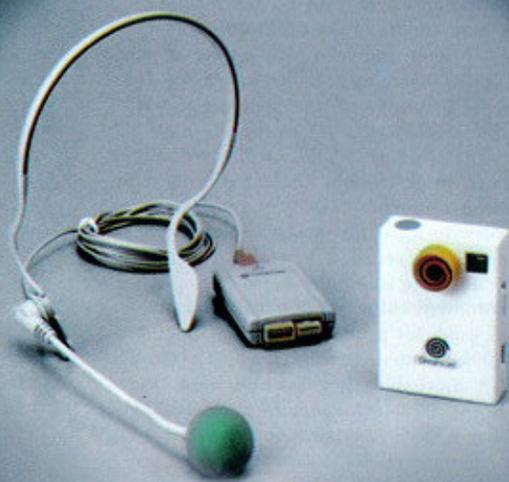


CLOSE UP SUR LA DREAMEYE

Dreamcast, la première console de jeux vidéo à proposer un accès Internet gratuit, accueillera d'ici peu un périphérique inédit baptisé DreamEye. Présentée officiellement au Milia 2000, cette caméra digitale, de la taille d'un paquet de cigarettes, reliée à un micro, offrira des tas de fonctions en sus de celles d'une webcam classique. La frontière entre ordinateurs et consoles n'a jamais été aussi ténue. On en piaffe d'impatience.

FIGHE TECHNIQUE

Nom	DreamEye
Taille	58 mm de large x 80 mm de haut x 19 mm d'épaisseur
Poids	62 g
Nombre d'images/seconde (en connexion)	De 2 à 5
Résolution	De 160 x 120 à 640 x 480 pixels
Nombre de pixels affichables	310 000
Compression des images	Type JPEG pour les photos
Nombre maxi de photos stockées	31
Mise au point	De 0,5 m à l'infini
Balance automatique des blancs	Oui
Temps maxi d'exposition	1/10 s (modifiable lorsque la DreamEye est connectée à la Dreamcast)
Durée de vie des piles (rechargeables)	Jusqu'à 300 clichés



Dévoilée en grande pompe au Milia (salon professionnel dédié à l'actualité multimédia se tenant une fois l'an - en février - à Cannes), la DreamEye a fait sensation. La webcam de Sega n'a pas seulement focalisé l'attention sur la Dreamcast; elle a également renforcé la position du constructeur sur le créneau des applications on line. Une caméra digitale de la taille d'un paquet de clopes dotée, de surcroît, d'un micro? Voici qui ouvre des possibilités jusqu'ici réservées aux seuls possesseurs d'ordinateurs. Et Sega de marquer un point capital dans la guerre l'opposant à Sony et à Nintendo, au moment même où,

parallèlement, Irimajiri San, grand boss de Sega au Japon, annonce un modem câble haut débit dans un avenir proche. Nos habitudes de jeux risquent d'évoluer plus rapidement qu'on ne le croit.

UNE WEBCAM À TOUT FAIRE

Grâce à la DreamEye, les joueurs de tous les pays échangeront bientôt photos, vidéos et sons sur le Net. Mieux, ils pourront participer à des vidéo-conférences en temps réel! Si vous en avez marre de composer laborieusement vos e-mails avec le paddle, la DreamEye devrait vous sauver la vie. >



L'une des applications dévoilées par Sega: un module de téléconférence en temps réel. La qualité de la conversation sera vraisemblablement fonction du débit. Espérons que les plans de Sega en matière d'accès à Internet par le câble se développent rapidement en Europe.

Il sera possible d'enregistrer un message vidéo (25 secondes maxi) et de l'envoyer à votre correspondant, histoire de faire connaissance. Plutôt cool, non? D'autant que la qualité annoncée de l'image (310 000 pixels) permettra presque de discerner les points noirs sur le tarin de votre interlocuteur – on exagère à peine. Notez que la DreamEye fonctionnera également comme un véritable appareil photo digital indépendant de la console et d'une capacité de stockage conséquente (jusqu'à 31 photos). Pratique.

PAS CHER ET TRÈS NET

Pour l'heure, les applications de cette nouvelle technologie ne sont pas clairement définies. Sega promet que la DreamEye sera simple d'emploi, que ma grand-mère de 80 berges s'en servira pour prendre des tofs de pépé et les balancer sur le Net. Mouais. Reste à en connaître le prix. Interrogés, les représentants de Sega Japon affirment commercialiser l'engin à un coût abordable. L'objectif pour le constructeur est d'éduquer les gens au réseau. Et d'appuyer leurs propos en déclarant: "Se connecter sur Internet grâce à la Dreamcast est un jeu d'enfant; rien à voir avec les bidouilles à effectuer quand on se sert d'un ordinateur. [...] C'est pourquoi nous pensons que non seulement les particuliers, parents et enfants, seront intéressés par la DreamEye, mais aussi les entreprises. Quelle société n'a pas rêvé de réaliser des vidéoconférences à moindre coût? Or, le prix de la Dreamcast est bien inférieur à celui du plus petit des PC." Pour accompagner la sortie de ce super périphérique, un site Web

lui étant 100 % consacré devrait voir le jour. Pour l'instant, peu d'infos sur le sujet mais on imagine que Sega ne manque pas d'idées pour nous faire craquer.

LES QUESTIONS QU'ON SE POSE

• Comment ça marchera ?

Le pack comprendra un System Disc, sorte de DreamKey lui étant dédié, pour la faire fonctionner. Un micro relié au paddle permettra de dialoguer avec le keum (ou la nana ou le groupe de people) situé à l'autre bout du Web.

• Et les jeux dans tout ça ?

Pour le moment, aucun des jeux en cours de développement ne supporterait ce nouveau périphérique. Selon Sega, il faudra un certain temps avant que jeux et DreamEye fassent bon ménage. En revanche, coller, à terme, des photos perso dans les écrans de certains softs est envisageable. Plaquer un jour son visage sur celui de votre héros favori (et le voir se prendre une tannée) est une éventualité.

• À quoi servira le DreamPhotoFun ?

En sus de la caméra et du micro, le pack DreamEye viendra accompagné de logiciels dont le DreamPhotoFun développé en partenariat avec Picture IQ Corporation (seule société à l'heure actuelle à disposer de la licence Adobe Systems Inc.). On devrait donc pouvoir retoucher, modifier, transformer ou ajouter du texte aux images capturées par la DreamEye. L'occasion de refaire le portrait de la grand-mère sus-nommée, par exemple.

• Comment éviter les débordements ?

Sans jouer les prudes, on se demande comment Sega entend protéger les plus jeunes des excès inévitables liés à l'utilisation d'une webcam. Le téléchargement et les échanges d'images *via* le mail pourraient bien rendre le filtre de protection totalement inutile.

• Quand et à quel prix ?

Là, Sega reste dans le flou. Aucune date n'a été avancée. Idem pour le prix de vente. En substance: bientôt et pas cher. Divers sites sur le Net annoncent sa sortie au Japon pour juin. Pour la France, il faudrait patienter jusqu'à la fin de l'année.



SHOJI IRIMAJIRI: "INTERACTIVITY IS THE KEY"

Le big boss de Sega Japon était également présent à Cannes, en février dernier. Il s'est montré rassurant. Lors de la conférence, Irimajiri a admis que le réseau téléphonique n'était pas franchement au top pour communiquer, d'une part, pour jouer on line, d'autre part. "Sega travaille actuellement sur un réseau à haut débit, a-t-il confié. Des accords ont été signés avec des chaînes hertziennes et des câblo-opérateurs au Japon. Nous souhaitons à terme que toute information transmise par notre système aille aussi vite que la pensée, partout dans le monde". Comprenez: le modem de la Dreamcast est voué à évoluer. Il se peut qu'il disparaisse au profit d'une liaison par fibre optique. "Nous pensons que cela s'effectuera en 2003, pas avant." Sega voit loin, Sega voit grand. Irimajiri de conclure: "Notre succès dépend exclusivement de l'interactivité de nos produits et de la façon dont nous allons les impliquer dans notre propre réseau Internet. Arrivera le jour où tout se fera en temps réel. C'est ce vers quoi nous tendons."

ENTRETIEN AVEC JEAN-FRANÇOIS CECILLON UN MONSIEUR SEGA EUROPÉEN PLUS CONFIANT QUE JAMAIS



Rencontre dans une suite luxueuse du Majestic à Cannes. Jeff (c'est son surnom) nous parle de la DreamEye et du futur de la Dreamcast. Relax.

Dreamcast Magazine: Vous semblez très satisfait des ventes de Dreamcast en Europe ?

Jean-François Cecillon: 700 000 consoles vendues en quatre mois est un excellent chiffre. Pour mémoire, Sony n'avait écoulé que 500 000 PlayStation les six premiers mois. Il nous reste à confirmer. Notre objectif pour 2000 est plus proche des deux millions d'unités.

D M: Qu'attendez-vous de la DreamEye ?

J.-F. C.: La DreamEye est la première application Dreamcast qui ne concerne pas directement les jeux. Beaucoup d'industriels préféreront parler à leurs clients, à leurs filiales et à leurs fournisseurs en passant par la Dreamcast. Concrètement, ça va booster le marché de la visioconférence et de la communication visuelle entre les gens.

D M: Où en est Sega dans l'édition de jeux sur Dreamcast ?

J.-F. C.: Avec des titres comme Sonic et Soul Calibur, nous avons convaincu les joueurs mais aussi les éditeurs tiers que la console est extrêmement fiable. Au fil des mois, ils nous ont quasiment tous ralliés. Je suis serein sur le rythme des sorties à venir et les ventes qui en découleront.

D M: Prévoyez-vous de recommercialiser des hits à plus bas prix, de manière à leur donner une seconde vie et à satisfaire encore plus de consommateurs ?

J.-F. C.: Nous allons créer une gamme de jeux à des prix intermédiaires. Diminuer le prix d'un jeu en une fois est une option. Le baisser par étapes en est une autre. On peut imaginer un jeu qui sorte à 400 F, pour passer ensuite à 300 F, puis à 200 F. Nous n'excluons aucune hypothèse, notre objectif étant de rallier le plus grand nombre.

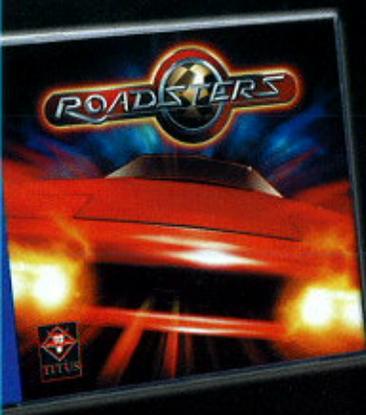
D M: On constate que le jeu en réseau arrive progressivement...

J.-F. C.: La Dreamcast est une machine évolutionnaire... C'est surtout une console de jeux ! Nous ne voulions pas mettre tous nos œufs dans le même panier dès le lancement. Le "on line gaming" arrive en quatrième position dans nos publicités. Nous avons donc installé la Dreamcast comme console de jeux dans l'esprit des gens, avant de nous atteler réellement au jeu en réseau. Entre nous, si nous avions diffusé des jeux de piètre qualité jouables en réseau, n'auriez-vous pas été déçus ? Les softs on line, prévus pour la fin de l'année, susciteront autant l'intérêt que l'étonnement par leur qualité à tout niveau.

par Medhi Gauvin



GARDEZ VOTRE SANG-FROID



LES CATASTROPHES DE ROADSTERS VONT VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

CHOISISSEZ PARMIS 30 VOITURES DE RÊVE ET AFFRONTÉZ DES PILOTES DÉMONIAQUES DANS DES CONDITIONS EXPLOSIVES. ATTENTION OÙ VOUS POSEZ LES ROUES ET MÉFIEZ-VOUS DE VOS ADVERSAIRES : DANS ROADSTERS IL FAUT ÊTRE PRÊT À TOUT.



www.titusgames.com

© 2000 Titus. Developed by Player 1. All rights reserved.
All trademarks and logos are the property of their respective owners.
SEGA et Dreamcast are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.

LE TOUR DU NET EN WEBCAMS



Qui dit DreamEye, dit webcam. Nous profitons de l'occase pour vous faire découvrir un monde peut-être obscur pour certains. D'autant que ces mini-caméras reliées à Internet feront bientôt partie intégrante du quotidien. Florilège de webcams, des plus farfelues aux plus sérieuses. Avis aux joyeux voyeurs.

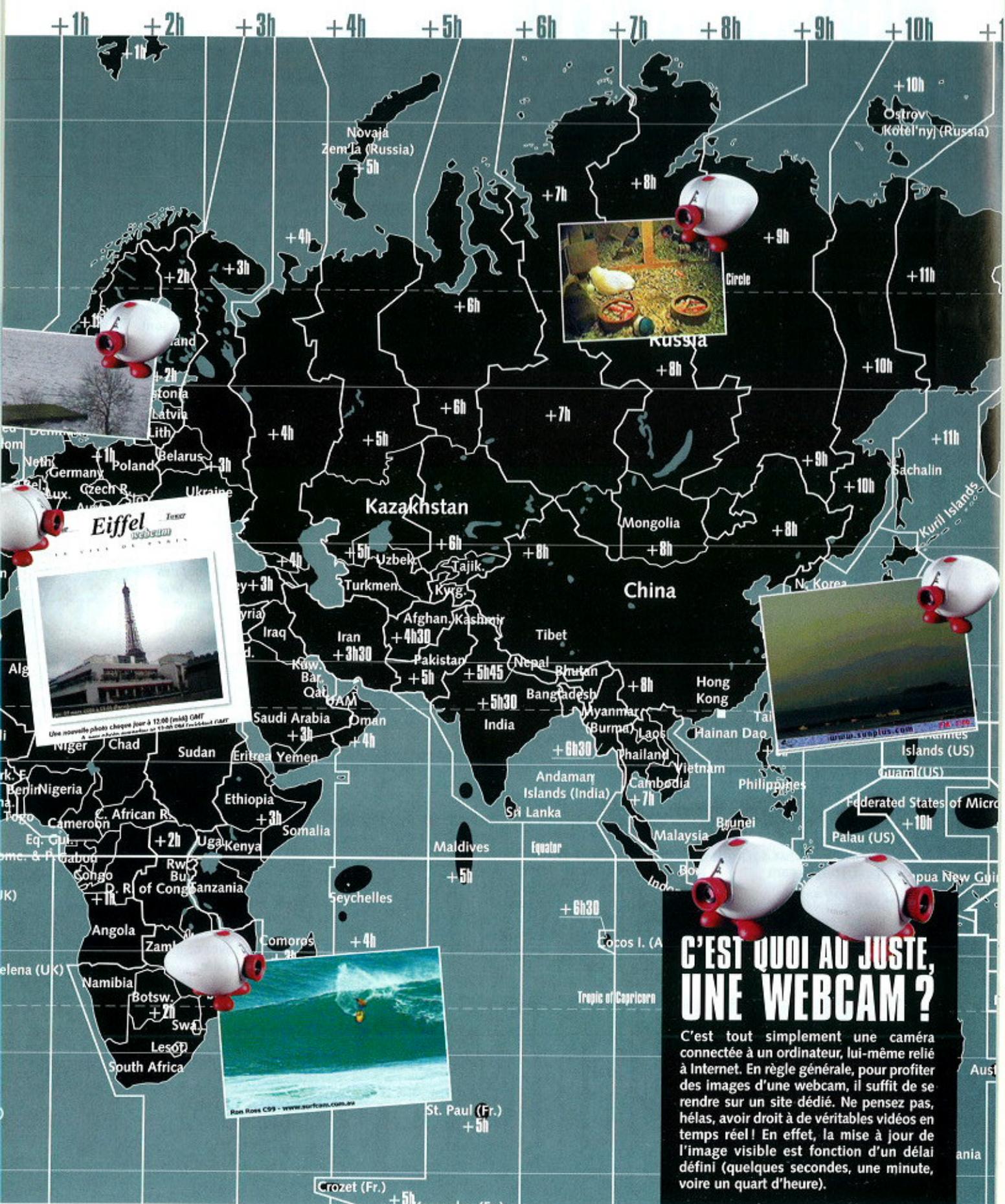
Rien de plus idiot que de passer des plombes à regarder les images diffusées par des webcams, pensez-vous! C'est un peu vrai, mais reconnaissez qu'il y a parfois des situations délirantes dont il serait dommage de se priver. Sans compter que certaines de ces caméras sont d'une plus grande utilité que de vous transformer en voyeur virtuel de l'aquarium d'un étudiant mexicain ou en chasseur de Nessie, le monstre du Loch Ness.

WEBCAM STORY

La première webcam à avoir fait causer d'elle est celle d'une université américaine. Les étudiants avaient braqué l'objectif sur la cafetière de l'espace repos. Ils savaient ainsi à tout moment s'il restait ou non du café dans la machine... Aussi idiot que cela puisse paraître, cette webcam devint

extraordinairement populaire dans le monde entier (du moins pendant quelques semaines). Puis vint celle pointée sur un aquarium; le site connut des pics de fréquentation quand les poissons recevaient leur nourriture quotidienne. Une nouvelle mode était née.

Rapidement, divers fabricants de matériel informatique se jetèrent sur le créneau, ô combien lucratif. Aujourd'hui, les premiers modèles en noir et blanc un peu simplistes ont cédé la place à toute une panoplie de webcams digitales en couleur à prix modérés. D'autre part, les webcams actuelles ont d'autres fonctions. En plus d'être des "caméras pures" qui filment et retransmettent en direct sur le Net, elles font souvent office d'appareil numérique. C'est la folie au niveau mondial! Sega, premier constructeur de consoles de jeux vidéo à s'être lancé sur Internet, surfe donc sur la vague, avec la DreamEye.



C'EST QUOI AU JUSTE, UNE WEBCAM ?

C'est tout simplement une caméra connectée à un ordinateur, lui-même relié à Internet. En règle générale, pour profiter des images d'une webcam, il suffit de se rendre sur un site dédié. Ne pensez pas, hélas, avoir droit de véritables vidéos en temps réel ! En effet, la mise à jour de l'image visible est fonction d'un délai défini (quelques secondes, une minute, voire un quart d'heure).

WEBCAM FOREVER!



MÉTÉO (DES PLAGES), J'ENLEVE LE BAS

Si vous vivez pour le surf ou si votre bronzage a une quelconque importance, autant vérifier de visu la situation de vos plages favorites. Elles sont de plus en plus nombreuses à être pour-

vues d'une webcam offrant une vue en temps réel de la place et de l'état de la houle. Vous avez droit, en sus, à un tas d'infos complémentaires : force du vent, température de l'air et de l'eau, des liens sur l'endroit, etc. Parfait pour éviter les déceptions.

<http://www.comfm.fr/webcam/theme/?programme=34>



SUIVEZ LE GUIDE

Plus la peine d'aller au bout du monde pour "admirer" l'Empire State Building, la tour Eiffel ou le Kremlin puisque les webcams sont là. Ça

pixelise peut-être plus que dans la réalité, mais au moins on ne se les gèle pas sur la place Rouge.

<http://www.camcentral.com/FamousLandmarks.html>



FRIDGE-CAM, À GLAGLA

Pour faire la promo de sa marque, un grand fabricant d'électroménager n'a pas hésité à placer une webcam dans un

frigo. À découvrir, la vie passionnante des légumes dans un environnement froid et les habitudes alimentaires de la grande fille de la famille qui semble passer sa vie à grignoter des trucs frais. L'occasion rêvée de connaître la réponse à l'angoissante question : la lumière du frigo reste-t-elle encore allumée une fois la lourde refermée ?

<http://www.electrolux.se/house/kitchen/fridge/realfridgecam>

15 WEBCAMS NON-STOP

S'il y a un type sur le Net qui ne se soucie pas de sa vie privée, c'est bien Nerdman. Cet Anglais est actuellement l'homme le plus

surveillé du réseau. Il a disposé pas moins de 15 webcams (9 au bureau et 6 chez lui) qui l'informent en permanence sur l'état de la litière de son chat et la météo du parking de son lieu de travail. Indispensable parce qu'inutile.

<http://www.nerdman.com/>



HEP, TAXI!

En plus de conduire un taxi qui fait boîte de nuit, avec une boule à facettes et des light-shows, style déco disco, Jon Barnes a installé

une caméra qui diffuse occasionnellement sur le Net (respect de la vie privée des passagers oblige) des images de l'intérieur du véhicule. Si vous passez du côté du Colorado, c'est LE taxi à appeler pour se déplacer. De nombreuses stars l'ont emprunté pour le fun.

<http://www.ultimatetaxi.com/>



NESSIE, ES-TU LÀ ?

Comme on a beaucoup de mal à trouver Nessie, le célèbre monstre du Loch Ness, une webcam a été installée aux

abords du lac. Une retransmission en temps réel vous permet de surveiller les eaux de l'un des endroits les plus populaires d'Écosse. La caméra tourne sur elle-même pour proposer le meilleur panorama possible – ou pour éviter de lasser les spectateurs. Le site Web est truffé d'informations sur la créature insaisissable. Moi, je l'ai vu... Croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer!

<http://www.lochness.scotland.net/camera.htm>

HAROUN TAZIEFF ON LINE

Soyez le tout premier à admirer la prochaine éruption du Fuji Yama grâce à cette caméra braquée 24 heures sur 24 sur le volcan nippon. Vu la rapidité des changements géologiques de ce type, vous pourriez bien rester scotché sur le site pen-



nant les 30 000 prochaines années sans observer la moindre évolution ou la moindre coulée de lave. Mais qui sait ?

<http://www.sunplus.com/fuji/livee.htm>

BANQUISE PAS CHÈRE



La base américaine, implantée au pôle Sud, comprend deux webcams. C'est plus la peine de se la jouer grand explorateur, ni d'acheter une combinaison polaire pour voir l'un des endroits les moins connus du monde. De temps à autre, on aperçoit un scientifique à l'air frigorifié. Dommage qu'il soit impossible de lui envoyer un message en live.

<http://bat.phys.unsw.edu.au/~aasto/>

UN SACRÉ MICKEY, CELUI-LÀ

OK! Les sensations ne sont pas les mêmes, mais au moins vous savez à l'avance si votre parc d'attractions favori (Disneyland Paris) déborde de peuple. Ce n'est pas toujours passionnant à regarder mais avec un peu de bol, vous verrez une tentative de racket de Mickey par un groupe d'enfants, ou Pluto se grillant une clope devant une bière. Magic Kingdom!

<http://home.disney.com/DisneyWorld/cgi-bin/allCameras.cgi>

SUPERFUU

Allez savoir pourquoi des tas de personnes braquent leur webcam sur leur animal de compagnie préféré. C'est d'autant plus ennuyeux qu'il suffirait d'un rien pour rendre le truc intéressant.

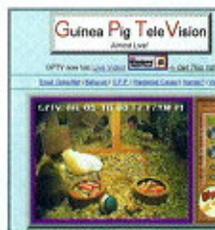
En cliquant, hop, ça balancerait une décharge électrique au cochon d'Inde (il ne vivrait pas vieux avec un psychopathe comme moi). Un site réservé à tous les amis de la nature et de Brigitte Bardot.

<http://www.olywa.net/jandrews/beta.htm>

VIRTUAL OSWALD

Une webcam installée au point précis d'où Lee Harvey Lee Oswald aurait tiré sur le président Kennedy ? C'est possible. Si vous voyez passer une décapotable avec Lova Moore dedans, vous savez ce qui vous reste à faire.

<http://www2.earthcam.com/jfk/>



JOUER LES SHERLOCK HOLMES

Il existe des milliers de webcams connectées à Internet un peu partout dans le monde. Si vous vous sentez l'âme d'un explorateur, des sites sont exclusivement consacrés au sujet. En voici quelques-uns qui ont servi à la rédaction de cet article.

The best webcam of the world (essentiellement des paysages)

<http://www.dolphy.com/webcams2/>

Webcam central (classées par thèmes ou par pays)

<http://www.camcentral.com/category.html>

Webcam vidéo (une collection de webcams frenchies)

<http://webcamvideo.com/regards/>

Link2go (autre collection de webcams, en anglais cette fois)

<http://www.links2go.com/topic/Webcams>

Ce que je pense
de toi ? Euh.....et
bien je pense.....
comment dire.....
en fait.....

Toutes les 2 minutes, un bip vous prévient que vous allez
avoir 10 secondes de pub pour trouver vos mots.*

SPOT

ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait.

Spot, c'est à vous de voir.



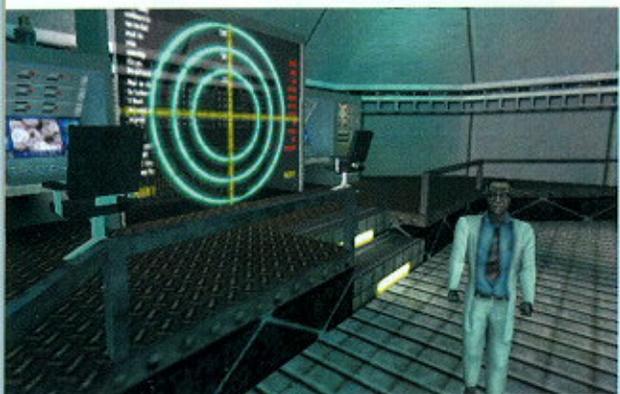
sur le réseau national
Bouygues Telecom
LE SON DIGITAL™

* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.
connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tm.fr

IL EST NÉ LE DIVIN ENFANT!

HALF-LIFE

Genre: shoot 3D/réflexion • Éditeur: Havas Interactive • Sortie prévue: septembre 2000



Half-Life et le complexe de recherche Black Mesa. Ce sont des dizaines d'heures entières – toute une vie! – passées là-dedans. Peut-être qu'un jour, des jeux vidéo laisseront des souvenirs à raconter à ses petits-enfants, comme autant de hauts faits d'armes. Half-Life fera partie de ceux-là.



Ceci dit, avant de flamber avec vos souvenirs de guerrier virtuel, vous allez en baver. Half-Life vous plonge dans la peau de Gordon Freeman, scientifique œuvrant pour le gouvernement dans un complexe top secret. Seulement, à force de jouer les apprentis sorciers, il déchire la réalité, faisant surgir un tas de créatures pleines de mauvaises intentions. Son but: se carapater aussi rapidement que possible. Facile? Pas si sûr...

Vous l'aurez compris, Half-Life appartient à la catégorie des 3D Shooters, ces jeux d'action en vue subjective où l'on flingue tout ce qui remue. Lors de sa sortie sur PC, Half-Life avait marqué un tournant: la subtilité et un véritable scénario avaient de nouveau leur place dans un genre dominé par la bonne vieille tactique du "moi vois, moi tue". Pour survivre, il faut dézinguer à tout va (vaste est l'arsenal), mais aussi se montrer discret et rusé.

Les nombreux rebondissements devraient vous tenir en haleine une bonne cinquantaine d'heures, pour peu que vos adversaires, humains et extra-terrestres, ne vous

torpillent pas avant... Les bougres sont dotés d'une intelligence artificielle encore jamais vue. Ils sont non seulement capables de déduire votre position en fonction du bruit que vous faites, mais aussi de vous tendre des pièges.

Les graphismes et l'ambiance sonore ont joué un rôle primordial dans le succès de la version PC. Espérons que l'adaptation sur Dreamcast sera à la hauteur. Les développeurs clament qu'elle sera de qualité supérieure; elle proposerait, en outre, un épisode inédit. Quant à un éventuel mode Réseau, la question est en suspens... Une chose est sûre: la venue de Half-Life sur DC est un p... de miracle! Préparez-vous à du très très grand spectacle. ■

(Attention: les photos ci-contre sont tirées de la version PC.)

Crazy Taximania



Une bombe de la trempe de Crazy Taxi, ça ne sort pas tous les jours! En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, le jeu a atteint des sommets dans les ventes (c'est presque aussi bien que Soul Calibur). Pour l'occase, du 16 au 30 mars dernier, près de 300 taxis parisiens rutilants ont porté les couleurs de Crazy Taxi. Sega n'a reçu aucune plainte de clients furieux d'avoir dévalé les escaliers du Sacré-Cœur à 200 km/h. À moins qu'on ne nous ait caché des choses...



DU NOIR ET BLANC HAUT EN COULEURS

BLACK AND WHITE

Genre : stratégie • Éditeur : Sega • Sortie prévue : automne 2000

Peter Molyneux, l'un des grands gourous du jeu vidéo, et Sega ont communément annoncé la sortie de Black and White sur DC. Un événement de taille ! D'autant plus que ce soft d'un concept détonnant serait l'un des trois premiers "vrais" jeux en réseau de la console 128 bits. Maousse costaud.



Peter Molyneux, le P-dg de Lionhead Studios, fait figure de génie dans le monde du jeu vidéo. Il appartient au club fermé des cinq créateurs les plus brillants des dix dernières années, composé de Sid Meier (Civilization), Richard Garriott (Ultima), Shigeru Miyamoto (Mario) et David Perry (Aladdin). Cet Anglais au regard sombre a imaginé, tout seul, quantité de hits qui ont révolutionné l'univers du soft : Syndicate, Populous, Magic Carpet et Dungeon Keeper. Entre ces titres, un point commun : une intelligence artificielle démente.

Black and White compte parmi les projets les plus ambitieux du studio. Ce jeu de stratégie

propose, une fois n'est pas coutume, d'incarner un dieu. Avis aux mégalos. L'objectif est de diriger et de faire croître une population de serveurs modèles. En tout début de partie, les neuf tribus de la planète de Black and White ne sont pas hostiles les unes envers les autres. Elles ont leurs propres traditions et disposent de pouvoirs magiques différents. Elles s'inspirent des civilisations aztèques, tibétaines, zoulous, grecques ou japonaises.

Selon votre humeur, la divinité à laquelle vous vous identifiez à l'écran sera bienfaitrice ou alors dangereusement tyrannique. Molyneux a imaginé un soft qui reflète parfaitement votre personnalité au moment de la partie. Par

exemple, si vous rentrez énervés du boulot, vous dégagerez – inévitablement ou presque – de l'agressivité. Dans le jeu, la divinité choisie, représentée par un animal géant (yéti, loup, lion, etc.), aura alors des traits menaçants, et cela influera sur la suite des événements.

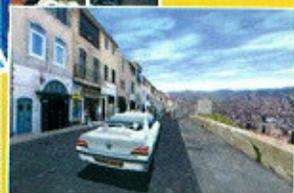
Nous ne saurions que trop vous conseiller de vous tenir au courant de l'évolution de la version Dreamcast de Black and White. À l'heure où nous bouclons le magazine, Sega nous a informé qu'un voyage chez Lionhead Studios outre-Manche était prévu. L'occasion de vérifier sur place le réel potentiel du jeu et l'existence d'un mode Jeu en réseau... Diantre, quel suspense ! ■

(Attention : les photos ci-contre sont tirées de la version PC.)

CRAZY TAXI FRENCHY TAXI 2

Genre : road movie • Éditeur : Ubi Soft • Sortie prévue : été 2000

Luc Besson a décidé de coproduire un jeu de courses tiré du film "Taxi 2". Au menu, les ingrédients qui ont fait le succès surprise du premier film. Soit de folles courses poursuites à travers la capitale et Marseille à bord de la Peugeot blanche du héros (interprété dans le film par Sami Nacéri) sur fond de rap français. Un titre qui décoiffe, à n'en pas douter !



C'est le Rush !

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Genre : course • Éditeur : Midway • Sortie prévue : fin 2000

Développé par Atari Games, SF Rush 2049 est un jeu de courses de voitures futuristes 100 % arcade. Les bolides s'envolent dans les airs à la moindre petite bosse sur la chaussée... À noter qu'un mode 4 joueurs en écran splitté est prévu. Idéal pour les vols planés entre amis.





A - J'APPUIE SUR L'ACCÉLÉRATEUR

B - J'APPUIE SUR LA DÉTENTE

C - LES DEUX

Laissez
votre code de
bonne conduite
au garage.



**VIGILANTE
8 2ND
OFFENSE**

Passez la cinquième, oubliez les freins et respectez cette priorité : feu à volonté sur tout ce qui vient en face ! Les fous du volant reviennent en bus, camion poubelle ou autres guimbardes seventies. Tôles froissées, gomme brûlée et carcasses explosées, ils laissent la trace de leur passage en force dans des décors ravagés. Le permis aujourd'hui on le donne vraiment à n'importe qui.



ACTIVISION

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil
www.activision.com

ROULE COOL, MAN

JET SET RADIO

Genre: arcade • Éditeur: Sega • Sortie prévue: fin 2000

De passage à Cannes, dans les couloirs du salon du Milia en février, nous sommes restés scotchés devant les premières images de ce jeu. Diffusées sur écran géant, elles mettaient en scène des pros du roller modélisés en 3D, arborant un look de Toons. Le nouveau hit de Sega en arcade, bientôt sur DC.



Une énorme vague de fun déferlera prochainement sur Dreamcast. Avec Jet Set Radio, ça va swinguer dans les chaumières! Développé par le département Arcade de Sega Japon, ce soft arrive à point nommé. Les simulations de skate et de sports extrêmes comme le snow-board font des cartons dans les ventes de jeux. Jet Set Radio s'inscrit donc dans la mouvance. Il se classe, à l'instar des dernières productions du constructeur (Space Channel 5, Samba de Amigo and co), dans la catégorie des titres "hors normes". Traduisez: rien à voir avec un jeu de baston ou un shoot.

À la vue des premières photos, on s'aperçoit immédiatement de son potentiel. Jet Set Radio s'apparente à une simulation de course de rollers

créée par des artistes nippons branchés techno et hip-hop. Dans la défroque d'un adepte du roller et du tag, vous devez échapper aux flics du coin en parcourant divers circuits. Tout au long de cette course poursuite infernale, vous faites bien entendu la démonstration de vos talents de jumper en réalisant différentes acrobaties sur les infrastructures de la cité. Le nombre de figures possibles semble très élevé - c'est pourquoi l'on parle de simulation. L'action serait omniprésente, devant la multiplicité des obstacles, humains ou non. Et l'aire de jeu s'étendrait à toute la mégapole...

Outre son concept quasi inédit, Jet Set Radio possède une autre particularité. Il témoigne d'un look graphique surprenant. La modélisation des

persos rappelle fortement la technique employée dans l'intro de Toy Commander (pour les connaisseurs). Le graphisme, les couleurs notamment, interpellent; à croire que les développeurs se sont inspirés de chefs-d'œuvre du cinécha animé nippon tels que Akira (Katsuhiro Otomo). Adeptes de la street-attitude, il y a fort à parier que Jet Set Radio vous cloue sur place. ■



Buffy froid

BUFFY CONTRE LES VAMPIRES

Genre: action • Éditeur: Fox Interactive • Sortie prévue: fin 2000

Réjouissez-vous, simples mortels, la série télé "Buffy contre les vampires" est en cours d'adaptation sur Dreamcast. Lara Croft n'a qu'à bien se tenir; l'aventurière Buffy évolue non seulement en décolleté et en tenue légère, mais elle possède aussi des pouvoirs surnaturels. On nous promet un jeu en 3D reprenant tous les éléments de la série: combat, humour et drames autour de vampires.



Poo-Chi partout!

Poo-Chi, le chien cybernétique de Sega, ne coûte que 250 F! Ce petit clebs en plastique gris, bourré de microprocesseurs, reproduit fidèlement le comportement du chien-chien à sa mère, les déjections en moins. Distribué par Tiger, Poo-Chi est pour l'heure disponible aux États-Unis seulement. Dur! Pour les fans, sachez qu'il existe une variante baptisée i-cybie.

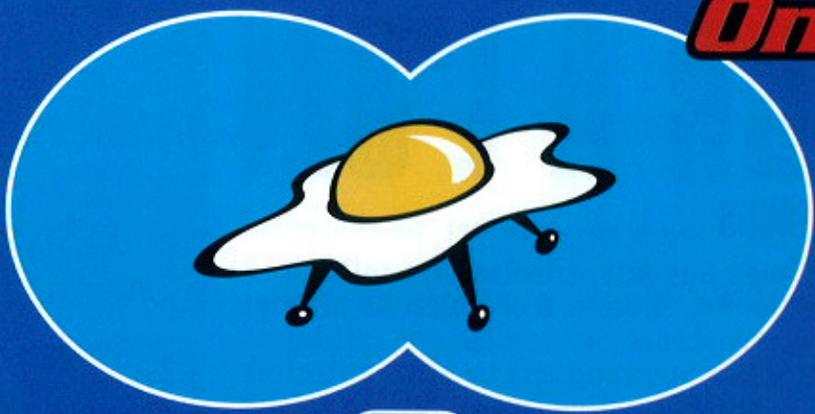


Grand Jeu DDP

Online



Du 24 Avril

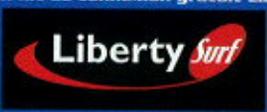


au 30 Juin



1000 lots exceptionnels à gagner sur www.ddpfrance.com

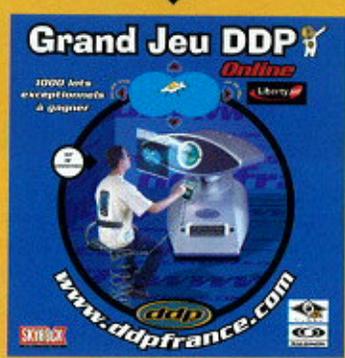
Cours dans ton shop DDP (infoline : 05 57 35 06 93) et demande ton kit de connexion gratuit Liberty surf/DDP



1 voyage pour 2 aux Eurockéennes de Belfort

2 funboards et 5 surfs BIC sport

Kit de connexion



www.ddpfrance.com

+ de 900 kdo ddp

10 paires de Rollers Salomon

Au dos de ce kit de connexion figure le code de l'opération qui va te permettre de participer au grand jeu DDP Online sur www.ddpfrance.com



photos non contractuelles (jeu gratuit sans obligation d'achat CD-Rom gratuit, dans la limite des stocks disponibles)

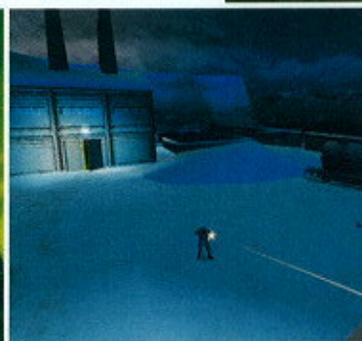
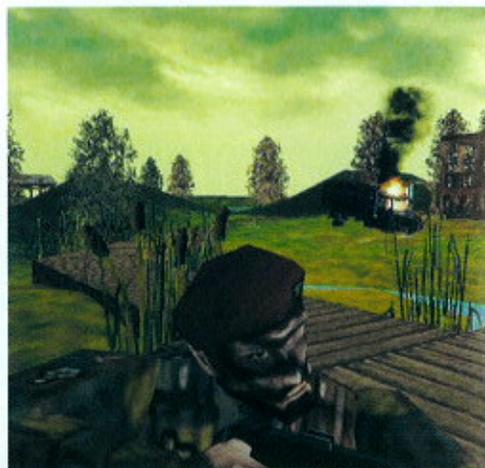
LA FLEUR À L'UZI



HIDDEN & DANGEROUS

Genre : stratégie • Éditeur : Take 2 • Sortie prévue : été 2000

Vous n'avez pas fait votre service militaire ? Qu'à cela ne tienne, Hidden & Dangerous promet de rectifier le tir. Amateurs de simulations militaires ultra réalistes, cirez vos rangers : ce soft, autrefois sur PC, est ce qui se fait de mieux dans le genre en ce moment.



Créé par un ancien marine américain, Hidden & Dangerous vous place aux commandes d'un petit commando parachuté derrière les lignes allemandes en pleine seconde guerre mondiale. L'interface ne devrait pas trop surprendre ; elle comprend à la fois une vue "à la Tomb Raider" des troupes et une vue à la première personne (vue subjective), indispensable dès que ça commence à chauffer. Ne vous y fiez pas, il ne s'agit absolument pas d'une version de Quake à la sauce militaire : vous remplirez des missions très diverses dans des conditions aussi proches que possible de la réalité. D'où l'aspect "stratégie" extrêmement développé dans ce jeu.

Une seule balle peut parfaitement vous envoyer en enfer de façon définitive. Bref, avant de foncer tête baissée, mieux vaut préparer soigneu-

sement chaque épreuve et choisir avec précaution les soldats et le matériel que vous emportez. Qui a dit : "Ça me rappelle « Mission : impossible » ?"

Se servir de sa tête est donc capital pour vaincre l'ennemi. Fini le "bourrinage" dans Hidden & Dangerous, place à la réflexion. Graphiquement, l'ambiance s'annonce extraordinaire : modélisation du paysage très réussie, intempéries en tout genre (neige, pluie, brouillard, etc.), soucis du détail historique... On peut même piloter toutes sortes de véhicules, du bon vieux camion de ravitaillement au Panzer. L'illusion fonctionne parfaitement, c'en est presque déstabilisant. On attend le test au garde-à-vous. En attendant : repos. ■

(Attention : les photos ci-contre sont tirées de la version PC.)



Cahin Kain

SOUL REAVER 2

Genre : action • Éditeur : Eidos
Sortie prévue : NC

Parmi les huit titres édités par Eidos prévus sur Dreamcast dans les mois à venir, l'un d'eux n'est autre que Soul Reaver 2. Devant la qualité technique du premier opus, on se demande ce que donnera ce nouvel épisode des aventures de Kain, le vampire déchu, tant les développeurs de Crystal Dynamics doivent désormais maîtriser à donf la puissance de la console.



N'AGER SEUL N'EST PAS FACILE !



Si vous êtes bloqué dans un jeu n'hésitez pas !

SOS JEUX

Posez votre question sur www.micromania.fr à la rubrique **SOS JEUX**. Des milliers de Micromanes vous aideront à trouver la solution.

NOUVEAU !

radio
En partenariat avec **FUN RADIO**

Écoutez l'émission **Fun Attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

MICROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS** sur **GAME ONE** diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

INFORMATIONS :
Liberté des jeux, les démonstrations en magasin...

MICROMANE :
Mégacarte consultez en temps réel le prix de vos jeux, votre compte personnel, le total de vos achats, les coordonnées des Micromania...

TESTS :
Chaque nouveauté, nous effectuons un test : obtenez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

INFORMATION SUR :
Directement à l'information Dreamcast...

CODES ET ASTUCES :
Obtenez dès maintenant et gratuitement 18 000 Codes, Astuces, Soluces ! Profitez gratuitement des guides complets des tops du moment : Tomb Raider 4, Sonic Adventure...

Zooms :
En urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !

A la une sur Dreamcast

Ne restez pas bloqué dans un Jeu...
...LANCEZ VOS SOS !!!
La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes.
[Entrer dans la zone SOS JEUX]

DISPONIBLE
Tomb Raider 4
Bido nous apporte une fois de plus avec une nouvelle adaptation de Tomb Raider. Aucun support n'échappera au phénomène Lara Croft. Après les versions Playstation, PC et bientôt Game Boy, Tomb Raider : La révolution finale arrive en version Dreamcast.
[voir le test complet + photos]
[voir les codes + astuces]

DISPONIBLE
Rayman 2
Après deux versions (PC et Nintendo 64), le petit personnage d'Ubisoft fait une entrée fracassante sur 128 bits. Graphismes et son améliorés, jouabilité au top, et toujours le même fun. Sans aucun doute, le plus beau jeu de plate-forme.
[voir le test complet + photos]

18 000
Codes - Astuces - Soluces !!!
L'une des plus importantes bases de données, toutes plateformes de jeu confondues. **DISPONIBLE** dès maintenant dans la rubrique **Codes et Astuces**...
[voir Codes & Astuces]

160
Nouveaux Zooms !!!
Découvrez les 160 nouveaux tests complets (zooms) sur recherche...
[voir les Zooms]

NOUVEAU
Les Infos du Jour...
Videz pour votre "Dreamgate" et gagnez le jeu de vos rêves...
[voir les Infos du Jour]

PROCHAINES SORTIES
SUR DREAMCAST:
- Armada
- Plasma Sword
- The Nomad Soul
- Toy Story 2
Toutes les Prochaines Sorties DC

CHIFFRES EN SORTIR
SUR DREAMCAST:
- Tomb Raider 4
- Slave Zero
- NBA 2000
- Rayman 2
- ECW Hardcore Revolution
- Les 01 (Gold)
- Soul Reaver
- Crazy Taxi
Toutes les Sorties DC

TOP DES VENTES
TOP DREAMCAST au 27-03-2000:
1- NBA 2000
2- Rayman 2
3- Tomb Raider 4
4- Crazy Taxi
5- Soul Reaver
Tout le classement DC

OUVERT A TOUS
Le Top 10 des jeux les plus attendus, votez pour les 3 jeux que vous aimeriez avoir et gagnez un de ces 3 jeux !
Plus de Détails...
[voir le Top]

OUVERT MICROMANES
Votez pour un jeu et gagnez un bon de réduction de 100 Frs !
Plus de Détails...
Tous les Jeux Micromania

E-NEWS
Recevez gratuitement toutes les semaines les E-News Micromania par Email.

OFFRE PRIVILÈGE
Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit à Internet.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

LES MICROMANIA

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 06 MICROMANIA ANTIBES
C.Côal Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
04600 Antibes | 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00 | 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Côal Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45 | 13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Côal Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45 |
| 06 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
Mondeville 2
Mondeville | 78 MICROMANIA LE MANS
C.Côal Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin | 13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Côal Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72 | 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Côal Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38 |
| 06 MICROMANIA BEL'EST
C. Côtal Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15 | 93 MICROMANIA AUBAGNE
C. Côtal Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35 | 21 MICROMANIA DIJON
C. Côtal La Maison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 88 88 | 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Côtal Cité-Europe - 62231 Couperles - Tél. 03 21 85 82 84 |
| 93 MICROMANIA PARINOR
C. Côtal Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39 | 31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Côtal Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39 | 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Côtal Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77 | 67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Côtal Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70 |
| 93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Côtal Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07 | 34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Côtal La Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57 | 67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Côtal Auchan - 67400 Illkirsch - Tél. 03 90 40 28 20 | 68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Côtal Ile Neopôleon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20 |
| 93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Côtal Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Moiry-la-Grand
Tél. 01 43 04 25 10 | 44 MICROMANIA NANTES
C. Côtal Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96 | 69 MICROMANIA ECULLY
C. Côtal Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42 | 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Côtal La Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82 |
| 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Côtal Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06 | 45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Côtal Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50 | 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55 | 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Côtal St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92 |
| 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Côtal Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71 | 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Côtal Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76 | 74 MICROMANIA ANNECY
C. Côtal Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09 | 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Côtal Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44 |
| 94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Côtal Gréteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Gréteil - Tél. 01 43 77 24 11 | 54 MICROMANIA NANCY
C. Côtal Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88 | 83 MICROMANIA MAYOL
C. Côtal Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04 | 83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Côtal Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30 |
| 94 MICROMANIA BERCY 2
C. Côtal Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61 | 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Côtal Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11 | 83 MICROMANIA LILLE V2
C. Côtal Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58 | 84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66 |
| 95 MICROMANIA CERGY
C. Côtal Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81 | 59 MICROMANIA RONCO
C. Côtal Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62 | 59 MICROMANIA LEERS
C. Côtal Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80 | |
| PROVINCE | 06 MICROMANIA CAP 3000
C. Côtal Cap 3000 - RDC - 06700 St-Laurent-de-Var - Tél. 04 93 14 61 47 | 59 MICROMANIA EURAILLIE
C. Côtal Euville - Baz-de-chaussée - 59777 Lille
Tél. 03 20 55 72 72 | |
| 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Côtal Nice-Étoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14 | | | |
| 13 MICROMANIA VITROLLES
C. Côtal Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50 | | | |

* Sans coût des communications téléphoniques sur tarif local. ** Voir graphique répartition d'adhésions. * Support par carte bleue.

ET VOGUE LA VAGUE DES RPG

TIME STALKERS

Genre: RPG/action • Éditeur: Sega • Sortie prévue: juin 2000

Derrière ce titre se cache un soft qui a fait beaucoup parler de lui au Japon. Premier RPG sorti sur DC, Time Stalkers propose une aventure pleine de rebondissements dans un monde "plus adulte" que celui d'Evolution.

Produit par la société Climax, Time Stalkers est dans la lignée de Shining Force et de Landstalker, deux titres sortis sur des consoles Sega antérieures, également développés par Climax. Donjon/RPG proche d'Evolution dans le concept, Time Stalkers met en scène Sword, jeune homme impétueux. Transporté dans un monde étrange, notre héros est "contraint" de participer à une quête en compagnie de Lyle (le personnage de Landstalker) et de Yoghurt (la mascotte de Shining Force). Au programme, des dizaines de donjons infestés de monstres maléfiques, de la magie et des combats à en perdre haleine. Un jeu que les fans de RPG ne devraient pas rater. ■



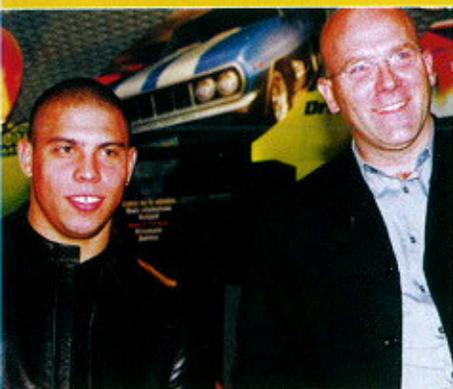
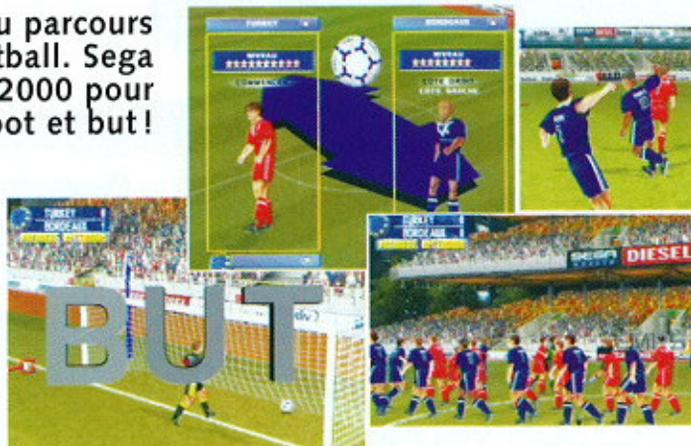
LE TOUR DE L'EUROPE EN BALLON

SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION

Genre: football • Éditeur: Sega • Sortie prévue: juin 2000

Par les temps qui courent, il relève du parcours du combattant de signer une licence de football. Sega a pourtant réussi à décrocher l'Euro 2000 pour sa nouvelle simulation. Passe, shoot et but !

La vie est particulièrement bien faite. Jugez plutôt: la sortie de Sega WorldWide Soccer 2000 Euro Edition coïncidera avec le début de la compétition prévue entre le 10 juin et le 2 juillet prochains. Dans la forme, cette version inédite de Sega WorldWide Soccer comprendrait peu de changements. Les modifications interviennent surtout sur le fond. La plus importante concerne l'apparition des licences officielles des clubs européens. Il sera désormais possible de choisir une équipe connue et de disputer des matchs avec les joueurs les plus prestigieux de la planète. À vous d'organiser des rencontres qu'enverraient les télévisions du monde entier! Comme Turquie/Bordeaux... ■



Futbale salsa

RONALDO V-FOOTBALL

Genre: football • Éditeur: Infogrames • Sortie prévue: début 2001

Ronaldo, le célèbre joueur de foot brésilien, et Bruno Bonnell, patron d'Infogrames, ont promis que la version Dreamcast du jeu Ronaldo V-Football était en cours de développement. Interrogé sur ce qu'il pense de son clone en 3D dans le soft, Ronaldo s'est exclamé: "Je l'aime beaucoup, car c'est un joueur rapide qui marque beaucoup de buts!" No further comment.

E-book toi-même!

L'e-book va-t-il tuer le livre sur papier? Prévu pour le mois d'août en France, le livre électronique, qui pèse moins d'un kilo et qui peut contenir l'équivalent de 15000 pages, coûtera la bagatelle de 4000 F. Il permettra de télécharger des livres sur le site cytale.com, à l'instar des écrits du romancier Stephen King. Pour info, l'auteur de "La Ligne verte" (très bon film sorti en mars dernier) a décidé de sortir les 66 pages de sa dernière nouvelle, "Riding The Bullet", exclusivement sur le Net (prochainement en français sur le site Cytale, espérons-le). Connectez-vous sur amazon.com ou bien BarnesandNobles.com pour avoir votre lot de frissons - la nouvelle y est diffusée gratuitement.



**POUR
DETRUIRE
TOUS
LES ALIENS
AVEC
INTELLIGENCE
FORCE & HUMOUR**

CADEAUX - SOLUCES **3615**
Virgin Games
08 36 68 94 95
www.virgininteractive.com

PC CD-Rom



Kurt



Spécialités :
disrétion,
sniper, voltige

Prof



Spécialités :
génie,
gadgets, farfelu

Max



Spécialités :
destruction,
6 pattes, attaque

PLATEAU TÉLÉ

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Genre : course de F1 • Éditeur : Ubi Soft • Sortie prévue : été 2000

Avec la nouvelle saison de Formule 1 qui commence, ce soft tombe à pic. Merci à Ubi Soft qui a déjà impressionné la galerie avec Monaco GP 2. Profitant de son immense savoir-faire en la matière, l'éditeur/développeur français récidive pour le plus grand bien de tous.

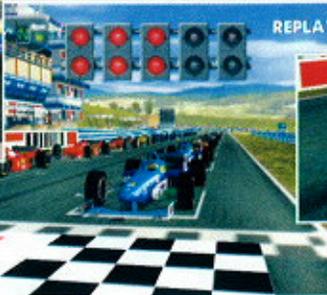
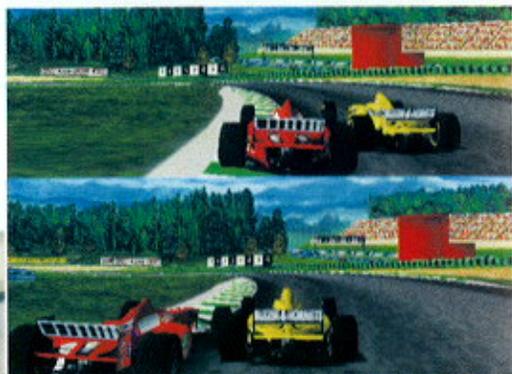
Le jeu F1 Racing Championship bénéficiera de la licence officielle de la FIA. Il intégrera par conséquent tous les noms authentiques de la saison 1999. Les 11 écuries et leurs pilotes, y compris les nouveaux venus, et les 22 bolides portant les couleurs des sponsors officiels, seront reproduits fidèlement. Idem côté circuits : il y en aura bien 16 dont le surprenant circuit de Sepang en Malaisie, inauguré l'an passé.

Enfin, pour accentuer encore plus l'effet "broadcast", les ralentis et le déroulement des courses s'inspireront largement des retransmissions télé : commentaires nerveux, drapeaux à tout va, pénalités annoncées, règlement rabâché et angles de replay bien étudiés – ouf!

Il sera possible de régler sa caisse avec l'aide d'ingénieurs. Boîte de vitesse, pneus, ailerons, suspensions, freins, réservoir, poids... **Tout sera modifiable à volonté.**

Cette simulation comportera aussi une "école de pilotage", destinée à améliorer les performances de chacun. Car conduire une F1 n'est pas qu'une affaire de réflexe, c'est surtout beaucoup d'entraînement, un apprentissage appliqué des circuits, une analyse des trajectoires idéales...

Sachez que la pluie pourra tomber brusquement, les nuages assombriront subitement le ciel, et la foudre s'abattra aléatoirement. Le destin du leader d'un Grand Prix ne tient qu'à un fil... Pour ceux que l'aspect "simulation" rebuterait au plus haut point, Ubi Soft prévoit un mode Arcade plus accessible car moins complexe dans le maniement. Si, avec tout ça, F1 Racing Championship n'est pas une tuerie, c'est à n'y rien comprendre. ■

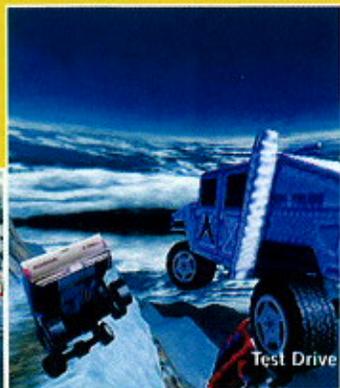


Paré pour le Test ?

TEST DRIVE 6 / TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Genre : course • Éditeur : Infogrames • Sortie prévue : fin 2000

Player One, studio basé à Los Angeles, est à l'origine de deux jeux de caisses sur Dreamcast assez différents dans le concept. Dans la version "off-road", quinze 4x4 sont disponibles dont les désormais célèbres Hummer, Ford Explorer et Nissan Pathfinder. Qui a dit que les jeux devenaient de vrais supports de pub ?





CRAZY TAXI SUR DREAMCAST. ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.



Crazy Taxi : pour dévaler les pentes des villes de la côte Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides. Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation. Conseil : équipez-vous des bons accessoires pour ne pas vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com



Dreamcast

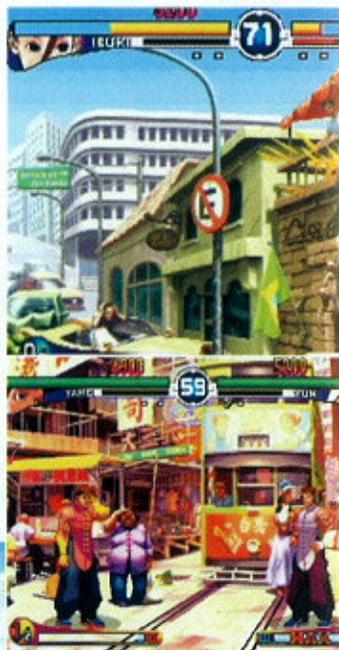
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

1, 2, 3... K-O.!

STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

Genre: carrément baston • Éditeur: Capcom • Sortie prévue: fin 2000

Capcom a décidé de convertir la suite de la suite de la... de son jeu vedette. L'éditeur ayant des liens privilégiés avec Sega, c'est sur DC que Street 3 Double Impact est exclusivement prévu. Un sacré cadeau pour les inconditionnels de la saga, férus de jeux de baston de qualité. Paf, dans ta face!



Street Fighter 3 Double Impact intervient après les multiples suites et nombreuses déclinaisons de Street Fighter 2, sans oublier les variantes de Street Fighter Zero. L'éditeur a réuni, pour l'occasion, deux jeux de baston en 2D, d'où le titre "Double Impact". Le premier s'intitule Street Fighter 3 New Generation (deuxième jeu de Capcom à avoir été conçu sur le système CPS 3); le suivant est un dérivé de Street Fighter 3 Second Impact Giant Attack. Il ne manquerait à l'appel que le Street Fighter 3 Third Strike: Fight for the Future (purée, les sous-titres), sorti trop récemment dans les salles d'arcade, hélas.

Fighting for a Jilted Generation... Street Fighter n'a jamais été aussi beau; c'est presque l'arcade chez soi. L'animation des protagonistes, extrêmement soignée, se rapproche avec brio d'un dessin animé. La grosse artillerie de la part de Capcom! Si Soul Calibur avait été en 2D, ça aurait donné ce titre. La jouabilité se révèle très "old school". À l'instar de la production habituelle en matière de jeux de baston en 2D, celle-ci contraint le joueur à être beaucoup plus technique que d'habitude. Ensuite, le système des "Zero Counter", propre à la série des Street Fighter, est réutilisé de manière particulière. Assez délicate à maîtriser, cette parade, correctement utilisée, permet cependant d'effectuer des contre-attaques foudroyantes.

Vous l'aurez bien compris, dans sa catégorie (poids lourd), Street Fighter 3 Double Impact est un must. L'éditeur/développeur, qui souhaite un jour sortir un titre comparable, a du pain sur la planche. Nous, qui pensions avoir tout vu dans la saga des Street Fighter, avons été très agréablement surpris! Les blasés n'ont qu'à bien se tenir. ■

Vous l'aurez bien compris, dans sa catégorie (poids lourd), Street Fighter 3 Double Impact est un must. L'éditeur/développeur, qui souhaite un jour sortir un titre comparable, a du pain sur la planche. Nous, qui pensions avoir tout vu dans la saga des Street Fighter, avons été très agréablement surpris! Les blasés n'ont qu'à bien se tenir. ■

Passion JO SYDNEY 2000

Genre: sport • Éditeur: Eidos • Sortie prévue: été 2000

Eidos vient d'annoncer la signature d'un contrat avec le Comité International Olympique. L'accord porte sur la licence des futurs JO d'été à Sydney, en Australie. Nous devrions y retrouver l'intégralité des épreuves olympiques (100 mètres, natation, saut en hauteur...). Au vu des premières images, Sydney 2000 semble bien parti pour retranscrire l'effervescence et la passion des JO. L'été sera chaud.



Faut que ça gicle!

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Genre: baston • Éditeur: Crave • Sortie prévue: NC

Enfin les voici, les premières images de ce jeu de combat ultra violent! Conçu d'après les règles du tournoi américain de l'Ultimate Fighting, ce soft pourrait s'imposer comme une véritable alternative aux jeux de combat classiques. "Rien que d'en causer, ça me donne envie d'envoyer des mandales à mon voisin!" Oups, pardon, je me suis laissé emporter par l'excitation.



12^e
Open du Cœur
Patrice BÉGAY

Au Palais des Sports Marcel Cerdan - 141, rue Danton - 92300 LEVALLOIS-PERRET

Vendredi 12 mai 2000 à 20 h

Gala en faveur de 4 associations d'enfants défavorisés ou handicapés



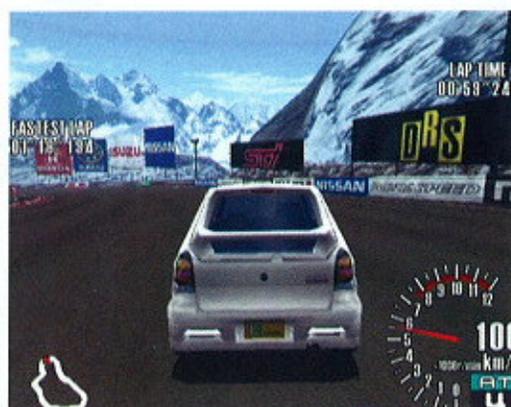
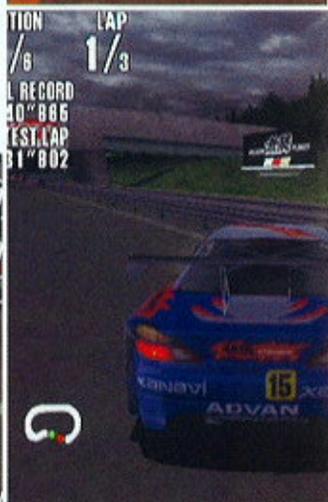
ORGANIZ' - NORMA RAY - POETIC LOVER - SKO - TILLY KEY - SAMSHA
et d'autres surprises...

UNIQUEMENT SUR RÉSERVATION
0 803 808 803*
FNAC, RESEAU FRANCE BILLET, PSG BILLETTERIE
PALAIS DES SPORTS DE LEVALLOIS, 3615 FNAC - www.fnac.fr

GT BIEN LANCÉ

SEGA GT Genre: course auto • Éditeur: Sega • Sortie prévue: fin 2000

Depuis Sega Rally 2, on se demandait ce que Sega mijotait côté jeux de caisses. La réponse tient en deux mots: Sega GT. Des épreuves de Grand Touring succèdent ainsi aux courses de rallye. De plus, Sega GT tire davantage vers la simulation de conduite que vers le jeu d'arcade. Explications.



Le Grand Touring ayant le vent en poupe sur consoles, il aurait été dommage que Sega n'en profite pas. Sega GT Homologation Special se veut réaliste, fun et rapide. Pour ne pas rater le coche, le constructeur s'est associé à des fabricants de voitures, pour la plupart japonais. Cela va de Suzuki à Toyota en passant par Mazda et Honda. Dans ce soft, les épreuves sont basées sur le même principe que Sega Rally 2. Est venu simplement se greffer un mode Licence, terme anglais signifiant "permis de conduire". Chaque joueur doit impérativement apprendre à maîtriser son véhicule avant de se jeter à corps perdu dans des courses endiablées. Mieux il pilotera,

plus puissants seront les bolides mis à sa disposition. Cette option rallonge d'autant plus la durée de vie du jeu, vous en conviendrez.

Le graphisme a été particulièrement soigné et les véhicules finement modélisés en 3D. Admirez les reflets de lumière sur les carrosseries (sur les photos)! Seul "accroc" au réalisme prôné par le développeur: les paysages et les circuits proviennent directement de l'imagination débridée des concepteurs de Sega. Qu'im-

porte! Les courbes sont inattendues et devraient pleinement satisfaire l'amateur. Attendez-vous donc à une simulation de courses automobiles surprenante dans laquelle les réactions (physiques) des voitures en étonneront plus d'un. Fondus de vitesse et de précision, nous comprenons votre excitation. ■

Un Viking en 1930

NOCTURNE/RUNE Genre: aventure/action • Éditeur: NC • Sortie prévue: NC

Deux jeux d'aventure, développés par des sociétés distinctes, ont été annoncés sur DC. Développé par Terminal Reality, Nocturne s'apparente à Alone in the Dark. L'action se déroule dans les années 30; vous incarnez un aventurier à la solde d'un clan combattant des forces maléfiques. Dans un autre registre, Rune vous emmène au temps des chevaliers en armure. Conçu par Human Head, ce titre vous transpose dans la peau de Ragnar le Viking. À vous de choisir: imper et chapeau mou ou peau de bête et casque à cornes.



SEGA
SPORTS

NBA 2K



NBA 2K SUR DREAMCAST. PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.



NBA 2K : Les vraies équipes, les vrais joueurs, des actions hallucinantes, tout ça sur votre télé... Ce n'est pas parce que ça ressemble à une retransmission que vos petits doigts agiles ne doivent pas s'agiter sur les manettes. Êtes-vous à la hauteur pour jouer en NBA?

www.dreamcast-europe.com

VISUAL CONCEPTS



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

© 1999 Sega Enterprises, Ltd. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

MARACAS À GOGO

SAMBA DE AMIGO

Genre: jeu musical • Éditeur: Sega • Sortie prévue: fin 2000

Les jeux musicaux sont très en vogue au Japon. Outre Konami, l'éditeur/développeur le plus prolifique dans le domaine est Sega. Voici Samba de Amigo, dernier-né de la Sonic Team, qui se joue avec des maracas, tcha, tcha, tcha!

Avec Space Channel 5, Chu-Chu Rocket et bientôt Samba de Amigo, il est clair que Sega, aidé de la Sonic Team et de Suzuki Yu, vise le grand public, la famille dans toute son excellence. Samba de Amigo est d'autant plus facile à adapter sur DC que c'est à l'origine un jeu d'arcade développé sur carte Naomi. Totale éclatse, ché carnaval!

Après avoir connu un succès retentissant dans les salles de jeux nippones, Samba de Amigo devrait séduire les possesseurs de DC grâce, notamment, à un

gameplay détonant. On y joue, effectivement, avec des maracas (livrés avec le soft). Des capteurs transmettent leur position dans l'espace (moyenne, haute ou basse); en résultent des animations à l'écran dès qu'on les secoue. L'objectif consiste à battre la mesure. Tout est question de timing pour espérer en venir à bout. La bande son a un air de carnaval, avec des remix de "La Bamba", de Ricky Martin et du mythique "Take On Me" du groupe Aha. La version DC compterait des musiques supplémentaires. Top kitsch, top classe. ■



COOL COOL TOWN

Dans la lignée de Space Channel 5, Cool Cool Town, jeu musical signé par SNK, propose aux amateurs de rallies dansants d'améliorer leur chorégraphie... Devant le tube cathodique. Sega et ses partenaires mettent décidément tout en œuvre pour nous mettre le rythme dans la peau!



PAR LE POUVOIR DE LA PIERRE, VER. 2.0

POWER STONE 2

Genre: baston • Éditeur: Capcom • Sortie prévue: NC

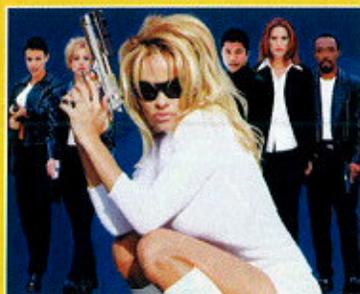
Un an après un premier volet génial, Capcom, sans doute motivé par des ventes excellentes, remet le couvert avec Power Stone 2. Au menu, des baffes à foison, des transformations et un mode 4 joueurs. D'enfer volume 2.

Pour ne pas déroger à la règle, Power Stone 2 est l'adaptation d'un jeu Naomi, autrement dit d'un jeu d'arcade. La principale nouveauté réside dans un mode 4 joueurs (en simultané) prometteur. Il était temps qu'un éditeur prenne l'initiative sur DC, les capacités techniques de la console le permettant sans souci. Ainsi, la surface des aires de combat a été revue à la hausse afin d'éviter tout



cafoillage à l'écran. On y retrouve le système de jeu à l'origine du succès du premier opus. À savoir, un jeu où les genres se mélangent judicieusement (baston, Beat them up et Shoot them up). Pas la peine de chercher à se protéger des coups: ce n'est pas possible. Mieux vaut donc ap-

prendre à esquiver et à contre-attaquer. Sont prévus quatre nouveaux héros (en plus des nouveaux boss), transformables à loisir à l'image des autres personnages. Il y a Axcell le cow-boy, Julia l'aristo, Pete l'inventeur et Gourmand le cuisinier maléfique. Merci à Sega d'avoir pensé aux quatre ports de manette: ça laisse présager des parties mythiques avec alliances et trahisons à la clé. ■



SILICONNE VALLÉE

VIP Genre: alors, là... • Éditeur: Ubi Soft
Sortie prévue: novembre 2000

Mêlant action et humour (c'est le dossier de presse qui le dit), "VIP", série télé diffusée dans plus de 60 pays, met en scène un garde du corps chargé de veiller sur les stars. Dans la peau de Vallery

Irons, alias Pamela Anderson (un rêve réalisé...), le joueur doit user de ses charmes virtuels et d'armes inattendues afin de couvrir les étoiles de Hollywood. Attention, c'est du douzième degré!

Roadsters & Co

Amis lecteurs, soyez vigilants! À l'heure où nous écrivons ces lignes, certains jeux, dont la sortie était prévue entre avril et juin, n'ont pas atterri dans nos paluches pour cause de délais. En clair, vous risquez de découvrir des softs dans les bacs auxquels nulle note d'intérêt n'a été attribuée. Roadsters, Hidden & Dangerous, Toy Story 2, Ecco the Dolphin, Zombie Revenge... La liste est longue. Ne vous aventurez pas sans savoir: un malheur est si vite arrivé. Attendez le numéro 5 de "Dreamcast Mag": nous vous dirons tout, en plus de diffuser un max d'infos émanant de l'E3 (le plus grand salon annuel entièrement dédié aux jeux vidéo basé à Los Angeles). À vos tablettes.



ZOMBIE REVENGE™



ZOMBIE REVENGE SUR DREAMCAST.

LE JEU QUI VA VOUS DÉGÔTER DE LA VIANDE.



Zombie Revenge : attendez-vous à être vraiment dégoûté tant par son haut niveau de réalisme que par le nombre ahurissant de zombies que vous allez devoir bastonner. Gore jusqu'à plus faim, jusqu'à plus soif, jusqu'à l'écoeurement total. www.dreamcast-europe.com

SEGA



Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

MAIS ÇA Y EST!

MESSIAH

Genre: aventure • Éditeur: Interplay • Sortie prévue: fin 2000

Jeu ô combien polémique, Messiah est en développement depuis des lustres chez Shiny Entertainment, le studio de David Perry. Pour les néophytes, sachez que vous incarnerez un chérubin capable de prendre possession du corps de tout être vivant...

Depuis le temps que Shiny Entertainment annonce sa venue, Messiah n'a plus aucun secret pour personne. Pour les extraterrestres ou ceux qui ont jugé bon de s'exiler au fin fond de la jungle amazonienne, voici un petit récapitulatif. Vous jouez le rôle d'un ange rendu sur Terre pour combattre le Mal. Sous la forme d'un chérubin sans défense, vous n'avez d'autre choix, pour mener à bien votre mission, que de vous emparer des corps des humains qui vivent dans une mégapole futuriste, théâtre de l'action. Cette possibilité offre des perspectives inespérées comme celles d'incarner un flic, un mécano ou une prostituée! Libre à vous d'en faire ce que vous souhaitez. Gare, cependant, si l'enveloppe charnelle est détruite, le Malin ne vous fera aucun cadeau. ■



ARRÊTE DE CLAQUER DES QUENOTTES!

ALONE IN THE DARK 3D

Genre: thriller • Éditeur: Infogrames • Sortie prévue: début 2001

Ça fait un bail qu'on n'en a pas parlé (depuis le premier numéro), pourtant le développement par Darkworks, petit studio parisien, d'Alone in the Dark 3D se poursuit dans l'ombre. La preuve avec ces nouveaux clichés.

Alone in the Dark... Ce jeu mythique n'a pas fini de faire fantasmer les joueurs; le premier titre authentiquement terrifiant, bien avant Resident Evil. Il faut avouer que, dans le premier opus, Edward Carnby, le héros, traverse une succession d'épreuves plus traumatisantes les unes que les autres. Frédéric Raynal (Toy Commander) avait développé, pour l'occasion, un monde calqué sur les univers tordus de H.P. Lovecraft, celui de "L'Appel de Chtulhu" principalement.

De l'eau a coulé sous les ponts depuis. Et si Alone in the Dark revient sans Raynal aux commandes, son objectif avoué est toujours de nous flanquer la trouille de notre vie! Nouvelles technologies oblige, les décors ont gagné en finesse et les effets de lumière (notamment dans la pénombre) nous ont paru saisissants de réalisme lors de la démo. Wait and see. ■



Un Quark dans le moteur QUARK

Genre: aventure • Éditeur: NC • Sortie prévue: début 2001

The Nomad Soul est à peine sorti que Quantic Dream (studio parisien) annonce déjà son prochain jeu sur DC. Quark est un jeu d'action/aventure en 3D temps réel. Particularité? Il se déroule dans deux univers parallèles médiéval/fantastique et réaliste/contemporain. L'histoire de Quark retrace les déboires d'un frère et de sa sœur vivant chacun dans l'un de ces mondes.



TU LA VEUX, TA CLAQUE?

MARVEL VS CAPCOM 2

Genre: baston • Éditeur: Capcom
Sortie prévue: été 2000

KING OF FIGHTERS '99 EVOLU

Genre: baston • Éditeur: SNK
Sortie prévue: NC

Il serait tentant de reprocher à Capcom et à SNK de réaliser des suites "ngnangan", dénuées d'originalité et utilisant le même ressort pour appâter et épater le joueur.

Pourtant, dans le cas présent, les deux softs en prévision fourmillent d'innovations en tout genre. Dans Marvel vs Capcom 2, plus de 50 héros sont annoncés, des X-Men aux persos phares des jeux Capcom (Star Gladiator, Vampire...). Jill de Resident Evil sera même au rendez-vous! Quant à KOF '99 Evolution, le jeu de SNK propose des persos en 2D évoluant dans des décors en 3D. Que du neuf avec du vieux!



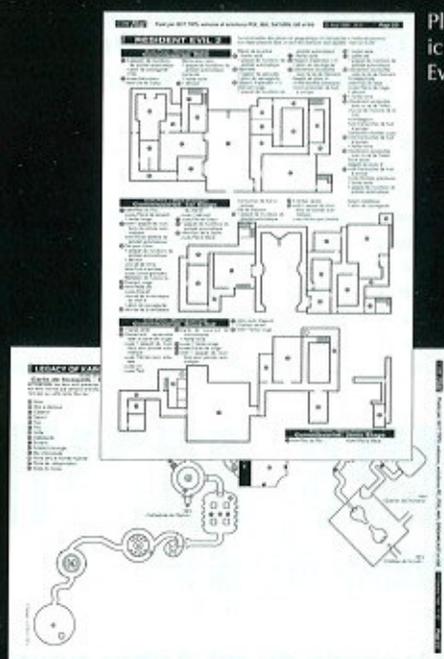
M. vs C. 2

SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !



Plans et guides exclusifs :
ici, notre guide des permis
de Gran Turismo™, le 2 devrait être prêt
lorsque ce magazine sera
publié.

Vous pouvez recevoir
par fax ou courrier
toutes nos astuces et
solutions !



Plans et guides exclusifs :
ici, les plans de Resident
Evil™, avec tous les objets.

Les plans de Soul
Reaver™...

COMMENT ÇA MARCHE ?

Apprenez sur le minitel 3617 TIPS les astuces,
astuces ou plans que vous souhaitez recevoir.
Tous les jours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur
la page 3617 TIPS), inscrivez votre numéro de fax ou votre
adresse postale, selon que vous choisissez de recevoir
vos astuces par fax ou courrier.
Vous recevrez quelques minutes plus tard vos
astuces par fax. Dans le cas du courrier, il sera
livré le jour même, au tarif rapide, pour toute
commande passée avant 14h.

3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

22, V'LA LES FLIGS!

VIRTUA COP 2 Genre: Shoot them up • Éditeur: Sega • Sortie prévue: NC

Sorti il y a un bail sur Saturn, la console 32 bits de Sega, Virtua Cop avait séduit les amateurs de tir aux pigeons. Le second épisode de la saga arrive sur DC. Rien à voir avec The House of the Dead 2, mais tout aussi poilant.

Voici l'un des jeux d'arcade de Sega les plus populaires. Tous à votre gun Dreamcast, car il n'y a décidément pas assez de Shoot de cette trempe pour l'ignorer! On devrait retrouver presque toutes les sensations de l'arcade, avec un système de jeu qui a fait ses preuves: "Je tire sur les bad et j'épargne les gentils; je suis un bon keuf, loyal et tout."

Évidemment, si l'on constate une légère amélioration graphique, il ne faudra pas s'at-

tendre à du Soul Calibur. L'adaptation resterait grandement fidèle à l'original. Quoi qu'il en soit, l'on ne peut que se réjouir de cette initiative et espérer que Sega sortira un jour l'intégralité des hits d'arcade qui n'ont pas encore vu le jour sur console, sur Dreamcast du moins. Ce serait chouette de voir débarquer un Daytona USA, non? S'il vous plaît, Monsieur Sega, pensez aux nostalgiques et aux fanas des salles d'arcade! ■



AUX ARMES, ARCATERA!

ARCATERA, LA CONFRÉRIE DES OMBRES

Genre: aventure/RPG • Éditeur: Ubi Soft • Sortie prévue: été 2000

Très inspiré de la légende du roi Arthur pour l'ambiance, Arcatera laisse augurer une aventure pleine de magie, noire et blanche. En tant que leader d'un groupe de pèlerins, attendez-vous à surmonter des dizaines d'obstacles avant d'en voir le bout.

RPG/aventure, Arcatera vous place aux "commandes" de quatre personnages, des archétypes du genre, dans une quête moyenâgeuse: moine, magicien, aventurier, voleur... À l'instar de Resident Evil, les héros se déplacent dans un environnement en images de synthèse (en 3D pré-calculée). Des bas-fonds d'une ville aux marais les plus glauques, les décors d'Arcatera relèvent de la jouissance

orgasmique! Voici l'intrigue: la cité de Senora a été plongée dans les ténèbres; le maléfique seigneur noir tente tout pour renverser le souverain. Le joueur (vous, quoà) n'a que trois semaines (le jeu est géré en temps réel!) pour déjouer ses plans.

Empruntant aux RPG la possibilité de faire évoluer les protagonistes, Arcatera croise, de plus, les genres avec une aisance apparemment confon-

dante. Combattre des hordes de créatures repoussantes sera aussi fondamental dans la progression du jeu que de dialoguer avec les autochtones. Avec 200 lieux et 10 fins différentes, Arcatera se présente sous les atours d'une super-production. ■



BUVEZ... LA TASSE!

HYDRO SPRINT

Genre: course • Éditeur: NC
Sortie prévue: fin 2000



Hydro Thunder, le jeu d'arcade de Midway, fait des émules.

Simulation d'offshores développée par Promethean Designs, Hydro Sprint comprendrait

une cinquantaine de circuits répartis dans neuf pays et une tonne d'effets spéciaux (mêlez le réalisme des vagues). De quoi avoir l'eau à la bouche, non?

MAGNETS SUR LE FRIGO

SUPER MAGNETIC NEO

Genre: plate-forme • Éditeur: Crave • Sortie prévue: juin 2000

Super Magnetic Neo est un de ces jeux bizarres à la japonaise. Dans ce jeu de plates-formes en 3D, vous incarnez un petit bonhomme bleu coiffé d'un chapeau carré qui sert, en fait, de gros aimant. Toute l'aventure se décline autour de cette idée: un aimant attire autant qu'il repousse, d'où le titre. SMN nous replonge à l'époque des cours de sciences physiques. Dans le jeu, les signes "moins" et "plus" sont symbolisés par les couleurs rouge et bleue. Ainsi, quand vous rencontrez une plaque de lumière rouge, déployez l'énergie rouge pour vous propulser au loin, et vice versa. Vous imaginez tous les casse-tête possibles?



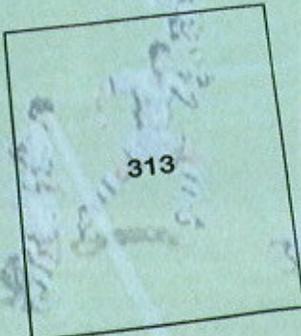


Mathieu

311



Bernard



313



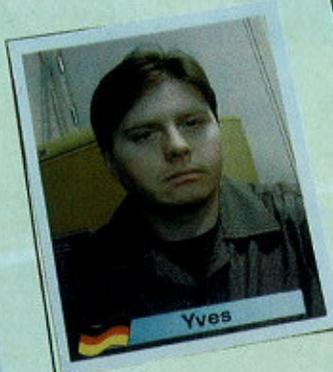
Barbara



Joël



Charlotte



Yves

318

35

VIRTUA STRIKER 2. PRÉPAREZ-VOUS À ENTRER VRAIMENT DANS LE MONDE DU FOOTBALL.



Virtua Striker 2 : Avec un tel réalisme et une telle jouabilité, vous n'aurez pas besoin de beaucoup d'imagination pour vraiment vous y croire. Et pour tout vous dire, Sega a fait une console 128-Bit en grande partie pour ça . www.dreamcast-europe.com



Dreamcast.

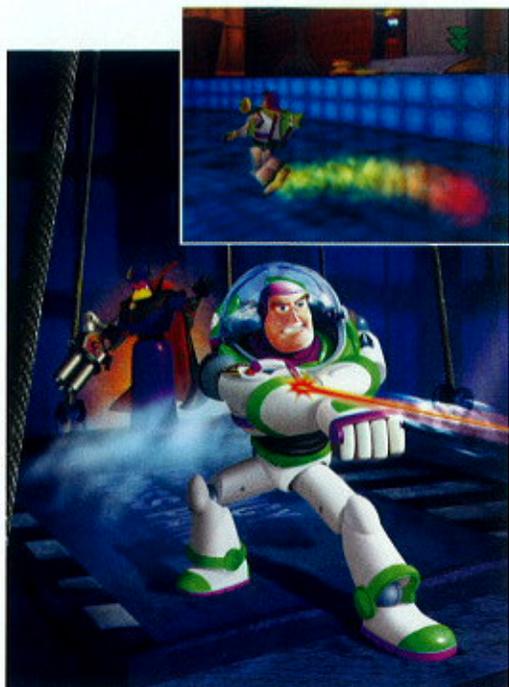
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

LE BUZZ DE L'AN 2000

TOY STORY 2 Genre: plate-forme • Éditeur: Activision • Sortie prévue: juin 2000

Le long métrage animé en images de synthèse co-réalisé par Disney et Pixar ayant conquis le monde entier, il était naturel de le voir adapté en jeu vidéo, sur Dreamcast de surcroît. Attention les yeux : Buzz l'Éclair est aux commandes !

Le scénario retrace les déboires de Buzz à la recherche de Woody le cow-boy. Celui-ci s'est fait kidnapper par un méchant collectionneur de jouets dont l'appart se situe au quarantième étage d'un gratte-ciel. Dans ce jeu de plates-formes 3D plutôt classique, les objets et les décors sont à échelle humaine, c'est-à-dire énormes pour vous ! Malgré sa taille lilliputienne, Buzz parviendra-t-il au terme de l'aventure sans perdre un bras ou une jambe (en plastique) ? Cela dépend de toi, amigo. ■



VOUS AVEZ CRAQUÉ... VOUS ADOREZ... VOUS ADOREZ...

Stop, info ! Voici une nouvelle rubrique que vous retrouverez désormais dans chaque numéro. Il s'agit du **hit de la rédac'** en quelque sorte. Pour vous, nous avons sélectionné les jeux incontournables par catégorie (ceux qui vous font paraître has been si vous ne les possédez pas) et les jeux les plus attendus. À mémoriser à tout prix le jour où vous décidez de casser le cochon-tirelire.

LES INCONTOURNABLES



SOUL CALIBUR Genre: baston • Éditeur: Namco
"Le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues."



THE NOMAD SOUL Genre: aventure • Éditeur: Eidos
"The Nomad Soul est un très bon jeu car The Nomad Soul est un vrai jeu."



NBA 2K Genre: sport • Éditeur: Sega
"Ce jeu de basket enterre tout ce que vous avez vu en la matière."



THE HOUSE OF THE DEAD 2 Genre: shoot • Éditeur: Sega
"Une réussite pour ceux qui aiment l'action et le gore."



CRAZY TAXI Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega
"Cette course contre la montre vous fera battre le cœur à 100 à l'heure."

LES PLUS ATTENDUS



STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT
Genre: baston • Éditeur: Capcom



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
Genre: aventure • Éditeur: Capcom



SYDNEY 2000
Genre: sport • Éditeur: Eidos



HALF-LIFE
Genre: shoot • Éditeur: Havas Interactive



ECCO THE DOLPHIN
Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega

Gaunt let it be GAUNTLET LEGENDS

Genre: Beat them up • Éditeur: NC • Sortie prévue: NC



Beat'em all bien connu des amateurs de salles d'arcade, Gauntlet Legends est un classique du genre. Jouable jusqu'à quatre en même temps, l'aventure fantastico-médiévale vous transportera dans un univers rempli de créatures démoniaques. Reste à savoir qui, du sorcier, de la walkyrie ou du barbare, sortira vivant du donjon ?



SHAGGADELICK! AUSTIN POWERS 2

Genre: course • Éditeur: NC • Sortie prévue: NC

Groovy Baby ! Planquez votre petite sœur : le plus sexy des agents secrets arrive sur Dreamcast. Alors que tout le monde prédisait un jeu d'aventure dégingué, c'est finalement dans des courses de karting que l'on retrouvera notre "Mystery Man". 15 circuits et un mode Multi-joueurs seraient au programme. Tous les personnages ont été modélisés en 3D pour l'occasion, à l'instar du petit mais très féroce Mini-Me (sur la tof).



IS/ST LAZARE
2 Amsterdam
3009 PARIS
1 53 320 320

JSSIEU Consoles
Fosses Saint Bernard
3005 PARIS
1 43 29 49 59

SIEU/PC/MAC
Les Ecoles
3005 PARIS
1 46 33 68 68

IS/ST MICHEL
Boulevard St Michel
3006 PARIS
1 43 25 83 55

VICTOR HUGO
Avenue Victor Hugo
3116 Paris
1 46 05 00 55

UGIRARD (15)
Rue de Vaugirard
5013 Paris
1 53 688 688

IELLES (77)
Avenue Chelles 2
44 77008 Cœuvres
1 64 26 70 10

GEVAL (78)
Art de Vivre Niv. 1
1 39 08 11 40

SAILLES (78)
Avenue de la Paroisse
100 Venettes
1 39 50 51 51

ELIZY (78)
Avenue de l'Europe
127 VILLACOUBLAY
1 30 700 500

RBEL (91)
Avenue VILLAGE A6
813 VILLAGE
1 60 86 28 28

NTONY (92)
A Division Industrielle N20
160 Antony
1 46 605 606

LOGNE (92)
Avenue Lachaux N.10
100 BOULOGNE
1 41 31 08 08

EPENSE (92)
Les Quatre Temps
Avenue Est. Niv. 2
1 47 73 00 13

JENAY (93)
Parc de la Niv. 1
Aulnay sous Bois
1 48 67 39 39

NTIN (93)
Jean Solive - N. 3
500 RANTIN
1 48 44 32 1

DENIS (93)
St Denis Basilique
Rue des Ardoisiers
100 ST DENIS
1 42 43 01 01

ANCY (93)
DRANCY AVENIR
Stalingrad - N. 186
100 DRANCY
1 43 11 37 36

NEVERES (94)
FRANCEVILLE N. 4
100 ORMESSON
1 43 939 939

ETHEL (94)
Général Spicere
1000 Creteil
Avenue Crèteil Village
1 49 81 93 93

IN BICETRE (94)
Fontainebleau Nat. 7
Avenue Porte d'Italie
1 43 90 00 00

US BOIS (94)
Val de Fontenay
Avenue sous Bois
1 48 76 6000

PONTOISE (95)
Avenue 3 Fontaines
1000 CARIX
1 44 34 98 98

ANNONIS (95)
Avenue Cottinot
10 SANNONIS
1 30 25 04 03

REILLE (13)
Général Lherault
4 MARSEILLE
1 91 09 80 20

LE ST CLAIR (14)
Avenue St Clair
10000 ST CLAIR
1 31 951 952

LOUSE (31)
Avenue Impassables
100 LOUSE
1 61 216 216

IMS (31)
Avenue Tolpand
100 REIMS
1 26 91 04 04

LILLE (59)
Avenue Equivoque
10000 LILLE
1 30 519 559

ERS (59)
Avenue Douai-Picard
BN 43
100 en Escrebieux
1 27 98 05 05

EGNE (60)
Avenue Guynemer
10000 COMPIEGNE
1 44 20 52 52

MANS (72)
Avenue De Gaulle
10 LE MANS
1 43 23 4004

RTVILLE (73)
Avenue CASINO
10000 ALBERTVILLE
1 79 31 20 30

AVRE (76)
Avenue GRAND CAP
10000 GALLIARD
1 LE HAVRE
1 32 85 08 08

console (80)
Avenue des Jacobins
100 Amiens
1 22 97 88 88

ENS PC (80)
Avenue Lamarck
100 Amiens
1 22 80 06 06

ERS (86)
Avenue Gaston Huin
100 Fontiers
1 49 50 58 58

en reserbu sur PC

le dimanche

es Internet

SCOREGAMES VOUS OFFRE



scorey@infonie.fr

20h
D'INTERNET GRATUIT*

DECouvrez LA PLANETE
SCOREGAMES.COM
AVEC LE KIT DE CONNEXION
INTERNET GRATUIT*
DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS

www.scoregames.com

Toutes les News, les meilleures offres dans le plus grand Score-G@mes du Monde



INFONIE
A chacun son Internet

*20 heures d'internet (accès internet + communications téléphoniques) offertes sous forme de réduction de prix de votre formule ; pour toute souscription à un abonnement Top entre le 15/03 et le 31/12/2000. Offre non cumulable valable en France Métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Voir conditions détaillées sur les écrans de votre ordinateur.

DÈS VOTRE
PREMIER ACHAT



Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par Téléphone
01 46 735 720

Par Mail
36-15 SCOREGAMES

Sur Internet
WWW.SCOREGAMES.COM

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par Téléphone
01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**



DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.



Tomb Raider IV
ACTION-AVENTURE



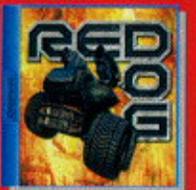
Nomad Soul
ACTION-AVENTURE



Soul Reaver
ACTION-AVENTURE



Crazy Taxi
COURSE-ARCADE



Red Dog
SHOOT



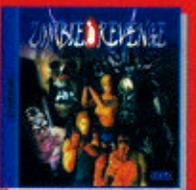
NBA 2000
SPORT



Evolution
JEU DE RÔLE



Resident Evil 2
ACTION-AVENTURE



Zombie Revenge
SHOOT



Street Fighter Alpha 3
COMBAT 2D

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scoregames, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichiez les meilleures occasions sur le **www.scoregames.com** : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée

VOLANT FERRARI
pour Dreamcast

ACCESSOIRES



Official Licensed Product

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes
- Pédalier analogique pour une accélération et freinage progressif

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE

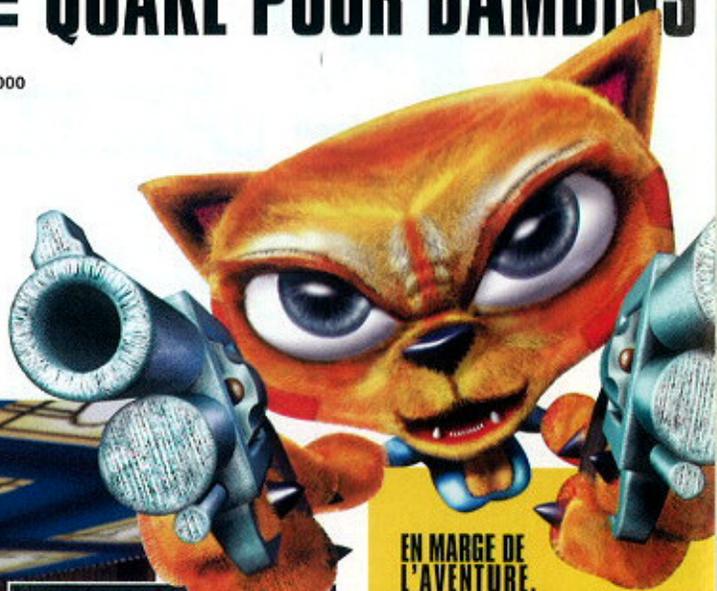


PELUCHES + FLINGUES = QUAKE POUR BAMBINS

FUR FIGHTERS

Genre: action/shoot 3D • Éditeur: Acclaim • Sortie prévue: juin 2000

De passage à Londres, nous avons tchatché avec les développeurs de Bizarre Creations (et MSR – où ça en est, au fait?) au sujet de Fur Fighters. Nous leur avons demandé comment était venue l'idée d'associer de sympathiques bestioles à un univers carrément violent. Est-ce pour faire peur à maman?



Fur Fighters est sans conteste l'un des softs les plus inattendus à venir sur Dreamcast. Réalisé par Bizarre Creations, studio de développement installé à Liverpool, ce jeu témoigne d'un certain sens de la contradiction. L'histoire vous catapulte dans la peau de charmantes peluches bardées de flingues et gonflées au speed dont l'objectif consiste à secourir leur progéniture... Le choc des cultures, quoi!

Quel mélange surprenant, pour ne pas dire osé! Sous des allures de cartoon attendrissant, Fur Fighters est un jeu d'action, teinté de quelques énigmes, où le bruit des armes à feu et la démarche des héros font davantage penser aux films de John Woo qu'au dernier Walt Disney. Un choix délibéré de la part des concepteurs, anglais au demeurant. Lassés des jeux de caisses, ont-ils souhaité offrir quelque chose de novateur? Violence (toutes proportions gardées, les peluches ne saignent pas), bruitages réalistes et jouets à déconseiller au plus de 4 ans sont au menu des réjouissances. Bonjour le "melting pot"!

EN MARGE DE L'AVENTURE, les développeurs ont intégré un mode Battle jouable jusqu'à quatre simultanément. Tâchez de vous servir au mieux des armes, transporteurs, recharges, dédales, couloirs et recoins mis à dispo dans des arènes au design varié. Le test dans le numéro 5.



Colors

URBAN CHAOS

Genre: action • Éditeur: Eidos • Sortie prévue: fin 2000



Déjà disponible sur PC, Urban Chaos vous place dans la peau d'une nana-flic sévèrement burnée (eh oui, ça arrive!) en mission dans les bas quartiers d'une ville en proie à une guerre des gangs. 15 niveaux, eux-mêmes subdivisés, vous attendent. Pour mettre les malfrats derrière les barreaux, vous disposerez d'une multitude d'armes et de gadgets destructeurs. Ça va castagner sec.

Doomcast et Quake attitude

QUAKE III

Genre: shoot 3D • Éditeur: Sega
Sortie prévue: fin 2000

Si les Quake-like et autres jeux propres à satisfaire nos plus bas instincts guerriers se sont fait désirer sur DC, que l'on se rassure: l'attente arrive à terme. Nous serons bientôt piégés dans les couloirs de Quake III: Arena. Adapté par Sega sur la console 128 bits, cet incontournable du shoot 3D serait jouable en réseau... Tout aussi bestial, Daikatana, le jeu très attendu d'Ion Storm (John Romero, son boss, est l'un des créateurs du mythique Doom) est également pressenti. Rôlistes, ces softs boum-boum-boucherie ne sont pas pour vous!

DAIKATANA

Genre: shoot 3D • Éditeur: Eidos
Sortie prévue: fin 2000



codes secrets

vies infinies

passer les niveaux

points supplémentaires

solutions détaillées

être plus rapide

nouvelles options

personnages inédits

énergie au maximum

circuits bonus

faire les passwords

mode invincible

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSI**

**TOUT POUR VOUS
DÉBLOQUER**

NOUVEAU !

60000 écrans
Minitel d'astuces
et de soluces

PLUS

des milliers
d'autres astuces
& d'autres soluces
au téléphone

par téléphone au
08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont
pas les mêmes que sur Minitel...

images et titres
sont copyrightés par
leurs propriétaires respectifs

3615 quand tout est foutu...
ASTU

3615 et quand rien ne va plus
SOLU

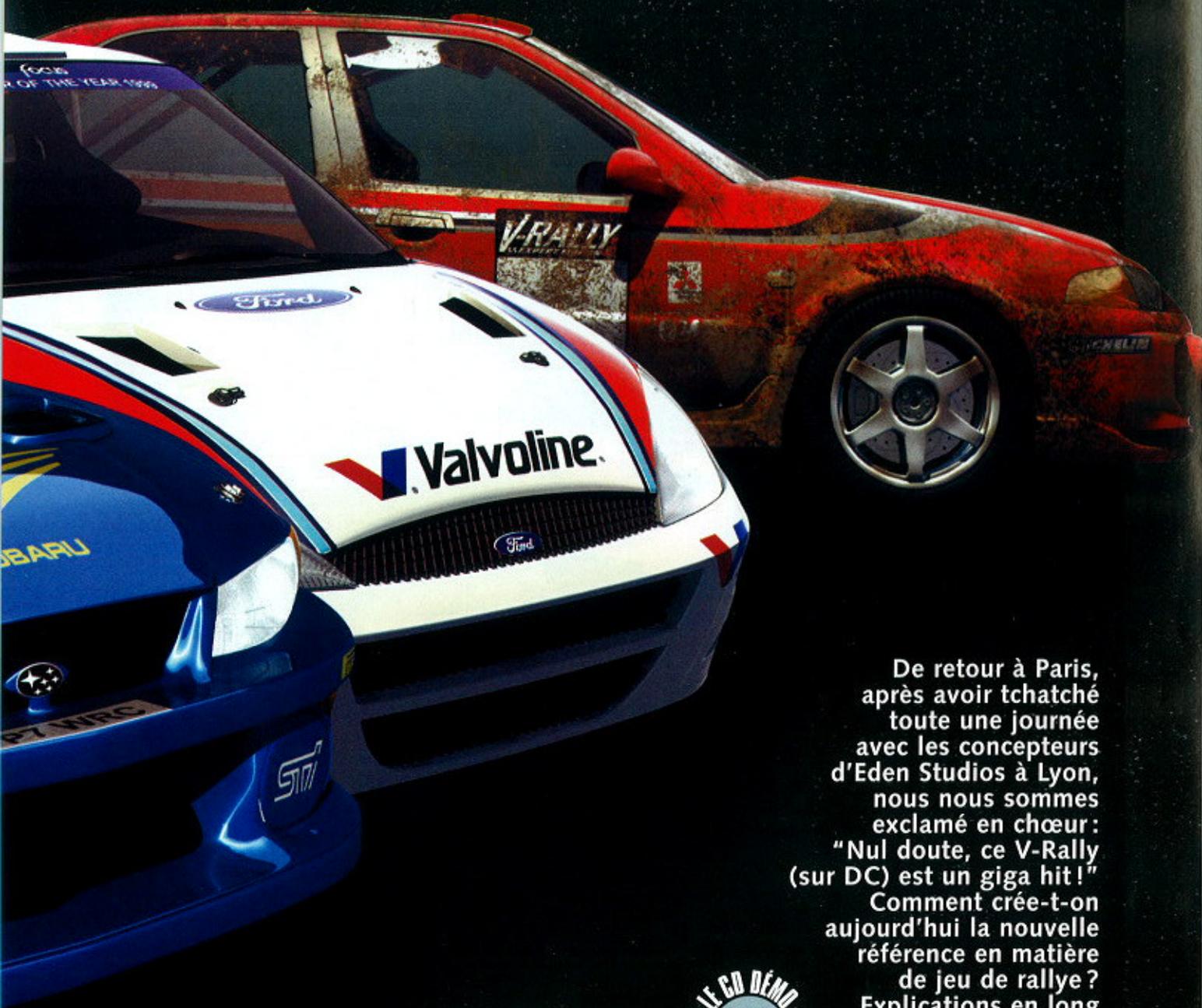
la plus GROSSE banque européenne
d'astuces et de soluces

Dossier

réalisé par Frédéric Danilewsky



LES COULISSES DE V-RALLY 2 EXPERT EDITION



De retour à Paris, après avoir tchatché toute une journée avec les concepteurs d'Eden Studios à Lyon, nous nous sommes exclamé en chœur : "Nul doute, ce V-Rally (sur DC) est un giga hit !" Comment crée-t-on aujourd'hui la nouvelle référence en matière de jeu de rallye ? Explications en long et en large, l'odeur de pneu cramé en moins.



V-Rally 2, suite. Non contents de vous avoir donné l'eau à la bouche *via* une niouze dans le précédent numéro, nous vous proposons aujourd'hui de découvrir le jeu sous un angle inédit. Connaissez-vous le processus de modélisation d'une voiture de rallye en 3D ? Non ? Alors, ça tombe plutôt bien, car nous nous y sommes intéressés de près. C'est la raison pour laquelle nous avons passé une journée entière dans les locaux d'Eden, studio lyonnais à l'origine de la saga V-Rally (près de 2 millions d'exemplaires vendus à ce jour en Europe, le carton).

Dès notre arrivée, direction la salle de conférence, histoire de juger des améliorations apportées au produit depuis notre première visite. Là, c'est le choc. Maniabilité et prise en main ont été

complètement revues à la hausse. Les voitures se comportent différemment selon les revêtements ; cela se ressent vraiment. Les fans de jeux de caisse apprécieront. En outre, les circuits ont subi une refonte totale. Un mois plus tôt, nous les avions jugés extrêmement beaux mais de faible intérêt... Ce n'est plus le cas ! Les 84 spéciales réparties sur 12 pays (dont l'Angleterre, l'Espagne, la Suède, l'Australie et l'Italie) ont été intégralement remodelées. Un exploit.

T'AS DES NERFS D'ACIER, MAN ?

Ultime changement, et non des moindres, le niveau de difficulté a, lui aussi, été corrigé. Désormais, les tracés fourmillent de virages et de courbes serrées, de bosses et de tôles ondulées. Gare aux têtes à queue ! Pire, certaines pistes, plus

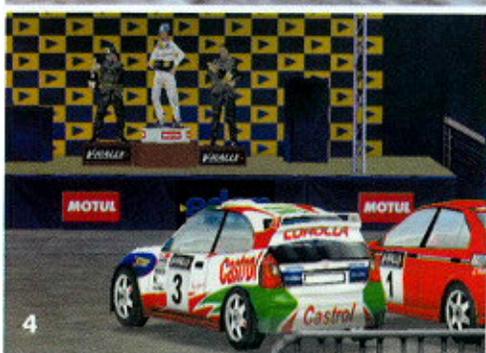
étroites et tout en relief, concurrencent carrément l'attraction "Indiana Jones et le Temple maudit" à Disneyland Paris (le looping en moins, heureusement). La nouvelle mouture de V-Rally s'adresserait, en priorité, aux pilotes virtuels de qualité, de la race de ceux qui n'ont pas froid aux yeux. N'espérez plus jouer en gardant le doigt enfoncé sur l'accélérateur sans jamais décélérer : c'est impossible. L'utilisation du frein est indispensable, à l'instar de toute simulation qui se respecte. Que ce soit en modes Championnat, Arcade et Multi-joueurs (jusqu'à 4 simultanément), il vous faudra des nerfs d'acier pour monter sur la première marche du podium. Enfin, les projections de caillasses sous les roues étaient en cours de modélisation (en 3D) lors de notre passage (!). Si ça ne s'appelle pas avoir le souci du détail... >



1



2



4



5

- 6> Les courses se déroulent par tous les temps. Attention, la neige, ça glisse.
7> L'une des vues internes permet de voir les mains du pilote. Mieux qu'une webcam?



3



6



7

- 1> La Suède est un circuit cher à A. Vatanen. Sans blague?
2> Les voitures se salissent toutes sur le circuit.
3> Les voitures restent rarement collées à la route. C'est pas encore "Taxi", mais ça y ressemble.
4> Où est passée la foule en délire?
5> Une multitude d'animations agrémentent chaque circuit. Vas-y, fonce sur le lièvre, là! J'déconne!

Aparté. Permettez-nous d'insister lourdement sur les modifications apportées à V-Rally sur Dreamcast, car la chose est assez rare dans le monde du jeu. La plupart des remarques, faites lors du voyage de presse, ont été prises en considération. Des efforts considérables ont été fournis pour répondre un max aux attentes des joueurs. Au risque de tomber dans le prosélytisme, nous dirons que cette politique est conforme à celle adoptée par Infogrames depuis des lustres. Infogrames (numéro 2 mondial de l'édition de logiciels de loisir), associé à Eden, ne lésine pas sur les moyens pour imposer V-Rally DC comme une référence. Fin de l'aparté.

ON S'Y CROIRAIT!

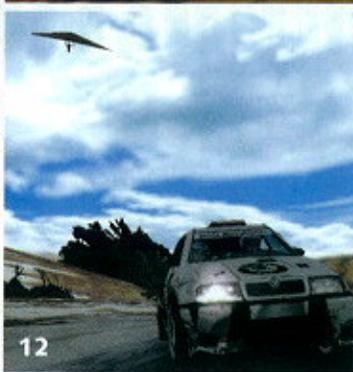
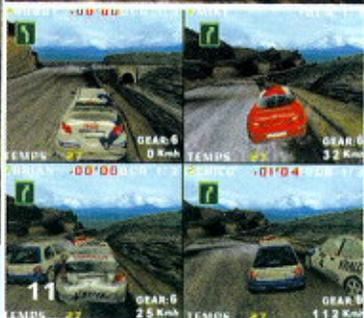
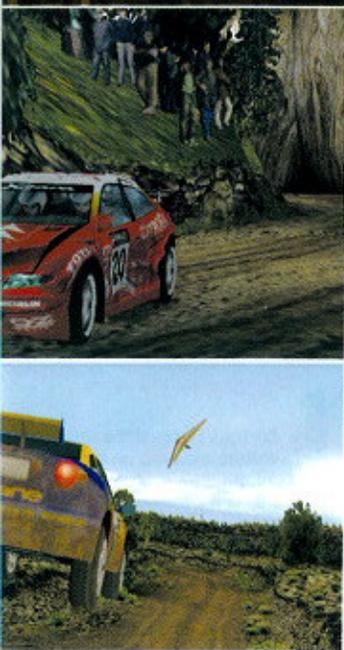
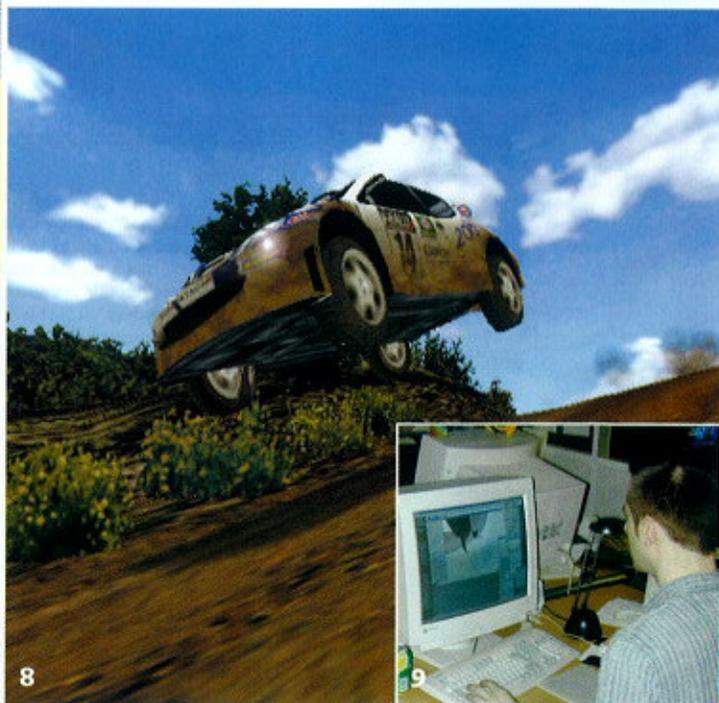
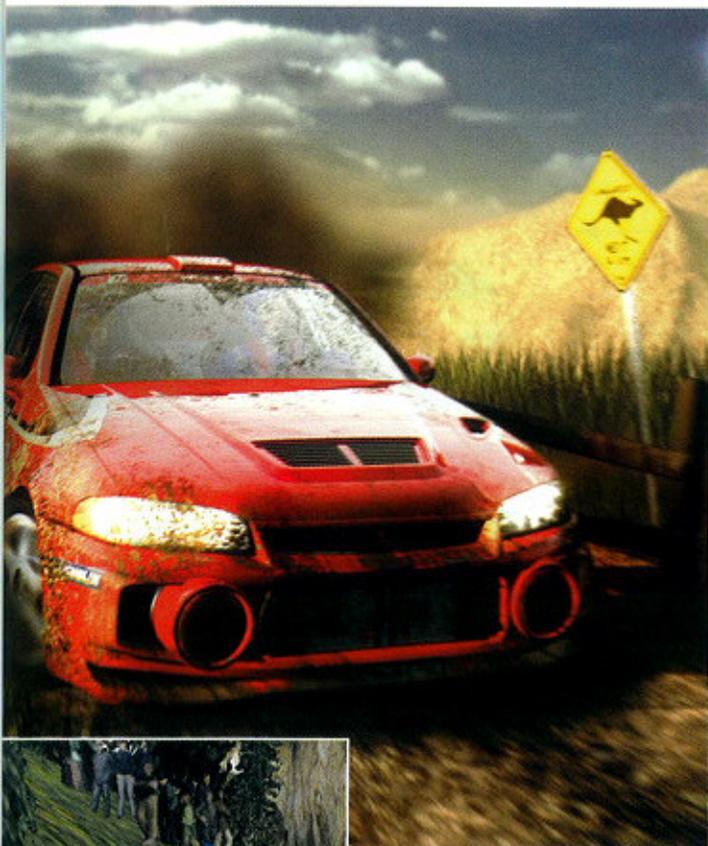
Pour atteindre ce résultat, situé à deux doigts de la perfection, les nombreux programmeurs ont mis le turbo (ou la gomme, comme vous le sentez). L'effort porte, de surcroît, sur la modélisation des bolides. V-Rally 2

Expert Edition propose en effet des véhicules plus vrais que nature, répliques fidèles de ceux de la saison 1999. Pour en prendre plein les mirettes! Tous les grands constructeurs auto sont présents. Le jeu comprend 26 voitures dont 16 officielles et 10 tirées de l'histoire des rallyes. "Il pourrait bien y en avoir une ou deux supplémentaires de cachées", a-t-on admis chez Eden (sous la torture, cela s'entend). Parmi les caisses les plus attendues, pour leurs performances et leur prestige, citons la 206 WRC, la Ford Focus, la Subaru Impreza et la Mitsubishi Lancer. Dans la catégorie "bolides de légende", on trouve la Lancia Stratos, la R8 Gordini et l'Alpine. C'est le pied en vue intérieure, croyez-nous! L'équipe bosse, pour ce faire, en étroite relation avec les constructeurs, Peugeot en tête. Pour avoir le droit d'utiliser le nom et la marque, en sus des logos des sponsors décalqués sur la carrosserie, chaque étape dans la modélisation est approuvée par les personnes concernées. Vous imaginez la masse de boulot pour les graphistes? "Nous avons passé nos nuits à nous documenter, à regarder en détail des centaines de clichés avant de passer à l'action", nous a confié l'un d'eux. Côté sources d'infos, les concepteurs sont très bien lotis. Les constructeurs, eux-mêmes, fournissent un max d'éléments comme les caractéristiques des voitures au millimètre et au gramme près. Mais la principale inspiration provient des modèles réduits, ces Majorettes à 400 balles dont raffolent les collectionneurs. Dans ces conditions, les studios d'Eden n'ont pas tardé à se transformer en véritable caverne d'Ali Baba.

PLEIN LES YEUX

Les locaux d'Eden recèlent des cartons entiers de modèles réduits. Il y a ceux jalousement conservés par chaque membre de l'équipe (ils figurent en bonne place sur le moniteur de l'ordi), et ceux que





- 8>** Dans V-Rally 2 Expert Edition, les voitures savent aussi voler – flap, flap.
- 9>** Une dernière petite retouche.
- 10>** Des spectateurs en liesse bordent les routes. Aucun accident à déplorer.
- 11>** Même en mode 4 joueurs, les voitures subissent des déformations de carrosserie.
- 12>** Une prise de vue digne d'une publicité pour Ultrabright.
- 13>** L'atterrissage va être rude.

UN GÉNÉRATEUR DE SPÉCIALES AU TOP

Il est impossible de terminer ce compte rendu sans évoquer l'éditeur et le générateur de circuits. À elles seules, ces options démultiplient la durée de vie du jeu. Le générateur de circuits fonctionne à base de blocs et de portions de routes. Montre en main, il ne faut pas plus de 20 secondes pour établir une spéciale d'aussi bonne qualité que celles du soft. Vous pouvez également agir sur le relief en cliquant sur de simples icônes. Vivement le mois de mai (le mois où tu fais ce qu'il te plaît).



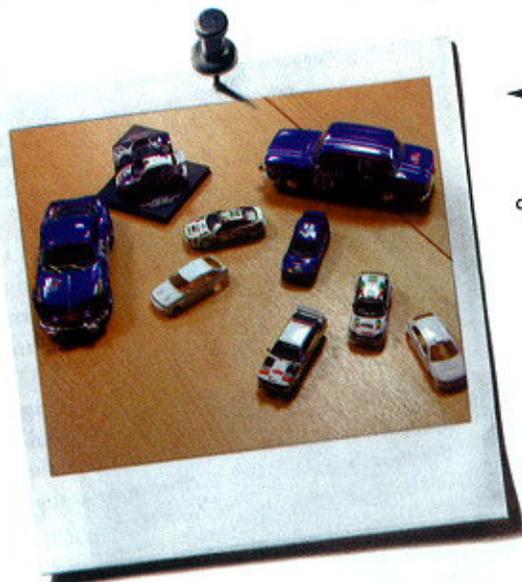
Le générateur de circuits le plus simple au monde.

l'on délaisse nonchalamment sur la table de réunion. En plus de faire joli, ces petites voitures servent surtout à réaliser des scans ultra précis. Donc, première étape : chaque véhicule est numérisé sous tous les angles. L'étape suivante pour les graphistes est de les construire virtuellement en "3D fil de fer" (voir page 56). Puis, ils les comparent et les superposent avec des photos de véhicules afin de respecter les volumes. Du travail d'orfèvre. Mais oui, monsieur !

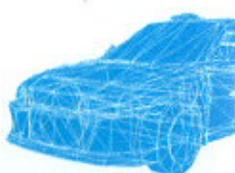
Mais la ressemblance avec la vraie vie ne s'arrête pas là. Pour avoir l'autorisation d'inclure un bolide dans V-Rally 2 Expert Edition, l'équipe de développement se plie à toutes les exigences concernant la couleur de l'ensemble ; sans oublier les logos des sponsors pas si évidents que ça à retranscrire. Un photographe attiré est, par ailleurs, chargé de parcourir le Championnat du Monde pour prendre des masses de clichés. Si bien que seuls les tableaux de

bord ne sont pas conformes : "Les vrais (tableaux de bord) sont beaucoup trop dépouillés ; il leur manque des boutons, des voyants et des cadrans. Nous avons préféré en imaginer de plus sympas, de plus esthétiques." Pour la petite histoire, Auriol ne dispose dans sa voiture que du degré d'inclinaison de la pédale d'accélération...

Enfin, parce que terminer une course de rallye avec un véhicule intact relève du miracle (faut pas rêver !), les développeurs d'Eden ont trouvé un moyen de générer des déformations de carrosserie à partir du squelette en "fil de fer" directement. Pas d'esbroufe : le modèle physique (composé de 2200 polygones) se plie sans aucun bug d'affichage et de façon aléatoire. Le studio a également conçu un système de salissures progressives qui offre des variantes en fonction de la piste parcourue. Le résultat est plus que probant. Plein les yeux, qu'on vous dit ! ■



1. L'une des étapes dans la modélisation en 3D consiste à s'inspirer de modèles réduits, fidèles répliques des bolides grandeur nature.



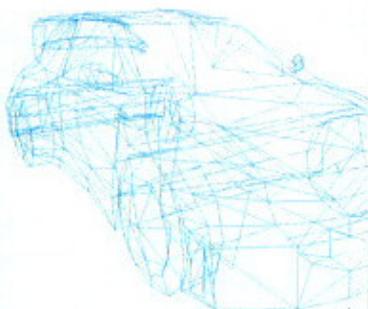
2. Voici les différentes étapes de modélisation. On commence par prendre en photo la voiture réelle. Ce n'est que bien plus tard que l'on applique les textures (ce qui confère un réel volume à la caisse, en plus de la coloriser).



3. Au final, chaque bolide est composé de 2 200 polygones. Au départ, le véhicule n'est constitué que de quelques cubes rappelant vaguement la forme d'une voiture. On parle de "boîte à savon".



L'ABC DE LA MODÉLISATION EN 3D D'UN VÉHICULE



4. La voiture, nue comme un ver.



5. Lorsque le squelette de la voiture est prêt, on le place sur la photo d'un vrai véhicule pour voir si les proportions sont bien respectées.



6. Cette étape consiste à apporter du volume.



7. On applique ici les textures sur la carcasse en "fil de fer". Il faut ensuite les réajuster pour faire correspondre les différentes lignes du dessin entre elles.



8. Voici toutes les étapes mises bout à bout.



9. Voilà un produit fini avec toutes les textures. À vous maintenant de démontrer vos talents de pilote.

La notation des tests change.
Désormais, nous attribuons
une note sur 10.

Explications

0 Ne désespérons pas, ça arrivera bien un jour.
1 Nul: sans mérite, sans valeur (dixit Larousse).
2 Le ridicule ne tue pas - hélas.

3 Faudrait pas prendre la DC pour une 32 bits.
4 Y avait de l'idée, mais elle s'est enfuie.
5 Dans la moyenne.
6 Un petit effort: on y est presque.

7 Si tu l'as pas, t'es un Guillaume.
8 En un mot comme en 100: top.
9 Hit comme giga-hyper-mega-hit.
10 Une fois dans la vie d'un centenaire.

TESTS



4 Wheel Thunder	80
Dead or Alive 2	64
Evolution	76
Jojo's Bizarre Adventure	82
MDK 2	78
Rayman 2	68
Red Dog	84
Slave Zero	86
Tech Romancer	83
The Nomad Soul	72
Tomb Raider: La Révélation finale	58
Wetrix +	85
Wild Metal	86

Test

TOMB RAI LA REVELATION FINA

par Mehdi Gauvin

L'espace d'une aventure haute en couleur, la première star virtuelle de tous les temps rechauffe ses crampons de pixels. Miss Lara Croft met le cap sur l'Égypte et ses divinités grandioses. Carton annoncé.

C'est connu, nous, les Français, on n'est jamais contents. Alors, pour ne pas faillir à notre réputation, commençons par ce qui cloche... Lara pousse un levier - 20 secondes. Elle pique une tête afin de récupérer un objet au fond de l'eau - une minute. Hélas, elle s'est trompée d'endroit, elle ressort - 30 secondes. La voici face à un monstre guère avenant, qui lui carbonise le short - cinq dixièmes de seconde. Elle court et se fracasse le crâne contre les murs - cinq bonnes minutes. Fichues. Autant le reconnaître d'emblée: Lara est plutôt empotée. Malgré une silhouette affinée, la belle aventurière n'en finit pas de smurfer maladroitement entre les parois. De plus, pour actionner leviers et autres interrupteurs, elle doit se placer en face d'eux, au centimètre près. Lui faire effectuer un petit pas en avant, un écart à droite, la faire reculer un peu, mais pas trop, pour qu'elle soit en phase avec l'action, requiert de la maîtrise. C'est pas du gâteau, lorsqu'elle doit agripper une corde, croyez-nous! Bref, dans cette version 128 bits, c'est ici que le bât blesse: la maniabilité de l'héroïne n'a pas bénéficié de suffisamment d'attention de la part des programmeurs. Dommage, car le graphisme, l'animation et le scénario sont plutôt réussis.

SQUELETTES, MENTOR ET PETITE PÉPÉE

Pour l'arrivée de Lara sur Dreamcast, Core Design (développeur british) nous a concocté une sympathique surprise. À l'instar du prologue de "Indiana Jones et la Dernière Croisade", le film de Spielberg, La Révélation finale revient sur les origines de Lara, milliardaire et kamikaze. Au Cambodge, accompagnée de son mentor Werner Von Croy, archéologue réputé, Lara ado se livre à l'exploration des ruines de la cité d'Angkor-Vat. Plus qu'un niveau, c'est en fait un bizutage: Von Croy passe en revue tous les mouvements de l'héroïne. Aussi

utile qu'astucieux pour celles et ceux qui, joueurs dans l'âme, ne se sont pas encore familiarisés avec le manie- ment si délicat de la donzelle... Peu à peu, ce qui s'apparente à une balade tranquille en duo au milieu de magnifiques ruines tourne au cauchemar, avec la mort de Von Croy.

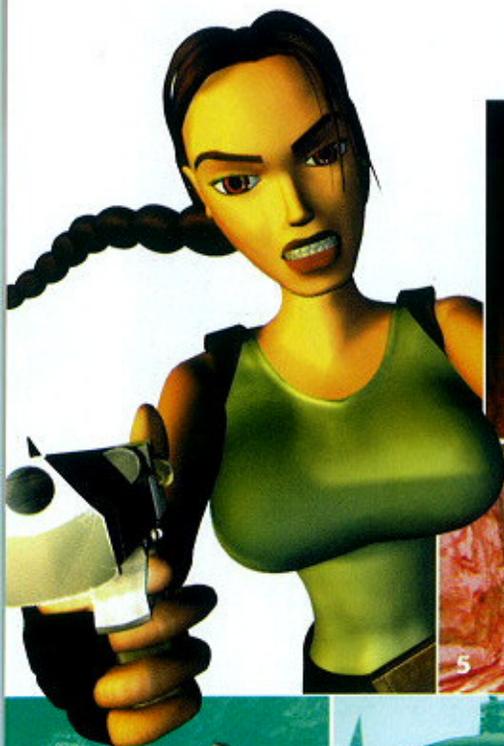
Pour ne pas déflorer une intrigue qui se révèle, somme toute, passionnante (une fois n'est pas coutume), sachez seulement que, lors d'un voyage en Égypte, Lara Croft devenue adulte réveille, malgré elle, le courroux d'un dieu particulièrement vindicatif. Au cours de son aventure, elle descelle l'amulette d'Horus, libérant ainsi Seth le Maléfique. Cette ancienne divinité égyptienne se met alors en quête d'un corps pour se réincarner. Il se pourrait bien qu'elle choisisse celui de Von Croy... C'est le début des ennuis.

ÉGYPTE, PYRAMIDES ET MALÉDICTIONS

Dans cet opus, le quatrième du nom, pas de voyage prévu aux quatre coins du globe. Hormis l'accroche rapide par le Cambodge, Lara s'en tient à l'Égypte. Une bonne façon de resserrer une intrigue qui avait tendance à prendre l'eau de toutes parts dans les précédents volets. On y croise des ninjas qui font un peu tache dans le décor. Mais l'anachronisme n'est pas plus déroutant que cela... L'incursion au cœur de l'Égypte rend également un hommage explicite au premier Tomb Raider, dont l'action se déroule en grande partie sur les terres des pharaons. La Révélation finale démarre donc sous les meilleurs augures. L'Égypte n'est-elle pas la contrée féerique par excellence? Un territoire où s'affrontent magie blanche et magie noire? >

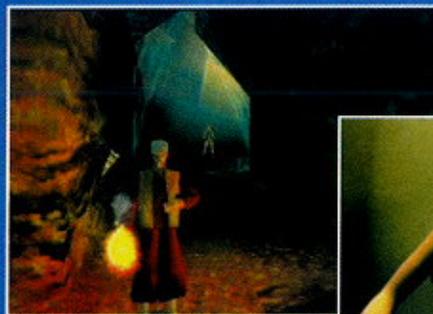
ER





- 1> Un morceau de parchemin usé, des hiéroglyphes abscons; l'aventure peut commencer.
- 2> Les origines du fameux sac de Lara enfin dévoilées!
- 3> Un requin marteau de Lara (purée, le jeu de mots de la muerte!).
- 4> La pose de ce sablier a entraîné l'ouverture d'une porte jusqu'ici inaccessible.
- 5> La voici à la poursuite de terroristes hargneux. Une virée en jeep bien speed en perspective.
- 6> La clé d'Anubis en flammes. Dans la peau de Lara, percerez-vous les mystères de l'Égypte?
- 7> Lara vient d'actionner un mécanisme. La salle se remplit de sable. Vite, trouver une issue...
- 8> Werner Von Croy, alias le mentor de Lara. Elle lui doit tout, y compris le fait d'avoir semé la discorde chez les dieux égyptiens.
- 9> Von Croy à deux doigts (de pied) d'y passer.
- 10> Ces lames mouvantes ne sont pas le moins dangereux des pièges tendus à Lara.
- 11> Pour mieux apprécier les lieux, vous pouvez opter pour une vue subjective. Lara disparaît alors de l'écran.
- 12> Pour se débarrasser de ces momies insensibles aux balles, soulevez-les, puis explosez-les sur des pics. Räääh!

EFFETS SPÉCIAUX À GOGO

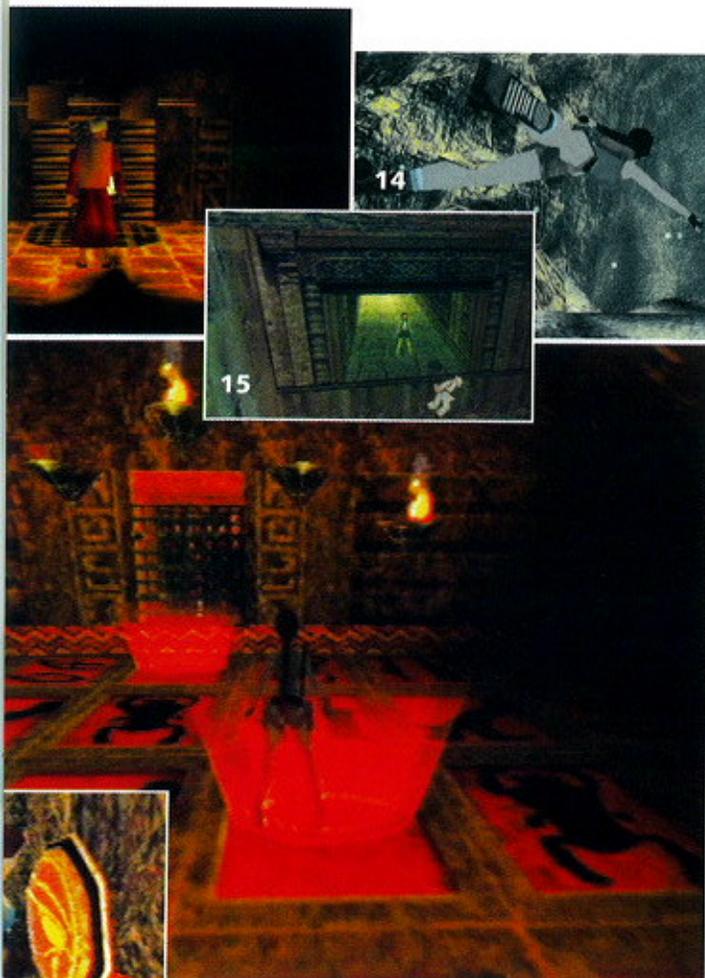


Cette adaptation de Tomb Raider sur Dreamcast comporte non seulement toutes les spécificités propres à la version PC (bump mapping, brouillard 3D, etc.), mais aussi des améliorations notables: des ombres portées en temps réel, une distance d'affichage plus élevée (on voit plus loin) et des éclairages plus dynamiques. Rien que du vraiment tout bon.

Dans la forme, puissance de la Dreamcast oblige, on n'avait jamais observé de pareils jeux de lumière: les rayons du soleil percent à travers les fissures d'une grotte provoquant de magnifiques reflets sur les parois; de luxueux tombeaux dorés scintillent de mille feux; le désert éblouit à en perdre la vue, etc. Graphiquement, les développeurs s'en sont donnés à cœur joie. Palme d'or accordée à la poitrine de notre pulpeuse héroïne, si merveilleusement arrondie (c'est rien que pour la blague, hein?). Accessit également aux cinématiques en images de synthèse généreusement saupoudrées tout le long du jeu. Oubliez la piètre qualité de celles de Tomb Raider III (si vous les avez vues); dans La Révélation finale, elles sont tout simplement sublimes.

UN CHALLENGE OMNIPRÉSENT

Eidos, l'éditeur, a retenu les critiques des joueurs. Les remarques concernant l'extrême difficulté de l'aventure précédente ont été prises en compte. Cette fois, il n'est pas nécessaire, pour ne pas dire indispensable, de se référer à une solution détaillée pour s'en sortir. S'il faut s'y reprendre à de multiples reprises avant de résoudre une énigme délicate, la difficulté reste raisonnable, car bien dosée. D'autre part, contrairement aux autres volets, les niveaux ne sont pas linéaires, mais



SCOOP TOUJOURS!



Après Catherine Zeta-Jones, Elizabeth Hurley, Demi Moore et Vanessa Demouy pressenties pour le rôle, c'est Angelina Jolie la bien-nommée, fille de l'acteur John Voight ("Délivrance", "Anaconda"), qui devrait incarner Lara Croft à l'écran. Des négociations seraient en cours avec la Paramount, le studio hollywoodien qui s'occupe de l'adaptation. Retrouvez en ce moment même Angelina dans "Une vie volée" de James Gold. Sa prestation lui a valu l'Oscar du meilleur second rôle féminin.



- 13> Les jumelles : idéales pour inspecter une salle.
- 14> Rien de tel qu'un petit tour sous l'eau pour se rafraîchir les idées.
- 15> Von Crox montre à Lara comment faire des galipettes.
- 16> Une énigme relativement simple dans un jeu qui les cumule.
- 17> Les fameuses reliques à placer dans des endroits clés.
- 18> Ci-git Lara Croft, broyée puis digérée par des mâchoires d'os.
- 19> Un pas en arrière pour mieux apprécier la situation.
- 20> Toujours ces fichus leviers à mettre en branle. Une certaine idée du ras-le-bol.

"[...] C'est un roc!... C'est un pic!... C'est un cap!
Que dis-je, c'est un cap!... C'est une péninsule!
[...] Gardez-vous, votre tête entraînée
Par ce poids de tomber en avant sur le sol!"

"Cyrano de Bergerac" d'Edmond Rostand (1868-1918)

reliés entre eux. Vous êtes, de surcroît, régulièrement contraints de passer de l'un à l'autre afin d'accomplir une action grâce à une trouvaille récente. Une judicieuse astuce dans la mise en scène d'un jeu qui les collectionne avec une générosité impressionnante.

Pour parvenir à ses fins, notre Lara se hisse sur des mâts, se balance à des lianes comme Tarzan (mais sans hurler!), utilise une paire de jumelles pour repérer ses ennemis et abuse de son arbalète qui possède une visée laser. Des perfectionnements qui, s'ils ne renouvellent pas une jouabilité souvent tarabiscotée, donnent du punch à l'ensemble du soft.

TOMBÉ (RAIDE) POUR ELLE

Après bien des attermoissements, le studio de développement (alias Core Design) s'est décidé à refondre le moteur 3D. Dès les premiers instants, le ton est donné. Chaque niveau est introduit par une scène cinématique où une caméra virtuelle et virtuose balaie, de son

objectif curieux, la moindre parcelle de décor. Bluffant. D'autant plus que le champ de vision est profond, les textures, fines et variées, malgré l'unité de lieu (les tombeaux égyptiens), et qu'aucun clipping ne vient ternir le panorama. Sacrée mise en scène! Pas étonnant, dès lors, qu'une version "live" made in Hollywood, avec Angelina Jolie pressentie pour le rôle principal, soit en cours de négociation...

Nous vous rassurons également sur ceci : une fois le jeu réellement lancé (passés le tutorat et les séquences de transition), l'impression se confirme! Lara n'a jamais été aussi en forme (sans vilain jeu de mots). Le rendu de sa peau est plus réaliste grâce, notamment, à une gestion plus pertinente des sources de lumière. En outre, ses articulations ne sont plus aussi grossières qu'auparavant. Tomb Raider premier du nom est sorti voici cinq ans, les techniques de modélisation ont par conséquent grandement évolué depuis. En clair: Eidos - et Core - soignent leur star.

Jouabilité 6/10

Lara se déplace trop souvent à la manière d'un éléphant dans un magasin de porcelaine; c'en est irritant. Le GROS défaut du jeu.

Graphisme 7/10

Décors d'excellente facture et jeux de lumière saisissants. Atmosphère parfois trop sombre.

Son 8/10

Sobres mais de qualité, les arrangements symphoniques rythment agréablement les passages cruciaux.

Durée de vie 8/10

Ni révolution, ni déception, ce volet rachète les errements passés. Bien que les capacités de la console ne soient pas exploitées à 100 %, l'intrigue et le charisme de l'héroïne tiennent en haleine non-stop. D'autant plus que 20 niveaux gigantesques et une foultitude d'énigmes à résoudre attendent le plus chevronné des joueurs.

CONSEIL

Prévoyez café, Guronsan et petits gâteaux car La Révélation finale promet pas moins d'une cinquantaine d'heures de jeu. Nuits blanches assurées!



SUBTIL ENVOÛTEMENT

On réalise vite que le bestiaire de cet opus est d'une grande richesse. Aux chiens, sangliers, requins et terroristes de tous poils se sont greffés des squelettes hargneux et superbement animés, des scorpions géants, des scarabées carnivores, etc. Sans omettre les incarnations gigantesques et fabuleuses des dieux et déesses égyptiens. Inoubliable: cet impressionnant taureau, gardien de la tombe de Semerkhet, qui nous a donné du fil à retordre. On ne reprochera pas aux concepteurs de se payer notre tête. Tomb Raider IV équivalait à plusieurs jeux réunis. D'aucuns chipotèrent, constateront que les virées à 100 à l'heure dans les ruelles du Caire à

bord d'un side-car ou d'une jeep manquent de fun, que les déambulations dans des coursives interminables à la recherche d'une clé peuvent lasser... Mais le charme agit plus qu'une pub Mini Mir. En proposant près d'une cinquantaine d'heures de suspense, en nous enivrant parfois jusqu'à l'écœurement du fracas des pétoires, ce jeu rappelle que la série est dépositaire d'un esprit inimitable, inauguré par le premier volet et perpétué depuis avec plus ou moins de bonheur. Malgré des défauts indéniables, La Révélation finale s'impose comme "l'Axe pour Hommes du jeu vidéo": une simple vaporisation et c'est l'envoûtement à vie.



LARA CROFT SUPERSTAR

Derby, petite province paumée du centre de l'Angleterre. Les dirigeants de Core Design nous reçoivent dans des bureaux flambant neufs. Des dizaines de statuettes de Lara Croft ornent les allées. Normal, elle a changé leur vie. Flash-back sur une success-story.

Avec près de 20 millions d'exemplaires vendus à travers le monde (sur consoles et PC confondus), la saga Tomb Raider est l'une des plus rentables de toute l'histoire du jeu vidéo. Que Lara fasse aujourd'hui une apparition remarquée sur Dreamcast ne doit pas étonner. C'est dans la logique des choses. La première

aventure date de 1996. À l'époque, Tomb Raider crée l'événement sur console 32 bits. À la recherche d'une antique relique, l'aventurière apparaît en chair et en pixels, pour ce qui restera comme l'un des tous premiers jeux d'action/aventure à la "première personne" en 3D temps réel. Allant d'une cité inca au royaume d'Atlantis, la belle héroïne surprend la terre entière par une liberté d'action encore jamais vue. Si les graphismes de cet opus font sourire, il y a cinq ans, ils tenaient tout simplement du miracle.

NOSTALGICA LARA

Un an plus tard, c'est au tour de Tomb Raider II d'inonder les bacs. Prétexte à ce retour obligé, un petit tour en Chine.

Lara s'est juré de mettre la main sur la dague de Xian, fabuleux objet aux pouvoirs magiques. Core Design a pris soin d'étudier les demandes des joueurs. Il en ressort que les fans de Tomb Raider désirent des niveaux en extérieur. Chose souhaitée, chose due, Lara s'ébat au grand air, dans les rues de Venise, et

s'éclate même sur des eaux saumâtres au volant d'un hors-bord. Elle apprendra également à grimper aux murs, à allumer des torches et à utiliser un harpon. Quelle aventurière accomplie!

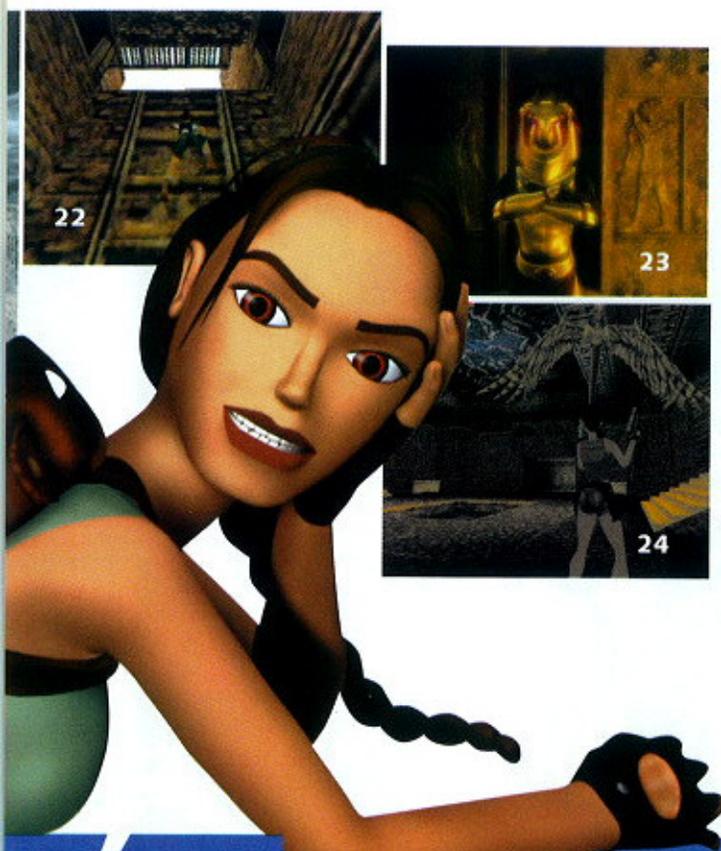
UNE VOLÉE DE BOIS VERT

On ne brûle que ce qu'on a adoré. Et Tomb Raider III subit - du moins en France - un courroux qui peut légitimement apparaître aujourd'hui comme disproportionné. Bourré de bugs en tout genre, le jeu n'est toutefois pas l'arnaque décrite par beaucoup. Seulement, sa difficulté proprement inhumaine le rend injouable. Impossible d'avancer plus de trois mètres sans se retrouver piégé. Pourtant, ce troisième épisode a de quoi séduire. Les graphismes sont les plus beaux jamais vus dans un Tomb Raider, et la possibilité de traverser les niveaux dans l'ordre désiré confère encore plus de liberté au joueur. Conclusion, Tomb Raider III est à ce jour le volet le plus rentable de la série. Qu'en sera-t-il de La Révélation finale? Les mauvaises langues évoquent une certaine saturation de la part du public. Nous estimons, pour notre part, que Lara n'a pas fini de nous faire rêver sur petit comme sur grand écran.

LARA'S WAY OF LIFE

Mais d'où vient-elle? Lara, 28 ans selon ses géniteurs, est née en 1995 (cherchez l'erreur!) sous l'œil d'un artiste, estampillé Core Design, dénommé Toby Gard. Au fil des ans, elle a assis une notoriété grandissante. Mascotte des concerts de U2, en couverture de "Rolling Stone Magazine", de l'hebdo "Times" et même de "Libération", Lara s'est imposée comme première méga star virtuelle. Au musée Grévin, aux côtés de Nagui, Lara doit se dire que ça fait beaucoup pour une seule femme, virtuelle, qui plus est.





INTERVIEW EXPRESS

Rencontre avec Adrian Smith, type adorable et producteur de La Révélation finale



Dreamcast Magazine : À quoi jouez-vous en ce moment ?
Adrian Smith : À DSX, un jeu sur PC édité par Eidos qui n'est pas encore fini. Ah oui, j'allais oublier Ready 2 Rumble. Que c'est hilarant !

D M : Que répondez-vous aux détracteurs de Tomb Raider ?
A. S. : Vous savez, dans la tête des gens, le premier Tomb Raider est un vieux jeu. Bizarrement, je n'entends pas la même chose à propos de FIFA ! Mais nous avons bel et bien le désir d'orienter les Tomb Raider dans de nouvelles directions.

D M : Supposons que vous rencontriez Lara Croft, quelle serait votre réaction ?
A. S. : Je serais très certainement perplexe. Je n'aurais rien à lui dire d'intelligent ! (Rires).

- 21> Lara trahie par son guide. Le lâche !
- 22> Toute petite déjà, Lara n'était pas grande. La sauvageonne apprit pourtant très tôt à grimper aux murs.
- 23> Une divinité flamboyante dans un jeu sérieusement inspiré de l'Égypte des pyramides.
- 24> Quand Miss Croft affronte une divinité ailée...

DÉSHABILLEZ-LA !

GENÈSE

Puisque vous en savez plus sur le background de Lara, revenons sur sa conception. Parce qu'avant de gambader telle Laura Ingalls dans "La Petite Maison dans la prairie", il a fallu imaginer les outils nécessaires à cet exploit. De passage dans les locaux de Core Design, nous avons eu droit à toutes les explications.

- 1> La case de droite recense les textures (effets de brique, de rocher...) appliquées au niveau.
- 2> S'ils jouissent d'une panoplie de mouvements moins étendue, les ennemis sont également choyés.
- 3> À l'occasion de La Révélation finale, les animateurs ont étendu le panel d'actions de l'héroïne...
- 4> ... Qui, désormais, se balance à des litanes.
- 5> Les animateurs entrent en mémoire tous les mouvements possibles de Lara afin de les reproduire à l'infini...
- 6> Pour les décors en 3D, Core Design se sert d'un logiciel maison.
- 7> Tout se complique lorsque le nombre de points d'animation (des jointures en quelque sorte) s'élève. C'est le cas avec ce scorpion géant.
- 8> Sans éclairage, impossible de contempler les graphismes. Les artistes insèrent donc des sources de lumière virtuelle de sorte à créer l'ambiance voulue.



DEAD OR ALIVE 2

par Dominique Le Guen

Aux côtés de l'impressionnant Soul Calibur de Namco, Dead or Alive 2 s'impose comme l'autre must du jeu de combat en 3D sur DC. Ce titre, déjà culte au Japon, édité et développé par Tecmo, brosse dans le sens du poil : ça "fighte" à gogo. On en ronronne de plaisir.



- 1> La prise en deux temps. D'abord, Lee s'empare du bras de l'adversaire et met un gros coup de genou.
- 2> Puis, Lee projette sa victime à terre, lui luxant le poignet.
- 3> En mode Sparring, on peut s'entraîner jusqu'à plus soif. Merci aux touches qui s'affichent à l'écran.

DÉFILÉ DE MODE

Les concepteurs ont apporté un soin tout particulier à la garde-robe des personnages. Chaque protagoniste revêt au moins deux costumes en cours de partie. Certains, plus "populaires" (car déjà présents dans DOA), en ont même quatre. Sélectionnez-les lors du choix du personnage. Kasumi, la belle nymphe nippone, en possède quatre, dès l'écran de menu.



En blanc et rouge, avec le décolleté bien en évidence.



En ninja aguichante, toute en rose, dans une combinaison bien moulante.



En tenue légère, la petite culotte visible derrière les rubans.



En écolière japonaise, avec une jupette trop courte.

Rappel historique. À l'origine, ce soft est un hit des salles d'arcade. Vu le nombre de joueurs qui s'usent les pouces sur la borne, Tecmo, son concepteur, décide de l'adapter sur Saturn, la console 32 bits de Sega, puis sur PlayStation. Un coup de maître ! Le titre est un carton planétaire. Alors que les joueurs s'attendaient à une conversion hasardeuse et maladroite, Dead or Alive surprend, d'une part, par une réalisation irréprochable et une jouabilité exceptionnelle et, d'autre part, par un graphisme complètement retravaillé, mettant en scène des combattants sacrément beaux et charismatiques. Originellement conçu pour le marché de l'arcade sur le système Naomi de Sega, Dead or Alive 2 paraît aujourd'hui sur Dreamcast. Depuis plusieurs années, des millions de fans à travers le monde plébiscitent Dead or Alive et, désormais, le succès de DOA 2 (abréviation des connaisseurs) dans les salles de jeux est incroyablement retentissant. L'adaptation sur DC dépasse-t-elle toutes les espérances ?

HOLDIES ET GOODIES

À l'instar de Virtua Fighter 3tb et de DOA, Dead or Alive 2 est un jeu très technique. Les armes éventuellement récupérables n'ont qu'une utilité réduite pendant les joutes : les personnages se bastonnent généralement à mains nues. La façon d'asséner les bourre-pif, avec des combinaisons multiples et variées, de poing et des projections, rappelle Virtua Fighter. Chaque perso maîtrise ses propres combos, souvent meurtriers grâce à des enchaînements de touches de pied, de poing et de Hold (on vous explique de quoi il en retourne plus tard) et à un choix judicieux de directions (via la croix multidirectionnelle ou le stick analogique, c'est selon). La grande différence dans le gameplay avec Virtua Fighter 3tb réside dans la présence



- 4> Lei Fang n'en perd pas une pour montrer ses guibolles.
- 5> Combat dans la neige. On se croirait dans une salle sombre et comble à mater le dernier John Woo.
- 6> Petites culottes, Wonderbra et franges en vrac, un mélange étonnant!
- 7> Le boss de fin arbore des postures très "strange".

"Karaté là (en montrant la tête).
Karaté là (en montrant le cœur)!
Karaté, jamais là (en montrant la ceinture)..."

Miyagi San dans "Karaté Kid"

d'un bouton magique baptisé "Hold" à juste raison. Cette touche vous permet de contre-attaquer. Appuyez dessus quand l'ennemi vous décoche un coup. Vous vous emparez alors de la jambe ou du bras de votre adversaire et le contrez par une projection. Il se peut que ce dernier esquive le coup (ou la parade), en se plaçant subitement dans votre dos, prêt à vous matraquer. Cet aspect confère vraiment un intérêt inédit au jeu. Les retournements de situation sont souvent surprenants et les joutes beaucoup plus spectaculaires. Gare aux violentes montées d'adrénaline!

DOA 2: MODES D'EMPLOI

Les modes de jeu dans DOA 2 sont variés et nombreux.

- Dans le très classique **mode Story**, le participant affronte plusieurs adversaires jusqu'au boss de fin, redoutable. Plusieurs séquences cinématiques agrémentent le déroulement de la partie. Elles éclairent certains points de l'histoire des héros et leur donnent ainsi plus de profondeur et de personnalité.
- Le **mode Team Battle** ressemble comme deux gouttes d'eau à celui des combats en équipe de King of Fighters (pour les connaisseurs). Choisissez deux, trois, quatre voire cinq protagonistes, et lancez-les un par un à l'assaut de tous les membres de l'équipe adverse. Chaque combattant n'a droit qu'à une seule jauge de vie. S'il perd, il est automatiquement remplacé.
- Le **mode Time Attack** propose de prendre part à une série de combats en un temps limité.
- Le **mode Survival** teste votre talent de joueur. Vous



T'ES PAS TAG

L'un des modes de jeu les plus intéressants est sûrement le mode Tag. Il propose des parties par équipe de deux dans chaque camp. L'intérêt consiste à combiner les attaques grâce aux projections notamment (on en prend un pour taper sur l'autre). L'entraide s'avère la meilleure façon de gagner.

DES DÉCORS DANGEREUX

Les arènes de combat sont très originales. Sachez qu'elles s'étendent, pour certaines, sur plusieurs niveaux. Durant la séquence de baston, on peut très bien envoyer valser l'adversaire à l'étage du dessous, en le projetant violemment à certains endroits sensibles. De plus, il existe des "Danger Zone" (le plus souvent électrifiées) situées à des endroits clés du décor. Gare à celui qui les touche!



Ne touchez pas à l'électricité qui s'échappe à gauche de l'écran.



Et boum! l'adversaire est envoyé dans le mur explosif.



Au secours, à l'aide, à moi, je tombe!



Pas une seconde à perdre! Le combattant, resté stationné au-dessus, saute pour continuer à tabasser l'adversaire.

- devez y battre le maximum d'adversaires avec une seule et unique vie.
- **Le mode Sparring** n'est autre qu'un entraînement, avec des options réglables à volonté: le choix du rival et sa liberté d'action une fois sur l'aire de jeu par exemple. Hélas, la liste des coups manque cruellement. On est contraint de tâtonner longtemps pour améliorer sa technique.
- **Le mode Versus**, des plus familiers, oppose deux "fighters" prêts aux pires cruautés pour se mettre au tapis.
- **Le mode Tag**, enfin, est indéniablement le plus original de tous. On peut jouer jusqu'à quatre en même temps dans des combats par équipe de deux. Contrairement au mode Team Battle, le second combattant intervient avant le K.-O. du premier. Il est donc possible de combiner les attaques et les projections, en respectant une bonne synchronisation. Chaque joueur peut profiter, en outre, de ses héros et de ses partenaires fétiches. Variez les combinaisons pour trouver chaussure à votre pied.

BELLES À MOURIR

Douze personnages sont proposés dès le départ. Ils se nomment Jann Lee, Kasumi, Lei Fang and co. Mais attardons-nous plutôt sur la gent féminine dont les formes voluptueuses, excellemment mises en avant, feront se pâmer les mecs. Les nanas sont encore plus belles et sexy que dans le premier DOA. Saluons les capacités de la Dreamcast! Tecmo l'a bien pigé, cet aspect "jolies nymphettes en petite culotte" et "parties de jambes en l'air" (en tout bien, tout honneur) séduit énormément. DOA 2 exploite à fond cette carte maîtresse; c'est l'une des raisons de son immense succès commercial.

Dans leurs accoutrements ultra-sexy, Tina, Lei Fang, Kasumi, Ayane et Helena sont des top models de la baston. À la faveur d'un coup de savate, elles dévoilent des charmes finement modélisés (merci aux décolletés vertigineux, dentelles légères, maillots de bain mini-rikiki et combinaisons moulantes). Elles exécutent leurs gestes de façon souple, souvent suggestive, afin d'exciter la libido des joueurs masculins (90 % des possesseurs de Dreamcast). À ce propos, une option marrante permet de "régler" l'amplitude des mouvements de leur poitrine qui, en fonction de l'âge inscrit dans le menu des options (de 13 à 99 ans), a un volume plus ou moins important. La différence n'est pas perceptible à l'œil nu, à moins de s'user la rétine en se collant la cornée en permanence à l'écran. Prévoyez du collyre, on ne sait jamais.

GALERIE DE TRONCHES: PLUS FEROCÉ, TU MEURS!

Les héros et héroïnes de DOA 2 ont carrément le statut de vedettes (surtout les personnages féminins). Tous méritent qu'on s'y attarde. À vous de trouver votre chouchou!

BASS



Sur la photo: c'est le gros balèze à gauche, celui qui fait une clé à son malheureux adversaire.

Background: catcheur professionnel, Bass maîtrise des coups destructeurs pour la colonne vertébrale. Dans le jeu, il est le papa de Tina.

EIN



Sur la photo: il a un pied dans l'eau, et l'autre occupé à mettre une rouste à sa petite sœur.

Background: Ein ne se souvient pas vraiment qui il est. En tout cas, il pressent être le frère de Kasumi et, par conséquent, celui d'Ayane aussi.

AYANE



Sur la photo: elle est "au-dessus", en train de "danser" sur le corps d'une jeune fille à terre.

Background: dans le premier épisode, Ayane est l'un des persos cachés. Elle a un lien de parenté avec Kasumi, d'où les similitudes dans leur plastique irréprochable.

GEN FU



Sur la photo: en gros plan, le bonhomme avec la barbe blanche.

Background: il est la caricature du vieux Chinois qui maîtrise le kung-fu à la perfection. Pour corser l'histoire, Gen Fu serait le grand-père de Lei Fang.

UN GROS CALIBRE PAS SAOULANT

Rassurez-vous, ces "astuces graphiques" pour appâter le joueur n'enlèvent rien à la qualité du jeu. *Dead or Alive 2* est une perle ! Des niveaux de rêve, un graphisme lumineux et coloré qui explose à la figure, une modélisation soignée, une chorégraphie appliquée, une décomposition fluide des mouvements, une bande son adaptée, des modes de jeu originaux... Presque trop beau pour être vrai. Admettons toutefois qu'il n'atteint pas le degré de perfection de *Soul Calibur*. Les combats manquent légèrement de finesse; les effets de lumière sont moins spectaculaires; et, surtout, la durée de vie pêche singulièrement – aïe !

On aurait aimé prendre son pied des semaines durant, ce n'est pas le cas. Malgré la multitude de modes de jeu, les amateurs en auront – plus ou moins – vite fait le tour. De plus, les gains, en terme de bonus, sont rares, et le système de récompenses n'a pas été correctement élaboré. Tecmo n'a même pas pensé à intégrer, en guise de gratification, des mises en scène outrageuses de ses pulpeuses pin up⁽¹⁾. Et l'option, permettant de revoir les scènes cinématiques, n'existe pas.

Ces maigres défauts exceptés, *Dead or Alive 2* est une bombe. Il figurera *ad vitam eternam* au panthéon des jeux de baston en 3D. De mémoire, seuls les jeux de Namco peuvent prétendre rivaliser de qualité avec ce soft (et la dépasser, pour certains). Dans *DOA 2*, la maniabilité est exemplaire; les coups répondent instantanément. Sans compter que, dans *Soul Calibur*, si les jolies minettes ne manquent pas, le rinçage des yeux n'est pas compris... Intuitif et simple, le jeu conviendra aux débutants autant qu'aux pros aimant les "belles plantes" ou non. ■

⁽¹⁾ C'est une nana qui a écrit ce test, aussi incroyable que cela puisse paraître. Note du rédacteur en chef.



CONSEIL

Allez dans le mode Sparring pour vous entraîner. Réglez une action unique sur l'adversaire, de façon à ce qu'il assène un seul coup à intervalles réguliers. Essayez de contrer les attaques avec le bouton Hold. Trouvez la bonne synchronisation. L'affaire est dans le sac.

Jouabilité 9/10

Trois boutons pour tous les coups: simple et efficace. Résultat: les mouvements sont rapides, spontanés et naturels.

Graphisme 9/10

Fin, coloré et contrasté comme il faut. Le physique des persos est presque palpable. Enfin, presque: ne fantasmez pas trop !

Son 7/10

Entre le hard-rock aseptisé et le rap bien rangé, on a droit aux petits cris (jouisifs) des héroïnes.

Durée de vie 7/10

Des modes de jeu nombreux, mais la motivation pour tout terminer s'érode rapidement. Sortir après *Soul Calibur* était un challenge de taille; *Dead or Alive 2* s'en sort avec les honneurs, grâce à une réalisation d'enfer et à des idées aussi originales qu'épatantes. Dommage que les bonus soient si rares.

HAYABUSA



Sur la photo: à droite de l'écran, il s'en prend à une jeune fille sans défense.

Background: Hayabusa est ninja de carrière. Ses techniques de combat sont souples et diffèrent de celles des autres. Dans ce nouveau volet, il a laissé tomber son masque.

HELENA



Sur la photo: la plantureuse blonde en rouge qui ne passe pas inaperçue.

Background: Helena fait partie des nouveaux personnages de *Dead or Alive 2*. Aussi belle que ses copines, elle chante de l'opéra.

JANN LEE



Sur la photo: le grand Chinois qui arbore fièrement ses plus beaux pectoraux.

Background: Jann Lee est une caricature de Bruce Lee. Plus grand et plus costaud, il pousse les mêmes petits cris stridents que son célèbre modèle.

KASUMI



Sur la photo: elle menace son adversaire – Fixez vos yeux sur le sabre, pas sur sa poitrine !

Background: Kasumi est une jeune combattante qui prend un malin plaisir à faire monter la testostérone des mecs. D'origine japonaise, elle est déjà l'objet de nombreux fantasmes.

LEI FANG



Sur la photo: à droite, en cuir sexy, en train de bousculer une rivale.

Background: Lei Fang recueille un succès fou auprès des hommes. Un peu plus grande que Kasumi, cette Chinoise ne manque pas (non plus) de caractère. Son grand-père n'est autre que le vieux Gen Fu.

LEON



Sur la photo: le contorsionniste avec un bandeau rouge sur le genou.

Background: Leon est un perso inédit. Mais on remarque qu'il est une copie quasi conforme de l'ancien Bayman. Devenu mercenaire, il a probablement changé d'identité pour avoir moins de problèmes.

TINA



Sur la photo: la blonde en maillot de bain ridicule sur le point de se faire massacrer.

Background: Tina n'est pas du genre tendre; sous des airs de fille facile, cette Américaine est une catcheuse talentueuse, tout comme son papa, Bass.

ZACK



Sur la photo: l'Iroquois habillé en cuir, exécutant la danse de la pluie.

Background: dans le genre bizarre, Zack se pose en maître. Ce grand rappeur américain a le rythme dans la peau et arbore le look le plus extravagant du jeu. Il a même un costume de martien !

RAYMAN 2, THE GREAT ESCAPE

par Dominique Le Guen

Ubi Soft, éditeur (et développeur) français de renom, dispose d'une gamme de jeux éclectique. Après Monaco GP, voici Rayman, le retour. Reluquez bien ce test : mille et une bonnes raisons de flasher sur ce soft s'y trouvent. À vos calculettes.

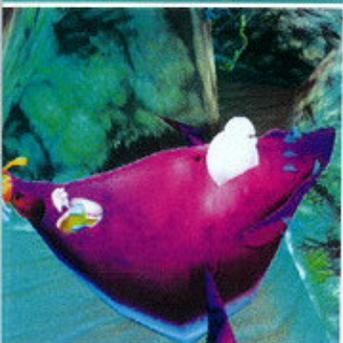
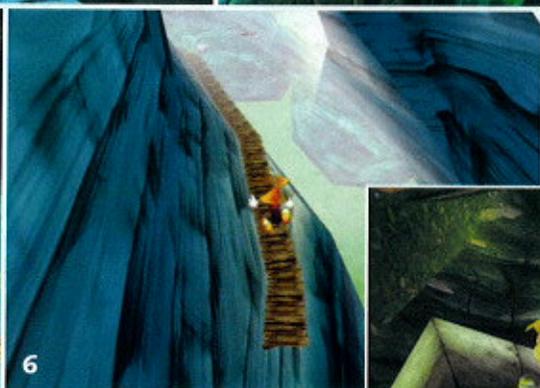


- 1> Miracle, je vole!
2> Que de scènes cinématiques rigolotes!

Rayman avait surpris tout le monde, il y a plus de cinq ans, aux débuts de la PlayStation. Le jeu avait obtenu un énorme succès en France et dans le reste du monde, y compris au Japon (étonnant pour un soft bien de chez nous). Il était temps que sorte une suite ! Son capital sympathie étant resté intact, Rayman revient dans un excellent jeu de plate-forme en 3D. Si la 2D (propre au premier opus) a été mise de côté, c'est au profit d'un univers délirant tout en profondeur où pétille un humour frais et potache. Petit rappel : Rayman, personnage étrange et mignon, ne possède ni bras, ni jambe, ni cou. En revanche, il a une bouille rigolote, des mimines dodues et une paire de pompes chourées à Mickey. Chaque membre bouge indépendamment du torse ; c'est apparemment ce qui fait son charme. À se demander pourquoi il plaît autant aux minettes, celui-là ! Ça fait des lustres qu'on essaie de comprendre et le mystère est intact.

Le scénario, simple et naïf, est à son image. Pas besoin de se vriller les neurones pour piger de quoi il retourne dans *The Great Escape*. So what ? Rayman vit dans un monde merveilleux jusqu'au jour où... Tout tombe à l'eau, quand l'horrible Barbe Tranchante décide de les kidnapper, lui et ses potes. Réduits en esclavage par d'horribles robots-pirates, ils se retrouvent enfermés dans de sombres et glaciales géoles. Privé





"Blop blop bip grigou crac bip biba"

L'ambassadeur des extra-terrestres, *Mars Attacks*

de ses pouvoirs surnaturels, notre héros commence donc l'aventure en taule. Heureusement, il parvient à s'échapper après avoir recouvré certaines de ses capacités, dont celle de balancer des boules de lumière. Le devenir de ses pairs lui incombe désormais. Pour ce faire, Rayman devra réunir quatre masques magiques dans le but de réveiller l'Esprit du Monde, l'invincible Polokus. Exilé depuis bien des années, il serait le seul assez puissant pour sauver toute la smala.

B.A.-BA DE RAYMAN

Diriger Rayman est un véritable jeu d'enfant. En général vu de dos, il saute comme un cabri. Une deuxième pression sur le bouton de saut ralentit sa chute grâce à ses (deux) cheveux. Dans ce cas, ils tournoient à la façon d'un hélico. Pour se

défendre, Rayman lance des boules de lumière, qui rebondissent sur presque tous les murs. Pour mieux se repérer, on peut scruter le décor depuis ses yeux et déplacer la caméra. Quand on reste bloqué dans un passage délicat, inutile de s'énerver : il faut regarder autour de soi, l'issue est souvent à deux pas. On peut aussi se concentrer pour bénéficier de conseils précieux en appuyant sur les flèches de la croix directionnelle.

Au rayon des mouvements acrobatiques, Rayman s'accroche aux plafonds et aux parois verticales, quand le décor le lui permet. Notre héros sait aussi nager. Il doit alors impérativement remonter à la surface ou dénicher des Lums bleus pour s'oxygéner (et ne pas périr noyé). Les Lums sont des petites lucioles disséminées un peu partout dans l'aventure. Leur fonction diffère selon leur couleur. Si vous touchez un Lum vert, cela vous évite de recommencer le niveau depuis le début. Les Lums rouges vous redonnent un peu d'énergie. Récupérez

tous les Lums jaunes, et vous aurez accès à des niveaux bonus. D'ailleurs, pour finir le jeu à 100 %, le but consiste à tous les recueillir. Enfin, on trouve des Lums spéciaux, comme les Lums "à anneaux", qui permettent de s'agripper et de se balancer. Mais pour en profiter, il faut d'abord en gagner l'accès en avançant un peu dans l'intrigue.

UN MILLION DE FOIS PLUS FENDARD QUE LAGAF'

L'une des grandes forces de Rayman 2, The Great Escape réside dans son humour complètement déjanté. Le jeu est peuplé de personnages fofous et délirants. Les dialogues et le scénario sont aussi tarabiscotés que poilants. Par-dessus tout, les bruitages sont des bijoux de pitrerie. À ce propos, parlez-vous le langage Rayman ? Tous les personnages marmonnent sans cesse un >

C'EST PRÉVU, MAIS NOUS N'AVONS RIEN VU

Plusieurs options sympas sont également au menu des réjouissances dans Rayman 2. Nous n'avons pas eu la chance de les découvrir, car la version testée ne le permettait pas encore. Primo, il sera possible de télécharger des niveaux supplémentaires sur le VM à partir du site Internet www.raymandc.com. Secundo, il y aura un mode Multi-joueurs qui pourra accueillir jusqu'à quatre participants en même temps. De sacrées bastons entre potes en perspective.





TU VEUX MA PHOTO ?

Merci au scénario délirant : une vingtaine de personnages palpitants gravitent autour du héros. Qu'ils soient du côté des gentils ou des méchants, ils ont tous de drôles de manies qui les rendent attachants. Voici le portrait de quelques-uns d'entre eux.



PREPARE LE GROGNOTH ! J'AI UNE IDÉE POUR ATTIRER RAYMAN.

Barbe Tranchante est le grand méchant de service. Ce canard croisé avec un pirate et une scie fera tout pour éliminer Rayman.



MOI C'EST MURFY, ET JE SUIS LÀ POUR TE GUIDER.

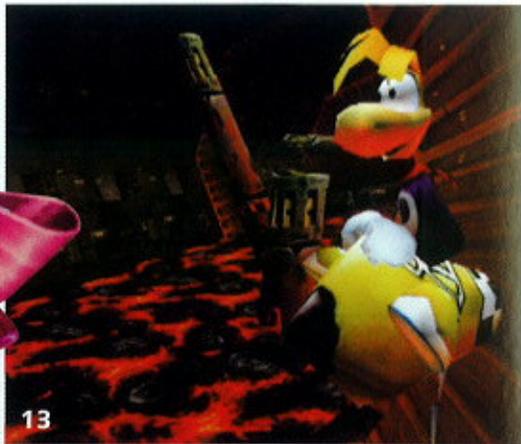
Murphy parodie à merveille les petites fées à tout faire des jeux d'aventure classiques. Avec sa tête de comique, il est toujours prêt à rendre service.



Les Ptizètes et les Petits Globox ensemble : c'est le bordel assuré !



Ly est le seul personnage à peu près sérieux de l'histoire. Avec ses pouvoirs, elle aide Rayman à de nombreuses reprises dans l'aventure, en créant des Lums très utiles.



13



14



15

13> Rien de tel qu'un obus collé aux fesses pour voyager peinard.

14> Ça sent le roussi.

15> Le gros bouton rouge, là, à gauche. Non, on ne peut pas le rater...

charabia incompréhensible, mais aux sonorités rondellettes, agréables à l'oreille et potelées à l'hélium. Heureusement, chaque conversation est sous-titrée. L'astuce devrait, bien sûr, considérablement faciliter la tâche d'Ubi Soft dans l'adaptation du soft dans toutes les langues...

Lors des scènes cinématiques, les situations cocasses ne manquent pas ; elles viennent souvent déranger le sérieux du joueur, déclenchant inévitablement un éclat de rire. Le comportement et les réactions des Ptizètes et des Petits Globox sont notamment hilarants. D'autre part, si vous restez quelque temps sans toucher au pad, des animations timbrées se déclenchent automatiquement : Rayman vous tirera la langue ou jouera au basket avec son torse ! Oh, le vilain garnement !

L'ensemble du jeu fourmille de détails amusants générés par des personnages secondaires. Par exemple, Rayman se retrouve tracté par Ssam. Ce serpent de mer sensible et gentil sert à faire

du ski nautique dans les marais. De même, l'obus que chevauche Rayman est un acteur à part entière, avec des dialogues et une gestuelle propres. Malgré des airs de bêta, Globox, le meilleur ami du héros, possède le pouvoir très utile de faire apparaître des nuages de pluie. Chaud lapin en prime, il vit entouré d'un tas de gamins top survoltés. Le grand baraqué du jeu, quant à lui, se nomme Clark, à l'instar de ce superhéros en collants moulants avec un gros S sur les pectoraux. Sa spécialité : les claques géantes. La liste est longue. En résultent un rythme et une joie de vivre rares dans ce type de soft. Croustillant comme un croissant chaud apporté au lit le dimanche matin.

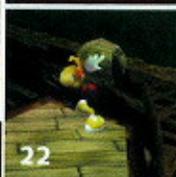
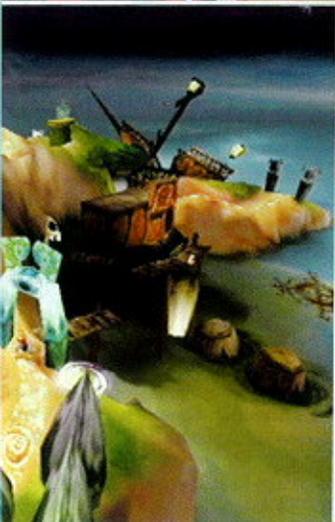
DES AS DU PIXEL

Tout ceci serait passé inaperçu si la réalisation n'avait pas suivi. Réjouissez-vous, Rayman 2, The Great Escape est vraiment une perle du genre. Le graphisme est impressionnant de finesse et de diversité. Les décors sont lumineux, clairs et nets. C'est sans bavure ! On navigue aisément du bleu nuit des prisons au vert serein des plaines sous le soleil en passant par le rouge flamboyant de la lave en fusion. Côté animation, c'est du même acabit : rien à redire, c'est soigné, rapide et fluide. Et surtout, la maniabilité est aisée. Le personnage vous répond au doigt et à l'œil. Seule la fonction "hélicoptère" requiert un soupçon de maîtrise. Un conseil :





- 16> L'analogique pour tourner, le bouton L pour rétablir.
- 17> Rebondissez sur les tonneaux en mouvement.
- 18> Un hélico sur la caboche. Idéal pour avoir la tête dans les nuages.
- 19> Le boss de fin dans toute sa splendeur de Golgoth, comme à l'époque de Goldorak.
- 20> Oh hisse ! Oh hisse ! Encore un petit effort...
- 21> Un peu plus en avant, oui, un peu plus, encore un peu et... Bououumm !
- 22> L'énigme suivante est assez horripilante.



- 23> Pour choisir le niveau, passez par l'île des Portes.
- 24> Où range-t-il toutes ces jolies billes ?
- 25> Un monstre comme on aimerait en rencontrer moins souvent dans sa piaule.

regardez bien le point de chute marqué par votre ombre pour situer exactement l'endroit de l'atterrissage.

Dans les phases d'affrontement et de tir, un léger entraînement pour viser juste est recommandé. Enfin, dans toute séquence spéciale (ski nautique and co), les commandes sont toujours expliquées clairement. D'ailleurs, si vous captez mal, n'hésitez pas à marcher sur les dalles qui servent d'aide contextuelle. Ajoutez à cela une mise en scène souvent surprenante, montrant Rayman de très loin en train de grimper au lierre par exemple, et le charme agit immanquablement. Du grand art, un vrai film d'animation interactif.

MAIS OÙ VONT-ILS CHERCHER TOUT ÇA ?

Pour casser la linéarité de la trame, les développeurs ont imaginé une multitude d'épreuves délirantes. L'objectif est d'alterner avec les étapes plus "classiques" où prime la plate-forme. Ainsi, Rayman pourra se laisser porter

par des tourbillons, voler de plus en plus haut, courir sur des planches qui s'écroulent pour sauver sa vie, se promener à bord d'un siège pivotant à 360°, jouer avec de la dynamite, faire la course avec la gentille Ly... Toutes ces phases de jeu brisent le rythme et redonnent du souffle à l'aventure. De belles prouesses que l'on retrouve dans des séquences plus originales, comme le ski nautique.

Elles constituent cependant le gros défaut de Rayman 2. Dans la plupart des cas, leur difficulté est très élevée. Il faut souvent recommencer l'épreuve jusqu'à saturation (voire jusqu'à l'énervement). C'est à la limite de l'apprentissage par cœur des obstacles qui surviennent... Malgré tout, la volonté de continuer est plus forte, et l'on s'accroche grave pour en venir à bout. D'où une durée de vie immense et un plaisir non-stop pendant des plombes. Nul doute que Rayman 2 a tout pour séduire les jeunes, les moins jeunes, les vieux et les plus vieux. Pas besoin d'avoir une âme d'enfant pour en profiter, croyez-moi (sur parole) ! ■

CONSEIL

Dans les séquences délicates, comme une série de sauts à ne plus en finir au-dessus de la lave, pensez toujours à placer la caméra derrière le personnage en appuyant sur le bouton L. De cette façon, son manie-ment est plus précis. D'autre part, lors des affrontements, le bouton L sert aussi à se placer automatiquement face à l'adversaire.

PETIT MAIS COSTAUD

Rayman pourrait faire office d'emblème national. Sorti de l'imagination de Michel Ancel et développé par l'éditeur très franchouillard Ubi Soft, ce gentil héros figure aux côtés des plus grands noms du jeu vidéo, comme Sonic et Lara Croft. Sa notoriété lui a permis de mener une seconde vie, parallèle aux jeux, grâce à sa propre ligne de logiciels éducatifs et une série en images de synthèse créée au Canada, dont les premiers extraits laissent augurer du meilleur. À suivre...



Rayman premier du nom. À l'époque, en deux dimensions. Depuis, il a pris du volume.

Jouabilité 8/10

Le personnage est très facile à prendre en main. Le moindre détail est expliqué dans l'aide de jeu.

Graphisme 9/10

Les décors sont d'une beauté incroyable. L'effet de l'eau en mouvement est fascinant.

Son 8/10

Dans le registre délirant, les bruitages et les musiques collent parfaitement à l'esprit du jeu.

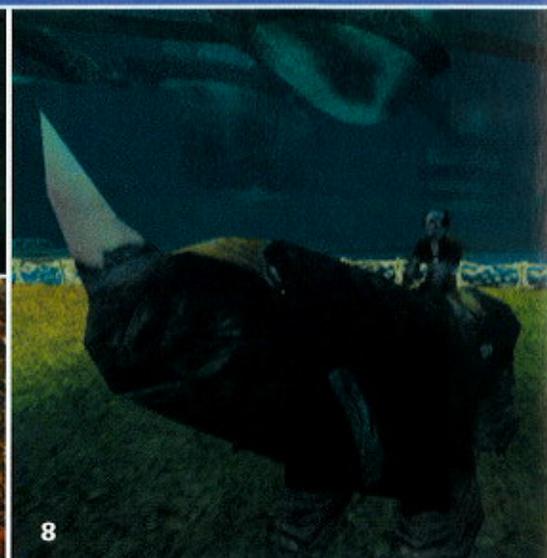
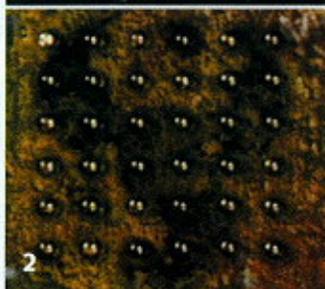
Durée de vie 8/10

Ne vous fiez pas à ses airs un peu enfantins. Rayman 2 plaira à tous les membres de la famille grâce à son humour, à sa maniabilité et à sa variété de gameplay. Pour venir à bout des 21 mondes, il faudra s'accrocher. Prenez votre temps, de la sorte, vous profiterez du paysage.

THE NOMAD SOUL

par Mehdi Gauvin

Des portes géantes qui s'ouvrent sur un monde parallèle ; un héros schizo qui change en permanence d'enveloppe charnelle ; une aventure secouée par les assauts de furieux démons ; et David Bowie, himself, qui enveloppe le tout dans des sonorités étrangement distordues. Ça se passe comme ça dans The Nomad Soul.



- 1> Un soupçon de Lara Croft pour ces quelques brasses coulées.
- 2> Les codes : un passage désormais incontournable du jeu d'aventure.
- 3> Avant un combat, n'oubliez pas de récupérer de l'énergie dans les supermarchés.
- 4> Le héros multiplie les rencontres. Ici, discussion avec un flic...
- 5> Le repos avant la bataille.
- 6> Cette danseuse se fera tuer. Funeste destin. Triste, non ?
- 7> Le plan de Qalisar : essentiel pour se repérer.
- 8> Onirique et exotique, Omikron abrite un bestiaire fantastique.

Oubliez toute logique cartésienne, abandonnez tout raisonnement scientifique : dans Qalisar, le premier des trois mondes de la galaxie Omikron, rien ne sert de s'attacher à des repères connus. Dans ce soft, des vaisseaux scrutateurs balafrant les cieux tourmentés ; des taxis chromés planent à cinquante centimètres au-dessus du bitume et des Géraldine, toutes de noir vêtues, exhibent leurs porte-jarretelles au grand jour. Le monde d'Omikron, c'est déjà demain, avec sa civilisation délirante qui se réfugie dans les plaisirs de la chair et des tournois à mains nues pour oublier la dureté du quotidien... Un jeu qui, par son âpreté et la qualité de son scénario, se réserve à un public (très) averti. "Si tu as moins de 16 ans, et que tes parents jouent à Big Brother, oublie tout de suite, coco !" Le gore côtoie en effet l'érotisme le plus torride, aux limites du malsain parfois.

Au confluent de plusieurs genres (aventure, combat et shoot 3D), The Nomad Soul vous transvase dans la défroque de Kay'1. Ce flic du futur est alors sur le point de dévoiler une conspiration démoniaque. Dès l'intro, il vous supplie de prendre possession de son corps afin de sauver Omikron du chaos. À peine avez-vous accepté qu'un tunnel d'énergie vous happe... pour vous relâcher, telle une vieille savate, dans la sauvagerie de Qalisar. Originalité de l'intrigue, vous venez de tomber dans un piège tendu par Astaroth, le maître des ténèbres. Ce dernier n'a qu'une envie : s'emparer de votre âme et de celles de l'ensemble des joueurs parés à tenter l'aventure ! Une mise en abyme d'autant plus audacieuse qu'elle intervient dans un genre, le jeu vidéo, peu habitué à des intrigues retorses. Et les différents protagonistes du jeu ne manqueront pas de vous rappeler que, si vous participez à une aventure virtuelle,

vous risquez bel et bien votre peau. En clair : vous incarnez un vrai joueur de jeu vidéo (sans blague ?) propulsé dans un monde imaginaire, et à qui tout le monde en veut ! La poisse, quoi.

NOMAD, SANS ENGAGEMENT

Crédibles, les décors de The Nomad Soul le sont. L'esthétique post-cyber punk louche adroitement du côté de la civilisation déglinguée de "Blade Runner" et emprunte aux Orientaux la poésie de leurs constructions (essentiellement dans Jaunpur, le deuxième niveau). Cet univers vaste brille par une cohérence rare. Impossible de ne pas y croire, d'autant que l'intégralité des graphismes de la version PC est réservée telle quelle sur Dreamcast, sans déperdition, ni chargement abusif. Un exploit authentique : sur la 128 bits de Sega, le jeu est même plus fluide, avec un rendu images par seconde supérieur à celui du PC le plus puissant.



10

11

- 9> Un passant qui fait sa gym dans une cité vibrant de mille sonorités. La vie elle-même.
- 10> Kay'l vient de mourir. Un autochtone récupère son âme, la vôtre.
- 11> Pour se déplacer d'un point à un autre de la ville, rien ne vaut un bon taxi.
- 12> Entraînement grandeur nature au shoot contre des créatures virtuelles. Payant.



HOURS : UN ALBUM D'EXCEPTION

"Beau, oui. Comme Bowie."

Serge Gainsbourg

Côté maniabilité, les développeurs ont opté pour un système à la Tomb Raider. La caméra est placée derrière le personnage et tourne autour de lui, lorsque le besoin s'en fait sentir. Le tout est entièrement en 3D temps réel et doté d'une vitalité proprement inouïe. Les néons éclairent le pavé, les véhicules vont dans tous les sens, telles des abeilles dans une ruche... La première visite d'un bar, par exemple, a de quoi surprendre. Des clients sirotent une boisson à leur table, pendant que des couples se butinent, et des danseuses affolantes aguichent le gogo. Vivant, tout simplement. Si, techniquement, The Nomad Soul est inférieur à un Shenmue (quel jeu ne l'est pas?), sur le plan de l'ambiance *a contrario*, il pourrait tenir la dragée haute au titre phare de Sega.

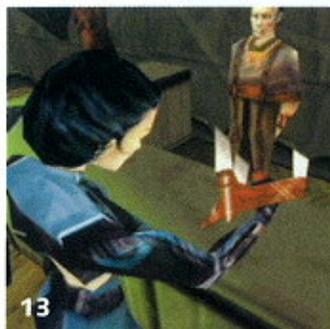
OMIKRON, TON UNIVERS IMPITOYABLEUH

Comme dans tout jeu d'aventure, vous discutez avec un max de pékins afin de mener l'enquête à terme. Mais reconnaissons que les questions n'ont que peu d'incidence sur le sens des discussions. Sur ce point, The Nomad Soul se révèle tristement linéaire. C'est d'autant plus regrettable que vous avez accès à la ville entière, donc à tous ses recoins. La liberté d'action fait illusion les premiers temps seulement. Libre à vous d'acheter un recueil de poésie dans une cyber-librairie ou d'assister à un concert de Bowie (modélisé en 3D) au Dreamer Concert de Qalisar. Le joueur est ainsi autonome dans ses déplacements, parfois dans ses actions, mais rarement dans sa volonté d'influer sur l'intrigue. Il n'est pas encore né, le jeu 100 % interactif. >

L'album "Hours" (Virgin), dont la musique illustre le jeu, est une collection d'émotions nues dans le catalogue iconique de l'homme qui inventa le rock post-moderne. L'un de ses disques les plus poignants depuis "The Man Who Sold The World" (1970), et qui dégage bien plus d'intérêt que ce trop fameux "passage au troisième millénaire" dont on nous a rebattu les oreilles. Bowie n'est jamais aussi bon que quand il suit ses propres influences et ne pille pas les dernières tendances (metal pour "Tin Machine", jungle ou trip-hop pour "Outside", techno-industrielle pour "Earthling"). Et, bien que cet album ait un feeling ambiant et contienne pas mal de boucles et de programmations, il a une réelle valeur organique. C'est une œuvre moderne et classique, novatrice et personnelle, preuve que la sérénité vient quelquefois avec la maturité, l'endurance et le statut de légende. De la participation de Bowie au jeu, ses créateurs disent: "Quand nous avons entendu le titre « New Angels Of Promise » pour la première fois, ça nous a envoyé des frissons dans la colonne vertébrale. Il a vraiment accompli un travail éblouissant." David Bowie a, quant à lui, commenté sa participation au jeu avec son habituel humour oblique: "Je pense que, plus tard, toutes les stars seront virtuelles. Pour The Nomad Soul, j'ai sérieusement songé à laisser Bowie coincé dans la console et à laisser David Jones (son vrai nom, N.D.L.R.) s'échapper..."



par Sébastien Lucaire



- 13>** L'héroïne récupère une arme surpuissante avant un combat crucial.
- 14>** Le capitaine Gandhar révèle sa véritable personnalité. Un chaud gars!
- 15>** Exclusif. Bowie en string sur la Dreamcast! À ne pas manquer! L'un des deux rôles de Bowie dans le jeu.
- 16>** Fais gaffe! Elle a mauvais fond.

Futur oblige, une sorte d'ordinateur de poignet, le "sneak" (très tendance à l'époque de The Nomad Soul) dématérialise et stocke dans sa mémoire les indices et les objets récoltés. Utile pour venir à bout d'énigmes globalement assez simples. Sachez, néanmoins, que ces casse-tête ne se résolvent parfois que si l'on se trouve dans la peau de certains personnages. Voilà l'une des grandes originalités de The Nomad Soul: lorsque le héros rend l'âme ou quand il utilise un sortilège de possession, la première personne qui touche l'enveloppe vide accueille son esprit. À vous de profiter des capacités de chacun, de leurs pouvoirs magiques, de leur rapidité ou de leur force.

C'EST À MOI QU' TU CAUSES, MEC ?

On l'a dit, The Nomad Soul mixe les influences avec une aisance réjouissante. Ainsi, pour gagner en force et en expérience, le héros participe à des tournois clandestins. Ces joutes (véritables jeux dans le jeu) se distinguent par une maniabilité désagréable, hélas. On se consolera avec la possibilité d'enchaîner des combos dévastateurs comme aux meilleurs moments de Virtua Fighter. À ces phases de baston s'ajoutent des passages en vue subjective (shoot 3D à la Quake). Arme au poing, le joueur se livre à de véritables carnages parmi les démons, ses ennemis jurés tout au long de l'aventure (le pire étant Astaroth). Rassurez-vous, la variété dans le gameplay ne déroute plus après quelques

heures de jeu, tant celle-ci sert avant tout le propos de The Nomad Soul. À savoir: celui de donner vie à un monde aussi dément que virtuel et initier le joueur (en grandeur nature) aux règles d'un univers à l'agonie où le spectacle à tout prix masque la vacuité du quotidien.

Riche, beau, intelligent et transcendé par une bande son top niveau créée spécialement pour l'occasion par Bowie et son guitariste Reeves Gabriels, The Nomad Soul sur Dreamcast est une adaptation épatante. Profitons-en d'autant plus que 1/ c'est long (on parle de 50 heures de fun non-stop) et 2/ c'est un produit 100 % français. ■



CONSEILS

Voici quelques-uns des combos les plus efficaces pour les corps à corps:

- 1> Poing gauche, poing droit, poing gauche, poing droit.
- 2> Arrière pied gauche, pied droit.
- 3> Arrière pied gauche + pied droit.
- 4> Bas pied gauche, pied gauche, pied gauche, poing droit.

MAKING OF

Surprise: les développeurs de l'un des jeux d'aventure les plus furieusement intéressants de ce milieu d'année sont français. Une bonne raison pour aller les voir sur leur lieu de travail, autrement dit à deux pas de chez moi, dans le 15^e, à Paris. Quantic Dream, au rapport !

"Quantic" pour "physique quantique" et "Dream" pour "monde des rêves", "ésotérisme". Une belle façon de (ré)concilier, en un seul nom, technologie et fantaisie. L'équipe de Quantic Dream garde les pieds sur terre, mais a la tête dans les étoiles, en quelque sorte. Au final, cette bande de passionnés entassée dans des locaux exigus, une "dream team" à la pointe de la technique, est parvenue à rallier David Bowie à sa cause. N'était-ce pas pour le moins ambitieux? Pensez donc, une superstar planétaire, s'intéresser à des Frenchies débutant dans le jeu? C'était sans compter sur l'opiniâtreté d'un groupe de concepteurs ultra soudés. Et le miracle de s'accomplir: l'ingénieur du son de Quantic en train de diriger Bowie en personne!

GENÈSE

Avant ce prodige, Quantic a cependant cravaché sec. Il y a quelques années, David Cage, ze boss (voir l'interview) a monté une petite boîte de création musicale, Totem. L'entreprise ayant engrangé quelques pépettes, le sieur Cage décide de tout redémarrer à zéro. Son nouveau fantasme? Un studio de développement de jeux vidéo high-tech. Un peu moins de trois ans après la création du studio, The Nomad Soul vient au monde. Un beau bébé qui devrait bientôt avoir des frangins, comme ce mystérieux Quark, sur lequel nous ne savons pas grand-chose. Mais connaissant l'exigence de l'équipe de Quantic Dream, on peut s'attendre à du bel ouvrage.

INTERVIEW EXPRESS AVEC LE CHEF DE LA BANDE, DAVID CAGE



Dreamcast Magazine:

Comment dériviez-vous The Nomad Soul?

David Cage:

C'est de la science-fiction

avec quelques éléments mystiques, ésotériques (comme la réincarnation) saupoudrés d'héroïc fantasy.

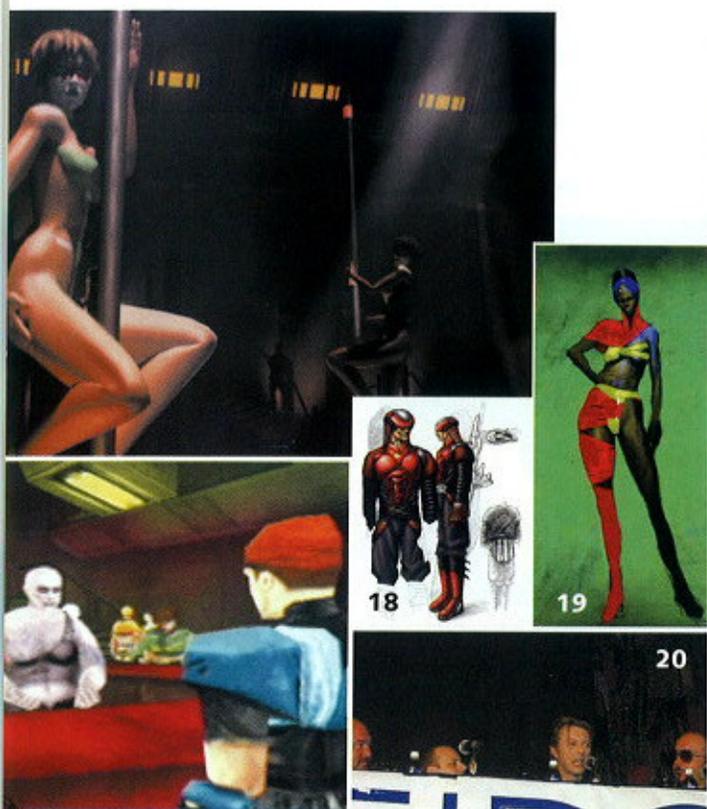
entretenu avec David Bowie. Il s'est déclaré impressionné par notre boulot, l'univers décrit. Il s'est jeté dans le projet avec un enthousiasme de débutant, sans caprice de star. Et, avec l'album "Hours" qu'il a spécialement créé pour le jeu, on est rentrés dans l'histoire du rock. (Rires).

D M: Comment s'est déroulée l'adaptation sur Dreamcast?

D. C.: Nous n'avons rien changé par rapport à la version PC. Il a juste fallu revoir notre façon de programmer. Mais on n'a pas enlevé de polygones. On a amélioré le nombre d'images par seconde. Cela n'a pas été trop fastidieux. Tout cela nous a pris quatre mois pleins.

D M: Impossible de parler de The Nomad Soul sans évoquer David Bowie...

D. C.: Je viens du monde de la musique. Et, pour un premier jeu, on n'imaginait pas une bande son bâclée. Avec Eidos, on a contacté Björk, Massive Attack... On s'est



- 17> Un bar de strip-teaseuses. Vous y croiserez une faune interlope et bigarrée.
- 18> Les esquisses. Une étape quasi obligée avant la programmation d'un jeu.
- 19> Bien qu'interprétant un personnage secondaire, l'épouse de Bowie, Iman, a prêté au jeu sa silhouette gracile.
- 20> Le chanteur aux yeux vairons en pleine conférence de presse pour la promo du jeu.

Jouabilité 7/10

Instinctive. The Nomad Soul est rapide à prendre en main. Palette de mouvements trop restreinte.

Graphisme 8/10

Des villes criantes de réalisme, texturées avec goût. Un brouillard omniprésent, mais pas gênant.

Son 10/10

La grande réussite du jeu. Plus qu'un coup, la présence de Bowie aux manettes assure un environnement sonore exceptionnel.

Durée de vie 8/10

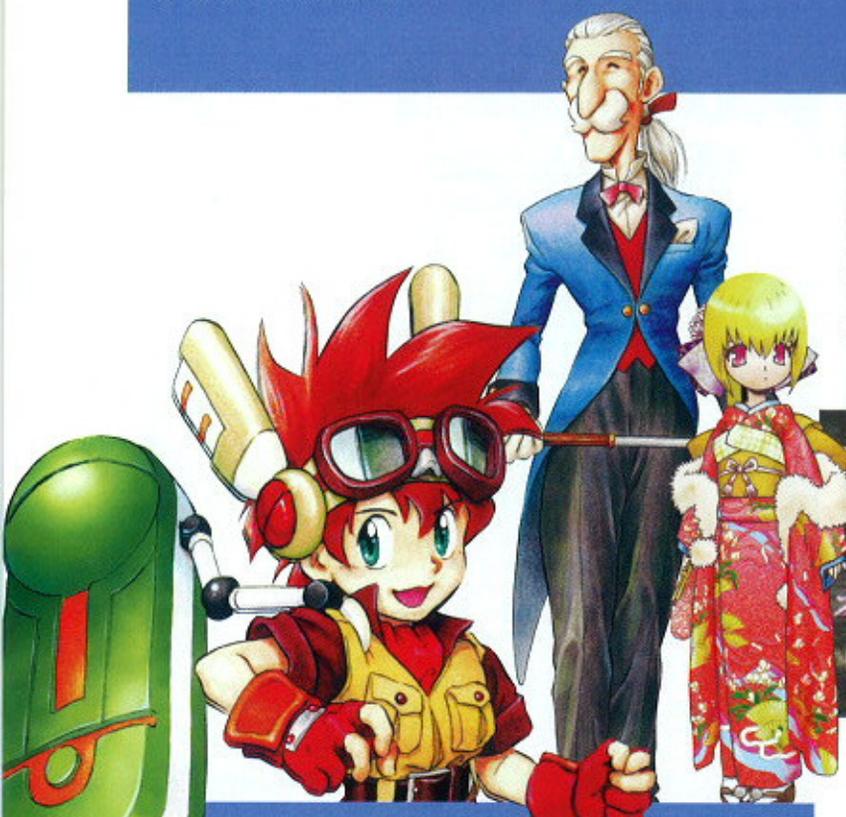
Rarement jeu aura plongé le joueur aussi profondément dans les tourments de l'âme humaine. Trois vastes mondes, complexes et variés, assurent une durée de vie judicieusement dosée. The Nomad Soul est un très bon jeu, car The Nomad Soul est un VRAI jeu.



EVOLUTION

par Frédéric Danilewsky

Fans de donjons remplis de dragons, voici Evolution (en plus, ça rime)! Le premier RPG de la Dreamcast est arrivé. Sans être révolutionnaire, ce jeu de rôles typé manga a plusieurs mérites: il initie le vulgum pecus au genre et ouvre une brèche sur DC. L'histoire est en marche.



- 1> Le coup de la poêle: Linear essaye de faire griller son adversaire.
- 2> La préparation d'une attaque spéciale.
- 3> Pepper porte bien son nom.

UNE NOUVELLE EVOLUTION

Au Japon, Evolution compte parmi les premiers softs à être sortis avec la console. Le succès de ce RPG, au caractère très manga, a poussé les développeurs à enchaîner avec Evolution 2 dont voici quelques clichés. On sait déjà qu'Ubi Soft s'est porté garant pour une sortie française.



L'intrigue pourrait se résumer ainsi: dans un lointain royaume, un chevalier aux pouvoirs extraordinaires lutte contre un sorcier maléfique pour 1/ reconquérir son trône (faut dire qu'il a une sacrée envie) et 2/ se venger des traîtres responsables de la mort de son père et de l'essorage de son poisson rouge... Evolution pourrait reprendre ce schéma mille fois ressassé, mais il n'en est rien. Ce RPG nous épargne le côté dramatique et théâtral qui caractérise le genre. Evolution se destine au grand public; la trame a donc été simplifiée. On parle de scénario confetti, dans le bon sens du terme, paradoxalement. Le héros, Max, est un jeune aventurier vénal à la recherche de trésors perdus. Accompagné de ses amis, il écume les ruines des quatre coins du pays pour le compte d'une compagnie spécialisée dans les fouilles archéologiques.

HUMOUR DÉBRIDÉ, LES DOIGTS DANS LE ZEN

Élément assez rare dans un RPG, Evolution témoigne d'un humour omniprésent. Max et sa clique (Linear, Pepper, Chain et Gre) affichent un look inattendu pour des héros. Ils semblent tous issus d'une planche de dessin animé japonais avec des SD (Super Deformed) dans les rôles principaux: ils ont une grosse tête et de grands yeux expressifs (on appelle cette technique la néoténie). Leurs techniques de combat sont également particulières. Max, par exemple, a tout de l'inspecteur Gadget avec son bras mécanique multifonctions. Linear, la guérisseuse de la bande, est armée d'une poêle à frêre dévastatrice qu'elle manie avec la dextérité d'une ménagère nipponne...

On retrouve le même état d'esprit dans les attaques spéciales. Celles-ci, originales, sont souvent d'un humour décalé, pour ne pas dire caricatural. Un sort de guérison se traduit à l'écran par l'apparition de gros pansements, et une attaque destinée à endormir l'adversaire est matérialisée par une pluie de moutons roses. C'en est si drôle et agréablement surprenant qu'on se demande tout au long de l'aventure quelle forme revêtira tout nouveau sortilège acquis. Et de le lancer pour de faux, juste histoire de voir.



"Le rire est le propre de l'homme."

Nabelais

ÇA SE CORSE SUR L'ÎLE

Evolution comprend plusieurs parties. La première se déroule dans la ville, entièrement modélisée en 3D, où vous prenez connaissance des objectifs. Déplacez-vous librement à l'intérieur de la cité pour récolter un max d'infos. C'est le lieu idéal pour faire son marché (achats de vêtement, de sorts, etc.) et constituer une équipe composée, au plus, de trois membres. C'est surtout à partir de là que vous sélectionnez le lieu des fouilles.

Les recherches s'effectuent dans cinq donjons constitués de labyrinthes. Pour varier les plaisirs, chacun d'eux a été conçu sur un thème différent (les nuages, le feu, etc.). Raison de plus pour regretter que les graphismes soient aussi dépouillés... Pour rompre la monotonie des couloirs, les développeurs ont eu la bonne idée d'intégrer des pièges en masse et des passages en plates-formes. De plus, autre originalité, le beau crayon et la règle, que vous venez d'acheter pour dessiner les cartes, sont bons à jeter (désolé de vous décevoir) : la constitution des donjons est aléatoire. Chaque fois que vous entrez et sortez de l'un de ces labyrinthes, la topographie change. Seule constante dans Evolution, les combats.

Un RPG sans combat n'est pas un RPG. L'exploration des donjons est ponctuée par de nombreux affrontements contre toutes sortes d'adversaires délirants. Ces derniers ne dépareillent pas du reste du jeu. Après avoir rencontré pour la première fois Big Ben, la souris à l'oreille percée, on comprend mieux l'état d'esprit qui règne. Les monstres, qui provoqueraient habituellement les pires cauchemars, sont en fait bidonnants - ahahahahah!

Le jeu s'adressant aux débutants (dans l'univers, vaste, des RPG), le déroulement des combats s'avère très simple. La prise en main est immédiate. Les menus sont clairs et compréhensibles dès les premières secondes du jeu. Il suffit de choisir son attaque et de repérer qui, du loup, du mille-pattes, du gros poussin vert ou du zulu, réagit le mieux (celui qui se prend le plus de dégâts dans la fiole, quôa).

Au final, la linéarité du scénario, l'apparence cartoon des personnages et la relative facilité du système de combat prédestinent Evolution à un public novice, désireux de se frotter pour la première fois à un RPG. Dommage pour les férus du genre qui risquent de s'ennuyer sec... C'est cependant une aubaine qu'Ubi Soft, éditeur français de surcroît, ait décidé de tenter l'aventure sur Dreamcast. La ludothèque de la console 128 bits ne doit pas se limiter à des jeux d'arcade "quick play". ■

- 4> Ce vil personnage a de grands projets pour Linear, votre copine.
- 5> Max passe à la vitesse lumière.
- 6> Toi, tu vas passer à la casserole.
- 7> Il y a de l'Urgo dans l'air.
- 8> Elle est touchée par la grâce. Amen.
- 9> L'atmosphère est électrique. Monsieur 100 000 volts n'est pas loin.
- 10> Chaque attaque spéciale nécessite un certain nombre de points de magie.
- 11> Ce petit tourbillon bleu est votre salut. Il indique un point de sauvegarde.

Jouabilité 8/10

Le déplacement des personnages est aisé, et les phases de combat ne requièrent pas de maîtrise particulière.

Graphisme 8/10

Il colle parfaitement à l'esprit du jeu.

Son 7/10

On n'a pas envie de le couper après 15 minutes de jeu, c'est rare.

Durée de vie 7/10

Tout dépend du niveau du joueur. Les débutants en auront pour leur argent, les autres... Davantage de donjons et des décors plus variés auraient été bienvenus.

CONSEIL

Pour éviter les pièges dans les donjons, longez constamment les murs. Cette tactique en empêche certains de se déclencher et, par conséquent, vous évite de perdre inutilement de la vie.

MDK 2

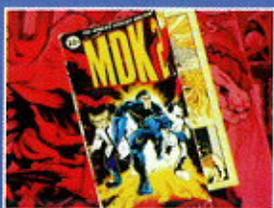
MDK pour Murder Death Kill, deuxième édition. Le titre est éloquent et évocateur. Kurt Hectic, le héros (et accessoirement homme à tête de stylomine; matez les photos), revient en pleine forme. Il est assisté d'un chien et d'un scientifique zinzin. Attention, jeu maboule – comme le docteur.

par Frédéric Danilewsky



DU JEU VIDÉO AU CELLULO

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il n'existe pas de bande dessinée de MDK 2. Après vérification, les dessins, qui illustrent les écrans de chargement, sont l'œuvre des développeurs. Ces derniers ont voulu rendre hommage aux comics américains en imaginant leur héros sur papier.

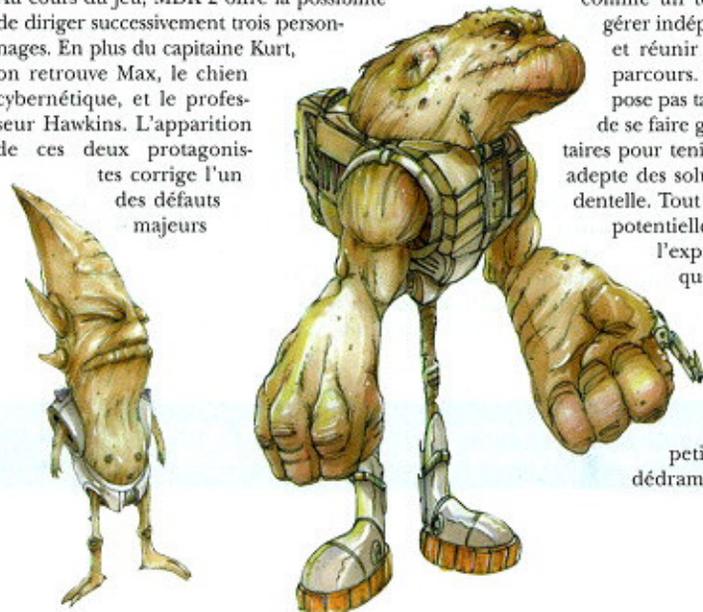


- 1> Heu, je peux prendre la parole?
- 2> Bonjour! Vous êtes nouveau dans le coin?
- 3> Le tout dernier modèle de l'étoile noire.
- 4> Une petite bombe à neutrons, et voilà le résultat.
- 5> Mais pourquoi tant de haine? Non, nous ne sommes pas laids!

Toujours vêtu de son incomparable costume futuriste, Kurt, mercenaire au grand cœur et à la gâchette facile, reprend du service pour sauver, une fois n'est pas coutume, la Terre. L'aventure débute précisément là où se clôt le premier MDK, dont l'histoire est retracée dans une BD très réussie, du style comics US. De quoi apprécier "l'originalité" de l'intrigue: malgré leur défaite, les aliens revancharde de MDK n'en finissent plus d'envahir la planète. Accompagné d'un duo complètement loufingue, Kurt se lance à corps perdu dans le tumulte.

LE CLUB DES TROIS

Au cours du jeu, MDK 2 offre la possibilité de diriger successivement trois personnages. En plus du capitaine Kurt, on retrouve Max, le chien cybernétique, et le professeur Hawkins. L'apparition de ces deux protagonistes corrige l'un des défauts majeurs

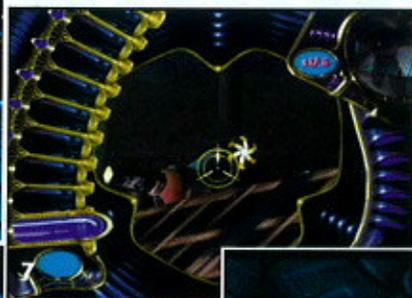


du premier MDK (sorti sur PC et consoles): l'action est non-stop et beaucoup plus diversifiée. Les phases de jeu avec Kurt s'apparentent à de la plate-forme/action. Tel un couteau suisse vivant, le héros utilise toutes les fonctions de sa combinaison cybertruc pour anéantir l'ennemi (des gadgets à faire pâlir de jalousie James Bond en mission) comme son parachute, mais aussi – et surtout – son système de visée avec zoom intégré.

Le professeur Hawkins est le cerveau de la bande. Il met à contribution ses méninges (les vôtres, de fait) pour résoudre des petits puzzles. Ce Mac Gyver en blouse blanche utilise tout ce qui lui tombe sous la main pour fabriquer des armes aussi farfelues que puissantes comme un toasteur nucléaire. Pour cela, il faut gérer indépendamment les mains du personnage et réunir quantité d'objets disséminés sur le parcours. Max, le gentil toutou mutant, ne se pose pas tant de questions. Il a jugé plus efficace de se faire greffer une paire de pattes supplémentaires pour tenir quatre flingues simultanément. Cet adepte des solutions expéditives ne fait pas dans la dentelle. Tout ce qui passe à sa portée est une cible potentielle. Inconditionnel d'Audiard, il adule l'expression: "Éparpiller façon puzzle aux quatre coins de Paris."

HISTOIRE D'EN RIRE

L'atout majeur de MDK 2 réside dans l'humour omniprésent qui survient sans prévenir. L'aventure est entrecoupée d'une multitude de petites scènes cinématiques destinées à dédramatiser les situations les plus angois-



"Nous venons en paix."

Un extra-terrestre hypocrite

pour ne pas balancer sa Dreamcast par la fenêtre! Il n'est pas rare de recommencer une dizaine de fois un passage avant de continuer, et ce, dès le premier niveau. Le plus bel exemple est le premier boss. Le secret pour le vaincre? Il faut être en mouvement constant. Usant! Ajoutez à cela une jouabilité déroutante, et vous obtenez un soft parmi les plus hard jamais vus. On sent l'influence du PC; les déplacements s'effectuent à l'aide des boutons, alors que le stick analogique sert à viser. Maîtriser les mouvements de Kurt relève du vrai challenge. Cumulé à la difficulté trop élevée du soft, ce défaut (dans la jouabilité) réduit d'autant l'intérêt du jeu.

Restent les graphismes et l'animation franchement top et, le gameplay, savamment varié. On passe d'un niveau en plein air en 3D à un Shoot them up en 2D où le joueur pilote une fusée traversant une pluie d'astéroïdes... Les amateurs reconnaîtront la patte si originale de Shiny Entertainment. Le studio de développement californien de David Perry, maître ès jeux vidéo depuis plus de dix ans (il a signé Aladdin et Earthworm Jim sur Megadrive), est à l'origine de MDK 2. Bioware s'est chargé de l'adaptation sur Dreamcast. Dommage que la beauté fabuleuse des décors et des paysages futuristes présents dans les neuf niveaux soit mise au second plan, tant il faut se concentrer pour venir à bout d'une épreuve. ■

6> C'est dans ces moments-là qu'on apprécie de posséder une Dreamcast.

7> Le viseur de Kurt permet de zoomer vingt fois sans la moindre pixelisation.

8> Il a comme un petit air de Pancho Villa et Rambo réunis.

9> Un petit coup de jetpack pour s'envoler vers de nouveaux ennus.

10> Il ne faut pas abuser des champignons... de Paris.

11> Puisqu'on vous dit de ne pas insister!

12> Cinq heures après avoir inséré le CD dans la console, le premier boss est enfin dead.

13> Ce laveur de carreau vous nargue de l'autre côté de la vitre.

14> Reviens, t'as oublié ton parachute!

15> La mort d'un héros sous les spotlights.

Jouabilité 6/10

Un temps d'adaptation est nécessaire avant de pouvoir manier à la perfection les personnages.

Graphisme 8/10

C'est beau et plein d'effets spéciaux.

Son 8/10

De la techno à fond et de la bonne musique qui réveille.

Durée de vie 7/10

Les niveaux ne sont jamais les mêmes. Les objectifs changent en fonction des personnages. Celui qui le termine en 10 heures me téléphone immédiatement.

santes. On atteint ainsi, parfois, le summum du surréalisme lors des séquences de transition. Les ennemis ne sont pas en reste non plus. Ils sont tous à la limite du ridicule, voire du grotesque, dans leur look et leurs attitudes. On peut être un envahisseur sanguinaire et aimer se fendre la pipe! Ils affichent des expressions souvent cocasses. Certains se moquent de vous en dévoilant les parties les plus charnues de leur anatomie. D'autres vous narguent d'un signe de main tout en sautillant. Vous avez dit surréaliste?

TOUS À VOS CLAVIERS...

MDK 2 porte bien son nom. Murder Death Kill, c'est un peu le châtement que l'on a envie de faire subir aux programmeurs pour avoir collé au jeu un tel degré de difficulté. Chaque niveau est une torture pour les nerfs. Une bonne dose de sang-froid est indispensable

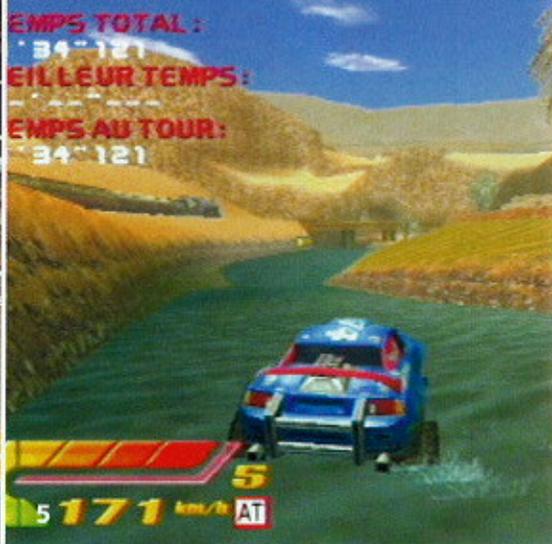
CONSEIL

Pour survivre à cet enfer de feu et d'acier, ne restez jamais immobile. Cette petite faiblesse vous perdra. Les boss, en particulier, n'hésitent pas à vous couvrir de missiles, dès que vous faites du surplace.

4 WHEEL THUNDER

par Frédéric Danilewsky

Boostés par une rude concurrence, le développeur bordelais Kalisto (Nightmare Creatures 2) et l'Américain Midway (Hydro Thunder) ont conjugué leurs efforts pour concevoir un jeu speed, beau et divertissant. Nul ne s'attendait ici à prendre autant son pied. Une agréable surprise, par conséquent.



- 1> Avec l'argent gagné en cours de championnat, vous améliorerez à loisir la déco et les performances des bolides.
- 2> La pilule du bonheur plus performante que le Viagra.
- 3> Aucun ralentissement, même en mode Deux joueurs.
- 4> Les circuits in-door sont également très riches en "rebondissements".
- 5> Rien n'arrête ces voitures; elles peuvent "rouler" n'importe où.

COMME UN AVANT-GOÛT DE...

Nous nous adressons à tous les impatients qui n'en peuvent plus d'attendre les sorties sur Dreamcast des très "chauds" Quake 3 et Half Life. Le développeur Kalisto a pensé à eux en concoctant un mode Spécial qui permet de retrouver toutes les options réseau habituellement disponibles dans les quake-like. Vous pourrez ainsi vous défouler grâce aux modes Bombe, Bombe Course, Ballons et Tag. Chacun de ces modes est, bien entendu, jouable à deux simultanément. Tous à vos mitraillettes... Pardon, à vos volants!

Pressenti un temps comme une simulation de rallye, c'est finalement sous forme d'un jeu de course "off road" que 4 Wheel Thunder voit le jour. Petit rappel pour ceux que le terme "off road" rebute autant qu'un long discours sur la fission nucléaire: les épreuves se déroulent sur des circuits excessivement chaotiques, composés d'étendues de sable et de caillasses. Tout l'inverse de la formule 1! Pour être certain de se démarquer des produits du même style, Kalisto a réalisé un soft ultra complet, débordant d'options et de modes de jeu. On s'en convainc en parcourant l'écran des menus. Commencez par sélectionner le mode de jeu qui vous branche. Vous avez le choix entre un mode Entraînement, Arcade, Championnat, Spécial et Deux joueurs (en écran séparé). Rien de très novateur jusqu'ici... Nous y arrivons: l'adrénaline commence à monter à partir de maintenant.

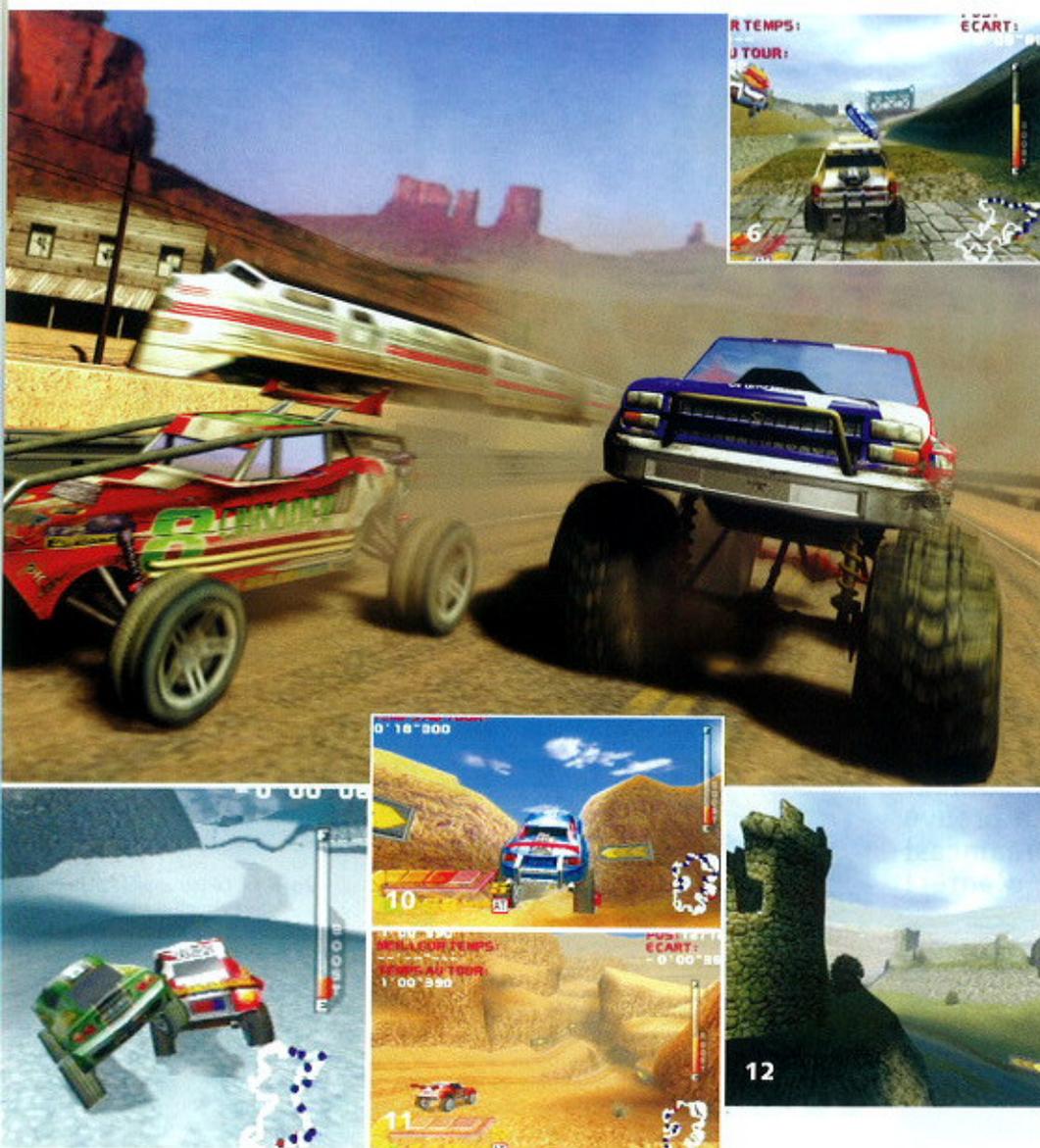
LE GARAGE DU PARIS-DAKAR

Il est impératif de passer par le garage pour choisir un véhicule. 4 Wheel Thunder propose une huitaine de bolides de base. Viennent s'y ajouter d'innombrables voitures bonus réparties en

plusieurs catégories. Selon votre sensibilité, vous ferez la main sur une jeep, un hummer, un buggy et une voiture "off-road". Mad Max en herbe, réjouissez-vous, car il est possible d'améliorer à loisir les performances et le look de votre char moderne. Grâce à l'argent gagné en mode Championnat, ajouter des barres de renfort en acier et autres gadgets, comme des autocollants, ne tient pas du miracle, au contraire. Le comportement et les réactions des véhicules diffèrent légèrement, mais le maniement reste globalement intuitif. N'oublions pas que 4 Wheel Thunder a été conçu avant tout comme un titre 100 % Arcade. Ne vous attendez pas à une simulation réservée aux inconditionnels des quatre roues! Ici, la vitesse prime sur les règles de dynamique et d'inertie.

À ce propos, un petit éclaircissement s'impose sur le titre du jeu. Celui-ci, loin d'être anodin, a été mûrement réfléchi: 4 Wheel Thunder est affilié au jeu Hydro Thunder. Ces deux titres, bien que développés par des équipes distinctes, sont édités par Midway (auquel on doit le génial Ready 2 Rumble), vous voyez le rapport.





“Rien ne sert de courir, il faut booster à point.”

Jean de la Taine-Font

Sous l'influence de Midway, Kalisto s'est inspiré du concept d'Hydro Thunder. Sauf que, dans le cas présent, la terre ferme a supplanté l'eau et, les voitures, les offshores. Certains éléments de jeu propres à Hydro Thunder ont été également transposés dans le 4 Wheel. Prenez le boost à la nitro par exemple. Les trajets en sont parsemés, récupérez-les pour passer la ligne d'arrivée au plus vite. C'est là que le mot "thunder" ("tonnerre" en français) prend tout son sens. Lorsque le boost est actionné, la sensation de vitesse est multipliée par deux... Et, détail qui a son importance, les véhicules deviennent incontrôlables!

FREE LIKE A BIRD

Les circuits sont parfaitement adaptés au style de conduite. Très larges, ils confèrent une véritable sensation de liberté. Les voitures sont rarement freinées, voire stoppées, dans leur course par les bas-côtés. On parcourt le plus souvent des espaces ouverts. Par endroits, les portions de route dépassent les 200 mètres de large! De la même façon, les circuits sont très grands. Ils sont remplis de bosses – ces tremplins naturels – et de raccourcis. Malgré les panneaux indicateurs, il arrive

qu'on se perde et qu'on reparte dans le mauvais sens. Les développeurs nous ont concocté une vingtaine d'épreuves divisées en plusieurs catégories. On dénombre au total 10 circuits en extérieur (dont 8 variantes avec des intempéries), 6 in-door et 4 arènes pour le mode Deux joueurs. Le décor de chaque circuit s'inspire d'un pays particulier; il dégage une ambiance qui lui est propre. La palme revient, à notre avis, au circuit du Far West. On se croirait dans un vrai western spaghetti à la Sergio Leone.

Côté technique, pas de reproche. Les graphismes sont splendides; ils sont même trop lisses, parfois. En fait, après y avoir consacré plusieurs heures, nous émettrions une seule critique. Elle concerne les adversaires. Si le jeu gère simultanément 11 concurrents, le moteur graphique ne suit pas. En clair, il lui est impossible d'afficher plus de trois bolides au même moment. Du coup, on se sent un peu seul. Autre problème: ce défaut limite les concurrents en terme d'intelligence artificielle. Ils sont répartis le long du circuit et se suivent en file indienne. Bonjour le manque de challenge! Davantage de résistance aurait été bienvenue. Domage, car cela gâche grandement le plaisir. ■



- 6> Plus que 11 concurrents à passer et c'est la victoire.
- 7> L'hélicoptère surveille votre position. C'est pas brillant!
- 8> Difficile de trouver sa route dans cette tempête de sable.
- 9> Allez, sois sympa, rien qu'un petit bisou.
- 10> Je suis l'homme qui tombe à piiliccc...
- 11> À vous de choisir le meilleur chemin, en sachant qu'ils mènent tous à Rome.
- 12> Fais tes bagages darling, on s'casse en vacances.
- 13> J'ai jamais aimé le nombre 12.

Jouabilité 8/10

Les voitures dérapent et réagissent au doigt et à l'œil.

Graphisme 8/10

Un des points forts du jeu. Les décors sont agréments de petites animations.

Son 5/10

Le bruit du moteur est un ronron qui se laisse entendre.

Durée de vie 7/10

Les nombreux modes de jeux assurent à 4 Wheel Thunder une durée de vie confortable. Un excellent jeu d'arcade malgré le manque de challenge par moments.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE CONTRE TECH ROMANCER

par Nathan Dayspring



Capcom n'en finit plus de piocher dans un catalogue très fourni en jeux de baston. Ne vous méprenez pas : bien que méconnus, les deux titres testés présentement ne sont pas des ersatz de Street Fighter. Ce comparatif haut en couleur le confirme. La preuve également que la Dreamcast a une pêche d'enfer !



Jojo 1> Le jeu abonde d'attaques très visuelles comme celle-ci.
Jojo 2> Prends-toi mon "standd" dans la fiole !

LE PLEIN DE BONUS

Un éditeur ne peut pas se contenter d'une "bête" adaptation. C'est pourquoi Jojo et Tech Romancer bénéficient de suppléments plus ou moins intéressants suivant les cas.



Jojo est livré comme une compil de deux jeux. Capcom a inclus la version originale du jeu qui comprend moins de personnages et de décors.



Tech Romancer offre, quant à lui, des dessins animés originaux, des mini-jeux et des courtes séquences en images de synthèse.

Nul doute que Capcom est le plus gros producteur de jeux de baston sur DC. L'éditeur/développeur nippon ne se contente pas de lancer un titre par an, contrairement à Sega (Virtua Fighter 3tb), à Namco (Soul Calibur) et à SNK (la saga King of Fighters). Prolifique, Capcom inonde les bacs dès que l'opportunité se présente. Après Street Fighter Alpha 3, c'est au tour de Tech Romancer et de Jojo's Bizarre Adventure de voir le jour en France. Joie non dissimulée pour le fan, mais supplice pour le portemonnaie. Bonjour, le dilemme. Interrogeons le cochon-tirelire : il n'est pas du tout partisan de se manger un gros coup de marteau et de libérer autant de cash d'un bloc ! Il en couine de peur. "Pourquoi ne pas réaliser un test comparatif", s'est-il exclamé. L'idée étant bonne, c'est ce que nous proposons, d'autant que les deux jeux ont peu de points en commun (le genre et l'éditeur exceptés) ; ils ne seraient donc pas destinés au même public.

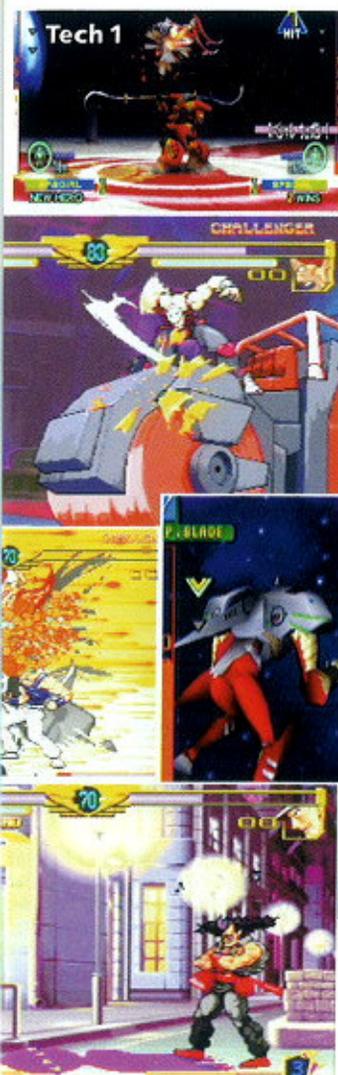
UN MANGA MÉCONNU EN FRANCHE-COMTÉ

Jojo's Bizarre Adventure est adapté d'un célèbre manga intitulé "Jojo no Kimyô na Bôken". Son auteur, Araki Hirohiko, a imaginé une saga qui s'étend sur plus d'une soixantaine de volumes, avec des héros qui évoluent sur plusieurs générations. Capcom a trouvé assez de matière, semble-t-il, pour faire du héros de la troisième génération, alias Kujô Jôtârô, son combattant principal. L'éditeur s'est, de plus, inspiré d'un univers original, violemment bigarré, qui diffère de Jojo des autres jeux de combat en 2D.

Synopsis : Jôtârô est en prison et s'y trouve fort bien. Nourri, logé, blanchi, que demande le peuple ! Mais des individus, qu'on ne connaît ni d'Adam ni d'Ève, le forcent à s'en évader. Une fois dehors, Jôtârô comprend vite qu'il a une mission à accomplir qui le conduira devant le machiavélique Dio. Jôtârô rencontrera sur son chemin des alliés de poids comme Kakyôin et Jean-Pierre Polnareff. Voilà pour le scénario. Le système de combat diffère de ce que l'on a coutume de voir dans un jeu de bourre-pifs en 2D. Tous les participants sont affublés d'un "standd", sorte de spectre qui apparaît en arrière-plan sur simple pression du bouton adéquat. Son efficacité, lors d'un affrontement, est plus que variable. La conversion de ce soft originaire des salles d'arcade a été parfaitement maîtrisée. Pour les amateurs, Jojo's Bizarre Adventure est la première adaptation d'un jeu CPS3 (nom de la carte d'arcade) de Capcom sur Dreamcast.

LA VALSE DES ROBOTS

Tech Romancer provient aussi du monde de l'arcade. Ce jeu est sorti au pays du soleil levant sous le titre de "Chôkôsenki Kikaidô". Rien à voir avec Jojo : Tech Romancer est en 3D et profite d'une approche du genre plutôt innovante. L'intégralité des protagonistes sont des robots issus de l'imagination de Kawamori Shôji et du studio Nue. Ce studio de création a non seulement signé le design des "mechas" (nom donné à des robots gigantesques) de la série animée "Robotech", mais aussi conçu celui des légendaires engins de "Ulysse 31".



- Tech 1**> Ce "moulin à vent" absorbe les adversaires. Damned!
- Tech 2**> Oh, un croisement entre Ultraman et Evangelion.
- Tech 3**> L'un des personnages cachés se nomme Jin Saotome (et son robot).
- Tech 4**> Mieux que Dragonball!
- Tech 5**> Final Attack dans le cosmos...
- Tech 6**> On ne peut placer sa Final Attack qu'une seule fois, mais quelle classe!

"Si, moi, j'ai changé et que vous avez changé, alors tout le monde peut changer..."

Sylvester Stallone dans "Rocky IV"

- Jojo 3**> Dio est quasiment immortel. En plus, il s'acharne à la tractopelle sur son adversaire.
- Jojo 4**> Contre les plus gros "volatiles", on a recours aux grands moyens.
- Jojo 5**> Alesi dispose du pouvoir de transformer ses ennemis en SD.

Sans être des robots issus de séries ou de films connus, ceux de Tech Romancer sont tous plus ou moins affiliés au folklore populaire et à la culture du Japon. Leur design s'inspire de mangas comme "Gundam", "Macross", voire de "Goldorak" (de Go Nagai) itself. Le résultat est proprement hallucinant. Le gameplay est, à l'inverse de Jojo, extrêmement "bourrin". On utilise deux boutons d'action, parfois simultanément, pour générer les combos. Les autres touches du pad contrôlent les objets en votre possession, le saut et la garde. La 3D confère une simili-liberté de mouvement dans les niveaux. Il est possible, par exemple, d'écraser gaiement des villes. Et qu'y a-t-il de plus réjouissant que de broyer une paisible métropole? Graphiquement, les concepteurs ont sensiblement amélioré la finesse des paysages comparée à celle de la version arcade. Il faut bien avouer que celle-ci date un peu. Quant aux voix digitalisées, celles-ci sont tout bonnement canon, en particulier dans le mode Scénario.

FINAL ROUND, READY... GO!

Que choisir? Les deux softs restent très fidèles aux versions d'origine; on note même un mieux dans le cas de Tech Romancer. En théorie, par conséquent, si vous avez

CONSEIL

Dans Tech Romancer: apprenez à utiliser au mieux les power-up, c'est primordial.
Dans Jojo's Bizarre Adventure: méfiez-vous des ennemis de petite taille, surtout des toutous (à priori) sans défense.

casqué des dizaines de francs dans une salle d'arcade pour y jouer, vous serez comblés. Pour les différencier, nous nous sommes penchés sur la durée de vie et les éléments de bonus proposés dans chaque titre. Surprise! Tech Romancer ravira les inconditionnels de Power Stone qui ont pris leur pied en téléchargeant des mini-jeux dans leur VM. Des options similaires y sont disponibles. On y trouve également pléthore d'armes à maîtriser, servant à se mettre allégrement sur la poire. Les atouts de Jojo's Bizarre Adventure résident dans le nombre de guerriers à commander, même cachés. Le soft en regorge. De plus, le gameplay conviendra parfaitement aux fans purs et durs des jeux de baston plus "classiques" développés par Capcom depuis des lustres, à l'instar de Street Fighter.

Conclusion, voici deux excellents jeux destinés à un public de joueurs avertis. Leur look typé "manga" devrait en rebuter plus d'un, hélas, bien que nous n'ayons rien à leur reprocher techniquement. Entre Jojo's Bizarre Adventure et Tech Romancer, notre cœur balance... Nous avons, néanmoins, mieux noté Tech Romancer, préférant ce jeu intuitif et plus original dans le concept (des "mechas" qui se tapent sur le ciboulot jusqu'à finir à la casse) que la majorité de la production du genre. À bon entendre... ■

JOJO'S ADVENTURE

Jouabilité 7/10

Impeccable. On notera juste que c'est un peu bourrin (mais ô combien jouissif!).

Graphisme 6/10

Une adaptation très honnête d'un jeu d'arcade qui peut pourtant paraître vieillot.

Son 6/10

Bruitages et voix digitalisés de qualité. On aurait aimé davantage de punch.

Durée de vie 5/10

Seul, malheureusement, on en a vite fait le tour, malgré la présence d'une multitude de combattants à choisir.

TECH ROMANCER

Jouabilité 7/10

Il faut passer un certain temps à s'entraîner avant de maîtriser tous les coups.

Graphisme 7/10

Les polygones, qui composent les robots, sont plus lisses. Mieux que l'arcade.

Son 7/10

Des génériques typiquement nippons sont présents. Avis aux amateurs.

Durée de vie 7/10

On ne s'en lasse pas facilement, merci aux différents modes de jeu.

Genre Shoot them up	Nombre de joueurs 1 à 4	Disponibilité Maintenant	Éditeur Sega	Accessoire VM, Pack Vibration	Note d'intérêt Dreamcast Mag 4
------------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------	----------------------------------	-----------------------------------

Site V
www.argonaut.c

RED DOG

par Mehdi Gauvin

Propriété : jeu de tanks futuriste en 3D.
Nom de code : Red Dog. Signe particulier :
Shoot them up coloré et "bourrin" qui fait
voir la vie en rouge. Malgré un postulat
alléchant, Red Dog n'est pas le hit annoncé.
Pas vraiment hot dog (plutôt tiède, même)!



Passons rapidement sur le mode Multi-joueurs vu cent fois ailleurs et en mieux. Jusqu'à quatre participants s'en mettent plein la poire (et le citron, aussi) dans des arènes closes. Techniquement, rien à redire : c'est fluide et rapide. Les modes de jeu se multiplient à l'envi, du Deathmatch au Tournoi en passant par les modes KO et Flagrunner (le premier à mettre la paluche sur un drapeau remporte la victoire). Ce luxe d'options non négligeable est malheureusement contrebalancé par un intérêt ténu et des affrontements rarement fun. Même à quatre simultanément, Red Dog manque de pêche. On s'amuse, certes, mais pas plus d'une demi-heure. La faute aussi à des bruitages loin de tout péter et des problèmes de maniabilité irritants à la longue. Impossible par exemple de locker ses ennemis. Dans le feu de l'action, la cible qui sert de repère voltige en tous sens, rendant délicat le moindre tir précis. Seuls les joueurs dotés d'un sérieux instinct de tueur, en plus d'avoir été bénis par Dame Chance, s'en sortiront avec tous les honneurs.

SIMPLY RED DOG

Le principe du mode Solo est limpide. Aux commandes d'un mini tank monté sur pneus, l'objectif est de tout détruire sur votre passage. Pas de blabla, rien que de la boucherie ! "Les zestraterrestres, y z'ont envahi la planète", alors il s'agit de ne pas faire dans la dentelle. De prime abord, les déplacements du véhicule s'effectuent sans peine (contrairement au ciblage). Profiter

des dénivellations du terrain et de la végétation pour shooter l'adversaire à distance serait une tactique envisageable. Mais, pour les raisons évoquées ci-dessus (pas de lock et un viseur glissant comme une savonnette), la jouabilité quasi déplorable rend presque vaine toute stratégie ; d'autant que les aliens ayant tôt fait d'attaquer par grappes serrées, échapper à un funeste destin relève de l'exploit.

Red Dog avait pourtant tout pour lui : un principe simple mais accrocheur, une réalisation technique correcte, en 3D et dénuée de clipping (notons toutefois l'animation pitoyable des araignées et autres gugusses à mitrailler). À l'arrivée pourtant, nous sommes en présence d'un produit trop calibré pour séduire franchement, et trop sage pour retenir l'attention. Problème d'ambiance, problème d'âme – et de jouabilité ! Red Dog voit son capital sympathie baisser à la vitesse de l'éclair après seulement quelques heures de jeu. Les aficionados adhéreront peut-être au concept de ce soft, les néophytes, quant à eux, resteront sur leur faim. Avis aux amateurs ! ■



- 1> Vous comprendrez très tôt que l'utilisation du bouclier est primordiale pour rester en vie.
- 2> Pourtant bien réalisé, le mode Multi-joueurs manque singulièrement d'intérêt.
- 3> Que d'explosions ! Mais on s'ennuie quand même.
- 4> Rencontre avec un boss piteusement animé. Bouhhh, j'ai peur !
- 5> À quatre, les combats en Deathmatch restent fluides.

Jouabilité 4/10

La prise en main est plus que délicate. Il faut se faire au ciblage aléatoire des ennemis.

Graphisme 7/10

L'un des rares crédits à apporter à Red Dog. Sans atteindre des sommets, les décors sont plutôt soignés.

Son 5/10

Une soupe techno indigeste, des bruitages limités à leur plus simple expression. Le minimum syndical.

Durée de vie 3/10

Le mode Multi-joueurs n'y fait rien. Red Dog est trop limité dans le gameplay. Pas si mal foutu, voire assez beau, mais pas fun pour un sou, Red Dog nous a déçus.



CONSEIL

Évitez la vue subjective qui flanque le mal de l'espace – ou alors, prévoyez des sacs plastique !

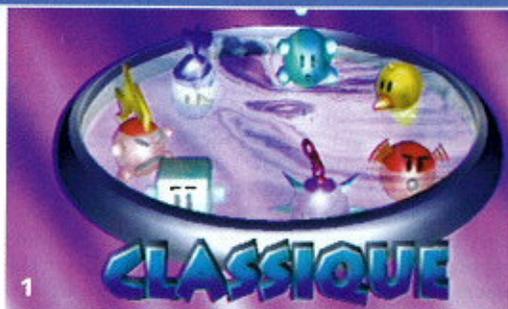
WETRIX

+



par Frédéric Danilewsky

Il existe dans la vie d'un testeur de jeux de grands moments de solitude dignes des plus grandes tragédies shakespeariennes. C'est un fait avéré et étudié par les plus hautes instances de l'hôpital Sainte-Anne... Fort heureusement, nous avons trouvé le remède anti spleen : il se nomme Wetrix +.



Attiré par des bruits étranges venant de la salle de test, mon rédac' chef bien-aimé se présente devant moi pour me poser la question fatale: "Keskecöksetruc?" La réponse fuse: "Je n'en ai pas la moindre idée; en tout cas, c'est coloré." C'est aussi super accrocheur... Les règles de Wetrix + sont simples; elles demandent néanmoins une dizaine de minutes d'attention pour en comprendre toutes les subtilités. Ce puzzle-game mérite bien son appellation. Il détourne les règles du légendaire Tetris pour en faire un titre fun et délirant.

Le pays de Wetrix + est plutôt "humide". Votre objectif est de placer des formes géométriques en 3D, tombant du haut de l'écran sur un plateau, pour former des retenues d'eau. Vous construisez des petits lacs, et avec les briques nécessaires aux barrages, vous évitez à l'eau, tombant du ciel en alternance, de sortir du plateau. Chaque goutte de liquide perdue tombe dans une jauge placée à droite de l'écran. De son niveau de remplissage dépend votre bonne "santé": vous buvez la tasse quand la jauge est pleine. Bien entendu, il y a de nombreux pièges. Des bombes viendront perforer le fond des lacs par exemple. Quant aux glaçons, les boules de feu et autres petites plaisanteries orchestrées par les développeurs, nous vous laissons imaginer leurs effets pervers sur votre château de cartes virtuel.

CONSEIL

Laissez toujours un petit coin libre sur le plateau (de 4 ou 5 carrés de superficie): vous y laisserez tomber les bombes.

ENTREZ DANS LA TRANSE

Wetrix + se situe en marge de la production habituelle sur DC. Nous sommes loin de l'image de fin du monde de *Zombie Revenge!* Au contraire, le graphisme donne plutôt dans le style "bouée en forme de canard et bonnet de bain à fleurs". D'ailleurs, la récompense ultime pour vos efforts n'est autre que l'apparition d'un petit canard en plastique patageant dans une mare sous un bel arc-en-ciel. Ce n'est donc qu'après avoir appréhendé les règles du jeu que l'on se rend compte de son potentiel. Hypnotique est le terme qui le qualifie le mieux (dans le bon sens du terme). De fait, l'interface a été conçue comme un rêve psychédélique. Wetrix offre un florilège de couleurs vives et flashy. Le plateau de jeu se trouve sur fond de clip techno. Le tout est agrémenté de bruitages marrants, composés de "glou-glou" et de "coin-coin". Si vous êtes las des plaisirs du joueur solitaire, un mode Deux joueurs, plutôt réussi, permet également de se lancer à la conquête du canard suprême! Gare à l'accoutumance! ■

- 1> Ces petits personnages deviendront vite votre pire cauchemar.
- 2> Un tremblement de terre réduit tout à néant. Snif!
- 3> Le lac est assez profond; un canard a logé domicile dans votre bassin.
- 4> Construisez des retenues d'eau.
- 5> Un tableau que vous verrez malheureusement souvent.

Jouabilité 8/10

On déplace le stick à droite et la petite brique va à droite. Pour aller à gauche, c'est la même chose.

Graphisme 7/10

Un vrai feu d'artifice. Les couleurs explosent à la figure. On se croirait en rave.

Son 7/10

Les bruitages, mignons, sont vraiment délirants.

Durée de vie 7/10

Celle-ci dépend de vos nerfs et de ceux de vos potes que vous aurez entraînés avec vous dans ce jeu infernal. Wetrix + est très attachant.

Genre Action 3D	Nombre de joueurs 1 à 4	Disponibilité Maintenant	Éditeur Infogrames	Accessoires Pack Vibration, VM	Note d'intérêt Dreamcast Mag 4
--------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Site W
www.slavezero.com

SLAVE ZERO



Il y a des jeux qui donnent envie d'y jouer à la seule vue des photos. On y devine une action trépidante, des ennemis à la hauteur et une réalisation avec quantité d'effets spéciaux. Ne vous y fiez pas : Slave Zero est à des années-lumière de tout cela !



Dans un futur assez éloigné, un méchant businessman a pris le pouvoir. De son complexe militaro-industriel, il dirige le monde avec cruauté. Mais c'est sans compter sur les Gardiens, groupe de rebelles qui s'est mis en tête de le détrôner. Devinez quoi : vous en faites partie ! Vous incarnez un mutant, 50 % humain, 50 % robot, soit 100 % Robocop de 20 mètres de haut. Votre nom : Slave Zero. 16 niveaux vous attendent dans ce jeu plutôt orienté "shoote-moi tout", avec le personnage vu de dos. Le z'héros accomplit toutes les actions classiques dans ce type de soft ; il se déplace latéralement, saute et recule à loisir. La vue subjective est gérée

par la commande analogique. Tel Goldorak, Slave Zero utilise deux armes en même temps. Les amoureux de Doom-like pourront choisir de jouer en caméra subjective ; les commandes restent identiques, seule la vue change. Le jeu offre, enfin, la possibilité de s'affronter à quatre simultanément en écran splitté.

Quel dommage que de gros défauts handicapent le jeu ! La précision du viseur laisse à désirer. Avant de pouvoir toucher un ennemi, il faut rectifier le tir plusieurs fois (et donc risquer d'être touché). Les déplacements sont lents. L'action est répétitive et barbant... Restent des effets de lumières et d'explosions assez jolis. C'est loin d'être suffisant. ■ D. L. G.

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

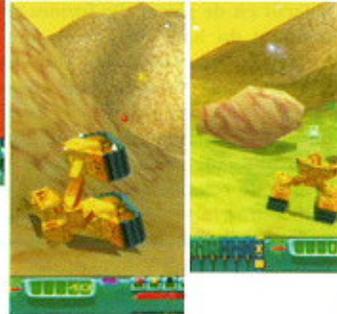
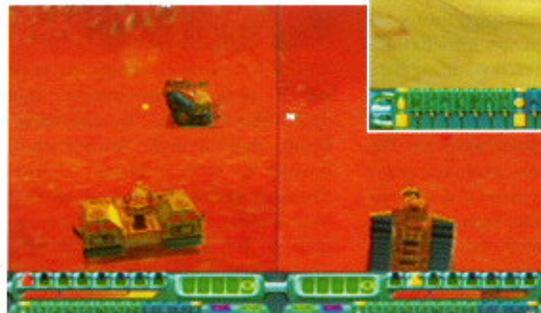
Genre Action 3D	Nombre de joueurs 1 à 2	Disponibilité Maintenant	Éditeur Take 2	Accessoire VM	Note d'intérêt Dreamcast Mag 4
--------------------	----------------------------	-----------------------------	-------------------	------------------	-----------------------------------

Site V
www.take2games.com

WILD METAL



Ce n'est un secret pour personne, la Dreamcast est une console facile à programmer. Dur de résister à la tentation d'adapter des jeux PC sans apporter d'amélioration. Shoot bas de gamme, Wild Metal ne fait pas exception à la règle, au grand dam de tous ici.

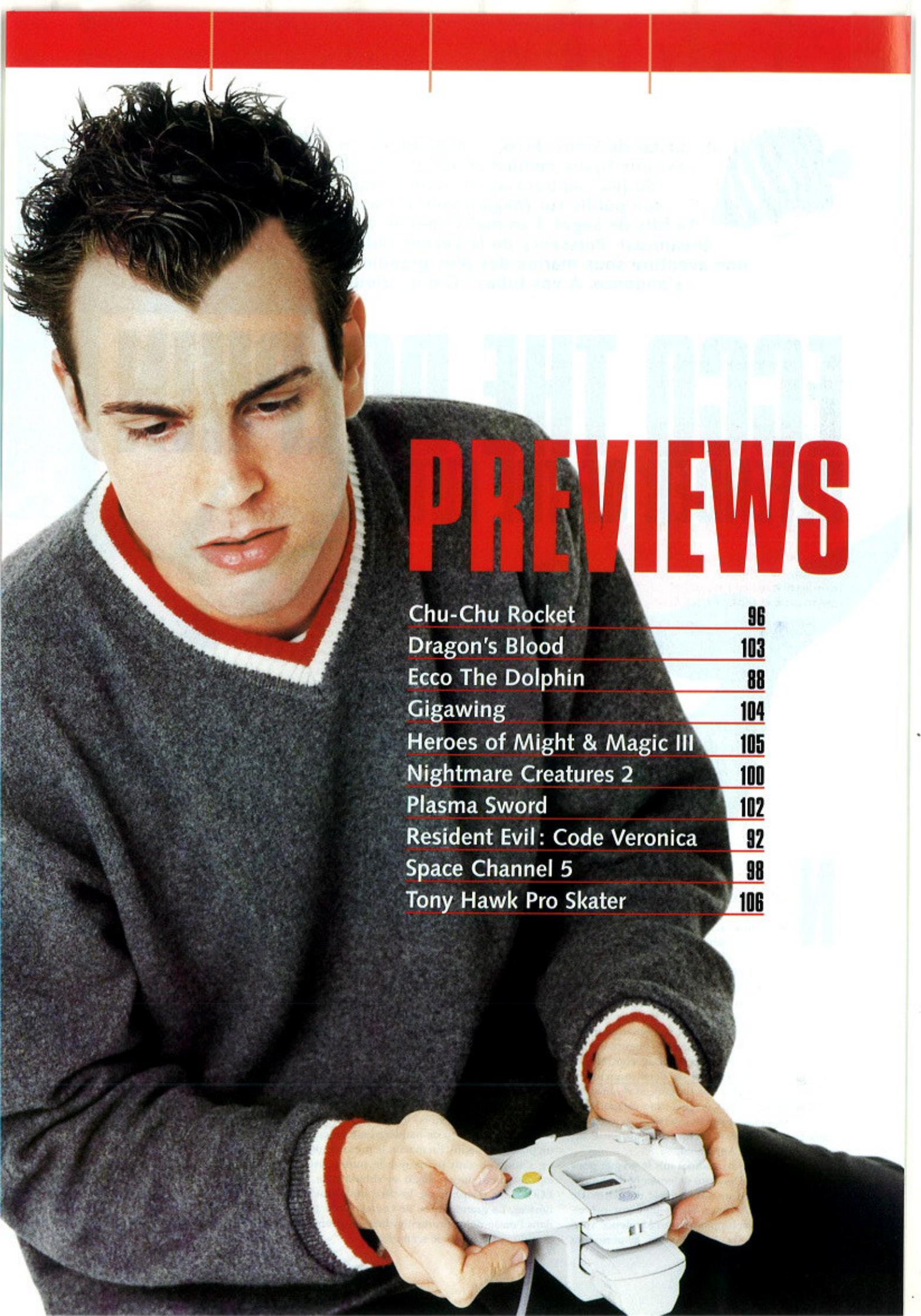


On dit parfois que les jeux de concept simple sont les plus réussis. Ne croyez pas toutes les aneries balancées dans la presse ! Ce n'est pas toujours vrai. Pour preuve : Wild Metal. Ce jeu vous place aux commandes de tanks petits et mignons. Lâché dans une arène, vous avez pour objectif de détruire tous vos opposants en larguant missiles et autres bombes nucléaires. Le dernier véhicule resté entier est déclaré vainqueur. Tout cela se montre amusant sur un ou deux niveaux. Après, la linéarité de l'action enlève tout le charme. Et ce ne sont pas les quelques armes supplémentaires, gagnées au gré de la

progression, qui relèvent le tout. Encore moins les arènes d'une austérité de moine tibétain en retraite !

Wild Metal est un soft qui suscite sans cesse la même interrogation : pourquoi tant de haine ? Il n'est pas, à proprement parler, mal réalisé mais on le verrait mieux sur une console d'une époque aujourd'hui révolue. Les graphismes sont pauvres, dépouillés et un brouillard persistant envahit en permanence le fond de l'écran. Si vous voulez faire partager votre joie ou votre malheur (d'avoir acheté le jeu), une option Multi-joueurs permet de "s'amuser" à deux simultanément. On vous aura prévenus. ■ F. D.

Jouabilité	7/10
Graphisme	3/10
Son	4/10
Durée de vie	3/10



PREVIEWS

Chu-Chu Rocket	96
Dragon's Blood	103
Ecco The Dolphin	88
Gigawing	104
Heroes of Might & Magic III	105
Nightmare Creatures 2	100
Plasma Sword	102
Resident Evil: Code Veronica	92
Space Channel 5	98
Tony Hawk Pro Skater	106



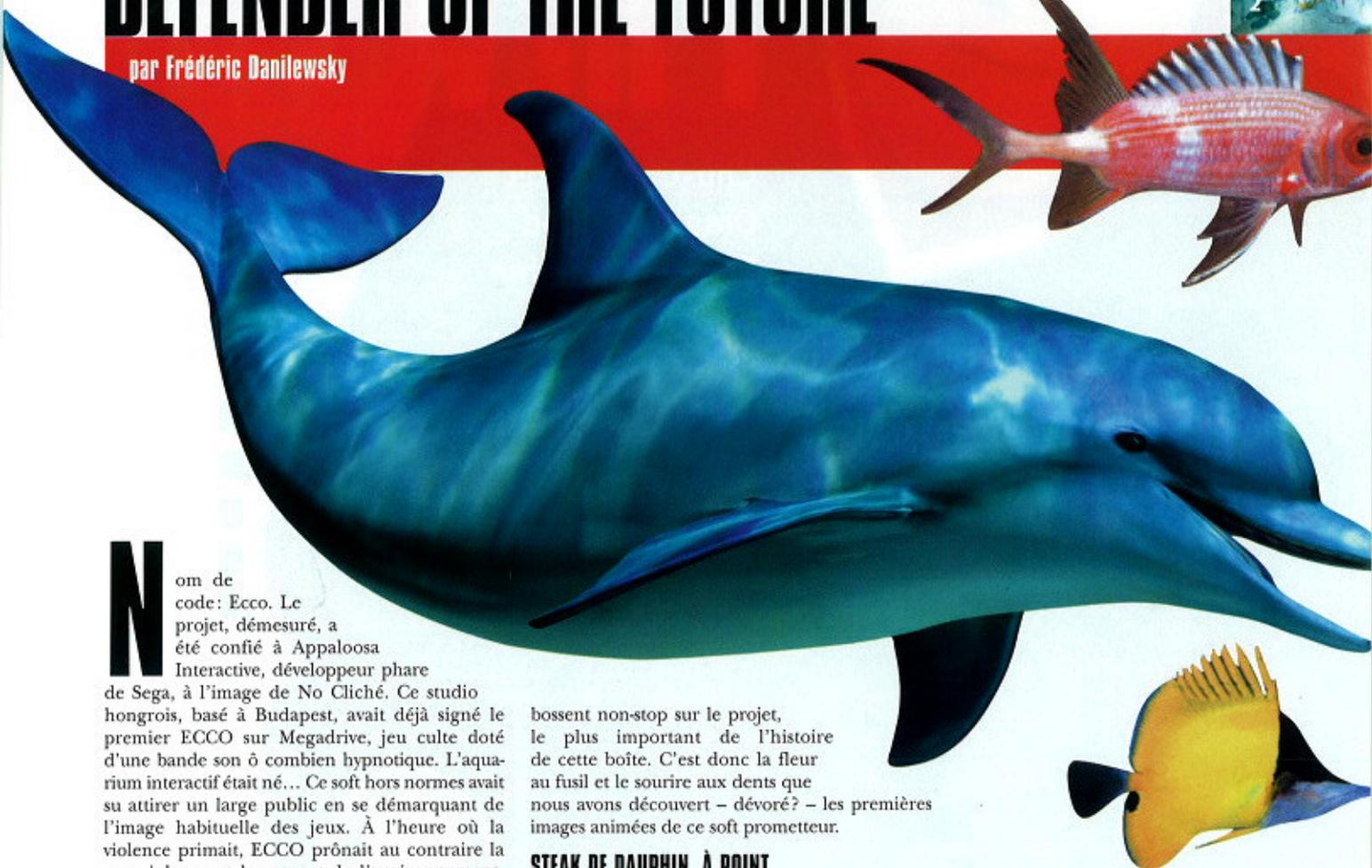
À l'instar de Sonic, Ecco, le dauphin malin, est une figure emblématique du monde du jeu. Sept ans après avoir conquis son public sur Megadrive (la console 16 bits de Sega), l'animal s'empare de la Dreamcast. Puissance de la bécane oblige, une aventure sous-marine des plus grandioses s'annonce. À vos tubas ! Gloup, gloup !



ECCO THE DOLPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE

par Frédéric Danilewsky



Nom de code: Ecco. Le projet, démesuré, a été confié à Appaloosa Interactive, développeur phare de Sega, à l'image de No Cliché. Ce studio hongrois, basé à Budapest, avait déjà signé le premier ECCO sur Megadrive, jeu culte doté d'une bande son ô combien hypnotique. L'aquarium interactif était né... Ce soft hors normes avait su attirer un large public en se démarquant de l'image habituelle des jeux. À l'heure où la violence primait, ECCO prônait au contraire la non-violence et le respect de l'environnement. "Peace, man!" L'absence de gore avait charmé, outre les joueurs purs et durs, une catégorie de gens qui ne s'étaient jamais intéressés au jeu vidéo auparavant. L'expérience a plus que porté ses fruits pour Sega et Appaloosa.

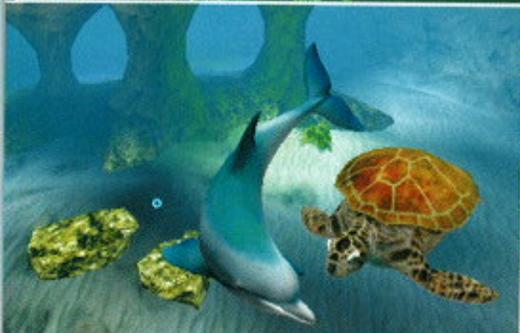
C'est pourquoi le studio a mis le paquet pour faire d'ECCO the Dolphin: defender of the future, sur Dreamcast, un incontournable du genre. De passage chez eux, nous avons jugé sur pièces. Pour info, le développement a commencé voici deux bonnes années. Actuellement, 40 personnes

bossent non-stop sur le projet, le plus important de l'histoire de cette boîte. C'est donc la fleur au fusil et le sourire aux dents que nous avons découvert - dévoré? - les premières images animées de ce soft prometteur.

STEAK DE DAUPHIN, À POINT

ECCO a été réalisé, en partie, pour plaire aux fans du premier opus. Nul doute que ceux-ci s'y retrouveront. Les autres, les néophytes, profiteront d'un jeu conçu de manière graduelle, selon un plan bien défini. En matant le premier niveau, on s'aperçoit sans peine que le public visé est extrêmement large. Beau et simple à la fois, ECCO the Dolphin est le titre idéal pour les novices. La grande force de ce jeu réside autant dans l'envie de se promener dans l'univers sous-marin que de suivre le scénario.

Libre à vous de vous déplacer avec le dauphin, de nager parmi les poissons multicolores et la végétation ou de sauter hors de l'eau jusqu'à plus soif. Vous pouvez également résoudre les énigmes qui composent l'aventure; car il s'agit d'un jeu, ne l'oublions pas. À vrai dire, les missions se corsent à partir du quatrième niveau, une fois la prise en main effectuée. Le joueur prend part progressivement à l'aventure, ce qui rend le soft aussi accessible qu'attrayant. En clair: ECCO the Dolphin est véritablement envoûtant!



8

- 1> Traversez les cercles pour espérer passer à un niveau supérieur.
- 2> En haut à gauche, vous avez les niveaux d'énergie et d'air. Là, vous êtes plutôt bien barré.
- 3> Une forêt de méduses fluorescentes. Sans blague ?
- 4> Dites bonjour à Jojo le mériau.
- 5> "Eh toi, la tortue ! Tu m'laisses passer !"
- 6> Une petite pause pour la photo et la postérité.
- 7> Les programmeurs ne reculent devant rien pour vous éblouir.
- 8> Ces poissons peuvent occasionnellement servir de déjeuner.

On assiste à un véritable spectacle aquatique que ne renieraient ni Besson, ni Cousteau – paix à son âme. D'autant que l'animation du dauphin est vraiment stupéfiante.

PLUS VRAI QUE NATURE

Lorsque l'on voit évoluer Ecco tout au long du jeu, on croirait presque qu'il est vivant tant le graphisme est soigné. Le mammifère se déplace dans l'océan avec grâce ; il ondule, enchaînant des mouvements fluides et légers. Pour parvenir à ce résultat, Appaloosa n'a pas eu recours à la "motion capture". Vous imaginez faire venir un dauphin en Hongrie et le balancer dans un gigantesque aquarium bardé de capteurs ? Impossible. C'est donc

à la sueur de leur souris que les programmeurs du studio sont parvenus à rendre Ecco aussi réaliste. Ils se sont inspirés de vidéos animalières et des documents du *National Geographic*. L'objectif de l'équipe était simple : "Nous désirions ardemment, en plaçant une télé diffusant la vidéo d'un dauphin d'un côté, et le jeu de l'autre, que le joueur ne puisse pas faire la différence", nous a-t-on confié. L'équipe est allée jusqu'à modéliser en 3D certains des muscles d'un vrai dauphin.

Ecco possède deux niveaux d'animation. La "macro animation" gère les mouvements de l'animal comme l'ondulation du corps et les sauts. Le second niveau ou "micro animation" prend en charge les expressions faciales, les mouvements des yeux et les attitudes. Au total, on a droit à une >



9



10



11



12



13

- 9> Même à 20000 lieues sous la mer, Ecco brille de mille feux.
- 10> Vous pouvez organiser des concours de sauts. Où est Murielle Hermine?
- 11> Face à Ecco, il ne fait vraiment pas le poids.
- 12> Les choses sérieuses vont commencer.
- 13> L'une des transformations d'Ecco en direct "live".

centaine d'animations différentes. Et tout ceci ne relève pas uniquement de l'argument marketing. Les mimiques d'Ecco, divinement réalisées, le rendent hyper attachant. Il ouvre la bouche, sourit, cligne des yeux... Un réel "plus" pour le jeu. Bientôt en film?

LE GRAND BLEU

De la même façon, Appaloosa s'est attaché à recréer l'ambiance particulière qui a fait le succès du premier ECCO. Profitant des capacités de la Dreamcast, l'équipe a reconstitué un univers sous-marin très fidèle à la réalité. Ecco est loin d'être le seul habitant de ces profondeurs. Les abysses regorgent d'une grande

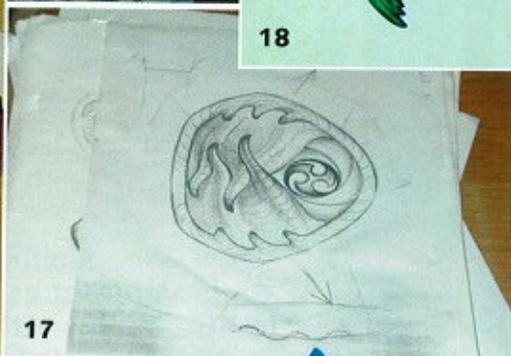
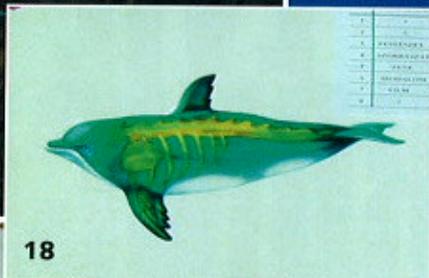
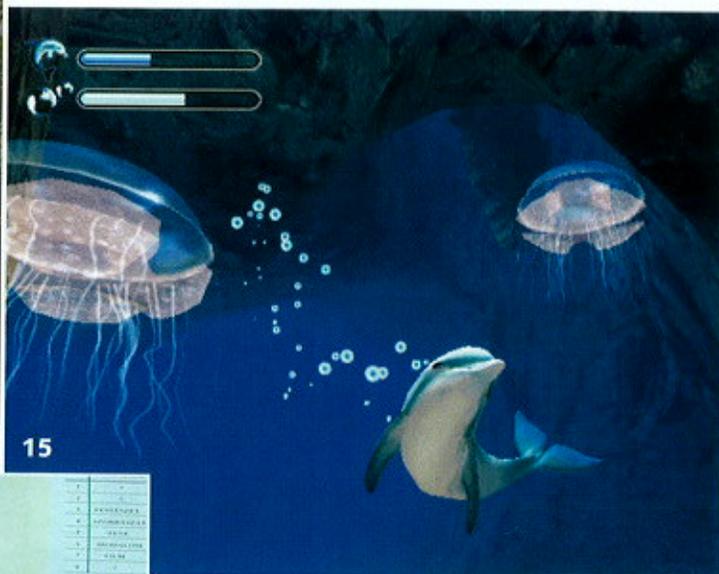
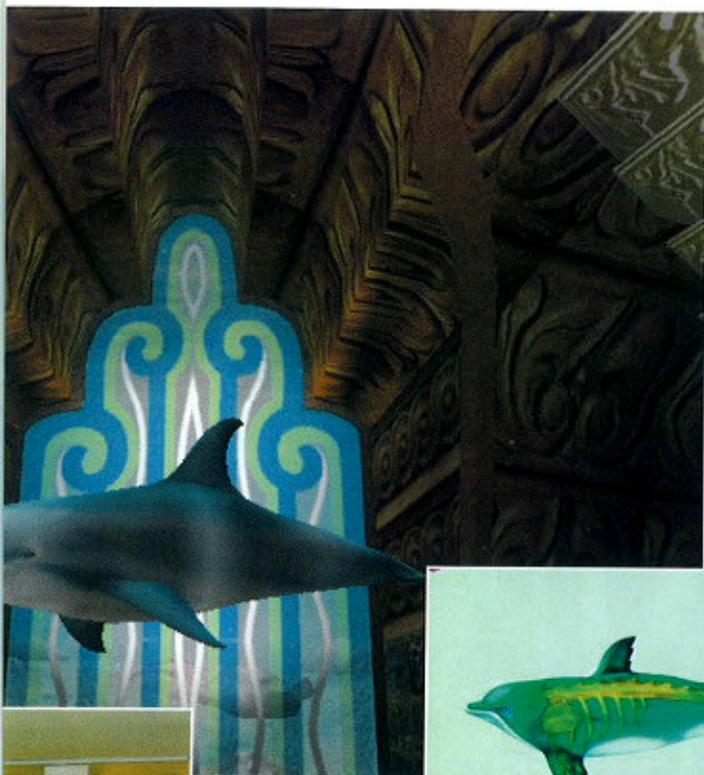
et les geysers volcaniques en action. Si bien qu'Ecco croise sur son chemin toutes sortes de créatures aquatiques, des plus sympas (baleines, tortues...) aux plus dangereuses (requins, méduses et pieuvres géantes).

Si ECCO the Dolphin: defender of the future mélange agréablement aventure, action et jeu de plate-forme, c'est aussi grâce au talent du scénariste David Brin. Amateur de science-fiction, Brin a écrit des romans comme "World Wide Web" et collaboré au film "The Postman" avec Kevin Costner - hélas! Pour le jeu, il a imaginé une trame se déroulant, comme le précise le titre, dans un avenir lointain. Les dauphins appartiennent à une civilisation avancée. Ils attendent

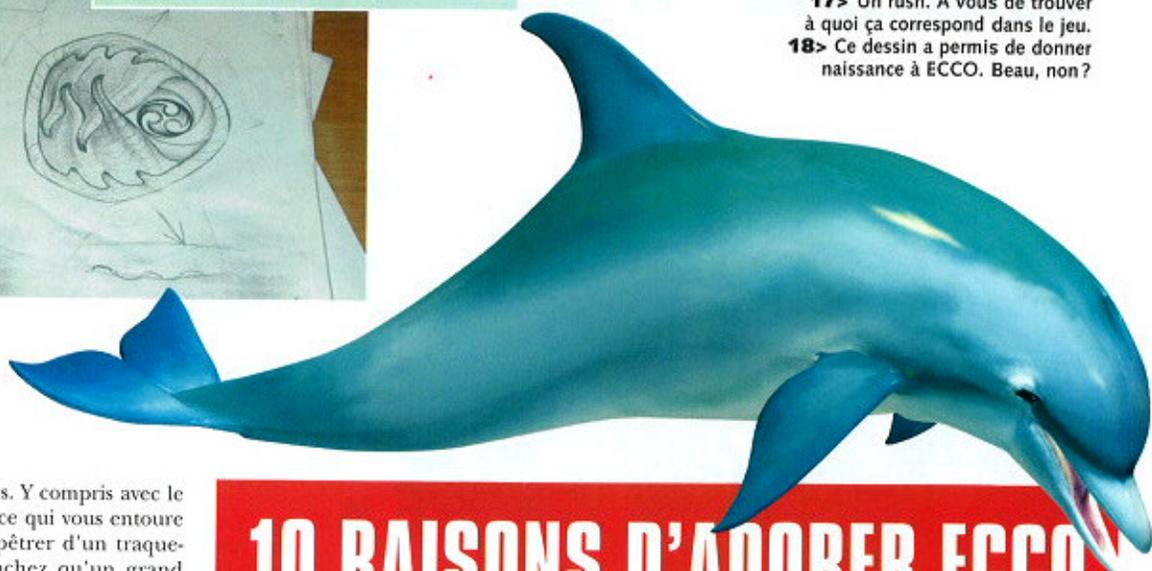
que les hommes atteignent un niveau de connaissance suffisant pour se manifester. Avec le temps, les deux races apprendront à se connaître et à vivre ensemble dans la paix et l'harmonie jusqu'au jour où... Une menace extra-terrestre vient rompre cet équilibre. Ecco sauvera-t-il le monde, l'univers et la galaxie?

LAST BUT NOT LEAST

ECCO the Dolphin comprend 4 chapitres subdivisés en une trentaine de niveaux. Chaque étape vous permet d'évoluer dans de nouveaux mondes et de vous mesurer à des énigmes et à des ennemis de plus en plus coriaces. Par exemple, l'une de vos missions consistera à vous faire accepter par d'autres dauphins en changeant d'apparence. Dans un autre niveau, vous devrez sauver quelques potes d'une attaque extra-terrestre...



- 14>** Seraient-ce les portes de l'Atlantide ?
15> Attention ! Ces méduses ne sont pas des amies.
16> Les locaux d'Appaloosa à Budapest. Les Hongrois aiment la sobriété : la déco "Alcatraz" est très à la mode dans le pays.
17> Un rush. À vous de trouver à quoi ça correspond dans le jeu.
18> Ce dessin a permis de donner naissance à ECCO. Beau, non ?



L'interactivité est au rendez-vous. Y compris avec le décor : vous devrez parfois utiliser ce qui vous entoure (rochers, algues...) pour vous dépêtrer d'un traquenard. Pour les fans du 7^e art, sachez qu'un grand nombre de puzzles font référence à des classiques comme "Alien" ou "Abyss". En témoignent ces scènes où, dans une salle, un bras géant nourrit des œufs d'aliens, ou alors ces tuyaux d'eau, sous forme de bulles d'eau suspendues dans les airs, ressemblant à la créature liquide de "Abyss" ! Mais avant de parvenir à ces niveaux, long, très long est le chemin. Apprendre à maîtriser parfaitement les déplacements d'Ecco sera indispensable. Tâchez de vous exercer au maniement du pad analogique avant d'entamer l'aventure ; sans quoi, vous risquez d'y passer du temps...

Bref, tous les ingrédients ont été réunis pour faire d'ECCO the Dolphin un gros hit. Appaloosa ne nous aura pas déçus ; le challenge était pourtant difficile. Quant au test, il est prévu dans notre prochain numéro. En attendant, nous nous exerçons tous ici à rester le plus longtemps possible en apnée. Purée, ce qu'il est drôle, le rédac' chef avec son bonnet de bain rose imprimé de pâquerettes ! ■

10 RAISONS D'ADORER ECCO

Si vous hésitez encore, si vous restez sceptiques face au potentiel d'ECCO the Dolphin : defender of the future, voici dix bonnes raisons de le préférer à Flipper.

- 1> Appaloosa a créé un dauphin intelligent et sympa, digne de figurer dans un dessin animé, une série télé ou un film (on pensait à Pamela Anderson dans le rôle, quoique, elle aurait du mal à aller dans les profondeurs).
- 2> ECCO est le premier vrai jeu "peace and love". Planant...
- 3> L'univers, finement modélisé, et le scénario, habilement pensé, sont les gages d'un super soft.
- 4> C'est dingue de profiter d'un aquarium avec autant de poissons à un si bas prix. Et interactif, avec ça !
- 5> En plus, c'est cool, y'a pas besoin de le nettoyer.
- 6> Plus besoin de se gaver de tranquillisants, ECCO the Dolphin est une cure de thalassothérapie à lui tout seul.
- 7> Des dauphins qui parlent le hongrois, ça ne court pas les rues.
- 8> Grâce à ECCO, vous saurez enfin tout sur l'Atlantide...
- 9> Ça fait au moins un dauphin qui ne périra pas dans la prochaine marée noire signée Total-Fina - ouh !
- 10> Parce qu'on vous le dit.



- 1> Émouvantes retrouvailles.
- 2> Alexia cache un lourd secret...
- 3> Ça fourmille de lieux à visiter plutôt glauques.
- 4> Sacré Wesker (de dos), il nous a manqué.



RESIDENT EVIL CODE VERONICA

par Nathan Dayspring

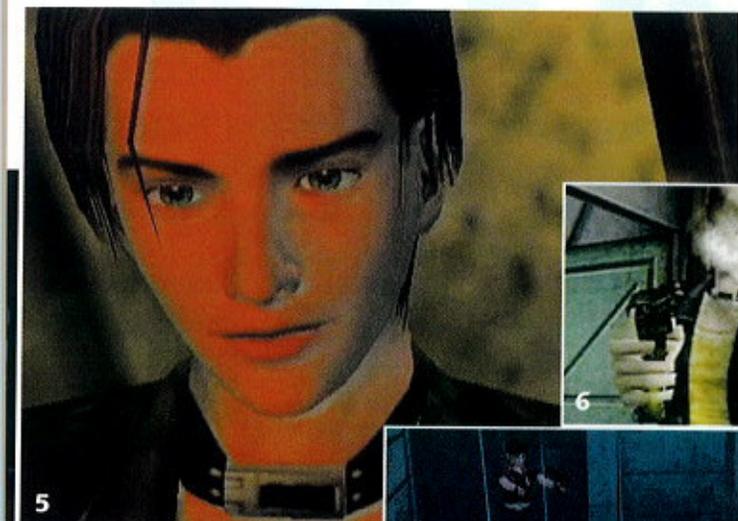
Shenmue excepté, Code Veronica est sans doute le titre le plus attendu sur DC cette année. Préparez-vous à dézinguer du zombie à tout va, à parcourir des sous-sols sordides infestés de bestioles ayant bouffé trop d'OGM, à déjouer des pièges sans cesse plus complexes... Sueurs froides garanties.

La saga des Resident Evil fait désormais partie du cercle restreint des "blockbusters" du jeu vidéo. Carton assuré à chaque fois que paraît un volet. Plus de dix millions d'exemplaires, toutes plates-formes de jeux confondues (consoles et PC), ont été écoulés dans le monde. Aujourd'hui que sort le quatrième volet de la saga (second du genre sur DC, après Resident Evil 2, mais premier dédié DC), de nombreux aficionados s'inquiètent de l'intrigue et de l'atmosphère de Code Veronica. Qu'ils se rassurent, le thriller s'inscrit dans la lignée de ses prédécesseurs. Les vieux roublards ne seront, en aucun cas, dérouterés : le concept, dément, a été repris à l'identique. En revanche, Claire (l'héroïne de Resident Evil 2, souvenez-vous) est catapultée au cœur d'une aventure mille fois plus mouvementée. Interdite aux possesseurs de pacemakers!

ACHETEZ-VOUS UN CERVEAU!

Les scénaristes de Flagship, filiale de Capcom au Japon, ont mis au point, pour ce jeu, une ambiance glauque et oppressante, parfois malsaine, qui rappelle celle du tout premier Resident Evil, sorti il y a cinq ans sur PlayStation. Idem pour les lieux visités et les salles parcourues. Un retour aux sources qui indique une volonté éditoriale de satisfaire les fans comme les néophytes, en s'inspirant des éléments qui ont assuré le succès de la série... En les améliorant, naturellement. Résultat, Code Veronica tient sur pas





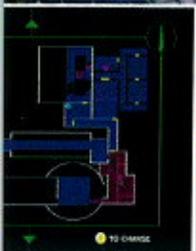
5



6



8



10



11

- 5> Voici Steve, le DiCaprio Wanabee.
- 6> Laisser des jeunes s'amuser avec des armes à feu, quelle idée!
- 7> Dans Code Veronica, on retrouve le Tyran, ce mutant qui a fait frémir des millions de joueurs dans le premier volet.
- 8> Deux flingues, c'est beaucoup mieux qu'un.
- 9> Les plans restent vraiment indispensables pour se repérer.
- 10> Une idée sympa: quand on finit le jeu, on a accès au Battle Mode, Doom-like mâtiné de Resident Evil.
- 11> Les effets de lumière, très bien rendus, confèrent une ambiance angoissante.



moins de deux GD-Rom! Au rang des améliorations: on trouve davantage de casse-tête dans Code Veronica que dans Resident 2; et nettement moins de "destruction massive de zombies"; on shoote, certes, mais on utilise aussi son cerveau (acheté préalablement à Franprix). Détail bien pensé: désormais, pour connaître le degré de santé d'un personnage, il suffit de baisser les yeux sur l'écran du VM...

UNE RÉALISATION ÉPOUSTOUTOUFLIFLIANTE

Autre amélioration d'importance sur Code Veronica: les loadings (ou temps de chargement) ont été sensiblement écourtés. Grâce aux capacités de la Dreamcast, le joueur poireaute moins longtemps, chaque fois qu'il franchit une porte. Et, bien sûr, qui dit nouvelle génération de hardware, dit forcément avancée technique. Code Veronica comprend ainsi un graphisme en 3D précalculée de toute beauté. Loin d'être de simples et futiles liftings visuels, ces changements dans la forme offrent quantité de sensations inédites en se combinant astucieusement à des mouvements rapides de caméra qui collent divinement à l'action. De même, les corps des protagonistes ont été magnifiquement modélisés. Les visages sont très expressifs. Ça change des super héros en polygones mal raccordés des précédents volets! Il en résulte un soft – et une aventure – graphiquement très cohérent, où chaque élément a sa place et son importance. Nul ne fait tache. Du coup, les objets à ramasser ne sont pas aussi évidents à repérer; c'en est d'autant plus jouissif. Cet inédit sur Dreamcast s'avère donc assez long pour un Resident Evil. Sa durée de vie oscille entre sept et dix heures, soit deux à trois bonnes heures de plus que Resident 2!

Le scénario s'inspire autant de classiques du cinoche (comme "Les Chasses du comte Zaroff") que de certains films de Hong-Kong. Tout commence par le retour de Claire Redfield à la recher-

che de son frangin Chris. D'ailleurs, si vous menez l'aventure à terme, peut-être les verrez-vous dans un seul et même plan – une première! Code Veronica leur fournit l'opportunité de jouer les globe-trotters. Dans ce "survival horror", il est effectivement question d'infiltration d'une base d'Umbrella (une organisation secrète) en Europe, puis dans l'Antarctique, où se terre le machiavélique et mystérieux Wesker, le méchant de Resident Evil, premier du nom...

JOHN WOO ATTITUDE

L'équipe de développement a regardé les œuvres de James Cameron et de John Woo en boucle, ça se sent tout de suite à la vue des cinématiques en images de synthèse (et non en 3D temps réel). Les séquences de gun-fight sont épiques, et la scène qui montre un hélico mitraillant le mur d'un immeuble nous rappelle "Terminator 2". D'ailleurs, les références vont bon train dans le jeu. Pour la première fois, le héros peut utiliser plusieurs armes simultanément (deux revolvers ou deux armes automatiques). Il a le choix entre shooter dans des directions différentes ou concentrer son tir sur une cible unique. Sans être très réaliste, cette option est néanmoins cool. Les cinéphiles apprécieront. Les sceptiques, ceux qui doutaient du potentiel de Code Veronica, peuvent dormir tranquilles. Ce chapitre est un must du genre. Les rebondissements dans le scénar' et la réalisation brillante ajoutent au fun. Les mystères d'Umbrella n'ont pas fini de faire parler d'eux. ■

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France



KINYO

Blindage magnétique sur
tous les modèles

**METTEZ DES WATTS
SUR VOTRE CONSOLE**



www.startgames.com



PS 315 S 6 Watts RMS
2x3 Watts + Surround
249 Frs DC
Port Compris

PS 515 S 10 Watts RMS
2x5 Watts + Surround
309 Frs DC
Port Compris

PS 71 S 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
379 Frs DC
Port Compris



Les systèmes acoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeu.

La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

16 Watts RMS

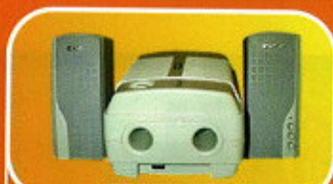


SW 7352

Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts

419 Frs DC
Port Compris

La puissance



30 Watts RMS

SA 1031

Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts

469 Frs DC
Port Compris

Le Gros Son

7 Watts RMS



SW 201

Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS

319 Frs DC
Port Compris

Nouvelle Technologie



EN BOIS

SA 4315

Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 13 Watts

499 Frs DC
Port Compris

21 Watts RMS

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT
DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



10 Watts RMS

SW 210 C

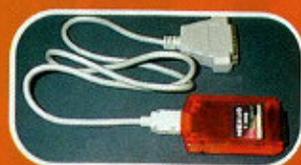
Subwoofer
satellites
avec 4 lots de facades
leur interchangeable par clips
349 Frs DC
Port Compris

4 couleurs
incluses

Produits Eclectic Video Games

Carte Mémoire pour
Dreamcast NEXUS 4 MB

Avec câble pour relier à un PC.
4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris



Pour recevoir les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner le coupon à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment J 7
1305 COSSONAY - Gare
VAUD Suisse

A retourner avec votre règlement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

PS 315 S PC*209Frs	Quantité	SA 4315 S DC499 Frs	Quantité	SW 210 C PC*309 Frs	Quantité
PS 315 S DC249 Frs		SA 1031 PC*429 Frs		SW 210 C DC349 Frs	
PS 515 S PC*269 Frs		SA 1031 DC469 Frs		NEXUS 4 MB DC259 Frs	
PS 515 S DC309 Frs		SW 7352 PC*379 Frs		VIBREUR DC139 Frs	
PS 71 S PC*339 Frs		SW 7352 DC419 Frs		GUN DC299 Frs	
PS 71 S DC379 Frs		SW 201 PC*279 Frs		Total	
SA 4315 S PC*459 Frs		SW 201 DC319 Frs			

PRENEZ EN COMPTE LA CONNECTIQUE UNIFORMEMENT POUR PC OU MAC

Mandat

Contre-remboursement (+20Frs)

Valable jusqu'au

Signature obligatoire

(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Prénom :

Ville :

Tél. :



- 1> Oups, passer à travers un rideau de chats n'est pas une mince affaire.
- 2> Envoyez les souris vers la fusée en deux coups seulement.
- 3> Les bonus s'affichent en surimpression.
- 4> Petite préparation au combat. Une cure de gruylère est recommandée pour être en forme.
- 5> Voici un mode de jeu original. Vous jouez à deux dans la même équipe. Objectif: résoudre des puzzles parfois très compliqués.
- 6> La fièvre Chu-Chu. Comme le petit train?

CHU-CHU ROCKET



Voici la version moderne du jeu du chat et de la souris. Ne vous laissez pas berner par le graphisme naïf: Chu-Chu en a rendu accro plus d'un à la rédaction. Développé par les créateurs de Sonic, ce puzzle-game sera le premier vrai soft on line à paraître (en France) sur Dreamcast. Une aubaine!

Il est clair que proposer un tel jeu après un soft aussi riche que Sonic Adventure était un pari risqué. Pourtant, au Japon, Chu-Chu Rocket a su fédérer un large public. Ses adeptes se comptent aujourd'hui par millions. Au regard de la qualité du résultat, on s'aperçoit que l'opération de séduction a été rondement menée. Chu-Chu Rocket nous replonge quelques années en arrière, à une époque où la 3D "qui tue", inhérente à Soul Calibur par exemple, n'était pas aussi répandue. En ces temps reculés, nous n'avions pas besoin de séquences cinématiques de 90 minutes pour nous éclater... Chu-Chu est un puzzle-game original, qui permet à 4 joueurs de s'affronter simultanément. Il propose en prime un mode on line - coooooo! Où que vous soyez, vous pourrez provoquer en duel des joueurs situés deux étages en dessous ou carrément à l'autre bout de la Terre. Eh oui, Chu-Chu Rocket s'impose d'emblée comme le premier jeu Dreamcast jouable en réseau. Il en ressort une formidable durée de vie; on parle d'amusement quasi illimité.

GARE AUX MATOUS!

Pour rendre le jeu le plus accessible possible, il a fallu élaborer un système simple, pour ne pas dire enfantin. Le joueur guide des souris (modélisées en 3D et vues de haut) en disposant des flèches (haut, bas, gauche, droite) sur le sol à damier. L'objectif est de les amener à une base, matérialisée par une fusée, sans se faire croquer au passage par quelque gros matou gourmand. Chaque rongeur, rendu à bon port,

rapporte un point. Prenez garde à placer correctement les flèches car leur nombre est limité... En mode Multi-joueurs, vos adversaires chercheront à récupérer pour leur propre compte les souris que vous aurez préalablement dirigées vers votre fusée. C'est souvent ainsi qu'ont débuté moult guerres fratricides - that's life!

PRENANT, EXCITANT ET ON LINE

Chu-Chu Rocket est si prenant qu'on a vite du mal à en démordre. Le soft offre un mix judicieux entre réflexion et baston (à plusieurs, cela s'entend). Quelle extraordinaire convivialité! Seul face à l'écran, on ne s'ennuie pas non plus. Le but consiste à conduire les souris présentes sur le damier jusque dans la fusée, en évitant tous les obstacles (chats, murets...) et surtout, au moyen d'un nombre de flèches restreint. La difficulté graduelle laisse augurer de longues heures de gentille prise de chou. Quand bier même vous termineriez le jeu, sachez que le mode Edit vous tiendra en haleine davantage encore. Ce mode permet de concevoir ses propres niveaux à destination de ses potes les plus intimes. À échanger via le VM, le mieux étant de créer des épreuves insolubles (eh, eh, eh!). Chu-Chu Rocket s'annonce comme une petite merveille du genre. Typiquement le type de soft qui manquait sur DC: un puzzle-game qui ne casse pas de briques graphiquement, mais tellement accrocheur. Sans oublier qu'il s'inscrit comme le précurseur de la vague des jeux en réseau prévus pour la rentrée (courant septembre) sur la console 128 bits de Sega. ■

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES ENGAGE

ACHETER CASH** JEUX ET VOS CONSOLES. Ils sont clairement définis par le prix du jeu vidéo.

NE PAS DONNER DES JEUX AVEC LA CARTE DOCK KID.

NOUS PROPOSER EN OCCASION UN CHOIX DE JEUX A UN PRIX DOCK KID PART AILLEURS.

Notre magasin présente environ 100 jeux d'occasion.

NOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK KID.

Dock Games traite en direct avec les grandes marques.

DOCK GAMES DOCK KID

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

ACHETER LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

ASTUCES SUR LES 5 CODES DOCK GAMES

0,23€/MSE, 2,23€/mn

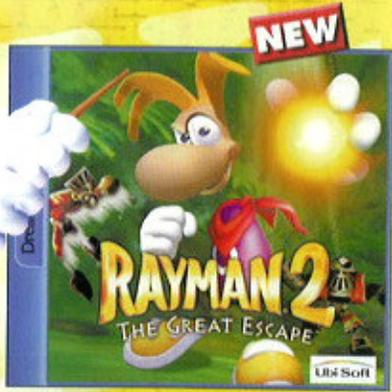


DOCK GAMES DOCK KID

console +1 manette

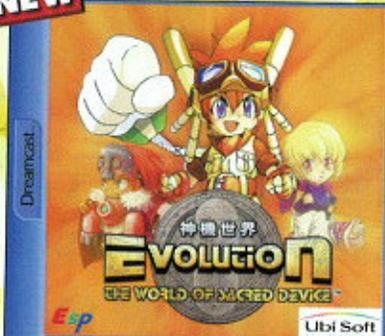


1690F



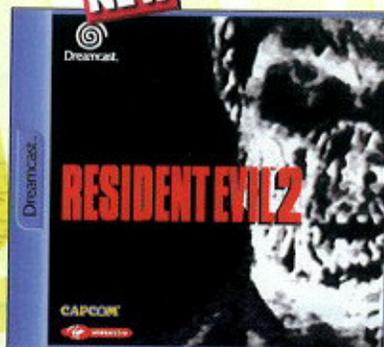
Après le succès du premier, retrouvez votre héros favori dans un jeu de plateforme en 3D.

NEW



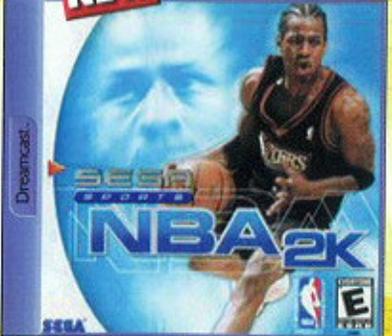
Eclatant de beauté et de fluidité découvrez un des premiers RPG sur Dreamcast.

NEW



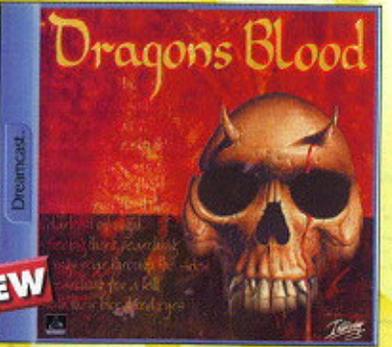
Les habitants de la ville se sont mués en zombies suceurs de sang, scénario terrifiant et carnages très gore.

NEW



A vous d'exploser tous les paniers US dans cette excellente simulation de basket.

NEW



Incarnez le 5ème enfant du roi et libérez le monde d'un dragon. Un jeu action/aventure 3D, à l'époque médiévale.

VENEZ DÉCOUVRIR TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS Dreamcast

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
ALÈS	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLÈT CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGULÈME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNÉCY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BERCKMÈRE CENTER	Tél : 03.21.09.48.13
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.76.77.42
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAURoux	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.84
DIÈPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.26.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87

FREJUS

GAP	Tél : 04.94.53.64.18
GEX	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE	Tél : 04.50.41.92.21
HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25
LAGNY s/ Marne	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHEVON CENTER	Tél : 01.60.07.73.07
LA VARENNE ST HILAIRE	Tél : 05.46.41.29.01
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.61.47.39.52
LENS CENTER	Tél : 01.41.81.03.17
LES LILAS	Tél : 02.35.19.35.46
LILLE	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE 2 CENTER	Tél : 01.43.63.05.37
LIMOGES CENTER	Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT CENTER	Tél : 03.26.38.18.78
LORIENT 2 CENTER	Tél : 05.55.12.16.12
LYON	Tél : 02.97.21.69.73
MACON	Tél : 02.97.87.81.82
MEAUX	Tél : 04.78.60.33.60
METZ CENTER	Tél : 03.85.40.91.74
MOLSHEIM	Tél : 01.60.25.11.50
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 03.87.75.22.75
MONTARGIS	Tél : 03.88.38.33.32
MONTELLIMAR	Tél : 02.38.98.00.67
MORLAIX	Tél : 04.75.01.75.82
NANCY CENTER	Tél : 02.98.88.41.90
NEVERS CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NIMES	Tél : 03.86.61.23.32
NIORT CENTER	Tél : 04.55.21.81.33
ORLÈANS	Tél : 05.49.77.05.13
PAMIERIS	Tél : 02.38.80.45.50
PAU CENTER	Tél : 05.61.67.34.63
PONTARLIER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.84.29.15
REIMS	Tél : 02.98.51.11.26
RENNES	Tél : 02.32.08.03.03
ROUEN CENTER	Tél : 03.26.77.96.76
SENLS CENTER	Tél : 02.95.31.11.26
SALLANCHES CENTER	Tél : 02.32.08.03.03
SAINTE OMBERT	Tél : 03.44.60.07.79
SARREQUEMINES	Tél : 04.50.58.49.11
	Tél : 05.46.74.13.86
	Tél : 03.87.02.96.00

ST NAZAIRE

ST BRIEUC CENTER	Tél : 02.99.81.72.60
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.89.14.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.4.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.4.18.66
THIONVILLE CENTER	Tél : 03.82.34.61.49
THIONON les BAINS	Tél : 04.50.71.59.02
TROYES	Tél : 03.25.73.1.28
VALENCE	Tél : 04.75.55.2.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.80
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.80

CORNIERS

AGEN / VIDÉAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAULLIAC / COENA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St MEDARD EN JALLES / HARTSMAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / NIP VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 614 67 37
LUXEMBOURG CENTER	Tél : (00 352) 26.53.04.42
PAMPUNELO CENTER (Espagne)	Tél : (00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENÈVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENÈVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENÈVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIERRE	Tél : 027.456.73.28
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR LOUVRURE DE MAGASIN EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.30

DOM TOM

FORT DE France Tél : 05.96.63.12.13

Conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Le 2D vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



- 1> Séquence Shoot them up.
- 2> Le classique boss de fin de niveau. Matez le look!
- 3> Guitar in space!
- 4> Ulala est désormais accompagnée par les Japonais de l'espace et, forcément, ils photographient tout ce qui bouge.
- 5> Let's dance, my friends!

SPACE CHANNEL 5

par Nathan Dayspring

Si "Chantons sous la pluie" avait été réalisé par Stanley Kubrick, le résultat aurait ressemblé à ce "space opera" interactif... La venue en France de Space Channel 5 confirme la volonté de Sega d'élargir le tir. On nous parle d'un jeu pour nanas ; les mecs qui y ont joué ici, en sont restés babas cool.

Dans Space Channel 5, tout dérouté, de l'ambiance au gameplay. Le concept choisi – délire visuel et auditif – classe ce soft vraiment à part dans l'univers des jeux. C'est en effet le pur produit de l'imagination débridée de... Mizuguchi Tetsuya, responsable de la version Arcade de Sega Rally 2. Étonnant comme Sega utilise les possibilités de ses plus grands talents: Suzuki Yu, créateur de la série des Virtua Fighter, est aussi à l'origine de Shenmue... Idem pour la Sonic Team qui se met à concevoir des casse-tête minimalistes avec Chu-Chu Rocket, premier vrai jeu en réseau dispo mi-mai sur DC.

ÇA SUINTE LA BONNE HUMEUR

Space Channel 5, un nom évocateur à plusieurs titres. Et on n'est pas déçu. Appuyez sur Start: les couleurs fluo, le look seventies corrigé au latex des protagonistes et leur chorégraphie sous acide rappellent étrangement "Austin Powers". Souvenez-vous, dans la première séquence, le z'héros (alias Mike Myers) se tortillo-dandine sur le trottoir dans une danse absolument anti-naturelle. Il entraîne derrière lui une

dizaine, puis une centaine de badauds hystériques. Space Channel 5, c'est kif-kif, l'interactivité en prime.

XXV^e siècle. Ulala, donzelle sexy de 22 ans, aime autant se pavaner en public que s'improviser journaliste pour la chaîne de télé Channel 5. Lorsque la partie commence, elle est chargée par le directeur d'antenne de faire un reportage hors du commun. Des extra-terrestres ont déboulé sur Terre, et Ulala, avec ses vêtements "in" et le "sérieux" qui la caractérise, doit leur faire face et juguler l'invasion qui menace. Y parviendra-t-elle? Gare, car les Mororiens ne reculeront devant rien pour l'en empêcher. Mais rassurez-vous, ces bestioles fichent à peu près autant la trouille que Jacques Villere dans "La Soupe aux choux". C'est dire.

Ulala ne mènera son reportage à terme qu'à la condition express d'éliminer tout Mororien croisant sa route. Au passage, elle sauvera plusieurs de ses compatriotes et affrontera, au besoin, sa machiavélique (et tout aussi jolie) rivale. Le concept de Space Channel 5 est simple, c'est un "Jacques-a-dit" amélioré. Ulala doit reproduire le schéma de danse qu'elle vient de voir, en gardant le rythme. Les extra-terrestres rencontrés lu



annoncent des indications. Par exemple: "Up, Down, Up, Down, Chu, Chu, Chu". Ça a l'air facile; pourtant, un paddle entre les mains, c'est une autre paire de manches, croyez-nous.

QUAND LA MUSIQUE DONNE

Un second mode de jeu consiste en un Shoot them up (doté d'un système de commandes tout aussi simple). Avec le temps, l'aventure cède la place au délire pur, puisque Ulala libère des humains qui viennent danser à ses côtés. Ils calquent leurs mouvements sur les siens, tant qu'elle reste en rythme. Écoutez bien la musique, et les pseudo onomatopées des ET, c'est essentiel pour être en osmose. Le plus drôle est que chaque nouveau danseur conserve une attitude particulière. Ici Ulala libère un guitariste, celui-ci jouera des joutes musicales. Son solo se mêlera au chœur général de

manière assez extravagante. Pour les plus persévérants, une surprise de taille les attend en fin de parcours. Nos sources nous informent qu'un certain Michael J. serait de la partie...

Côté réalisation, Space Channel 5 ne manque pas d'originalité. Les niveaux sont tous en images de synthèse qui défilent progressivement. De véritables séquences en Mpeg sur lesquelles se meuvent Ulala et ses recrues de tout bord,

toutes par ailleurs en 3D temps réel. Le mélange est aussi étonnant que détonant.

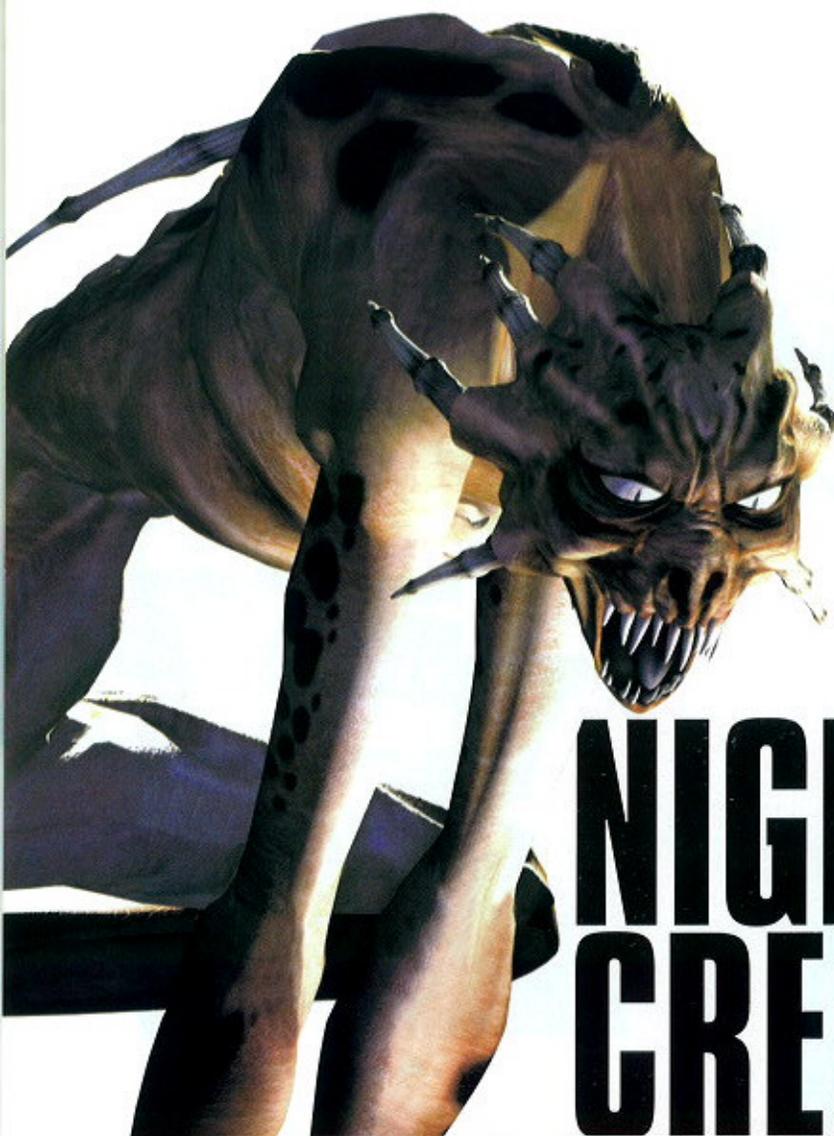
Nul ne s'attendait à voir débarquer en France un soft de cette veine, pur produit ludique où chaque élément du décor fleure bon le "kitsch du futur" (pistolets laser ressemblant à des tire-bouchons au rabais par exemple). C'est pour cette raison que nous l'attendons de pied ferme. Allez, tous en cœur: Ula-Ula-Ulala! ■

- 6> Une bande son avec du saxo. Très fort, non?
- 7> C'est un défilé de mode Kenzo?
- 8> Mais qui est ce mec à droite de l'écran?
- 9> Des ennemis tout droit sortis de l'imaginaire collectif nippon, des "Sentais" en l'occurrence.

À SE FLINGUER LES SYNAPSES

Avant que vous ne jouiez trop à Space Channel 5, nous vous prévenons: ce soft déjanté risque de détruire vos neurones de façon irréversible. Mizuguchi Tetsuya a personnellement participé à l'adaptation occidentale pour faire en sorte que les voix collent parfaitement et que toutes les "private jokes" et autres clins d'œil soient conservés. Seulement, après quelques heures de jeu, vous aurez inmanquablement les petites voix aiguës et crispantes des extra-terrestres dans la tête. Un bon conseil: prévoyez de l'aspirine.





1> Glauque, sale, déliquescent, tourmenté... quelques-uns des adjectifs qui collent pile-poil à Nightmare 2.
2> "Oui, allongez-vous sur le billard, je vais vous ausculter, hinhinhini!"

NIGHTMARE CREATURES 2

par Mehdi Gauvin

Londres, 1934. Ses pavés humides, ses faubourgs craspec, ses monstres directement issus des nouvelles horribles de H.P. Lovecraft. Après avoir arpenté les ruelles de l'Angleterre victorienne, les héros de Nightmare Creatures 2 viennent hanter le xx^e siècle. Les dératés sont de retour.

Wallace était un jeune dandy promis à un bel avenir. C'était sans compter son attirance pour l'ésotérisme. Ce plaisir défendu lui a coûté cher: devenu un agité du bocal de première après avoir été sauvagement torturé par un sale démon à la solde du mage Adam Crowley, il traîne ses guêtres dans les couloirs pourris d'un hôpital psychiatrique à l'abandon. De retour, cent ans après la terrible aventure de Nightmare Creatures premier du nom, Crowley met tout en œuvre pour accomplir son noir dessein: dominer la planète. Wallace, pour guérir, devra l'affronter.

Scénario prétexte pour un titre qui ne fait pas dans la dentelle: les zombies sont de retour, et laissez-moi vous dire que les têtes vont voltiger. Gore, crado et violent à outrance, Nightmare Creatures 2 va beaucoup plus loin

dans l'horreur que d'autres softs du même acabit comme Resident Evil et The House of the Dead 2. Amis vampires, réjouissez-vous!

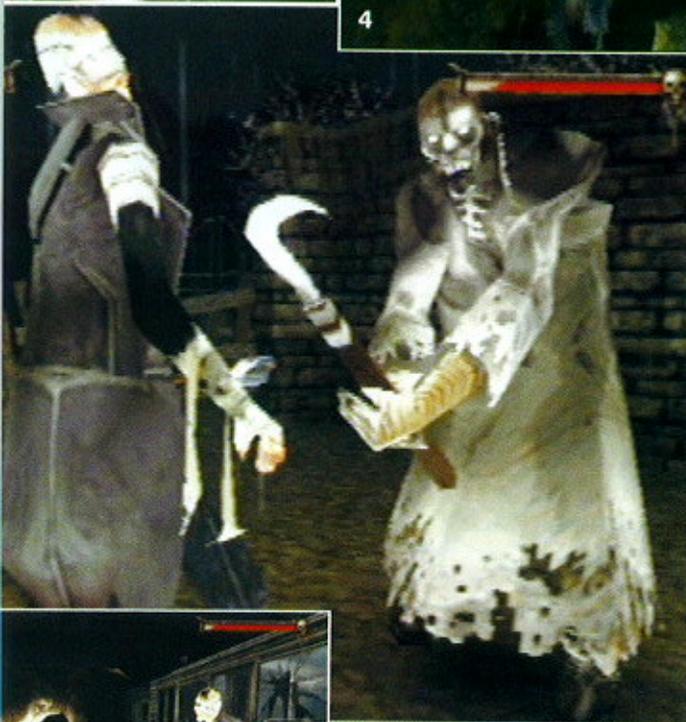
PUTAIN, TROIS ANS!

Trois longues années se sont écoulées entre la sortie du premier volet et l'arrivée de cette suite. À l'époque, Nightmare Creatures avait créé la surprise. Avec son mélange d'aventure en 3D temps réel et de jeu de combat (le héros apprenait des combos au gré de sa progression), ce soft made by Kalisto avait séduit un public nourri alors des aventures douces-amères de la belle Lara Croft. Nightmare Creatures, question battements de cœur, c'était autre chose! Des créatures hargneuses n'en finissaient pas d'en vouloir aux héros, un mec et une nana plutôt courageux. Une ambiance authentiquement

sépulcrale ajoutait une couche de terreur à ce tableau déjà bien traumatisant. Nightmare 2, c'est pareil, mais en pire! Et, cette fois, les enchaînements de coups propres au beat'em all ont cédé la place à des sortilèges bien plus sadiques. Notamment, ce sort super dégueu, où l'ennemi se fait engloutir par un ectoplasme avant d'être recraché en mille morceaux. Yes!

CREUSE-TOI LES MÉNINGES... AVEC UNE CUILLER

En ce qui concerne l'atmosphère oppressante, Nightmare 2 s'inscrit dans la lignée d'Alone in the Dark. Mais pour l'histoire, il s'oriente davantage vers l'exploration, puisqu'il s'agit de trouver les clés qui débloquent des issues. Mais pas de panique. Cet aspect "quête" semble avoir été dosé de façon à éviter les prises de tête à la Tomb Raider (même si on nous annonce plus de



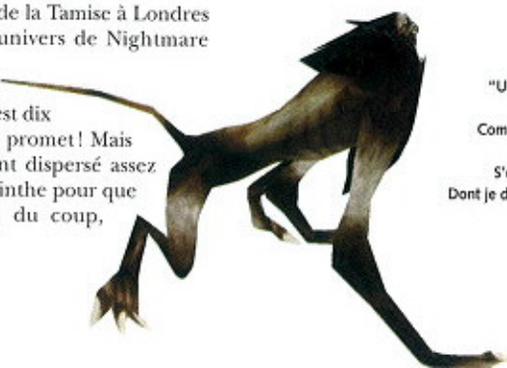
- 3> "Quoi, ma gueule? Qu'est-ce qu'elle a, ma gueule?"
4> "Sauve qui peut, un tentacule géant a décidé de me conter fleurette!"
5> "Tiens, j'te donne ma faux" - "Tu veux une bandelette en échange?" Échange de civilités entre deux amis de longue date.
6> Cet épisode introduit la notion de verticalité qui manquait au premier volet.
7> Un tête-à-tête à couper le souffle dans le métro parisien.
8> Lara Croft au masculin version trash. Désormais, le héros se meut dans des eaux saumâtres comme un étrange poisson.

400 objets à utiliser ou à briser). Parce que, mince, faut pas rigoler: on est là avant tout pour en mettre plein la poire (et la pomme aussi) à un tas de monstres bien légoulinants! Et, de ce côté-là, le bestiaire mis à disposition peut réjouir. Des bêtes à quatre pattes, des cauchemars ailés, des amoureux de la tronçonneuse et de la faux... Le tableau apocalyptique est plus que digne de "L'Enfer" de Dante (1).

VALLAGE SORT DE LA NUIT

Des venelles obscures des bords de la Tamise à Londres aux catacombes parisiennes, l'univers de Nightmare Creatures 2 est composé de 10 secteurs répartis en 9 mondes. La surface de jeu annoncée est dix fois plus vaste qu'auparavant. Ça promet! Mais tout va bien: les concepteurs ont dispersé assez d'indices dans cet immense labyrinthe pour que le joueur ne se perde pas et, du coup, ne se lasse pas.

L'animation des protagonistes, héros et monstres, a gagné en fluidité et, côté maniabilité, le jeu est très agréable. Mais c'est plus en regardant les graphismes que l'on se rend compte des progrès énormes réalisés depuis la version pour console 32 bits. Les décors ont gagné en finesse, Dreamcast oblige, et les effusions de sang sont d'un réalisme à gerber! Ça déchire grave non-stop à coups de hache ou de magie noire. Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai un sacrifice à faire. Alors, ciao! ■



(1) Séquence culture

"Un lieu est en enfer appelé Malefosses
Tout fait de pierre, et couleur de fer
Comme le cirque qui tout autour l'enserme
Juste au centre de ce triste lieu
S'ouvre béant un puits large et profond
Dont je dirai plus tard comme il est ordonné."

"L'Enfer", chant 18, Dante Alighieri, 1265-1321

LA MORT RÔDE AU CŒUR DE LA NUIT

Howard Phillips Lovecraft figure au panthéon des auteurs les plus sombres de l'histoire de la littérature. Né le 20 août 1890 à Providence, Rhode Island, il commence très tôt à imaginer et à décrire un monde à part, peuplé de créatures fantastiques. Il a écrit les romans les plus renommés du genre, dont le fameux "Appel de Cthulhu".





Sorti voici un bon moment en arcade, Plasma Sword s'inscrit dans la lignée des adaptations estampillées Capcom sur DC, à l'instar de Jojo's Bizarre Adventure et de Tech Romancer (testés dans ce numéro pages 82 et 83). On a droit, ici, à un clone futuriste de Soul Calibur plus typé manga dans le design.

PLASMA SWORD

par Nathan Dayspring

Plasma Sword est en fait un volet de la série, relativement connue au Japon, des Star Gladiator. Là-bas, il s'intitule Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein. La technologie de ce jeu de baston en 3D s'inspire librement de celle de Tôshinden, autre jeu de combat édité par SNK (et paru sur consoles 32 bits). Dans Plasma Sword, les héros sont donc des Star Gladiator. Ils s'opposent non seulement à des guerriers du Quatrième Empire, mais aussi aux soldats de la troisième force de la galaxie. Amis profanes, ne cherchez pas à y voir plus clair: nous n'en dévoilerons pas plus... Sachez simplement que chaque combattant a probablement suivi l'entraînement du Jedi du coin, puisqu'il maîtrise un sabre laser (ou toute arme du même type "à la sauce" laser). Soit 22 héros au total qui fonctionnent par paires pour la plupart (Hayato et Black Hayat, par exemple)!



CLASSIQUEMENT TOP

Côté gameplay, Plasma Sword ne verse pas dans l'originalité la plus débordante. Les habitués du genre ne risquent pas le dépaysement. Les concepteurs se sont contentés d'imaginer un Plasma Field carrément utile, une fois sur l'aire de combat. Le joueur le déclenche lorsque l'adversaire est suffisamment proche de son héros. Ce faisant, un "field" ou champ de force à effet limité dans le temps se crée, propulsant l'opposant dans une dimension parallèle où le temps s'arrête par exemple. La manipulation a pour vocation de l'affaiblir. De plus, le Star Gladiator, ayant eu recours au Plasma Field, profite en prime d'un pouvoir supplémentaire qui varie selon le personnage utilisé.

Plasma Sword bénéficie d'un graphisme nettement amélioré comparé à la version arcade. Un bon point. Malheureusement, nous sommes à des années-lumière de Soul Calibur, LA référence du genre. Dès lors, à qui s'adresserait ce soft? En priorité aux fondus des jeux de baston Capcom, à tous les fanatiques de Tech Romancer, voire aux collectionneurs. Ça cartonne, ça balance des gnons et des coups de savate à tout va (une équipe de Capcom est aux manettes, ne l'oublions pas), mais il manquerait ce petit quelque chose qui sépare les giga hits du commun de la production. Verdict dans le prochain numéro. ■



- 1> Le héros actionne un bouclier insensible aux assauts ennemis.
- 2> Les objectifs à remplir sont expliqués par des cut-scenes en 3D.
- 3> Des marécages poisseux sont peuplés de lézards visqueux.
- 4> La magicienne dispose d'un atout face à des créatures balourdes : la rapidité.
- 5> Particulièrement gore, l'introduction rappelle le prologue de "Excalibur".
- 6> Au fil des étapes, l'arme du héros acquiert des pouvoirs supplémentaires.

DRAGON'S BLOOD

par Mehdi Gauvin

Copiant le concept de la vue à la troisième personne de Tomb Raider, Dragon's Blood plonge le joueur au cœur d'un univers "heroic fantasy" à la Conan. Dans la peau d'une charmante walkyrie ou d'un furieux guerrier, il aura à affronter mille et un dangers. Quand "Peter Pan" rencontre "Excalibur" sous vos applaudissements !

Tu deviendras un combattant, fier et vainqueur, jeune écuyer." Lorsque débute l'aventure, le joueur n'est qu'un apprenti soldat qu'une épée trop lourde fait vaciller. Ce n'est que dans le feu de la bataille qu'il acquerra la puissance et la dextérité essentielles pour résister au grand méchant de l'histoire, un dragon rouge sang à l'appétit d'ogre, qui a jeté son dévolu sur la contrée alentour, et qui terrorise par la même occasion ceux qui y vivent. Incarnant un fantassin, tout d'acier recouvert, ou une sorcière svelte et maligne, le joueur doit restaurer la paix comme d'hab.

La force du jeu réside en grande partie dans ses séquences de baston, violentes à souhait, nombreuses de surcroît. Au cours de sa quête, pour venir à bout d'adversaires toujours plus

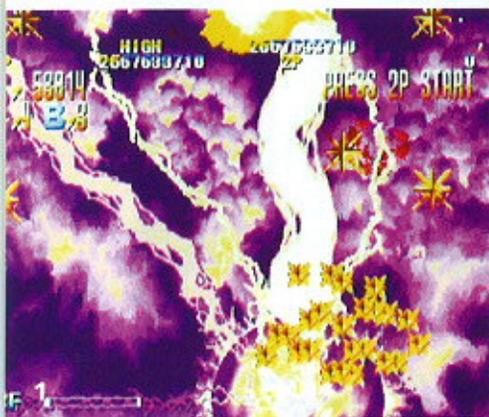
redoutables, le joueur aura le choix entre 22 sortilèges spectaculaires (boules de feu, jets de glace paralysants, etc.) et pourra également utiliser sa lame pour trancher gorges et membres d'un simple moulinet. Contre des rangées d'elfes et autres lutins agiles (17 variétés de monstres), il utilisera la garde qui s'avérera plus que nécessaire. Vraiment sympa ! D'autant que l'ambiance *heroic fantasy* est du meilleur aloi. Les amateurs de R.E. Howard (le papa de Conan) apprécieront.

EH, DRAGON, T'AS PAS DU FEU ?

Les décors et les personnages rappellent ce que le cinéma d'inspiration fantastico-médiévale a produit de meilleur : "Les Chevaliers de la table ronde", "Excalibur", etc. Et, lorsqu'une fée toute mimi confère au héros des pouvoirs magiques,

l'ombre de la fée Clochette et de Peter Pan plane, majestueuse. Des références loin d'être déshonorantes, reconnaissons-le. Total : entre une forêt habitée par de mystérieux sorciers et des châteaux regorgeant de passages secrets, le joueur profitera avec joie de 15 niveaux très variés.

Jusqu'ici, la DC manquait cruellement de jeux d'aventure. Le vide est désormais comblé avec les sorties de The Nomad Soul et de Tomb Raider, La Révélation finale. Dragon's Blood est, comme qui dirait, la petite cerise sur le gâteau. Petite, car, disons-le tout de go, il ne révolutionnera pas le genre. La réalisation graphique semble tout juste moyenne. Diriger le héros relève de l'exploit. Pour franchir une crevasse, il n'est pas rare de s'y reprendre à deux fois, tant le personnage répond avec retard. Qu'il est lent ! Pourvu que la version Test nous fasse regretter ces propos ! ■



GIGAWING

par Nathan Dayspring



Gigawing marque le retour, sur le devant de la scène vidéoludique, d'un genre scandaleusement tombé aux oubliettes, le Shoot them up "à l'ancienne". Vous pilotez un zinc équipé d'un arsenal impressionnant. Si spectaculaire que, par moment, on ne discerne plus rien à l'écran. Proprement jouissif !

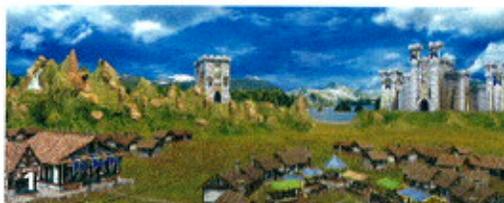
Capcom ne lance pas QUE des jeux de baston – ouf ! L'éditeur a marqué les esprits avec la saga Resident Evil, dont le fameux Code Veronica est à paraître sur DC (lire la preview pages 92 et 93). Il nous sert ici un shoot vu de dessus, doté d'un scrolling vertical (on se déplace de bas en haut), dans la pure tradition de ce qui se faisait sur Amiga et Atari ST. Nostalgie, quand tu nous tiens ! Nous sommes à des lieues de Plasma Sword... Quoique ! Les effets de laser strient l'écran non-stop, le temps d'une partie. La comparaison s'arrête là, car Gigawing propose de piloter un véhicule volant parfaitement identifié dont le but est de dégommer tout ce qui bouge.

ON N'Y VOIT QUE GLUPS, LE PIED !

Gigawing ne déroge pas à la règle : cette conversion reste fidèle au jeu d'arcade du même nom. Le ou les joueurs (Gigawing se joue jusqu'à deux simultanément) traversent des niveaux remplis d'innombrables ennemis, sans aucun ralentissement sensible dans le défilement des images. Le scrolling vertical permet de surcharger l'écran en vaisseaux hostiles et en projectiles. Très souvent, on se retrouve submergé par les assauts. Les

boules de feu et autres missiles à tête chercheuse vous assaillent par dizaines jusqu'à envahir l'écran. Auquel cas, c'est la mort assurée ; qu'importe, on en redemande. Heureusement, il existe un bouclier protecteur... Qui se déclenche, quand bon lui chante ! Au joueur de faire preuve de dextérité. En plus de protéger votre appareil, ce bouclier retourne tout à l'expéditeur. Un rien utile en situation de crise, non ?

L'autre "originalité" de ce jeu a trait à la surenchère dans l'accumulation des points. En effet, Gigawing est le premier Shoot them up où les points se comptent en centaines de milliards ! Du coup, pour se repérer, c'est loin d'être commode, mais faut avouer que ça en jette un max. Imaginez la tête de vos potes, quand vous annoncez le score final de 143 milliards !! Capcom a aussi ajouté quelques options supplémentaires, inexistantes dans la version arcade de ce soft. Au fur et à mesure des parties, différents suppléments apparaissent, comme une galerie d'illustrations. Merci aussi à la Dreamcast et au VM, car des bonus seront accessibles *via* Internet. Les plus accros auront même accès à un Internet Ranking qui établit les plus hauts scores. Vivement d'autres titres du même tonneau ! ■



- 1> Un joli château qui peut se voir balayer d'un tour à l'autre.
- 2> Une iconographie très soignée.
- 3> Dans Heroes, le "héros" que vous contrôlez peut être un ange... ou un démon.
- 4> Les combats, ainsi que le reste du jeu, se jouent au tour par tour, comme aux échecs.
- 5> Un graphisme excessivement fin. On en piaffe d'impatience.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

par Clara Loft



Des yeux exorbités et une mine défaite ? Voici ce qui vous attend avec Heroes III. Après avoir tenu en haleine des millions de joueurs sur PC (et pourri une bonne partie de leurs nuits), ce jeu dévoile ses charmes, quelque peu revus et corrigés, sur DC. Apprentis sorciers, tous à vos manettes !

Qu'est-ce qui rend les joueurs aussi accros à Heroes III ? Une question que même les fans se sont posés une centaine de fois... La réponse se trouve sans aucun doute dans le gameplay inédit de ce jeu de stratégie en tour par tour. Chef d'une cité fortifiée, située sur une carte du monde infesté d'ennemis, vous devez vous emparer des villes rivales. Les mouvements sur la carte sont symbolisés par des petits personnages à cheval que vous envoyez chaque jour à la recherche d'artefacts (épée magique, armure, sortilège) ou de nouvelles ressources (or, charbon, bois).

UN MUST DU JEU DE STRATÉGIE SUR DC

Ériger des bâtiments dans la ville permet d'élever des créatures, humaines ou non, qui constitueront une véritable petite armée avec vos cavaliers. Une fois les déplacements consommés, c'est au tour des ennemis de jouer. Impossible de bouger vos héros au dernier moment, si le camp adverse vous tombe dessus : c'est tout l'art de la stratégie en tour par tour ! Les combats sont un vrai bonheur ; tout est dans la tactique. À vous de jouer les chefs d'orchestre face à des armées de combattants aux stratégies



d'attaque et de défense différentes. Un livre de magie complet avec plus de 70 sorts vous aidera à combattre vos ennemis. Les points d'expérience et les objets gagnés au cours des affrontements assurent la progression des héros comme dans un jeu de rôle. N'oubliez pas que l'univers de Heroes III est du pur *heroic fantasy* tiré de la célèbre saga des Might and Magic sur PC.

Cette progression des héros, associée au plaisir de découvrir les secrets de la carte du monde, rend le jeu particulièrement fascinant. Pourtant, malgré huit villes différentes et cinquante types de créatures, les parties se ressemblent. L'argument "c'est toujours la même chose" vous viendra facilement aux lèvres... Mais ne vous empêchera pas de continuer inlassablement !

D'autant qu'après avoir goûté pleinement aux six mini campagnes et aux quelques scénarios indépendants, il vous restera toujours le mode Multi-joueurs. En attendant de tester un éventuel mode réseau (qui sait ?), un mode Hotseat permet de jouer à huit à la maison. Le principe : faire se succéder les joueurs devant l'écran pour déplacer les héros et bâtir des villes. Difficile de trouver la patience de jouer à huit, mais à deux ou trois, ça devrait être délirant. Quant à la possibilité d'éditer ses propres cartes, croisons les doigts pour que cette adaptation Dreamcast ait tout prévu. ■



- 1> Quand les skaters chulent, on a mal pour eux.
- 2> Voici ce qu'on appelle un "grind".
- 3> Dans certains niveaux, gare aux automobilistes agressifs!
- 4> Le détail qui tue: la chaîne stéréo dans les mains de ce skater frondeur.
- 5> Des sauts à faire peur, les jambes en l'air et le skate qui vole.

TONY HAWK PRO SKATER

par Dominique Le Guen

Les jeux de glisse se suivent et ne se ressemblent pas. Aux côtés de Snow Surfers (pour le snow-board) et de TrickStyle (pour l'over-board), c'est au tour de Tony Hawk Pro Skater (pour le skate-board) de débarquer sur DC. Sensations fortes et bleus aux genoux garantis.

Tony Hawk Pro Skater aurait pu n'être qu'une fade exploitation d'un nom célèbre visant à gagner de l'argent facile. Heureusement, au vu du soin apporté au gameplay, au graphisme et à l'animation, il n'en est rien. Dans le mode Carrière, on choisit entre plusieurs skaters fous. Les fondus de la discipline reconnaîtront des grands noms du skate, en plus de celui du super champion Tony Hawk: Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Elissa Steamer, Geoff Rowley et Jamie Thomas. Les plus grands pros sont là; ils ont été modélisés en 3D pour l'occasion. Optez pour celui dont les qualités vous semblent les plus séduisantes.

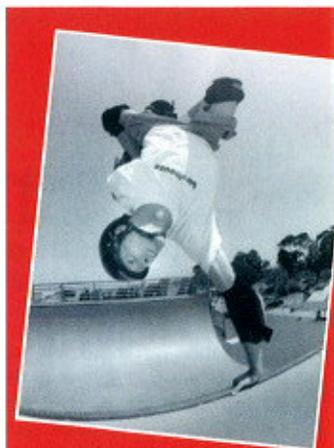
180 DEGRÉS, MAIS PAS CELSIUS

L'objectif est de progresser le plus possible dans le jeu, en récoltant des cassettes vidéo d'une part, en étant le meilleur, d'autre part. À chaque niveau, vous avez des missions à accomplir comme récupérer des lettres, accumuler un maximum de points ou rechercher une vidéo cachée. Cela demande du talent, de la maîtrise et, surtout, beaucoup d'entraînement. Les niveaux ont été conçus de sorte à faciliter les sauts, avec des tremplins

bien placés, des rampes énormes et des rails pour "grinder". Toutes les figures essentielles de ce sport extrême sont réalisables. Les connaisseurs tomberont en extase devant les 360° grabbés, enchaînés sur un backflip en stalefish, pour atterrir sur un grind 50-50 sans mordre la poussière. Les angles de vue ont été ingénieusement réglés pour amplifier les mouvements et suivre de près les sauts spectaculaires. Cool, man.

TONYQUEMENT VÔTRE

Les tricks seront facilement faisables grâce à un maniement aisé. Les points grimpent selon l'amplitude du mouvement, la qualité du saut, de l'enchaînement et, par-dessus tout, de l'atterrissage. Les mouvements paraissent dangereusement réalistes, surtout quand les skaters se cassent atrocement le nez sur le bitume avec un bruitage qui donne la chair de poule. Tony Hawk, en personne, a participé au développement du jeu, cela se sent. C'est sans doute la raison pour laquelle nous sommes tombés sous le charme de ce titre en décalage avec la production habituelle sur Dreamcast (une suite est déjà prévue). Nous ne saurions que trop encourager les éditeurs désirant sortir des sentiers battus... ■



Tony Hawk, père de famille proche de la trentaine, est sûrement le champion de skate-board le plus en vue de la planète. Ce grand gaillard est le premier skater à avoir réalisé un 900° en compétition (deux tours et demi sur lui-même, soit 360° + 360° + 180°)! Pour le jeu, Tony fut convié à des séances de "motion capture". Il en résulte un réalisme prenant.

**3617 WEBINFO*STORE,
C'EST SIMPLE ET PRATIQUE**

- Vous créez votre compte et votre code client
- Vous laissez une adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48 heures* et sous colissimo suivi



des jeux...

- Tomb Raider 4 - Rayman 2 - Wild Metal
- NFL Blitz 2000 - Worms Amageddon
- Incoming - NBA Showtime, NBA on NBC
- Crazy Taxi - Psychic Force 2012 - Soul Reaver
- Virtual Striker 2 - Shadow Man - Soul Fighter
- Re-Volt - Soul Calibur - Suzuki Alstare Racing
- Snow Surfers - Speed Devils - The House of Dead 2
- Tokyo Highway Challenge - UEFA Striker
- Aerowings - Sonic Adventure - Dynamite Cop
- WWF Attitude - Buggy Heat - Blue Stinger
- Trickstyle - Monaco Grand Prix 2 - Pen Pen
- Mortal Kombat Gold - Hydro Thunder
- Millenium Soldier Expandable - Sega Rally 2



Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,57 F TTC/minute)

3617 WEBINFO*STORE, c'est

- plus de 30 jeux et accessoires pour la Dreamcast, mais aussi plus de 350 titres, pour le PC et le Mac
- toutes les nouveautés en DVD, K7 VIDEO et CD AUDIO
- une sélection constamment actualisée de matériel et périphérique informatique
- du matériel hifi, vidéo, électroménager...
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements magazines, du champagne et des accessoires automobile.

3617 WEBINFO*STORE, c'est aussi une sélection quotidienne d'articles en promotion à - 10, - 20, voire - 40 % !!!

Venez donc découvrir notre catalogue complet et n'oubliez pas votre mot de passe : **CAST**

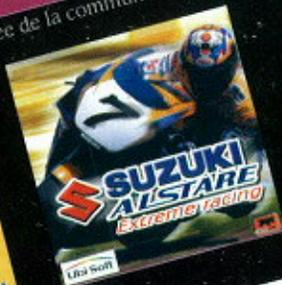


sans CB
NI chèque...

OFFRE RÉSERVÉE

10 minutes offertes sur votre première commande Lecteur de Dreamcast Magazine, tapez CAST

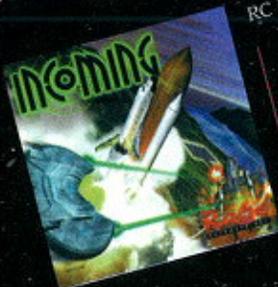
* selon disponibilité - ** la durée de la communication dépend de l'article



3617 WEBINFO*STORE

...des accessoires

- Virtual Memory (VMS) - Controller (Pad)
- Aracde Stick - V3 FX Racing Wheel
- Clavier - Vibration Pack



RC 393307855

SHADOW MAN

Shadow Man fait partie des softs dont la progression se révèle de plus en plus exaltante. La réflexion succède à l'action, qui succède à l'exploration. D'enfer! En revanche, bonjour la difficulté: j'ai passé cinq nuits blanches (et autant de journées) à en venir à bout. Bon courage...

LES DÉPLACEMENTS

L'intrigue de Shadow Man est tout, sauf linéaire. Elle laisse au joueur la liberté d'aller où il veut, quand il veut. Bien entendu, certains endroits ne sont accessibles que sous certaines conditions: posséder un objet précis, récolter un nombre suffisant d'Âmes Noires pour

ouvrir une porte, etc. Cela implique qu'il est souvent nécessaire de revenir en arrière dans les niveaux précédents. Par exemple, la Poigne, que l'on trouve dans le Temple de Feu, donne à Shadow Man le pouvoir d'escalader les cascades de sang. Or, il y en a deux quasiment dès le début de

l'aventure, à côté des Portes de Marrow. Ça fait pas mal d'aller et retour en perspective... Et comme les niveaux sont immenses, vous pouvez facilement compter une bonne cinquantaine d'heures avant de défaire Légion et les cinq serial killers à sa solde!

LES OBJETS CACHÉS, LES BONUS ET TUTTI QUANTI

Que serait un jeu d'aventure/action sans des bonus à découvrir et à ramasser? Shadow Man ne fait pas exception à la règle. Tirez donc sur les nombreux tonneaux et pots disséminés un peu partout dans les niveaux. Quelques-uns sont vides, mais la plupart renferment un bonus.

LES BOULES D'ÉNERGIE VITALE

Ça, pour être vitales! Ces boules permettent à Shadow Man de recouvrer **force et santé**, lorsqu'il est blessé. Le niveau d'énergie est représenté par le cercle situé le plus vers l'extérieur du Shadow Meter.

LES TÊTES DE MORT DORÉES

Elles vous rechargent en **énergie magique** (la jauge jaune du Shadow Meter). L'énergie magique est indispensable au bon fonctionnement des armes et des objets magiques.

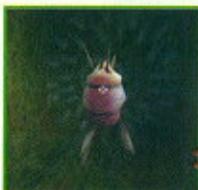
LES CADEAUX

Lorsque vous en aurez amassé 100, offrez-les à la déesse Loa, dans le Temple de la Vie, et votre niveau maximum d'énergie vitale augmentera d'une unité.



LES ÂMES NOIRES

Pour vaincre Légion, Shadow Man doit collecter toutes les **Âmes Noires** qu'il trouve en chemin (120 en tout). Cela augmente sa puissance (jauge centrale du Shadow Meter). Enfermées dans des espèces de cocons appelés Govis, la plupart d'entre elles sont très dures à dénicher.



LES GADS

C'est grâce à ces **tatouages vaudous** que Shadow Man acquiert la plupart de ses pouvoirs. Il en a trois à découvrir, un par temple: le **Toucher** (Temple du Feu), qui permet de pousser les blocs enflammés, le **Marcher** (Temple de la Prophétie), qui

permet de marcher sur la lave en fusion et le **Nager** (Temple du Sang), qui permet de nager dans les lacs d'acide.



LES PORTES DE COFFIN

Ce sont les **passages obligatoires** entre les différents niveaux du jeu. Pour les ouvrir, Shadow Man doit posséder un **nombre suffisant d'Âmes Noires**.

La jauge intérieure mauve du Shadow Meter doit être à un niveau au moins égal au nombre de blocs mauves qui surplombent la porte. Le tableau suivant résume la relation entre le niveau de Shadowpower et le nombre d'Âmes Noires collectées.

SHADOWPOWER	NB. D'ÂMES NOIRES
1	1
2	3
3	7
4	15
5	23
6	35
7	51
8	71
9	95
10	120

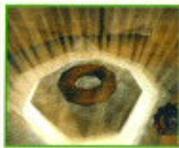
Il n'y a qu'une Porte de niveau 10 dans tout le jeu, à l'entrée des Wastelands. Elle renferme un Violator utile mais pas indispensable pour vaincre Légion.

L'ÉCLIPSEUR

Pour permettre à Mike LeRoi de rester Shadow Man, y compris dans le Monde des Vivants, une étape est obligatoire pour accéder à certains niveaux: vous devez récupérer la Lune, le Soleil et la Lame, puis les ramener dans le Bayou, où Mama Nettie se chargera d'invoquer le sort adéquat.

La Lune

Partez de la Chambre de la Prophétie et franchissez la Porte de Coffin de niveau 1 en direction des Wastelands (toutefois, ne traversez pas complètement le pont). Laissez-vous tomber sur le côté et ouvrez la Porte de Coffin de niveau 3. La Lune vous attend derrière.



Le Soleil

De l'endroit où vous avez trouvé la Lune, laissez-vous tomber dans le puits, derrière l'autel. Traversez la Porte de Coffin, vous arriverez à l'entrée du Temple du Soleil. Ouvrez la Porte de Coffin de niveau 4, puis celle de niveau 5. Le Soleil est juste derrière.

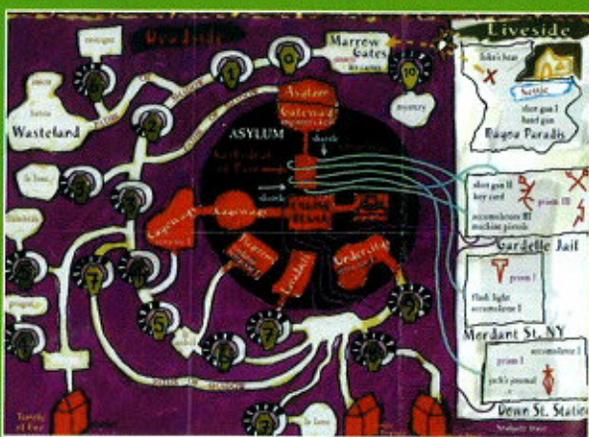


La Lame

Maintenant, ouvrez la Porte de Coffin de niveau 6 et suivez le chemin jusqu'à un lac de lave. Au loin, une Porte 7 Coffin de niveau 7 abrite la Lame...

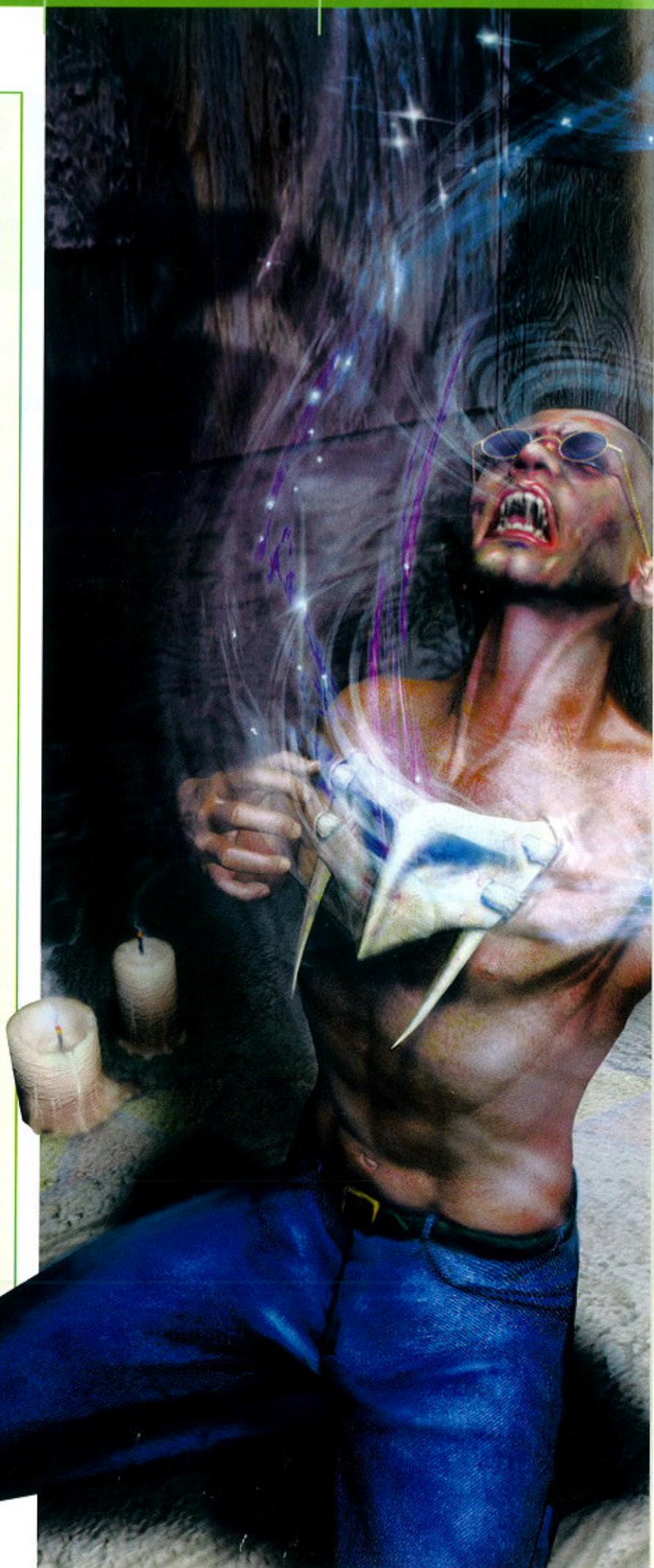


Après avoir effectué toutes ces opérations, il ne vous reste plus qu'à retourner au Bayou et à tchatcher avec Mama Nettie.

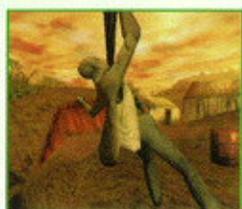


LA CARTE DU JEU

Cette carte provient de la version US du jeu. Apparemment, Acclaim ne semble pas avoir jugé utile de la fournir avec la version française. Pourtant, bien qu'elle soit grossière (dans le scénario, elle est sensée avoir été dessinée par le petit frère de Shadow Man), elle est d'une aide très précieuse pour se retrouver dans ce vaste univers.



SUIVEZ LE GUIDE



NIVEAU 1 - LE BAYOU

En toute logique, le premier niveau est le plus facile. Il s'agit d'une simple mise en jambe destinée à vous laisser

le temps d'appréhender l'ensemble des rouages du jeu. Le but est enfantin : **rejoindre Mama Nettie dans l'église**. Il y a tout de même un piège mais vraiment grossier : le pont de bois s'écroule sous votre poids quand vous le traversez. Il faut donc sauter par-dessus. Si vous tombez, pas de panique, faites simplement le tour et recommencez une nouvelle fois ! Quand vous aurez vu et parlé à Mama Nettie, **utilisez l'Ours de Luke** pour vous transporter à Deadside et commencer réellement le jeu.



Beaucoup plus tard, quand vous aurez récupéré l'Éclipseur, vous pourrez revenir dans le Bayou sous l'apparence de Shadow Man et capturer les huit Âmes Noires de ce niveau.

NIVEAU 2 - LES PORTES DE MARROW

Là encore, ce niveau peut être considéré comme un entraînement. Il s'agit maintenant de **rejoindre Jaunty**, le gardien des Portes de Marrow. Après la discussion, Jaunty vous ouvre les portes de Deadside.

Pour trouver la Prophétie, avancez vers la petite porte avec les trois tambours devant. Prenez à gauche jusqu'à une grande place, sautez par-dessus la fosse et continuez de marcher jusqu'à une autre grande place.



Attention : vos premiers ennemis vous attendent là... Poursuivez toujours vers la gauche, en sautant de plate-forme

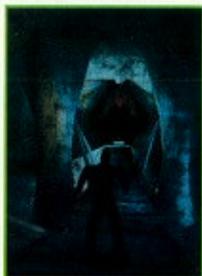


en plate-forme jusqu'à atteindre la première Porte de Coffin. Ouvrez-la : la Prophétie est sur le piédestal, au centre de la pièce.

Pour terminer complètement ce niveau, il vous restera encore quatre Âmes Noires à découvrir.

NIVEAU 3 - LES WASTELANDS

Pour vous y rendre, **ouvrez simplement la Porte de Coffin** qui se trouve en haut de la rampe dans la Chambre de la Prophétie (niveau 1 de Shadowpower).



Entrez, suivez le passage et traversez le pont. **Pour trouver l'Asson**, prenez n'importe lequel des deux tunnels et avancez jusqu'au lac de sang. Plongez et **empruntez le tunnel sous-marin** (sous-sanguin ?) tout au fond, à droite.



Appuyez sur le bouton, repartez en arrière, vers le lac, et **entrez dans la hutte**.

Partez tout droit sur la rampe de bois, laissez-vous tomber et cherchez un **interrupteur** à activer. Il fait apparaître une corde suspendue. Utilisez-la pour traverser la place. Sautez sur les rampes de bois qui longent le mur, puis accrochez-vous à la faille dans le mur. Longez ainsi le mur le plus



loin possible sur la droite, puis sautez en arrière sur la plate-forme de bois. De là, sautez sur les différentes plates-formes jusqu'à atteindre un pont coupé en son milieu. Le trou est



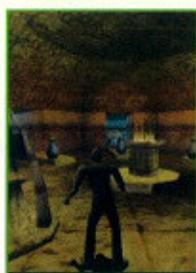
trop large pour être franchi en sautant, mais vous saurez bien trouver la solution... **L'Asson vous attend dans la pièce**, de l'autre côté.



Continuez dans le passage jusqu'à une Porte de Coffin. Si votre Shadow Meter est au niveau 6, vous pourrez l'ouvrir pour atteindre l'Enseigne.

Direction le Temple de la Vie. Revenez là où vous avez trouvé l'Asson et **partez vers la grande tour**, au milieu de la place. Montez sur les rampes qui longent le mur. À peu près à mi-

chemin, sautez vers la gauche, en direction de la tour. En fait, regardez plutôt **derrière vous** : une rampe presque invisible part dans votre dos. Empruntez-la, passez le tunnel puis partez vers la droite jusqu'à un autre tunnel de couleur verdâtre. Le **Temple de la Vie** se trouve à l'autre bout. Entrez dans le Temple, vous verrez un **piédestal**. Prenez le passage sur la droite, en vous accrochant aux murs pour passer les zones de lave. Le **Bâton** est au bout du passage.



La déesse Loa se trouve également dans cette pièce. Lorsque vous aurez récolté une **centaine de cadeaux** ici et là, revenez au même endroit pour lui en **faire l'offrande**. Cela augmentera votre taux maximal de vitalité d'une unité.

Pendant cette quête, vous **découvrirez douze Âmes Noires**. Pour toutes les récupérer, vous devez posséder les trois gads (Toucher, Marcher, Nager) ainsi que la Poigne.

NIVEAU 4 - L'ASILE : L'ENTRÉE

Utilisez l'Ours pour vous téléporter à la Chambre de la Prophétie. De là, dirigez-vous, comme précédemment, vers les Wastelands, mais **ne traversez pas le pont**. À la place, laissez-vous plutôt tomber sur le côté et ouvrez la Porte de Coffin qui se trouve là (Shadowpower de niveau 2). Entrez et parcourez le nouveau pont. Passez sur le tuyau de métal et sautez dans le tunnel.

Continuez votre parcours jusqu'à une grande cour et avancez jusque devant la **porte d'entrée de l'Asile**. Elle est verrouillée, mais qu'importe, vous n'allez pas tarder à la débloquent. Le **seul bonus** à découvrir ici, outre une

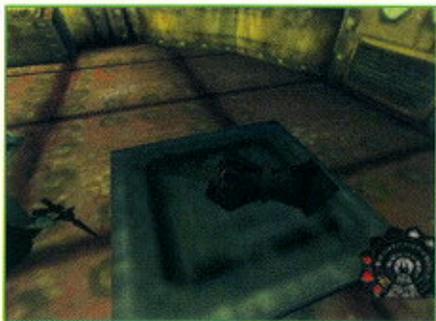


douzaine d'Âmes Noires, est la **Clé de l'Ingénieur**. Pour la trouver, sautez du pont vers la droite et marchez sur le tuyau qui longe le mur jusqu'à une pièce remplie de lave. Sautez alors sur la plate-forme mobile pour atteindre l'autre côté et continuez ainsi jusqu'à la troisième pièce. Utilisez à nouveau les plates-formes mobiles.

Au bout, prenez l'ouverture dans le mur et suivez le tunnel jusqu'à un couloir aux murs dégoulinants de sang.

Continuez tout droit, puis empruntez le couloir de gauche jusqu'à une pièce avec une ouverture dans le mur.

Passez par là, puis prenez le couloir de gauche. Laissez-vous tomber dans le trou et prenez la clé sur la table.



NIVEAU 5 - L'ASILE : LA CATHÉDRALE DES SOUFFRANCES

Partez de l'entrée de l'asile. Ouvrez la porte à l'aide de la Clé de l'Ingénieur. Courez tout droit puis prenez à gauche dans le couloir de couleur jaunâtre. Vous découvrirez un trolley. Activez-le, il vous emmènera à la Cathédrale des Souffrances.



Ce niveau, très court, ne comprend que deux Âmes Noires; il est néanmoins le point de départ vers les antres des cinq serial killers.

NIVEAU 6 - LE TEMPLE DU FEU

Après le plus petit niveau du jeu, voici le plus long! Il n'est pas franchement gigantesque, mais il faut un bon moment pour en venir à bout. En fait, on pourrait presque le subdiviser en deux sous-niveaux. Le premier serait bourré d'énigmes et le second nettement plus orienté action. Le Gad Toucher se trouve dans la deuxième sous-partie; il faut cependant avoir terminé la première pour y avoir accès...

Commencez par utiliser l'Ours pour vous téléporter dans la Chambre de la Prophétie. Suivez ensuite le même chemin que celui qui mène à l'entrée de l'Asile. Après la première Porte de Coffin (que vous avez déjà ouverte), se trouvent deux autres Portes. Ouvrez celle du bas (Shadowpower de niveau 3).



Entrez, suivez le passage et vous tomberez ainsi sur deux nouvelles Portes, un lac de lave ainsi qu'un pont.

Vous allez alors trouver un Flambeau qui se trouve juste derrière la Porte de niveau 5. Vous pourrez, grâce à lui, défoncer les portes ornées d'un symbole en forme de flamme. Traversez le pont, avancez et sautez sur les plates-formes.

Plongez dans la rivière de sang et suivez le tunnel sous-marin jusqu'à une pièce avec deux cascades de sang face à face.



Il va maintenant falloir activer six interrupteurs qui vous permettront d'élever la pyramide donnant accès à la deuxième partie du Temple du Feu.

Montez la rampe éclairée par des lumières bleues, vous distinguerez quatre passages dans le mur à ouvrir d'un coup de Shadow Gun. Les quatre premiers interrupteurs sont au bout de ces passages. Le cinquième se situe tout en haut de la rampe, après un couloir qui n'a pas besoin d'être ouvert. Quant au dernier interrupteur, il est juste au pied de la pyramide que vous venez de faire jaillir de la terre! Pour obtenir le Gad Toucher, gravissez la pyramide et traversez les salles de part en part en évitant les pièges. Il s'agit ici d'une question d'adresse uniquement!



Vous arriverez ensuite sur une plate-forme surplombant une pièce remplie de lave en fusion.

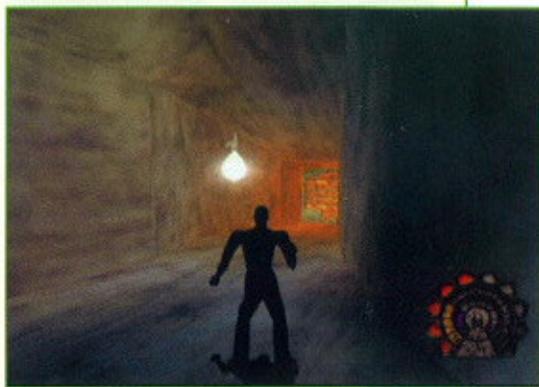


Sautez sur la première plate-forme pour vous retrouver au niveau du sol. Vous verrez quatre interrupteurs incrustés dans les parois.

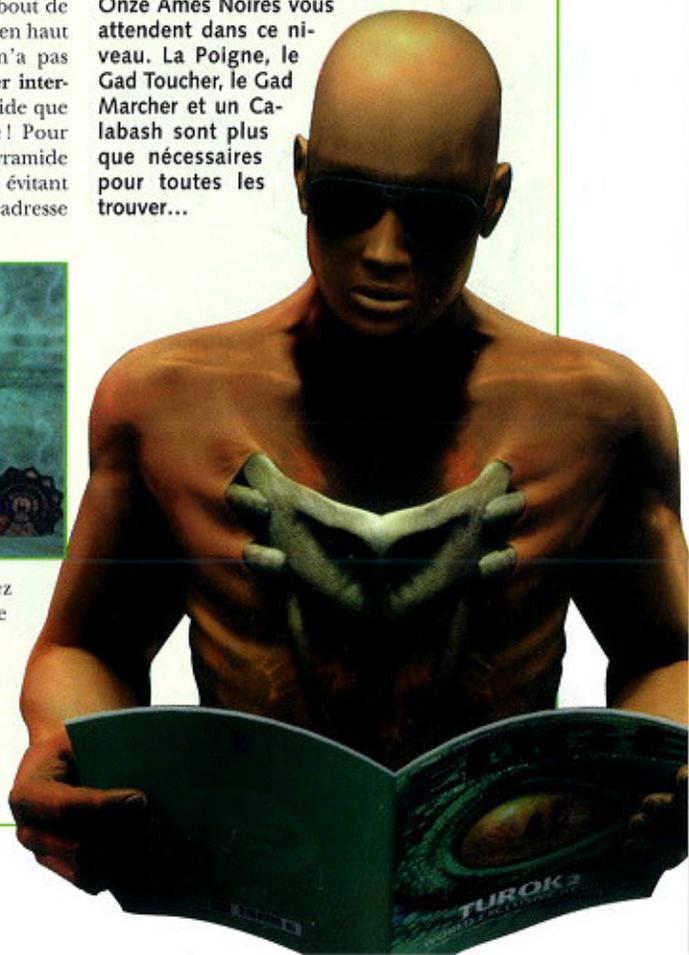


Activez-les et rendez-vous au milieu de la pièce pour recevoir le tatouage. Dorénavant, vous êtes capable de pousser les blocs de lave... Revenez alors dans la première partie du temple, dans la fameuse pièce aux deux cascades de sang. Suivez la rampe jusqu'en

haut et, en cherchant un peu, vous trouverez un bloc de lave. Utilisez votre nouveau pouvoir pour le pousser. Vous tomberez sur une Porte de Coffin de niveau 4. La Poigne est juste derrière.



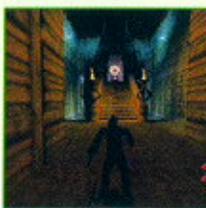
Onze Âmes Noires vous attendent dans ce niveau. La Poigne, le Gad Toucher, le Gad Marcher et un Calabash sont plus que nécessaires pour toutes les trouver...



NIVEAU 7 - L'ASILE : LE COULOIR DES CELLULES

Retournez à l'entrée du Temple du Feu. Vous voyez deux Portes de Coffin (dont une de niveau 4). Ouvrez-la, entrez et suivez le passage jusqu'à une pièce pleine de sang d'où part un pont. Traversez-le pour parvenir au couloir des cellules. Vous devez maintenant rejoindre le train. Cherchez un peu, il n'est pas très loin... Entrez dedans, parcourez-le entièrement jusqu'au wagon de queue et utilisez la Clé de l'Ingénieur pour le faire démarrer.

Un bonus intéressant à découvrir ici est un Rétracteur. Pour le trouver, prenez à droite en sortant du train, accrochez-vous au mur d'en face et longez-le par la gauche. Sautez sur les tuyaux, descendez les escaliers, puis utilisez à nouveau la Clé de l'Ingénieur sur les deux consoles.



Empruntez alors le tunnel qui s'est ouvert jusqu'à une sorte d'église où se trouve le Rétracteur. Il vous permettra d'atteindre l'un des cinq serial killers.

Vous pourrez en outre découvrir onze Âmes Noires. Certaines nécessitent le Gad Toucher et le Gad Marcher.

NIVEAU 8 - L'ASILE : LA SALLE DE JEUX



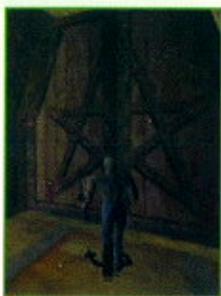
Revenez à l'entrée du niveau précédent, le couloir des cellules. Une Porte de Coffin de niveau 5 vous attend. Ouvrez-la pour trouver l'une des trois pièces qui constituent l'Éclipseur. Ensuite, laissez-vous tomber dans le tunnel derrière vous et traversez le pont qui vous emmènera vers la salle de jeux.

Vous arriverez sur une plate-forme qui surplombe un lac de sang. Plongez et dirigez-vous vers la droite pour découvrir un tunnel aquatique. Méfiez-vous des raies manta! Entrez dans le tunnel et suivez-le jusqu'à une pièce où vous utiliserez la Clé de l'Ingénieur pour ouvrir un sas sous-marin, ailleurs dans le lac.

Un second Rétracteur vous attend dans ce niveau. Pour le trouver, plongez à nouveau dans le lac et empruntez le passage que vous venez d'ouvrir. Progressez en évitant les lames acérées jusqu'à une grande pièce placée au-dessus. Cherchez une salle dans laquelle un pont de bois surplombe une piscine de sang.



Quand vous l'aurez trouvée, traversez le pont et franchissez la porte ornée d'une étoile à cinq branches. Le Rétracteur se trouve là. Le Violator se trouve lui aussi dans ce niveau, enfermé derrière une vitrine située dans une grande pièce où le cadavre d'un yéti géant gît sur une table de dissection. Condition *sine qua non*: il vous faudra trois Accumulateurs pour le prendre, plus deux autres pour atteindre les munitions rangées derrière les deux vitrines, de part et d'autre du Violator.



Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas suffisamment d'Accumulateurs: une fois que vous serez en possession du Violator, les tonneaux à bonus vous donneront de temps en temps quelques munitions...

En tout, dix Âmes Noires vous attendent dans la salle de jeux, mais vous devrez posséder la Poigne et le Gad Marcher pour en trouver certaines. De plus, la dernière ne peut être obtenue qu'en tuant le monstre géant enfermé dans une cage. Fort logiquement, il vous faudra ouvrir la cage avant d'affronter le monstre! Trouvez l'interrupteur adéquat...

NIVEAU 9 - LE TEMPLE DE LA PROPHÉTIE

Vous devez maintenant en avoir l'habitude: pour trouver l'entrée de ce niveau, retournez vous planter devant celle du précédent (niveau). Ouvrez la Porte de Coffin de niveau 6 et suivez le tunnel jusqu'à une pièce contenant un lac de lave, des plates-formes en bois et un gros pont, en bois lui aussi. Traversez le pont, vous y êtes! Plusieurs bonus vous attendent dans ce Temple, à commencer par le Marteau. Il se cache derrière la Porte de Coffin de niveau 7, située à l'entrée du Temple. Dès que vous l'avez, testez son pouvoir en tapant sur les trois tambours alentour.



Le Gad Marcher est nettement plus difficile à atteindre. Dans le Temple, rendez-vous jusqu'à la pièce où trône une grande statue (au centre). Empruntez la porte de droite qui débouche dans une pièce pleine de lave. Vous la reconnaîtrez facilement: de nombreux masques sur les murs vous crachent des boules de feu à la tête... Attrapez la perche qui tournoie au-dessus de vous et laissez-vous tomber en face, sur la plate-forme en bois. Un conseil: changez d'angle de vue pour mieux apprécier la manœuvre.

Traversez la pièce suivante, puis prenez la porte de droite. Montez sur la plate-forme en bois, prenez encore à droite, poussez le bloc de lave et allez tout droit. Vous entrerez dans une pièce bourrée d'interrupteurs - ignorez-les pour l'instant et ouvrez la porte en face. Continuez, vous pénétrerez dans un labyrinthe. Vous devrez en trouver la sortie le plus rapidement possible pour éviter le combat. Elle se trouve quelque part en hauteur...

Vous parviendrez ensuite dans une salle où se trouve un building en forme d'igloo. Entrez dedans et avancez jusqu'à la pièce suivante. Là, il vous faudra sauter par-dessus le lac de lave. Mais attention: si vous tombez dedans, vous devrez tout recommencer depuis le début!



Enfin, avancez jusqu'à l'anneau central et admirez la superbe cinématique. Ça y est, vous avez récupéré le Gad Marcher. Il permettra de marcher sur la lave.



NIVEAU 10 - L'ASILE : LES CONDUITS DE LAVES

Retour à l'entrée du Temple de la Prophétie. Grimpez tout en haut des plates-formes en bois pour découvrir une Porte de Coffin de niveau 7. L'entrée des conduits se trouve derrière...

Ce niveau ne renferme aucun bonus particulier, mais neuf Âmes Noires y sont dissimulées. À vous de les trouver!

NIVEAU 11 - LE TEMPLE DU SANG

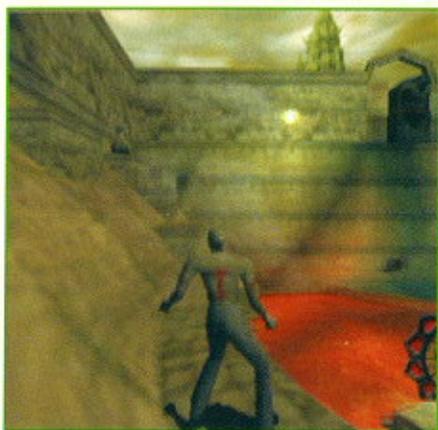
Là encore, revenez à l'entrée du Temple de la Prophétie et grimpez tout en haut des plates-formes en bois.

Cette fois, trouvez puis ouvrez la Porte de Coffin de niveau 8 pour accéder au **Temple du Sang**. Ce niveau est sans doute le plus difficile de l'aventure. Faites preuve d'adresse et d'agilité, tout en combattant les nombreux monstres qui vous assaillent. Ne désespérez pas si vous ne réussissez pas du premier coup: il nous a fallu une bonne trentaine d'essais pour en voir le bout. C'est d'autant plus énervant qu'il faut tout recommencer du début à chaque faux pas... Au bout du compte, vos efforts seront récompensés par le **troisième tatouage, le Gad Nager**, qui vous conférera le pouvoir de nager dans l'acide sans périr.

La première chose à effectuer consiste à **activer les deux interrupteurs** de part et d'autre du lac d'acide. Ensuite, revenez à votre position initiale et montez le plus haut possible le long de la surface inclinée. Accrochez-vous au mur de droite et longez-le jusqu'à ce que vous puissiez grimper dessus. Puis, dévalez les escaliers et avancez jusqu'à la pièce où un pilier monte et descend. Sautez dessus et, quand il est **au sommet de son ascension, bondissez** sur le mur d'en face. Suivez-le jusqu'au bout (ne prenez pas le tunnel de droite).

En bas, vous apercevrez deux **énormes têtes de pierre** qui avancent et reculent. Sautez pile-poil entre les deux. Puis marchez en évitant de tomber dans l'acide. Il y a **une petite île** en face qui paraît bien lointaine. Pourtant, un saut bien ajusté permettra de l'atteindre... **Activez l'interrupteur** sur votre droite, puis revenez sur la petite île. Repérez les **deux énormes piliers en mouvement** et arrangez-vous pour les éviter, tandis que vous vous dirigez vers la plate-forme au loin. Sautez entre les deux nouvelles têtes de pierre puis jusqu'à la porte de sortie pour atteindre **un autre lac d'acide**.

Là, accrochez-vous au mur de droite et longez-le en **évitant les lames** qui en sortent. L'exercice est assez facile, c'est juste une question de tempo. Avancez ainsi jusqu'à la porte qui vous mènera à... **un troisième lac d'acide!** Avancez tout droit en évitant les lames tournoyantes et appuyez sur l'interrupteur pour **déployer une corde** que vous saisissez pour traverser la salle (en évitant à nouveau les lames tournoyantes). Un conseil: **choisissez un angle de vue de côté** pour bien apprécier leur trajectoire. Au moindre contact, c'est le plongeon assuré dans l'acide et, bien sûr, le retour à la case départ.



Vous voici dans une nouvelle pièce qui serait facile à traverser s'il n'y avait **quelques zombies à flinguer**. Quand vous en aurez terminé avec eux, sautez à droite dans la lave (attention aux lames!). Effectuez un demi-tour et prenez le tunnel qui vous mènera à devinez quoi? Un autre lac d'acide!

Le **Gad Nager** est situé de l'autre côté. Ne jubilez pas trop: vous devrez d'abord activer tous les interrupteurs autour du lac, tout en descendant les zombies et en vous méfiant des

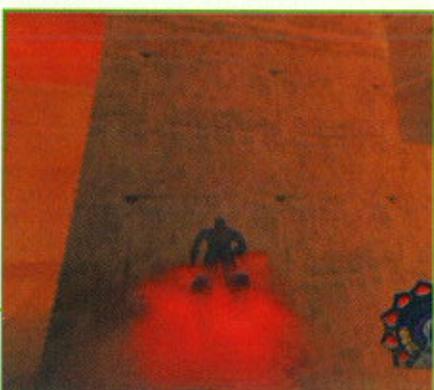


plates-formes flottantes qui s'enfoncent dans l'acide, si vous restez plus d'une seconde dessus! Faites au mieux. Autre bonus intéressant à récupérer, les **Calabash**. Commencez au début du niveau, devant le premier lac d'acide. Comme pour le Gad Nager, partez vers le mur de droite. Accrochez-vous y et



longez-le jusqu'à ce que vous puissiez grimper dessus. Descendez les escaliers, sautez sur le pilier élévateur puis sur le mur d'en face. Longez-le jusqu'au tunnel que vous avez ignoré tout à l'heure. Empruntez ce tunnel jusqu'à être bloqué par **une tête de pierre géante**. Activez les deux interrupteurs pour la faire disparaître et avancez jusqu'au tunnel suivant qui vous mènera à une plate-forme en bois en haut de laquelle se trouve une **Porte de Coffin de niveau 9**. Les Calabash sont derrière.

Après tous ces efforts, quand le **Gad Nager** et les **Calabash** seront enfin à vous, vous utiliserez vos pouvoirs pour récupérer les huit **Âmes Noires** de ce niveau. Vous devrez, en particulier, jouer du **Marteau**, du **Flambeau** et du **Bâton** pour en découvrir certaines.



NIVEAU 12 - L'ASILE: LA CITÉ SOUTERRAINE

Retournez à l'entrée du Temple de la Prophétie – vous devriez commencer à savoir où elle se trouve. Escaladez à nouveau les plates-formes en bois jusqu'à la **Porte de Coffin** de niveau 9. Franchissez-la pour arriver dans la **cité souterraine**. La luminosité ambiante, déjà faible tout au long du jeu, est ici au plus bas. Un conseil: **utilisez le Flambeau** pour vous éclairer un peu, surtout lorsqu'il s'agit de sauter de plate-forme en plate-forme.

Le seul bonus intéressant à découvrir dans ce niveau est un **Rétracteur**. Pour le trouver, avancez puis grimpez sur la petite plate-forme rocailleuse, sur votre droite. De là, sautez sur le tuyau en forme de U, puis à droite sur l'autre tuyau qui semble s'enfoncer dans le mur. Sautez jusqu'à la porte en face, descendez les escaliers puis utilisez la **Clé de l'Ingénieur** sur la console. Les pales de l'immense rotor commenceront à tourner.

Servez-vous des plates-formes collées au mur pour atteindre la plus haute et utilisez cette dernière comme tremplin pour atteindre le passage dans la paroi. Au bout de ce passage, **un second rotor géant** attend d'être activé: laissez-vous tomber au sol et utilisez la Clé de l'Ingénieur sur la console. Grimpez cette fois sur la pale la plus basse et empruntez le passage dans la paroi. À la fin du tunnel, passez la porte, prenez à droite et montez les escaliers. Le dernier Rétracteur est à vous.



Le reste du niveau est relativement simple; il n'y a que deux **Âmes Noires** à découvrir.

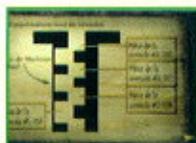
NIVEAU 13 - DOWN STREET STATION, LONDRES

Pour accéder à ce niveau, vous devrez être capable de parcourir le Monde des Vivants sous l'apparence de **Shadow Man**. En clair, après avoir reconstitué l'**Éclipseur** et subi le rituel infligé par **Mama Nettie**. L'entrée se trouve dans la **Cathédrale des Souffrances**. Avancez jusqu'au hall principal et prenez à gauche, dans le couloir, dont l'entrée porte le symbole d'un **couteau rouge**.



Gravissez l'escalier et utilisez un **Rétracteur** sur le torse de la statue pour activer le passage. Appuyez ensuite sur le bouton **Action** pour vous téléporter à Londres. Vous arriverez dans la **chambre de Jack l'Éventreur**.

Ramassez tout de suite son **journal** laissé sur la table : il recèle les codes de blocage des pistons du **Bloc des Machines**.



Trouver Jack ne sera pas difficile. Pensez simplement à chercher les **tunnels sous-marins**... Batta Jack sera nettement plus difficile. L'Éventreur a la faculté de marcher au plafond, endroit où vous ne pouvez pas l'atteindre. Ensuite, il se laisse tomber derrière vous et vous assène de méchants coups de coupe-coupe... **Mitraillez-le** autant que possible au MP-909 et au 0.9-SMG jusqu'à ce qu'il mette un pied à terre (avec un peu de persévérance et plusieurs tentatives, on y arrive). Puis achevez-le au Shadow Gun. Ramassez le **prisme** et l'Âme Noire qu'il vous laisse en cadeau.

Pensez à utiliser l'**ascenseur** au milieu de la pièce principale.



Vous trouverez au passage un **Accumulateur supplémentaire**, utile si vous retournez chercher du rab de munitions pour Violator... Pour tuer votre ennemi, **utilisez le fusil**, le MP-909 ou le 0.9-SMG. Achevez-le à l'aide du Shadow Gun et récupérez le prisme et l'Âme Noire qu'il dégage.



Il ne reste plus qu'à trouver la **Porte des Âmes** et retourner au Bloc des Machines de l'Asile pour **arrêter le second piston** (voir plus loin).

NIVEAU 15 - LA PRISON DE GARDELLE, TEXAS

Ce niveau, immense, est divisé en trois parties. Vous devrez effectuer de **nombreux aller et retour** entre chaque sous-niveau. Évidemment, dans chacune réside un serial killer à abattre. Partez de la Cathédrale des Souffrances. Prenez le couloir d'en face et **utilisez un Rétracteur** pour ouvrir le passage et accéder à la prison.

La première chose à faire consiste à trouver la **Carte Magnétique** qui ouvrira les nombreuses portes des couloirs. Elle est **facile à reconnaître** : elle est enfichée dans un panneau de contrôle et un avant-bras tranché pendouille au bord.



Pendant que vous la cherchez, méfiez-vous des **cadavres des gardes** : ils se relèvent à votre approche pour vous attaquer. Quand vous aurez trouvé la Carte Magnétique, revenez à la



Cathédrale des Souffrances. Empruntez le **couloir bleu-vert** sur la droite et montez les escaliers. Vous n'avez pas besoin de Rétracteur, le passage est déjà activé.

Appuyez sur le bouton **Action**, et vous vous retrouverez dans un autre quartier de la prison, où le troisième serial killer vous attend. Tout en le cherchant, pensez à **actionner toutes les bornes** que vous croiserez à l'aide de la Carte Magnétique. La technique pour le vaincre est la même que pour les deux précédents, mais celui-ci est plus facile à éliminer.



Récupérez son Âme Noire et **revenez à la Cathédrale des Souffrances**. Prenez alors le dernier couloir, grimpez l'escalier et empruntez le passage (celui-ci est déjà ouvert, vous n'avez pas besoin de Rétracteur).

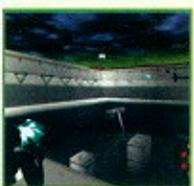
Vous voici dans le dernier quartier de la prison. **Cherchez le serial killer du coin**, en n'oubliant pas d'utiliser la Carte Magnétique dès que possible. Tuez-le de la même façon que les précédents. Récoutez, bien sûr, l'Âme Noire et revenez encore à la Cathédrale des Souffrances.

Gravissez à nouveau les marches du couloir d'en face, pour retourner dans le quartier de la



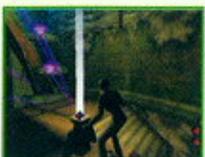
prison où vous avez trouvé la Carte Magnétique. Maintenant que toutes les portes sont ouvertes, vous allez pouvoir combattre le **dernier serial killer**. Il n'est pas bien difficile à localiser...

Faites simplement **attention à l'hélicoptère** dans la cour et assurez-vous de récupérer le **dernier Accumulateur**, si d'aventure vous aviez besoin d'autres munitions pour le Violator. Ce tueur n'est pas plus méchant que les autres ; quelques balles bien placées suffiront à l'affaiblir. Achevez-le au Shadow Gun puis ramassez le prisme et l'Âme Noire.



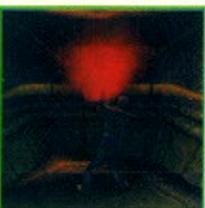
Il ne reste plus qu'à trouver la **Porte des Âmes** qui vous ramènera à l'Asile, dans le Bloc des

Machines, où vous pourrez stopper un piston (voir un peu plus loin). **Utilisez le prisme** pour l'ouvrir, et en route pour la suite !



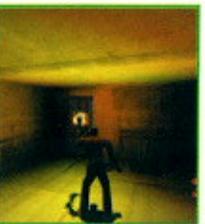
NIVEAU 14 - MORDANT STREET, QUEENS, NEW YORK

Revenez à la **Cathédrale des Souffrances**. Dans le hall principal, prenez à droite, le couloir marron.



Grimpez alors en haut de l'escalier et utilisez un **Rétracteur** pour activer le passage. Appuyez ensuite sur le bouton **Action** pour pouvoir vous téléporter à New York.

Promenez-vous dans la maison jusqu'à la rencontre du **deuxième serial killer**. Cela peut prendre un certain temps.



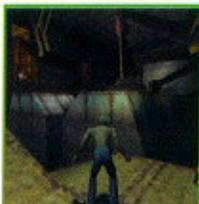
Il ne vous reste plus qu'à trouver la **Porte des Âmes**, à l'ouvrir à l'aide du prisme et à retourner au Bloc des Machines. Ouf!



NIVEAU 16 - L'ASILE: LE BLOC DES MACHINES

Quatre chemins différents mènent à ce niveau.

Vous devez les **prendre tous les quatre** pour arrêter la machine infernale de Légion à l'aide **des codes** relevés dans le journal de Jack. Les trois premières entrées sont accessibles après avoir traversé les Portes des Âmes de Londres, de New York et de Gardelle.



La dernière se trouve dans le Couloir des Cellules, après avoir pris le **trolley rouge**. Pour arrêter les quatre pistons, il suffit d'utiliser la **Clé de l'Ingénieur** sur les consoles situées juste à côté. Les codes de Jack désignent le niveau de remplissage de chaque tube. Tâtonnez un peu, et vous comprendrez alors comment ça marche.

Les quatre pistons stoppés, vous pourrez traverser la pièce et apercevoir **Luke**, le frère de **Shadow Man**, qui s'enfuit à son approche. Poursuivez-le le plus loin possible; vous arriverez jusqu'à l'autre de Légion.



NIVEAU 17 - LE DERNIER BOSS: LÉGIION

Avant d'affronter Légion, regardez la cinématique en entier, elle vaut le coup d'œil!



Pour éliminer le **Méchant du jeu**, procédez en deux temps. Une première fois, sous sa forme humaine, quelques coups de MP-909 et 0.9-SMP suffiront.

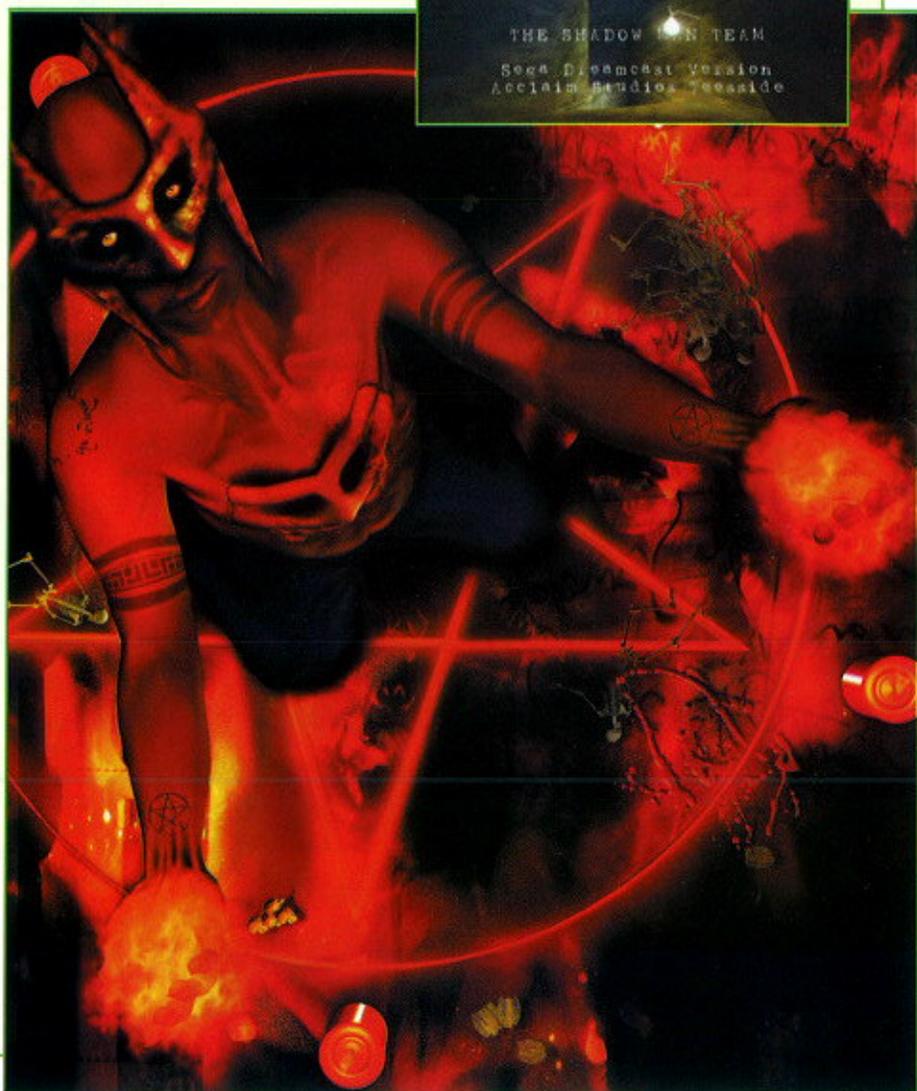


Légion prendra alors sa forme démoniaque contre laquelle seul le **Violator** sera réellement efficace. Si vous avez fait le plein de munitions, il ne devrait pas vous résister bien longtemps!

Un dernier conseil: la cinématique de victoire étant franchement décevante, **sauvegardez votre partie** juste après avoir traversé le Bloc des Machines et laissez-vous tuer par Légion. Vous verrez alors la cinématique de défaite largement plus sympathique. Ensuite, rechargez votre partie et allez éliminer l'affreux.



Vous pourrez alors admirer le générique de fin.



Trucs et astuces

par Frédéric Danilewsky

Dans une logique jusqu'au-boutiste, nous vous proposons, à dater de ce numéro, une rubrique enrichie. Ce ne sont donc plus deux mais trois, voire quatre – 4! – pages dédiées à la "tricherie" dans vos jeux favoris que nous vous concocterons à l'avenir.

Deux pages seront consacrées aux titres brûlants et, pour les retardataires qui auraient manqué les numéros précédents, une ou deux pages aux incontournables. À vos antisèches.

VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1

JOUER AVEC DE NOUVELLES ÉQUIPES

ÉQUIPE MVP YUKICHAN

Allez dans le mode **Arcade**. Dirigez-vous sur l'écran de sélection des équipes. Placez-vous sur la Yougoslavie et appuyez sur **START**. Allez sur les USA et faites **START**. Allez sur la Corée et appuyez sur **START**. Placez-vous sur l'Italie et faites **START**. Réalisez la manipulation avant que le temps accordé soit écoulé, et l'équipe Yukichan apparaîtra au-dessus de celle du Japon. Sélectionnez-la pour jouer sous la neige avec une équipe pour le moins originale.

ÉQUIPE ROYAL MVP GENKI

Pour que cette astuce fonctionne, vous devez réaliser la même manip' que précédemment. Allez sur l'équipe Yukichan, maintenez **START** enfoncé et appuyez sur **A**. Ainsi, vous pourrez jouer avec de petits extraterrestres. "ET, téléphone maison?"

ÉQUIPE SEGA

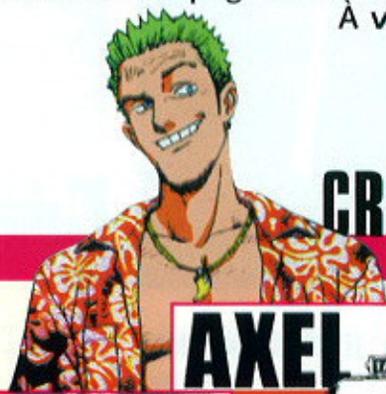
En mode **Arcade**, allez sur la France et appuyez sur **START**. Placez-vous sur le Chili et faites **START**. Allez sur l'Afrique du Sud et appuyez sur **START**. Allez sur l'Angleterre et faites **START**. Allez sur l'Allemagne et appuyez sur **START**. Placez-vous sur l'Argentine et faites **START**. L'équipe de Sega se montrera dans toute sa splendeur.

CHANGER LES VÊTEMENTS

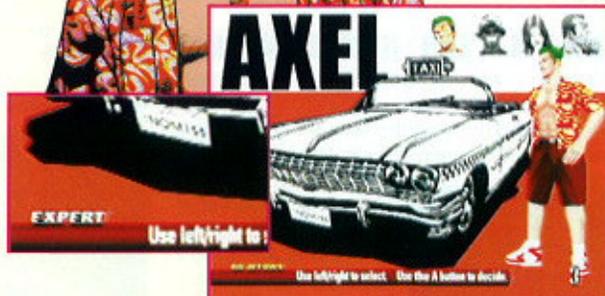
Allez en mode **Arcade** et sélectionnez une équipe. Enfonchez en même temps les boutons **X** + **Y** et faites **A** ou **R** + **A** ou **START** + **A**.

JOUER AVEC BEAN

Allez en mode **Arcade** et sélectionnez Sega comme équipe adverse. Attendez qu'il reste 15 à 30 secondes de temps de jeu et tirez hors du terrain. Faites un changement de joueur... Et hop, Bean s'expose à la vue de tous. Attention, cette astuce est très dure à effectuer; elle fonctionne une fois sur deux. Bon courage!



CRAZY TAXI



OBTENIR LE MODE EXPERT

Allez sur l'écran de sélection du personnage et appuyez sur **L** + **R** + **START**. Le mot "expert" apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

FAIRE DISPARAÎTRE LES FLÈCHES INDICATRICES

Pour faire disparaître les flèches indicatrices, maintenez les touches **R** et **START** enfoncées à l'écran de sélection du personnage. Uniquement si ça vous branche de rendre le jeu encore plus hard...

MARQUER LE LIEU DE DESTINATION

À l'écran de sélection des personnages, appuyez sur **L** + **START** pour désactiver le marquage du lieu de destination.

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE



Voici tous les codes pour modifier à loisir les bolides et les paramètres de ce jeu de taré. Entrez les mots de passe suivants. Allez sur l'écran **Game Statut**. Placez-vous sur "un joueur" et appuyez sur **L** + **R**.

Après avoir entendu un petit son, tapez :

Jouer aux anciens niveaux

Obtenir des Super Missiles

Obtenir de grosses roues

Obtenir des voitures lourdes

Visualiser une action ralentie

Obtenir des suspensions plus hautes

Jouer tout seul

Profiter des séquences de fin

Piloter les mêmes voitures

en mode Multi-joueurs

Obtenir des voitures plus rapides

Supprimer la gravité

Obtenir le tir rapide

OLD LEVEL

BLAST FIRE

GO MONSTER

GO RAMMING

GO SLOW MO

JACK IT UP

HOME ALONE

LONG MOVIE

MIXED CARS

MORE SPEED

NO GRAVITY

RAPID FIRE

DEADLY SKIES

Suivez les indications suivantes pour devenir une véritable terreur du ciel et piloter les plus puissants avions du monde.

AVOIR DES AVIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez et gagnez les 20 missions pour avoir le Sea Harrier, le Harrier II, le Hornet, le F-15 Strike Eagle, le Flanker et le Mig.

DÉBLOQUER LE EE LIGHTING

Terminez le jeu en mode **Hard** pour débloquer cet avion.

ALLER AU MODE SPÉCIAL

Finissez les 20 missions en mode **Normal** pour faire apparaître le mode **Spécial** dans les options. Vous aurez alors des missiles infinis.

AVOIR LE REPLAY SANS TEXTE

Pendant le **Replay**, appuyez sans relâcher sur **X** + **Y** pour faire disparaître le texte.



WORMS ARMAGEDDON

PROFITER DE TOUTES LES MISSIONS

Dans le mode **Entraînement**, gagnez une médaille d'or; vous pourrez participer à toutes les missions.

ACCÉDER AU NIVEAU BONUS

Gagnez une médaille de bronze dans tous les modes d'entraînement pour accéder au premier niveau Bonus. Il apparaît dans le mode **Multi-joueurs**.

AVOIR L'INVINCIBILITÉ

Terminez le mode **Deathmatch** au niveau Elite.



WILD METAL

DEVENIR INVINCIBLE

Appuyez sur **Y**, **→**, **B**, **←**, **X**, **↓** pendant une partie.

AVOIR TOUTES LES ARMES

Appuyez sur **A**, **A**, **→**, **Y**, **A**, **→** pendant une partie.



RE-VOLT

Voici quelques codes pour vous aider à profiter de toutes les options proposées dans le jeu. Entrez les noms suivants:

Tous les circuits
Toutes les voitures
Débloquer l'OVNI
Changer d'arme
Changer de voiture
Mode Hi-Fi
Mode Tiny

TRACKER
CARNIVAL
YUEFO
SADIST
CHANCER
FLYBOY
MAGGOT



UEFA STRIKER

Pour débloquer tous les modes de jeu et obtenir l'intégralité des équipes, réalisez la manipulation qui suit.

Allez sur l'écran de menu principal. Appuyez avec la croix sur

↑, **↑**, **→**, **→** et pressez

Y, **Y**, **Y**

Si l'opération réussit, le logo Infogrames en bas à gauche de l'écran bougera d'avant en arrière. Enjoy!



READY 2 RUMBLE BOXING

JOUER EN MODE BRONZE

Sélectionnez le mode **Championnat** dans le menu principal. Allez dans **Nouveau jeu**. Entrez, avec le **paddle**, le nom **RUMBLE POWER**. Cette manipulation débloque les boxeurs dans la catégorie **Bronze**.

JOUER EN MODE ARGENT ET RÉCUPÉRER BRUCE BLADE

Réalisez la même opération que précédemment, mais cette fois, entrez le mot de passe **RUMBLE BUMBLE**.

JOUER EN MODE OR ET RÉCUPÉRER NAT DADDY

Effectuez la même manipulation et, au moment de rentrer le code, tapez **MOSMA!** Vous pourrez jouer dans la classe **Or** et sélectionner **Nat Daddy** en mode **Arcade**.

AVOIR LES MEILLEURS BOXEURS

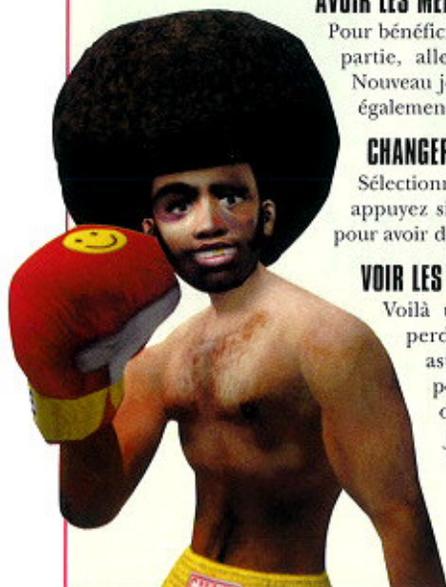
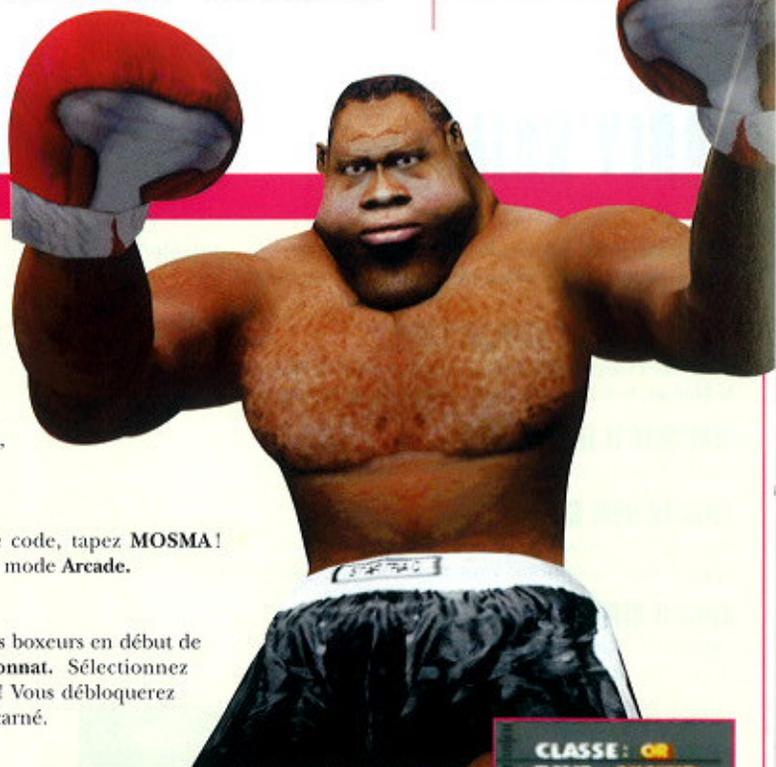
Pour bénéficier directement des meilleurs boxeurs en début de partie, allez dans le mode **Championnat**. Sélectionnez **Nouveau jeu** et entrez le code **POD 5!** Vous débloquent également **Damien Black**, le diable incarné.

CHANGER DE COSTUME

Sélectionnez le boxeur de votre choix et appuyez simultanément sur **X + Y** pour avoir des looks différents.

VOIR LES IMAGES CACHÉES

Voilà une pratique qui tend à se perdre de plus en plus. Cette astuce est valable uniquement pour les possesseurs de **PC** (ou de **Mac**). Placez le **GD-Rom** du jeu dans le **mange-disques** de votre ordinateur et vous admirerez les images qui s'y trouvent. Chaud devant!



CLASSE :	OR
RANG :	AUCUNE
VICTOIRES :	0
PERDUS :	0

TOY COMMANDER

Commencez une partie et appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause. Maintenez la gâchette **L** enfoncée et réalisez la séquence de votre choix. Une sonnerie retentira pour indiquer que la manipulation a réussi.

AVOIR TOUTES LES CARTES DU JEU

A , **Y** , **X** , **B** , **Y** , **X**

AVOIR LES ARMES LOURDES

X , **A** , **Y** , **B** , **A** , **X**

AVOIR 99 MUNITIONS

A , **B** , **X** , **Y** , **B** , **A**

CHANGER LA MITRAILLEUSE

B , **A** , **Y** , **X** , **A** , **B**

RÉPARER LE JOUET

A , **X** , **B** , **Y** , **A** , **Y**



THE HOUSE OF THE DEAD 2

VISIONNER EN PERMANENCE VOTRE SCORE

Effectuez la manipulation suivante sur l'écran titre:

← , ← , → , → , →
← , → , **START**



JOUER AVEC GARY

Changez de manette pour jouer avec **Gary**, davantage destiné à un éventuel deuxième joueur.

EFFECTUER UN RETOUR EN ARRIÈRE

Laissez se dérouler la présentation du jeu. Si vous attendez suffisamment, vous verrez la présentation du premier **House of the Dead**. Simple comme bonjour.

Poetic Lover

nouvel album

CONQUÊTE



nouveau single



SPÉCIAL LARA CROFT

Si vous êtes las du virtuel et que vous rêvez de transformer votre petite amie Caroline en Lara, voici plusieurs – bonnes – idées de cadeaux qui donneront corps à vos fantasmes. Les pyramides ne sont finalement pas aussi loin qu'on le croit.



TOI, TOI, MON TOIT

Pour se protéger du soleil et, par conséquent, éviter une fatale insolation, la casquette de Lara. À partir de 89 F (13,57 €), en VPC.

POUR FAIRE GENRE

La paire de lunettes Mikli, petite et fashion. Pratique aussi pour mater sans être vu(e). À partir de 690 F (105,19 €), dans tous les magasins Mikli et chez les opticiens.



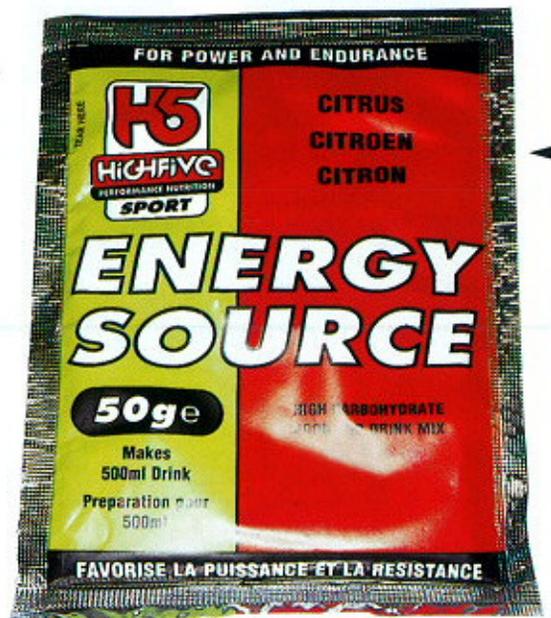
EN CAS DE DANGER

Pour tracer quand ça sent le roussi, le scooter C1 BMW est idéal. Il se conduit sans casque avec, en options, siège chauffant (pour les fesses les plus frileuses) et porte-bagages. À partir de 38 900 F (5 930,27 €), chez les concessionnaires BMW.



ÇA VA REMUER DANS LES CALEÇONS

Pour les coups de barre inopinés, le sachet Energy Source contient une poudre à boire – à déguster? – diluée dans de l'eau. À partir de 8,50 F (1,30 €), Au Vieux Campeur.





LE PETIT OISEAU VA SORTIR

Pour se remémorer d'inoubliables exploits (face à face avec un lion, saut en parachute...), l'appareil Canon, modèle Ixus MP1. À partir de 750 F (114,34 €), dans tous les magasins de matériel photo.



ANTI-BZZZZZ

Pour soigner les piqûres de moustique en pleine jungle amazonienne, le Mousti Click utilisé par les marines US devrait vous sauver la vie. À partir de 88,50 F (13,49 €), dans tous les magasins de sport.



NE PERDS PAS LE NORD

Pour vous repérer au cœur de la pyramide de Khéops, la montre Casio GPS PRT1 indique votre position exacte à tout moment. À partir de 3 495 F (532,81 €), chez tous les revendeurs Casio et Galeries Lafayette.



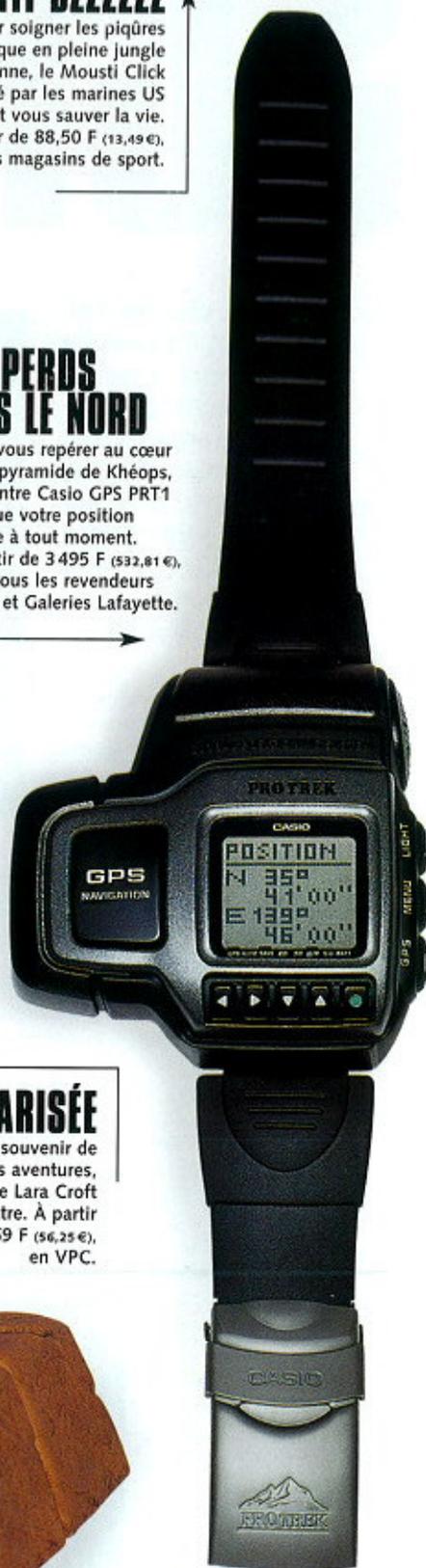
TU BOIS UN COUP ?

Pour résister aux grandes sécheresses, y compris celles du palais, le réservoir à eau Hydrate or Die se porte comme un sac à dos. À partir de 269 F (41,01 €), Au Vieux Campeur.



OSCARISÉE

En souvenir de toutes ses aventures, la figurine Lara Croft en plâtre. À partir de 369 F (56,25 €), en VPC.



ON A CRAQUÉ POUR... SCREAM 3

de Wes Craven avec Courteney Cox, Neve Campbell, David Arquette
actuellement en salle

"Scream", clap de fin. Wes Craven l'a promis, juré, craché: "Scream 3" sera le dernier volet de la série. Il nous entraîne, cette fois, sur le tournage de "Stab" (le film dans le film) où sévit le tueur en black and white...

Face au serial killer masqué, les acteurs phares de la saga sont une nouvelle fois au rendez-vous. Courteney Cox-Arquette, dans la peau de la scribouillarde vénale, n'a pas perdu une once de perfidie. Dans le rôle du flic triso, David Arquette (son époux à la ville depuis l'été dernier) s'avère plus maladroit que jamais. Et la charmante Neve Campbell n'en finit pas de jouer les persécutées névrosées. Nous sommes en terrain connu, convenons-en.

Les références sont toujours drôlettes (les fans de "Clerks" et "Méprise multiple" ont droit à une petite surprise) et les scènes horribles sublimes. On retiendra plus particulièrement une fort belle poursuite dans la garde-robe du tournage, où sont suspendus les costumes du tueur, et un jeu ingénieux autour d'un miroir sans tain. Wes Craven est avant tout un maître de la terreur... Pourtant, la démonstration a un tantinet perdu de sa légèreté. Le goût de la nouveauté a disparu pour céder la place à une - sensible - impression de déjà-vu. Comme si les rires et les frissons manquaient de fraîcheur. Qu'importe! "Scream 3" reste à voir, un paquet de pop-corn sur les cuisses et sa petite amie frôlant la crise cardiaque sur le siège d'à côté. Le psycho-killer "réglisse-menthe" n'est jamais à court d'idées dans le jeu de massacre.





BACKSTAGE

TÊTE DE SCREAM

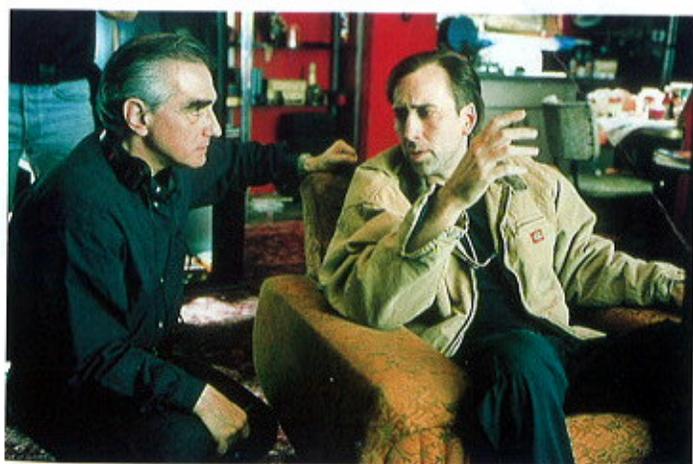
Les têtes de tueurs ne manquent pas. Il y a eu le masque en chair humaine de Leatherface dans "Massacre à la tronçonneuse", le faciès passé au blanc d'Espagne de Michael Myers dans "Halloween", puis le visage atrocement brûlé de Freddy Krueger, puis... Celui du tueur de "Scream", subtil mélange entre un tableau d'Edvard Munch et une pochette d'album des Pink Floyd, bat tous les records de vente aux States. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il n'a pas été conçu pour le film mais repéré, un soir de Halloween, par Wes Craven sur la tête du fils d'un ami. Le réalisateur se creusait les méninges depuis des mois à la recherche du look parfait pour son nouveau serial killer. C'est dans les catalogues de Fun World qu'il a finalement trouvé son bonheur. La société, plutôt satisfaite, commercialise le masque dans quarante pays. Les dollars pleuvent.

BROUZOUFS DE SCREAM

Aucune saga de films d'horreur ne peut se vanter d'avoir à ce point cartonné au box-office. Aux États-Unis, les trois "Scream" ont passé la barre des 100 millions de dollars de recettes. En France, pays pourtant peu réceptif aux frissons sur grand écran, deux millions de spectateurs ont déjà tremblé dans les salles, pour chacun des deux volets. Évidemment, le phénomène a apporté du bon comme du mauvais. Le côté positif : les éditeurs de jeux vidéo se disputent la licence et les jeux de rôles inspirés de "Scream" pullulent dans les foyers US. Moins rigolos, en revanche, sont les deux ados américains de 17 ans à s'être réclamés du tueur de "Scream" pour assassiner leur maman ; au grand dam du pauvre Wes Craven contraint de se justifier dans les médias.

MODE DE SCREAM

Wes Craven jubile. "Scream" a remis le film d'horreur au goût du jour : "Souviens-toi... l'été dernier", "Halloween 20 ans après", "Le Sixième Sens", "Blair Witch Project"... Le fantastique se porte bien et le bon Wes se délecte. Il faut dire que le genre est passé de la confidentielle série B à la mine d'or qui fait vibrer les financiers hollywoodiens. Aujourd'hui, tout le monde a envie de accrocher les wagons de l'épouvante et Craven lui-même (après avoir longtemps déclaré qu'il allait changer de style) annonce qu'il reprend finalement le collier.



À TOMBEAU OUVERT

de Martin Scorsese, avec Nicolas Cage,

Patricia Arquette, John Goodman

actuellement en salle

SCORSESE AUX URGENCES

Si "Taxi Driver" et sa plongée en apnée hantent vos rêves de cinéphiles, "À tombeau ouvert" est un film pour vous. Nicolas Cage, plus halluciné que jamais, y conduit son ambulance dans les rues de New York au secours d'une humanité affligée. Aux commandes du scénario, Paul Schrader, scénariste fétiche du maître et réalisateur à ses heures ("Mishima"), tire la substantifique moelle d'un roman autobiographique de Joe Connelly (publié chez Belfond). Après dix ans passé comme ambulancier, l'homme avait de quoi raconter. Et Scorsese a su retrouver cette atmosphère de folie qui nous laisse à bout de souffle, comme tétanisés.



HYPNOSE

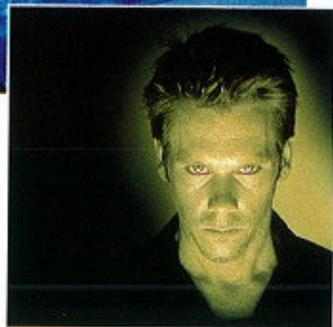
de David Koepp, avec Kevin Bacon,

Kathryn Erbe, Illeana Douglas

sortie le 3 mai 2000

LES CAUCHEMARS DE RICHARD

Il fallait s'y attendre : "Le Sixième Sens" a fait école, et les thrillers fantastiques à tiroirs avec des mômes en vedette vont se multiplier. Le premier en date est "Hypnose". L'histoire nous propulse sur les traces d'un gars qui, comme son gamin, souffre d'étranges visions plutôt déplaisantes. Et ce n'est qu'un début ! Derrière cette intrigue quelque peu tarabiscotée se dissimule l'un des plus grands auteurs du Fantastique : Richard Matheson lui-même. Si l'on vous dit qu'il a écrit des classiques comme "L'homme qui rétrécit" et "Duel" ainsi que pas mal d'épisodes de "Star Trek" et de "La Quatrième Dimension", vous aurez compris qu'il s'agit d'un bonhomme qui maîtrise le sujet.





STUART LITTLE

de Rob Minkoff, avec Geena Davis, Hugh Laurie, Julia Sweeney
actuellement en salle

SOURIS-MOI, LÀ !

Si l'on vous annonce que "Stuart Little" narre l'histoire d'une famille qui adopte une souris, vous risquez de partir en courant. À tort ! Ce film co-écrit par M. Night Shyamalan, le réalisateur du "Sixième Sens", séduirait toutes les tranches d'âge. Le script étonne par un second degré omniprésent et d'excellent aloi. John Dykstra, magicien de l'infographie numérique salué pour son travail sur "Star Wars", s'est chargé d'animer le souriceau. Michael J. Fox lui prête sa voix dans la version originale. Mélange surprenant d'effets spéciaux et d'animatronics, "Stuart Little" a d'ores et déjà conquis les USA. Il ne devrait pas avoir grand mal à faire de même en France, pays où le fromage est roi.



L'ENFER DU DIMANCHE

d'Oliver Stone, avec Al Pacino, Cameron Diaz, James Woods
sortie le 3 mai 2000

DIEU DOLLAR, NOUS TE VÉNÉRONS !

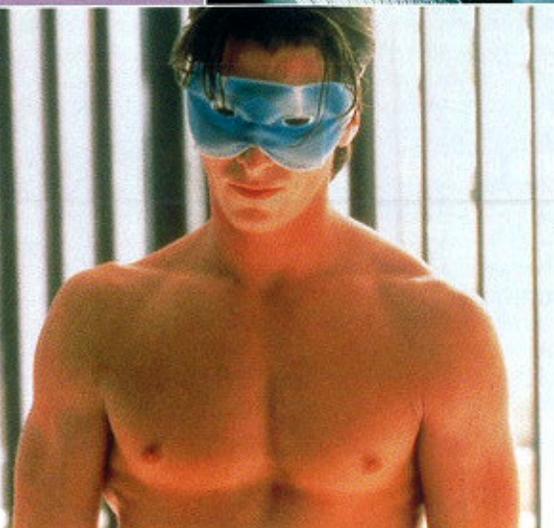
Le foot US, c'est de l'argent, beaucoup même. En partant de cette triste, mais indiscutable, constatation, Oliver Stone signe l'un de ces films rentre-dedans dont il a le secret. La pétulante Cameron Diaz y affronte le vieux de la vieille Al Pacino autour d'une équipe de sportifs que chacun veut gérer à sa façon. Elle, à coups de dollars; lui, à grand renfort d'adages éculés comme "L'expérience et la tradition prévalent". Stone filme leurs engueulades dans les vestiaires et les affrontements entre joueurs sur le terrain avec une égale intensité. Ce long métrage d'une violence rare et à la bande son incroyablement dynamique révèle sans concession les coulisses d'un sport méconnu chez nous.

AVANT-PREMIÈRE

AMERICAN PSYCHO

de Mary Harron, avec Christian Bale,
Willem Dafoe, Reese Witherspoon
sortie le 7 juin 2000

Paru voici presque dix ans, le roman "American Psycho" de Bret Easton Ellis (aux Éditions du Seuil) faisait scandale en détaillant les agissements d'un tueur psychopathe dandy en plein reaganisme. Christian Bale (oui, oui le même de "L'Empire du soleil") campera prochainement sur grand écran ce sadique raffiné. Attention, cette chronique acide, mais juste, des années 80 n'a rien à voir avec du popcorn movie ! Bien que ses hauts faits aient été sérieusement adoucis pour la version ciné, cet assassin-là a de quoi faire froid dans le dos.



FROOVE DANCE

funradio

donne le tempo !

Angoulême 90.2 • Belfort 100 • Bordeaux 91.8 • Brest 98.9 • Dijon 90.7
Clermont-Ferrand 96.6 • Grenoble 98.8 • La Rochelle 94.5 • Lille 96.8 • Lyon 93.3
Marseille 103.1 • Montpellier 91.8 • Nancy 103.3 • Nantes 103.4 • Nice 95
Orléans 99.9 • Paris 101.9 • Perpignan 102.4 • Reims 101.7 • Rennes 94.5
Saint-Etienne 96.3 • Toulon 93.1 • Toulouse 105.9 • Tours 102.8 • Troyes 102.2...

Toutes les fréquences sur www.funradio.fr et 3615 FUN RADIO (2,23F/mn)

EXISTENZ

★★★★★

K7 et DVD

Pathé

De quoi sera fait l'avenir du video game? La réponse de David Cronenberg fait carrément flipper. Pas étonnant, puisque sa version du jeu se branche directement sur notre système nerveux pour procurer des sensations particulières. Comme toujours, chez l'auteur de "Videodrome" et "Crash", le délire organique et l'humour décalé font bon ménage dans ce qui constitue le coup de foudre du numéro. Le roi du trash malsain sait mieux que personne mêler technologie et horreur pure. Vous regarderez votre console d'un autre oeil après la vision de ce bijou sulfureux.



PASSÉ VIRTUEL

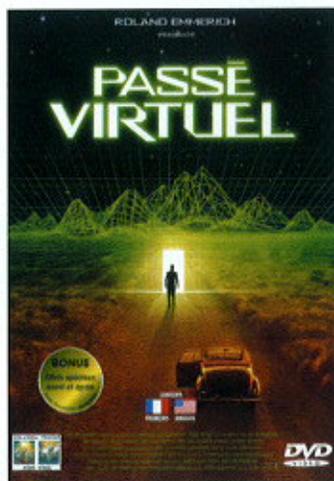
★★★★★

DVD

Gaumont Columbia TriStar

Home Vidéo

Là encore, la version DVD améliore sensiblement ce sympathique nanar de SF. Grâce aux passionnants commentaires audio du réalisateur, agrémentés d'impressionnantes photos de production, vous saurez tout sur la création des voyages virtuels de ce savant lancé sur les traces de l'assassin de son boss. Sans être un chef-d'œuvre inoubliable, "Passé virtuel" dépote où et quand il faut; ce n'est déjà pas si mal.



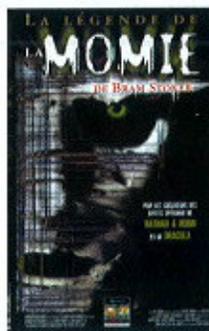
LA LÉGENDE DE LA MOMIE

★★★★★

K7

M6 Vidéo

Cet explorateur vachement cupide aurait mieux fait d'écouter les indigènes, quand ceux-ci lui déconseillaient de violer la tombe d'un roi égyptien! Quelle idée, aussi! Après le succès surprise de "La Momie" cet été, il fallait s'attendre à un retour des cadavres-bandelettes sur petit et grand écran... C'est chose faite avec ce film, qui va carrément loin dans le domaine du nanar assumé. Toutes sortes de scènes gore mais marrantes apportent leur comptant de frissons à une intrigue classique et cependant joyeusement déjantée.



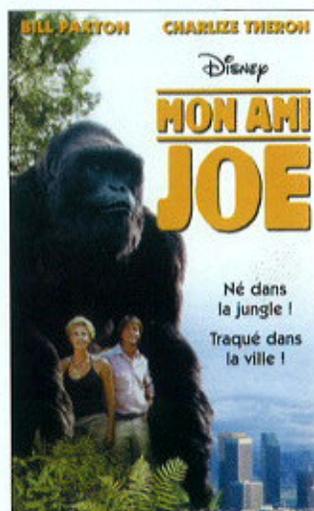
MON AMI JOE

★★★★★

K7

Disney

Le dépaysement est complet grâce à "Mon ami Joe", aventures délirantes d'un très gros gorille superbement animé par Rick Baker alias "le maître incontesté des singes à l'écran". Plutôt réservé à un jeune public, le film intéressera peut-être les cinéphiles curieux, puisqu'il s'agit du remake de "Mighty Joe Young" (1949) de Ernest B. Schoedsack (le papa de King Kong, le plus célèbre des gorilles). Cette nouvelle mouture souriante possède deux atouts majeurs, l'un pour les kids, l'autre pour les plus grands: le bestiau est craquant et la pulpeuse Charlize Theron est très mignonne.



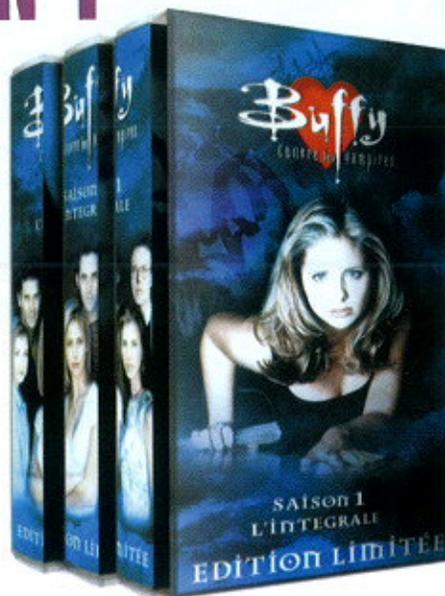
BUFFY L'INTÉGRALE SAISON 1

★★★★★

K7

20th Century Fox Home Entertainment

Quand on aime, on ne compte pas... Neuf heures de Buffy (soit les 12 épisodes de la première saison) sur trois cassettes! Voici ce qui attend les fans les plus assidus de la charmante et néanmoins kamikaze Sarah Michelle Gellar. Ce très beau coffret collector leur est exclusivement réservé. Avis aux amateurs d'histoires de sucurs de sang.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...



Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2

49F
frais d'envoi inclus



Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4

49F
frais d'envoi inclus



Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6

49F
frais d'envoi inclus



Le CD Dream on Vol. 1

29F
frais d'envoi inclus



Le CD Dream on Vol. 3

29F
frais d'envoi inclus



Le CD Dream on Vol. 5

29F
frais d'envoi inclus



Le CD Dream on Vol. 7

29F
frais d'envoi inclus

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

Pour vous procurer les anciens numéros de Dreamcast Magazine et les CD Dream on Vol. 1, Vol. 3, Vol. 5 et Vol. 7
Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante: **DECOPAQ - BP 14 - 77818 Moret-sur-Loing**

Je souhaite recevoir

	prix à l'unité (frais d'envoi compris)	quantité
Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2 DÉMOS JOUABLES: Sonic Adventure, Millennium Soldier Expandable. FILMS: Toy Commander, Suzuki Alstare Racing, Hydro Thunder, Speed Devils, Buggy Heat.	49 F (7,47 €)	x _____
Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4 DÉMOS JOUABLES: F1 World Grand Prix For Dreamcast, Snow Surfers, Toy Commander (édition spéciale), Suzuki Alstare Racing. FILMS: Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Zombie Revenge, Crazy Taxi, MSR.	49 F (7,47 €)	x _____
Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6 DÉMOS JOUABLES: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog. FILMS: Virtua Stricker 2 ver.2000.1, NBA2K, Slave Zero. SLIDE SHOW: Ecco the Dolphin.	49 F (7,47 €)	x _____
Le CD Dream on Vol. 1 DÉMOS JOUABLES: Monaco GP Racing Simulation 2, Toy Commander, Ready 2 Rumble, Incoming, RickStyle. FILMS: Virtua Fighter 3tb, Red Dog, Snow Surfers, Powerstone, UEFA Stricker, Tokyo Highway Challenge, Sega Rally 2, Sonic Adventure.	29 F (4,42 €)	x _____
Le CD Dream on Vol. 3 DÉMOS JOUABLES: Dynamite Cop, The House of The Dead 2, Buggy Heat. FILMS: F1 World Grand Prix For Dreamcast, NFL Blitz 2000, Soul Calibur, Blue Stinger.	29 F (4,42 €)	x _____
Le CD Dream on Vol. 5 DÉMOS JOUABLES: Sega Worldwide Soccer 2000, Re-Volt. FILMS: Deadly Skies, Crazy Taxi, Rayman 2.	29 F (4,42 €)	x _____
Le CD Dream on Vol. 7 DÉMOS JOUABLES: MDK2, Slave Zero. FILMS: Tomb Raider: The Last Revelation, 4 Wheel Thunder, Soul Reaver, Heroes of Might & Magic III, Deep Fighter, Wild Metal. DÉMO TOURNANTE: Metropolis Street Racer.	29 F (4,42 €)	x _____
TOTAL de la commande		F

Je joins mon règlement

- Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Éditions)
 Par mandat-lettre
 Par carte bancaire n° _____

Expire le _____ Signature: _____

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____

Ville: _____

Tél.: _____

Date de naissance: _____

ÉCRIVEZ LISIBLEMENT ET EN LETTRES CAPITALES. Vous recevrez les numéros de Dreamcast Magazine et de Dream on dans un délai de quatre semaines environ. En cas de rupture de stock, votre règlement vous sera retourné. Toute demande incomplète ou abusive ne sera pas prise en compte. Offre spéciale valable 3 mois, réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 59 FF pour un numéro de Dreamcast Magazine et 39 FF pour un CD Dream on. Frais de port inclus. DM 004 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. RCS Nanterre B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-De-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

Musique

par Sébastien Lucaire

Ce mois-ci, les platines de Dreamcast ont vibré sous la frénésie cool des Rita Mitsouko et rock'n'rollé avec les frères Gallagher (nos deux coups de cœur). Comme nous avons plusieurs paires d'oreilles, nous avons aussi apprécié les sons cinématographiques de U2 et de Madonna et "kiffé" le délicieux mélange musical de Zen Zila.



ALBUM COUP DE CŒUR

ROCK

★ ★ ★ ★ ★

LES RITA MITSOUKO "COOL FRÉNÉSIE"

Virgin

Saluons le retour de ceux qui occupent une place bien à part dans notre cœur et le paysage du rock français. Bricolage brillant, insolence et provocation sont au rendez-vous du nouveau jeu musical dans lequel ils sont passés maître. Catherine Ringer et Fred Chichin frappent fort, d'entrée, avec le titre phare de l'album, qui entre immédiatement dans la tête, pour ne plus en sortir, et qui annonce un voyage musical bigarré : lignes mélodiques élégantes et tordues, tranches de vie fantaisistes et toujours la même envie d'explorer de nouveaux che-

mins entre pop, funk-rock, techno, rap, salsa et world. S'imposent ainsi "Toi & Moi & Elle" (où l'accordéon bavarde avec la guitare), "Fatigué d'être fatigué" (entre joie et déprime) et des histoires souvent graves avec "C'était mon père" (qui évoque la déportation) et "La Sorcière et l'Inquisiteur" (proche de l'opéra). Le tout est servi par une Catherine Ringer au mieux d'une forme vocale de haute voltige et par les arrangements sophistiqués de Fred Chichin. Cependant, l'inspiration a ses limites et les trouvailles ingénieuses souffrent parfois de collages un peu bancals. À se demander si notre attente démesurée était à la hauteur de cette frénésie cool, mais pas assez déjantée. "Alors, c'est quoi?", demandez-vous. C'est un disque des Rita, et forcément, ça n'est pas mauvais.



TÉLEX

PAMELA FAIT GRIMPER... LES VENTES

Le groupe américain Lit s'est adjoint les services de Pamela Anderson pour la vidéo de son single "Misérable". La bombe anatomique a fait sauter le disque de 15 places dans les charts américains dès la diffusion du clip.



SECUEZ-MOI, SECUEZ-MOI!

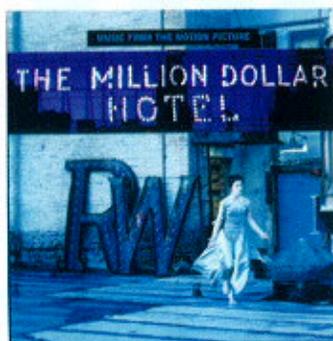
Les Pulp-Men sont en studio. Attendez-vous à un nouveau single du groupe de Jarvis Cocker avant l'été.

HENDRIX IS ALIVE

Des cassettes vieilles de 30 ans ont récemment été retrouvées sous de vieux papiers de fish'n chips dans les studios d'Abbey Road. Elles contiennent 60 enregistrements inédits de Jimi Hendrix! Ils feront l'objet d'un coffret de 4 CD à paraître l'automne prochain.

JOHN ET YOKO VOUS AIMENT

Quatre couples de Liverpool reconstituent en ce moment le "Bed-In For Peace" que John et Yoko avaient exhibé aux médias internationaux à la fin des années 60. Le concours, puisqu'il s'agit de rester au lit le plus longtemps possible, est censé célébrer le 60^e anniversaire de Lennon, qui n'aura



B.O.

★ ★ ★ ★ ★

U2 "MILLION DOLLAR HOTEL"

Island/Universal

Dans ces morceaux de musique destinés à illustrer le nouveau film de Wim Wenders, la musique de U2 prend véritablement une dimension cinématographique. Sur les 16 titres, Bono (quelquefois en acteur solo) et le reste du groupe donnent la réplique à Milla Jovovich, au pianiste de jazz Brad Mehldau, au trompettiste John Hassell et aux complices de longue date Brian Eno et Daniel Lanois. Curieusement, ce n'est pas le 7^e art qui hante cet album, mais la télévision : trois reprises du "Satellite Of Love" de Lou Reed; "Never Let Me Go", une ballade post-Nasa pour un monde câblé... Pour les fans, l'album contient deux "vraies" nouvelles chansons de U2 : "The First Time", rock-gospel saupoudré de piano et "Stateless", dont les aspects soniques et rythmiques rappellent l'album "Pop" (1998). En attendant le prochain prévu pour le mois de septembre.



ROCK

★ ★ ★ ★ ★

THE THE "THE NAKED SELF"

Polydor/Universal

Matt Johnson, architecte et capitaine de vaisseau de The The, a réalisé "Naked Self" de A à Z. Il a traversé, avec ce projet, des paysages d'aliénation, de trahison romantique et de marasme social. Il y a – comme toujours – dans "Naked Self" une beauté poignante dans la noirceur des compositions. C'est le premier album de The The depuis "Hanky Panky". Une absence de cinq ans pendant laquelle Johnson a vécu à New York. "Naked Self" reflète certainement sa nouvelle façon de vivre. "Boiling Point", qui ouvre l'album, se déroule dans la fluorescence déshumanisée du métro. Mais ce sont les sons, plus que les mots, qui subissent cette influence urbaine. Des 12 titres, seul "SaltWater" a la saveur d'un rock punk agressif, tandis que "Swine Fever" a une qualité orchestrale intense associée à un beat ragga. Le reste de "Naked Self" n'a pas la profondeur de ses prédécesseurs.

lieu que le 9 octobre prochain. Bon courage à tous surtout quand on sait que les lits en question se trouvent dans la vitrine du Liverpool's Cavern Walks, centre commercial de la ville. À la clef 160 000 francs en cash pour les gagnants qui n'auront que 10 minutes de "repos" par jour.

U2 À L'AUTOMNE

Paul McGuinness, manager de U2, vient d'annoncer que le nouvel album du super groupe irlandais sortira au mois de septembre. Il sera suivi d'une tournée début 2001. Le disque, produit par Brian Eno et Daniel Lanois, sera du rock énergique et direct, beaucoup moins électronique que les précédents.

ABONNEZ-VOUS!

et profitez d'une offre exceptionnelle:

**RECEVEZ SIX NUMÉROS
POUR 245 F AU LIEU DE 294 F
SOIT UN NUMÉRO OFFERT**

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL

**+
SON CD
DE DÉMOS DREAMCAST
EXCLUSIF**



ABONNEZ-VOUS!

Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante:
SERVICE ABONNEMENTS Dreamcast Magazine,
2, impasse de Boudeville, BP 1121,
31036 Toulouse Cedex 1
Tél.: 05 61 43 49 69

OUI, je souhaite bénéficier de cette offre d'abonnement à tarif préférentiel.
Je recevrai 6 numéros de Dreamcast au tarif exceptionnel de **245 F** (37,35 euros) au lieu de 294 F (44,82 euros)*.

Je joins mon règlement

- Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Éditions)
 Par mandat-lettre
 Par carte bancaire n° _____

Expire le _____ Signature: _____

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____ Ville: _____

Tél.: _____ Date de naissance: _____

Offre spéciale valable 3 mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 345 FF. Frais de port inclus. DM 004 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. En cas d'opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. RCS Nanterre B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-De-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.



ALBUM COUP DE CŒUR

ROCK

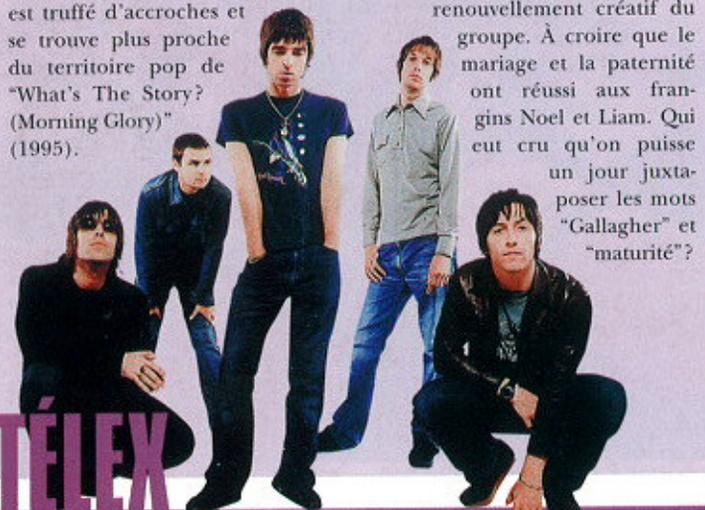
★ ★ ★ ★ ★

OASIS "STANDING ON THE SHOULDER OF GIANTS"

Epic/Sony

On pourrait dire de cet album que c'est le "Achtung Baby" d'Oasis. Les frères Gallagher ont jeté leur rock'n'roll attitude par-dessus les moulins et abandonné les guitares denses de "Be Here Now" en faveur des samples de la culture dance. Néanmoins, et ne vomissez pas tout de suite, ceci n'est pas un album dance. Le résultat, plus léger, est truffé d'accroches et se trouve plus proche du territoire pop de "What's The Story? (Morning Glory)" (1995).

Oasis continue d'exhiber fièrement ses influences brit-pop dans des chansons comme "Who Feels Love?", "Where Did It All Go Wrong?" et "Sunday Morning Call". Plus le groupe mûrit, plus il se détache de l'œuvre des autres, sauf en de rares occasions (l'influence de "Hey Jude", de "Little James" et de la guitare harrisonienne de "Roll It Over", par exemple). Ainsi, "Put Yer Money Where Yer Mouth Is" et "Go Let It Out" sont de l'Oasis "classique". Deux ans ont passé depuis la sortie de "Be Here Now"; cette interruption a été favorable au renouvellement créatif du groupe. À croire que le mariage et la paternité ont réussi aux frangins Noel et Liam. Qui eut cru qu'on puisse un jour juxtaposer les mots "Gallagher" et "maturité"?



TÉLEX



T'AS PIGÉ, HARVEY?

PJ Harvey est en studio en Angleterre pour l'enregistrement de son premier album depuis "Is This Desire?" en 1998. La chanteuse est entourée, comme d'habitude, du drummer Rob Ellis (batterie) et de Mick Harvey (claviers). L'album est attendu pour l'automne.

VA TE RHABILLER, LIAM

On ne se moque pas de nos amis Anglais, mais Liam Gallagher vient d'être élu l'Homme le Mieux Habillé de l'Année par le magazine

masculin "GQ". Le jury était composé de 200 personnes de la mode. Le chanteur d'Oasis devance ainsi David Beckham (n° 2), David Bowie (n° 5) et Noel Gallagher (n° 10), juste avant le prince Charles.

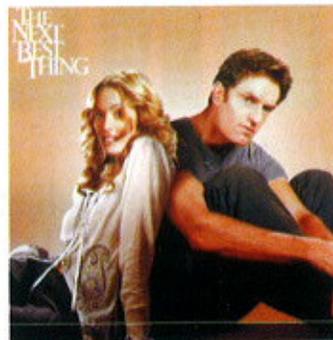
TROISIÈME ÂGE

Alertez vos grands-mères: Diana Ross et les Supremes se reforment – et oui, ils les ont sorties du formel. Pour le prouver, elles seront même en tournée européenne prochainement. Les cartes Vermeil sont bienvenues.

QUELLE KORN...

Jonathan Davis, chanteur de Korn (il a rejoint le groupe, alors qu'un astrologue l'en avait dissuadé), travaille sur la bande originale de

"Queen Of The Damned". Ce sera le troisième film inspiré des chroniques de vampires d'Anne Rice. Le rôle de Lestat sera tenu par Wes Bentley ("American Beauty").



POP

★ ★ ★ ★ ★

B.O. "THE NEXT BEST THING"

Maverick/WEA

La reprise par Madonna du "American Pie" de Don McLean annonçait depuis quelques semaines la sortie de cet album. Ce vieux tube FM avait déjà été revisité de façon vaguement tripante et électronique par William Orbit (qui a co-écrit "Pure Shores" avec Shaznay Lewis des All Saints). "The Next Best Thing" contient une seule autre nouveauté de Madonna, l'élégante, quoique sans surprise: la ballade "Time Stood Still". Le reste de l'album est un sampler des artistes Maverick Records. On y retrouve, avec une agréable surprise, notre Manu Chao ("King Of The Bongo") aux côtés de Moby, Beth Orton et même (groups) Christina Aguilera qui apporte sa contribution avec "Don't Make Me Love You (Til I'm Ready)", sorte de suite chaste à "Genie In A Bottle". Rien de très percutant donc, mais comparés au reste, les deux morceaux de Madonna sont littéralement "the next best thing" de cet album un peu bancal.



ROCK

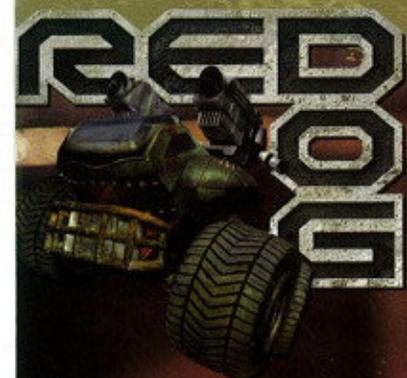
★ ★ ★ ★ ★

ZEN ZILA "LE MÉLANGE SANS APPEL"

Naïve/Evalouna

Depuis 1992 – sous le nom de La Famille au début – ce groupe de sept Lyonnais, de toutes origines, s'est forgé une solide réputation grâce à des prestations "live" décoiffantes. Rebaptisés Zen Zila en 1996, ils livrent enfin leur premier album studio, et c'est du bon. Autour des frères Chaïb, des musiciens exceptionnels (guitare, banjo, violon, oud, darbouka, etc.) habitent 14 compositions qui sont autant de tranches de vie. La famille est toujours au centre de leur univers: émancipation de la femme ("Nen'na"), rapports frères/père/fils ("Le Grand Frère"), l'Algérie ("La Ville blanche")... Et la voix de la maman Zohra clôturant une chanson poignante sur une jeune sœur disparue ("Lettre à Lila"). Musicalement c'est bien entre le zen et le zenze que se situe Zen Zila; un bouillon de culture qui digère ses influences (françaises, rock, orientales, groove pour mieux refuser les étiquettes). / découvrir bientôt en tournée dans toute la France.





**RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST.
RIEN DE TEL
QU'UNE BONNE GUERRE.**

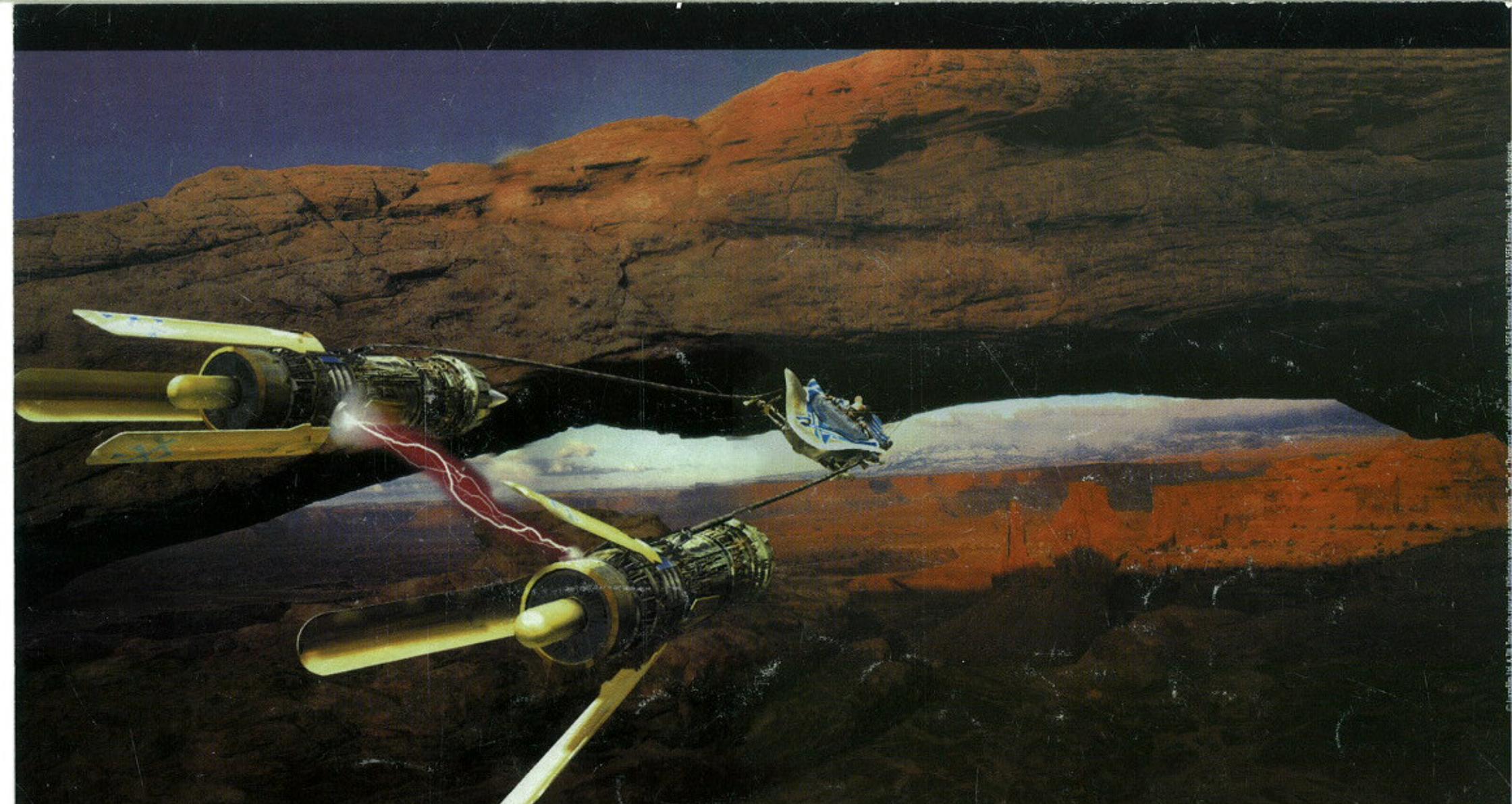


Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretenir une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis, ça ne fait de mal à personne. Ça fait même du bien. www.dreamcast-europe.com



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs



STAR WARS
— EPISODE I —
RACER



www.lucasarts.com
www.starwars.com