

Attention maintenant mensuel !

Le 1er magazine exclusivement consacré

à la Dreamcast

Dreamz ne

N°7

Mensuel - décembre 99

N°1 en Europe - 100% indépendant

Incredible !
150 Pages
100% Dreamcast

Shadow Man ●
Acclaim envoûte la Dreamcast

Spécial Baston ●
*SoulCalibur, Ready 2 Rumble,
Marvel vs Capcom, Soul Fighter*

Zombie Revenge ●
L'enfer des zombies façon Sega

Scoop ●
*Comment rendre
sa console multistandard*

L 9578 - 7 - 35,00 F



Canada 10,95 \$can Belgique 230 Fb. Suisse 9,5 Fs. Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

SOMMAIRE

Courrier

P4



News

P10



Dossier

P51



Jeux prévus

P56



Work in progress

P58



Tests

P75



Tips

P128



Neo Geo Pocket

P134



Arcade

P136



Cinéma

P142



Dvd

P144





C'est l'automne, il pleut, et les râleurs se plaignent des feuilles mortes qui commencent à tomber. Mais ici, à la rédac' de Dreamzone, nous sommes optimistes et nous préférons simplement penser aux jeux Dreamcast qui se ramasseront bientôt à la pelle. Il suffit d'ailleurs de jeter un œil sur les tests du mois pour se rendre compte de cette réalité. A peine la machine vient-elle d'être lancée sur le marché

européen, qu'on nous propose déjà un nombre impressionnant de titres. Conséquence directe : pas moins de seize jeux décortiqués en long et en large par nos plus habiles testeurs, et six Work in Progress, parmi lesquels les très attendus *Zombie Revenge* et *Shadow Man*.

Les habitués mécontents nous reprocheront de tester à nouveau des softs déjà critiqués dans leur version NTSC, mais cela nous a paru préférable pour ne pas léser les nouveaux possesseurs de Dreamcast. Même s'il est bien évident que nous continuerons de privilégier les titres européens. Vous trouverez également un maximum d'informations sur les prochains softs, le modem, et surtout sur la possibilité de rendre la console multistandard. Bref, tout ce qu'il faut savoir sur la 128 bits de Sega.

Les plus perspicaces auront sans doute remarqué la disparition de Super Fred des colonnes du magazine. Je terminerai donc en lui envoyant tous mes vœux de réussite dans ses projets professionnels, et en souhaitant, par la même occasion la bienvenue aux petits nouveaux de la rédac' : Seba, un gentil gars dont il ne faut pas confondre le nom avec la marque de nourriture pour chats (Sheba) ; Frédéric, que l'on pourrait croire échappé d'un asile psychiatrique, tant il est allumé (si vous comprenez quelque chose à ses textes, bravo !) ; et le Joker, qui doit son pseudo à un rictus que n'aurait pas renié Nicholson dans *Batman*. Quant à vous, chers lecteurs, je vous souhaite une bonne lecture et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un numéro spécial Noël chaud, chaud, chaud.

Vincent

Groupe
tjm
Publications

3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

1er maquettiste junior
Thierry MALPEL
Réalisation P.A.O
Franck CHEMLA, Thierry MALPEL
Saxo, Hervé PÉCOME
Correcteur
Patrick SALMON
Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sébastien LEMEE, Cédric
MELON, Hervé BONNOT, Frédéric ROUSSEAU

Illustration
William RAVIN

Flashage
MAGIE BLEUE

Impression
MAGNUM (77)

Distribution
MLP

ISSN
En cours

COMME VOUS AVEZ PU LE CONSTATER, IL Y A EU DE GROS CHANGEMENTS AU SEIN DE L'ÉQUIPE RÉDACTIONNELLE DE DREAMZONE. SUPER FRED A DÉCIDÉ DE PRENDRE DES VACANCES À VIE ET ANTOINE (MAIS SI, VOUS SAVEZ, LA SALE BÊTE !) DE SE CONSACRER CORPS ET ÂME À SES CHÈRES ÉTUDES. CONCLUSION, VINCENT SE RETROUVE À LA TÊTE DU MAGAZINE (OUI, JE SAIS, ÇA FAIT LA MÊME IMPRESSION QUE SI LE CIEL VOUS TOMBAIT SUR LA TÊTE !) ET CÉDRIC (ALIAS EL TUCO) DEVIENT UN MEMBRE RÉGULIER DE «LA FRATERNITÉ DES DREAMCAST EN FOLIE» (UNE SECTE UN PEU ÉTRANGE !). C'EST À SE DEMANDER SI NOSTRADAMUS N'AVAIT PAS RAISON AVEC SA FIN DU MONDE À LA FIN DE L'ANNÉE 1999 ! ME VOILÀ UNE FOIS DE PLUS À L'ŒUVRE POUR ESSAYER DE RÉPONDRE AVEC UN MAXIMUM D'EFFICACITÉ À VOTRE ABONDANT COURRIER. RENDEZ-VOUS EN DÉCEMBRE POUR UNE RUBRIQUE ENCORE PLUS DÉLIRANTE !

NEO ALEX

ET LE MODEM, ALORS ?

Salut à toi Super Fred ! (désolé, moi c'est Neo Alex !)

1- Pourrais-tu me dire quels jeux de stratégie sortiront sur Dreamcast, et quand ?

Certaines rumeurs font état d'une version 3D de Command & Conquer qui sortirait en même temps sur PC et sur Dreamcast. Dans le genre Espionnage/Stratégie, tu pourras trouver Rainbow Six et Rogue Spear l'année prochaine. Enfin, pour les plus déjantés, on devrait bientôt pouvoir jouer à Worms Armageddon.

2- Est-ce qu'un modem de 33,6 k ne pourrait pas rendre le jeu en réseau trop lent ?

Cela dépend avant tout du nombre de connectés aux différents sites de jeux. On peut raisonnablement penser que Sega et British Telecom auront su trouver une solution pour éviter que les jeux ne rament trop. Pour avoir plus d'informations sur le modem de la Dreamcast, lisez le dossier complet de Seba.

3- Pourquoi pas une rubrique «dessins» dans votre mag ?

Sincèrement, nous avons tous une âme artistique à la redac' (Vincent adore les jolies filles sur cartes postales, El Tuco est une oeuvre d'art à lui tout seul et votre serviteur raffole des bandes dessinées !), mais une rubrique «dessins» s'adresse avant tout à un lectorat plus jeune que celui de Dreamzone. Cela ne veut pas dire que nous n'avons pas de lecteurs de moins de 16 ans, mais que ces derniers préfèrent dans leur majorité un bon test de jeu plutôt qu'une page de dessins.

4- Quand sortiront en Europe des jeux comme Slave Zero, Air Force Delta, Rainbow Six, V-Rally 2 ?

Difficile de donner une date précise pour Slave Zero et V-Rally 2, mais Konami a annoncé qu'Air Force Delta ne sortirait pas avant la rentrée prochaine. Rainbow Six devrait sortir en Europe pour la fin de l'année (on croise les doigts !). De manière générale, je te conseille simplement d'être patient.

Notre ami Julien continue en nous remerciant de l'avoir fait aimer la Dreamcast (tout le plaisir était pour nous !) et en demandant de répondre simplement à ces deux premières questions sans forcément le publier. Eh bien,

désolé, mais nous, on a eu envie de te publier !

Julien Krawczyk



ASSEZ DE QUESTIONS !

Salut l'équipe de Dreamzone

Je viens de découvrir mon nouveau magazine préféré : Dreamzone. Dommage que je sois tombé sur le N°6, j'ai manqué 5 numéros. Enfin, voici mes questions :

1- Est-ce que vous répondez à tout votre courrier ?

Non, mais on tente d'imposer un magazine spécial de 550 pages pour la fin de l'année à notre directeur de rédaction. Il faudra bien ça pour répondre à toutes vos missives !

2- Je ne vois pas une grande différence entre les rubriques News, Reportages et Work in progress. Quelle est-elle ?

En fait, les News regroupent toutes les informations et rumeurs concernant la Dreamcast, Reportage traite en profondeur d'événements spéciaux comme les salons ou d'un éditeur en particulier et les Work in progress présentent les jeux quasi-terminés.



LE PROBLÈME DE L'IMPORT

Salut à la Dreamzone Team ! **(en voilà un qui soigne ses entrées !)**

1- Serait-il possible d'avoir un dossier «Comment faire fonctionner mon modem japonais en Europe ?». Je pense qu'il y a bon nombre de personnes qui possèdent une Dreamcast japonaise et qui aimeraient bien qu'on leur explique le fonctionnement du modem.

Non, nous ne ferons pas de dossier pour expliquer comment utiliser un modem japonais en Europe. Aucun rédacteur de Dreamzone ne parle le japonais (moi, je ne parle que le togolais !) et aucun lecteur n'a pu nous expliquer le fonctionnement du modem japonais. En fait, si tu tiens à aller sur le net, je te conseille plutôt de t'acheter un PC ou de revendre ta Dreamcast japonaise pour pouvoir acheter une machine européenne.

Voilà, je n'avais qu'une question, mais elle était importante **(oui, surtout parce qu'elle pose le douloureux problème de l'import)**.

En espérant une réponse, je vous souhaite une bonne continuation.

En fait, cette lettre est bien représentative de nombreux problèmes à venir pour les prochaines consoles. Ces dernières auront quasiment toutes la possibilité de se connecter au Net et les acheter en import ne vous facilitera pas la vie. Evitez donc de craquer trop rapidement !

Cyrille C.

LE SAINT GRÂAL

Bonjour à toute l'équipe et aux lecteurs

Eh oui ! J'en ai une... Je l'ai attendue, mais je l'ai eue ma Dreamcast. je suis aux anges **(tu es un homme heureux mon cher Guy !)**.

Je vous suis depuis le premier numéro et grâce à vous, j'ai pu faire mon choix dans les différents jeux disponibles. J'ai opté pour TrickStyle et j'en suis très content **(ah, enfin un lecteur qui prouve que notre jugement sur ce jeu était bien le bon !)**. Pour finir, j'ai deux questions :

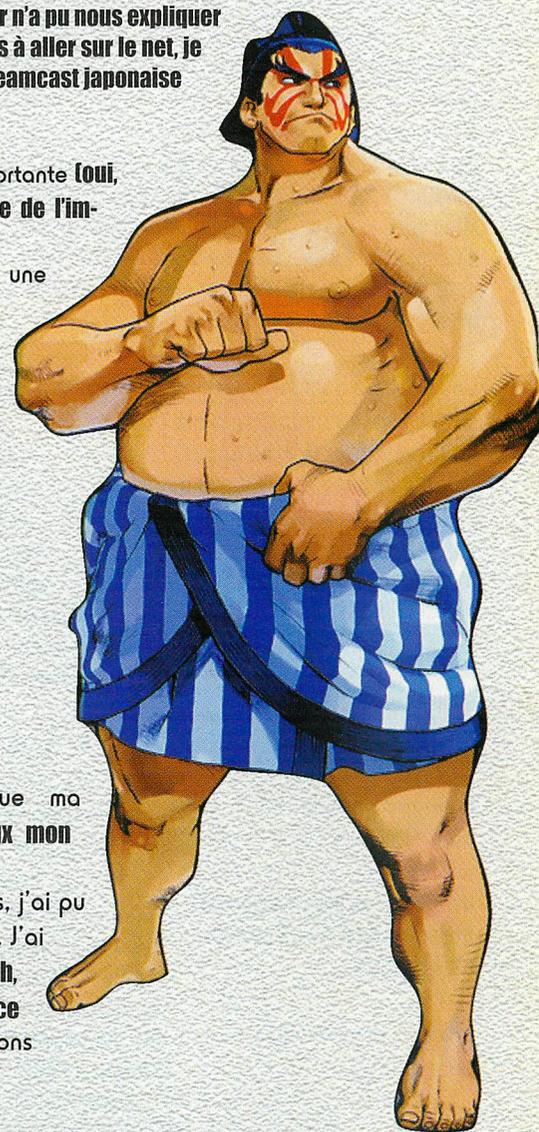
1- A quoi va servir l'extension dissimulée sous le cache à droite de la console ?

Désolé de devoir te signaler que tu devrais changer de lunettes (pour plus de sûreté !) car l'extension située à droite n'est autre que le fameux modem. J'avoue que je suis étonné que tu n'aies pas trouvé de notice le concernant dans le carton de ta Dreamcast.

2- Et pour la prise nommée «Serial» ?

A priori, elle devrait servir à de futures extensions comme le clavier ou le lecteur Zip.

Je te conseille vivement de lire toutes les notices fournies avec la boîte pour ne rien laisser passer cette fois-ci !



DES DÉMOS, DES MOTS, ET DES RÉPONSES

Bonjour à tous ! Voilà, elle est enfin chez moi... bla bla bla...

Bonjour tout seul !

Dans votre numéro 6, Nadir, qui était le «lecteur inquiet» vous avait posé cette question : «Et enfin pourquoi ne pas inclure de CE de démo...» et vous aviez répondu : «patience, tu pourrais très bientôt avoir une bonne surprise.» Pour moi c'est clair, le CD de démo sera-t-il inclus, oui ou non ?

Ce que tu écris est exact, s'il y a une possibilité d'inclure un GD-ROM dans le mag, nous le ferons. Mais comme je l'ai dit dans la lettre d'Arnaud, ce n'est pas pour tout de suite. Au fait, si c'est clair pour toi, pourquoi poses-tu la question ? (ndr : les lecteurs sont compliqués...).

Une dernière pour la route. SNK vs Capcom sera-t-il converti sur la Dreamcast ?

Ah, je croyais qu'on allait boire une dernière pinte ensemble. Je suis un peu déçu... La réponse à ta question se trouve en page 44 du numéro que tu as entre les mains... Si tu as un peu de mal à comprendre le texte de Frédéric, ne te fais pas de souci, tu es entièrement normal. C'est le pigiste en question qui est un peu allumé !

Eh, au fait, vous disiez que Ready 2 Rumble serait testé dans le numéro 6 mais on attend toujours !!!

N'attends pas plus longtemps. Rends-toi en page 81, ce sera plus efficace !

Salut et bonne continuation.

Yohann

3- Avez-vous les derniers chiffres de vente de la Dreamcast aux USA ? Sega va-t-il exploser ses objectifs ? Quelles sont les locomotives : Soul Calibur, NFL 2K ou NBA 2K ?

Nous ne sommes pas vraiment des spécialistes des chiffres (à part Vincent lorsqu'il s'agit des mensurations de Pamela Anderson !), mais je peux te dire que la Dreamcast cartonne aux USA avec presque 400 000 consoles vendues en moins d'une semaine (le record détenu par Nintendo avec la Nintendo 64 est donc battu). Sega peut remercier des jeux comme Ready 2 Rumble et NFL 2K, qui ont vraiment enthousiasmé le public américain. A signaler que tu expliques dans ton PS que Sony te fait bien rire avec ses objectifs. Or, tu ne devrais pas rire autant car le constructeur risque fort de surprendre tout le monde. Arrêtez donc de comparer les différentes machines du marché, le plus important, ce sont les jeux (j'en ai assez de me répéter !).

HONTEUX !!!

(Je précise que ce titre a été trouvé par le lecteur dont nous publions le texte ci-dessous)

Cher Fred,

Je pratique les jeux vidéo depuis des années (j'ai commencé avec la Master System) et j'ai connu de nombreux magazines (Tilt, Consoles News...). Bref, tout ça pour vous dire que je suis un vieux briscard **(ça tombe bien, moi aussi !)**. En tant que fan de Sega de la première heure, c'est la première fois que je suis contraint de prendre la plume pour vous faire part de mon désarroi face au comportement des têtes pensantes de ma société préférée ! Je m'explique :

1- Je viens d'apprendre les reports de sortie des jeux suivants : Shen Mue, MS-R et Resident Evil : Code Veronica. Bref, jusqu'ici, rien de plus normal **(ça, c'est toi qui le dis !)**. En effet, ne vaut-il pas mieux sortir un jeu bien fini plutôt que bâclé (tel que Sega Rally 2) ? Mais pour moi, tout est clair : ces jeux sont déjà prêts. Seulement, Sega, qui contrôle tout, se permet de les retarder pour assurer un calendrier équilibré en gros titres. On dirait la même politique que celle employée pour la Nintendo 64 ! Enfin bref, Sega pourrait faire preuve d'honnêteté avec nous, non ?

Eh bien, je vois que tu es drôlement remonté envers Sega ! Pourtant, je ne te trouve pas toujours très juste avec la firme du petit hérisson. Non, Sega ne bloque pas les titres des éditeurs-tiers, même lorsque certaines de ses équipes font partie des programmeurs. Par contre, tu as entièrement raison sur la qualité finale du produit. La majorité de ces jeux sont repoussés parce que les programmeurs cherchent constamment de nouvelles techniques de développement qui amélioreraient considérablement leurs jeux. Personnellement, ce sont plutôt les annulations qui m'inquiètent (Castlevania Resurrection, Silver ou Outcast).

2- Deuxième petit coup de gueule : vous remarquerez que Sega Rally 2, la soi-disant bombe de Sega, a utilisé Windows CE. Peut-on en conclure que ce jeu n'est qu'une adaptation de la version PC ? C'est une honte, monsieur ! UNE HONTE ! En tout cas, cela expliquerait l'animation finalement moyenne de ce jeu...

Houlà, calme-toi mon petit Fabrice ! D'abord, tu as tout faux ! Sega Rally n'est aucunement la conversion Dreamcast de la version PC. Ensuite, la version est presque meilleure que la version arcade avec une animation encore plus fluide et des graphismes plus détaillés. La qualité médiocre de Sega Rally 2 sur Dreamcast s'explique avant tout par une programmation bâclée. En revanche, tu as raison sur le fait que la version européenne de cet excellent titre est une véritable Honte.

Fabrice



UN CRUEL DILEMME

Salut à toute l'équipe de Dreamzone, c'est la première fois que j'écris à un magazine et j'espère que vous allez me faire l'honneur de me publier (mais tout l'honneur est pour nous, monsieur le Dreamcastien belge !).

J'ai bien envie de m'acheter une Dreamcast, mais je me pose quand même quelques questions :

1- Faut-il que j'achète une Dreamcast maintenant ou bien dois-je attendre la PlayStation 2 ?

Alors là, j'avoue que tu me poses un cas de conscience. Il ne fait aucun doute que la prochaine console connaîtra un grand succès. Cela n'empêche pas que sa sortie ne se fera pas avant la fin 2000 en Europe (et encore, c'est une date optimiste !) alors que la Dreamcast aura déjà largement fêté son anniversaire. De plus, si les premières images des jeux PlayStation 2 sont impressionnantes, des softs comme Shen Mue, Soul Calibur ou Eternal Arcadia semblent largement supporter la comparaison face à des Tekken 4, Gran Turismo 3 ou Shin Ridge Racer. Comme je le dis toujours, l'important, ce n'est pas la machine, mais les jeux.

2- Vous ne croyez pas que la Dreamcast va faire comme la Saturn : c'est-à-dire être dépassée par la console suivante (ex: la Play 2) ?

Sincèrement, je crois en la Dreamcast. Son lancement aux Etats-Unis est incontestablement

réussi et elle continue actuellement de consolider sa position au Japon. Pour l'Europe, c'est la grande inconnue. Malgré de nombreuses qualités, la Saturn s'était bel et bien plantée. Pourtant, quand on sait que des éditeurs réputés comme Capcom, Namco, Konami ou Treasure Soft travaillent main dans la main avec Sega, on est déjà moins inquiet. Tu veux des noms de mega-hits ?

En voilà : Virtua Striker 2000, MS-R, Resident Evil : Code Veronica, Eternal Arcadia, Shen Mue, Crazy Taxi, Zombie Revenge, Dead or Alive 2, MDK 2, Daytona USA 2, Street Fighter III, Shadowman, DroneZ, Half-Life, Bangaioh, Spawn... Bon, je vais peut-être m'arrêter ici ! Enfin, tout ça pour te dire que je ne me fais aucun souci pour l'avenir de la Dreamcast.

3- Que me conseillez-vous comme premier jeu à acheter ? Et pourquoi ?

Pour la baston, je te conseille l'excellent Power Stone. Il est superbe et même ceux qui ont généralement du mal à sortir des coups dans les autres jeux de combat s'éclateront à deux. Pour la plate-forme, rien de tel que Sonic Adventure (Dieu, que j'aime le petit hérisson bleu !). Dans un autre registre (celui du shoot), je ne peux que te conseiller le sublime Toy Commander. Enfin, je terminerai avec le jeu préféré de la rédaction de Dreamzone, le démentiel Ready 2 Rumble. Il est rare de prendre autant de plaisir sur un jeu de boxe.

Le Dreamcastien belge

DES PHOTOS TROP FLOUES !

Bonjour à toute l'équipe de Dreamzone (salut mon pote !)

J'ai plein de questions à vous poser :

1- Est-ce qu'un Sega Rally 3 est en préparation ?

Rien n'a réussi à filtrer des laboratoires secrets de Sega Japon. Cela dit, on ne désespère pas d'en voir débarquer un avant la fin de l'an 2000.

2- A quand la sortie de Rainbow Six en France ?

Avec un peu de chance, on devrait pouvoir jouer à Rainbow Six pour Noël ! Vous avez intérêt à croiser un maximum de doigts, sinon, pas de spy-simulation au pied du sapin.

3- Est-ce qu'un éventuel Tomb Raider est prévu pour la Dreamcast ?

Pourquoi pas ? Mais franchement, je doute que Sony se laisse aussi facilement voler sa vedette.

4- Je trouve que certaines photos sont un peu floues, en particulier celles des tests, pourquoi ?

Voilà une excellente question ! En fait, les photos des tests sont des captures d'écran prises par les testeurs pendant qu'ils jouent, la console étant reliée à un Macintosh. Plus ces photos sont agrandies lors de la mise en page du magazine, plus elles auront tendance à pixelliser. Il suffit de regarder le premier numéro de Dreamcast Magazine ou des anciens numéros de Player One et CD Consoles pour se rendre compte que ce phénomène ne touche pas uniquement votre mag préféré !

DreamChrist (attention, ton pseudo pourrait déplaire au Vatican !)



UN ÉLÈVE CONSCIENCIEUX

Salut l'équipe de Dreamzone

J'ai quelques questions à vous poser, pas spécialement sur les jeux, mais sur le magazine.

1- Est-ce que vous répondez à tout votre courrier ?

Sincèrement, il est impossible de répondre à chacune de vos missives tant elles sont nombreuses ! Cela dit, nous vous remercions pour les critiques et les compliments que vous nous faites, car c'est ce qui contribue à améliorer l'ensemble de VOTRE magazine.

2- Je ne vois pas de grande différence entre les News, les reportages et les Work in Progress. Quelle est-elle ?

Les News concernent les rumeurs ou les confirmations de dernière minute, les reportages s'attachent aux éditeurs, développeurs ou à certains grands jeux et les Work in Progress font un dernier point sur des titres quasiment terminés. (Pour plus de précisions voir «Assez de questions !»)

3- Et la rubrique tests ?

Nous testons la quasi-totalité des jeux sortant sur Dreamcast, que ce soit des versions japonaises, des versions américaines ou des versions européennes.

4- A quoi va servir le Visual Memory, le stick arcade et qu'est-ce que le Neo Geo Pocket ?

Le VM est une petite memory card (pour les sauvegardes) intégrant un écran LCD permettant de jouer à des mini-jeux téléchargés à partir de certains titres Dreamcast (Sonic Adventure, Power Stone...). Le stick arcade est un énorme joystick utilisant un manche et des boutons identiques à ceux d'une borne d'arcade, un accessoire idéal pour les fans de Street Fighter Zero 3 et King of Fighters'99. Enfin, la Neo Geo Pocket Couleur est une console portable 16 bits créée par la firme SNK. Elle vient de sortir en France et utilise un cordon lui permettant d'être reliée à une Dreamcast pour télécharger des données et des mini-jeux.

5- Que veulent dire les termes RPG et jeux d'arcade ?

RPG vient de l'anglais Role-Playing-Game, un jeu dans lequel l'exploration se mêle à des combats où on agit à partir de différents menus ou icônes. Les jeux d'arcade sont des jeux accessibles dans des salles spéciales ou dans certains cafés sous forme de bornes. Elles sont bien sûr payantes (ça me fait tout drôle, j'ai l'impression de donner un cours !).

6- Je ne comprend pas pourquoi vous avez fait une rubrique DVD et une rubrique Ciné/TV.

C'est tout simple mon petit gars ! La rubrique DVD existe parce qu'elle couvre une fonction bientôt accessible sur Dreamcast (pas de date précise pour cet add-on). De son côté, la rubrique Ciné/TV apporte un peu de fraîcheur dans notre univers de jeux. Tout magazine se doit de posséder ce genre de rubrique.

7- Je voudrais connaître le nom des jeux français ou les textes sont en français, car mon niveau en anglais laisse à désirer.

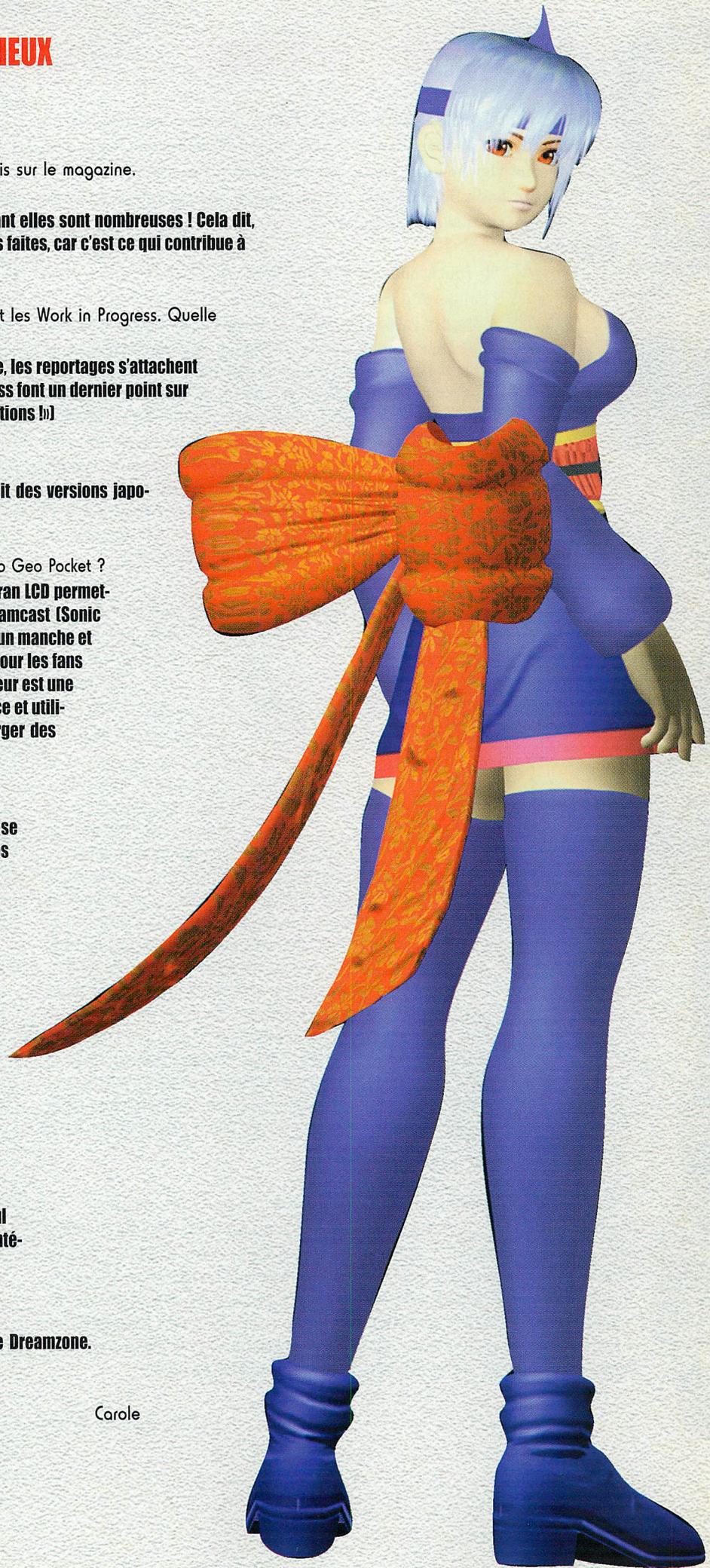
Blue Stinger, Ready 2 Rumble, Soul Calibur, Tokyo Highway Challenge, Soul Fighter, Sonic Adventure, TrickStyle et F1 World Grand Prix ont des textes intégralement en français, tu as donc de quoi t'occuper !

8- La rédaction de Dreamzone contient combien de rédacteurs ?

Nous sommes quatre (voire parfois cinq) pour remplir les 150 pages de Dreamzone. Alors, impressionné ?

(chouette, enfin une fille qui écrit pour le courrier, ça fait plaisir !)

Carole



YOHANN, T'EN AS PAS MARRE ?

Salut à vous Dreamzoneurs... bla bla bla... lèche-cul...

Salut à toi. Merci pour tes trois lettres du mois, mais la prochaine fois, pense à tout regrouper dans le même courrier. Tu économises des timbres et notre patience !

Shenmue (vers. japonaise) est sorti le 28 octobre 99 à la surprise générale. Il paraît qu'il fait un carton (un mag spécial Dreamcast l'a dévoilé lors d'un super test !). Le testerez-vous dans votre prochain mag ?

Ah ben là, tu m'en apprends une belle ! Faudrait p't'être que t'arrêtes de lire n'importe quoi ! Le mag officiel japonais a simplement écrit un texte sur la démo (ndr : nous l'avons également essayé à l'occasion d'un Work in Progress que tu pourras trouver dans Dreamzone 5). C'est tout ! Le jeu a une nouvelle fois été repoussé et ne devrait pas voir le jour, au Japon, avant le printemps ou l'été 2000, dans le meilleur des cas. Alors pour le test, tu repasse-ras !

F-355 utilise 3 cartes NAOMI car il dispose de 3 écrans séparés. Cette bombe prouve que la Dreamcast est une console d'exception. Donc, à quand les joies d'une course en Ferrari 355 ?

Aucune date n'a été officiellement annoncée quant à une conversion Dreamcast. Mais on peut espérer quelque chose pour l'an 2000. L'annonce de Sega GT (cf. news du mois) devrait rassurer les amateurs de course automobile avec un challenge à la hauteur du Gran Turismo de la PlayStation. Et je ne parle même pas du superbe MS-R de Bizarre Creations, qui promet énormément...

Virtua Striker 2000 et Lost World sont prévus pour quand ? VF4, Spike Out, Daytona 2 et Scud Race ? **Virtua Striker 2000 est annoncé pour le mois de décembre au Japon et début 2000 en Europe. Quant à Lost World, aucune précision n'a encore été fournie par Sega concernant une éventuelle version Dreamcast. VF4 n'est encore qu'à l'état de projet, la conversion de Spike Out est à l'étude, Scud Race semble avoir été évincé des plannings de sortie. Pour Daytona 2 en revanche, il est actuellement en cours d'adaptation et devrait voir le jour dans le courant de l'an 2000.**

Yohann

Pour toutes vos questions et vos suggestions, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante :

**Dreamzone
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris**

CE N'EST PAS NORMAL !

Salut à l'équipe de Dreamzone, j'ai deux ou trois questions qui me taraudent.

Salut à toi, ô lecteur. Ca tombe bien, puisque j'ai deux ou trois réponses pour toi, mon petit !

J'ai acheté la Dreamcast avec Sonic. Jusque-là, pas de problème : le jeu était beau, rapide et très fun. Alors après une semaine que j'avais la Dreamcast (ndr : **Arnaud possède une Dreamcast. Je dis ça pour les lecteurs qui n'auraient pas compris !!**). Je cours acheter Sega Rally 2 et après 15 minutes de jeu, des bandes noires sont apparues en haut, en bas et sur le côté droit. Que peut-on faire pour les faire partir, alors que ces bandes apparaissent maintenant sur tous mes jeux, et même sur le CD démo ?

Ce qui t'arrive est incroyable ! Ta machine serait-elle ensorcelée ? Ta voisine de palier ne pratiquerait-elle pas la magie noire pour te nuire ? Si c'est le cas, tu peux craindre le pire ! Pour te débarrasser de ton problème de bandes noires, il y a plusieurs possibilités : retirer le jeu de la console (pas rigolo), acheter une télé plus petite (les bandes seront ainsi réduites), ou bien tout simplement contacter la boutique où tu as acheté ta console pour la faire réparer, si nécessaire.

Quand sortiront SoulCalibur et Dead Or Alive 2 ?

L'excellent jeu de combat de Namco, testé en version PAL ce mois-ci, sera disponible quand tu liras ceci ou peu de temps après. Quant à Dead Or Alive2, il te faudra, malheureusement, prendre ton mal en patience, puisque la sortie japonaise ne devrait pas se faire avant le début de l'an 2000. N'espère donc pas une version PAL avant la mi-2000.

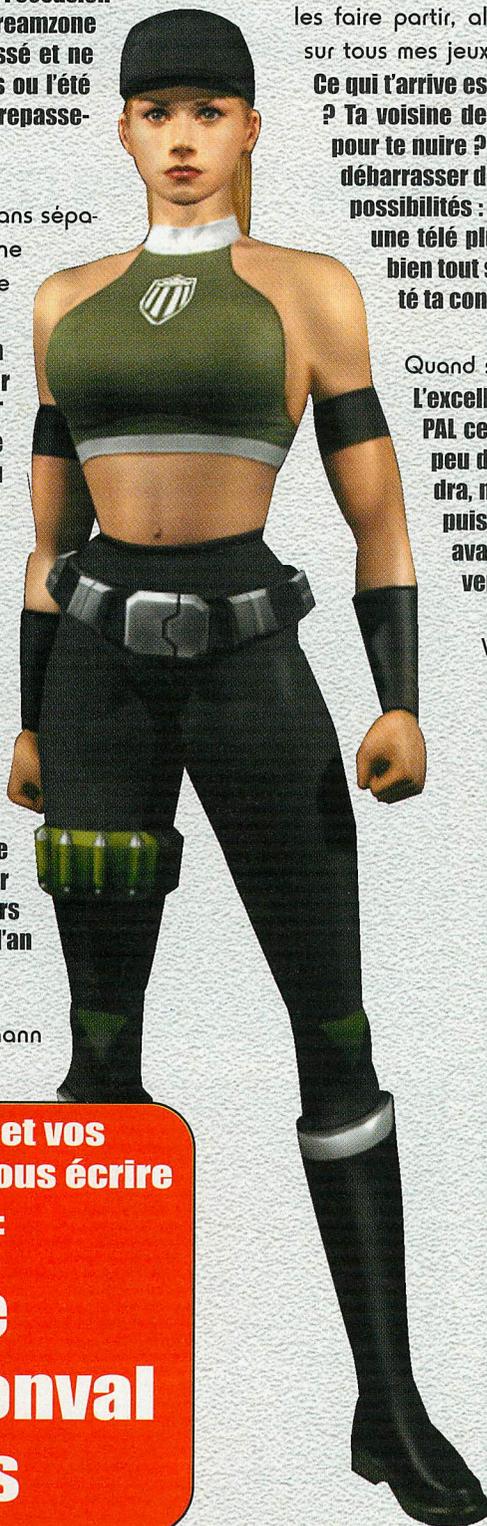
Vous devriez mettre un CD de démo avec votre mag.

Nous sommes entièrement d'accord avec toi, mais pour l'instant ce n'est pas possible, dans la mesure où seul Sega fournit des GD-ROM. Et tu penses bien qu'il préfère les réserver à son magazine officiel... Si nous n'avons pas de démos, nous pouvons nous targuer, en revanche, de proposer un maximum d'infos sur la console ainsi que des tests de jeux import (Japon et USA), ce que tu ne trouveras pas sur le mag de Sega.

Quels seront les trois plus gros hits à sortir avant janvier 2000 ?

Ta question est difficile, mais je dirais : SoulCalibur, Zombie Revenge, ou peut-être encore Shadow Man et Air Force Delta. Et pour l'an 2000 : Sega GT, Virtua Striker 2000, DOA 2, Shen Mue, Rayman 2, etc. Rassure-toi, les hits ne manqueront pas.

Arnaud



ALLÔ, DOCTEUR DREAMCAST ?

🌀 Votre Dreamcast refuse de s'allumer depuis que vous avez essayé de la démonter pour voir ce qu'il y avait à l'intérieur. Vous n'obtenez qu'une image en noir et blanc avec votre console NTSC sur le téléviseur hérité de votre grand-père. Pire, la machine refuse catégoriquement de se connecter à Internet depuis la folle soirée passée sur le site web Grosnichons.com. Et bien entendu, vous ne savez pas à qui vous adresser pour parler de ces petits (ou gros) problèmes techniques. Ne vous inquiétez plus, la boutique Dock Games de Lille se fera un plaisir de mettre un terme à vos malheurs. Pour tout renseignement, vous pouvez les contacter au numéro de téléphone suivant : 03.20.51.44.75 en demandant Hervé. Voilà des gars qui assurent et qui sont très sympa, de surcroît. Et en plus, ils font même de l'import de jeux japonais. Alors, il n'y a vraiment pas à hésiter !

TEKKEN SUR DREAMCAST

🌀 D'après certaines rumeurs, Namco développerait son Tekken Tag Tournament au printemps prochain sur PlayStation 2 et Dreamcast. Pour être honnête, à Dreamzone nous n'y croyons pas trop. Mais avouez que ce serait une belle surprise...

UN PROBLÈME D'ADAPTATEUR VGA

🌀 Ceux qui se sont procuré un adaptateur VGA pour jouer aux titres Dreamcast sur leur moniteur PC (ndr : cela permet une meilleure résolution d'image) ont probablement eu la désagréable surprise de ne pas pouvoir l'utiliser avec certains jeux comme TrickStyle ou Hydro Thunder. Les titres refusant de passer sont peu nombreux et il ne devrait bientôt plus y en avoir. Malgré tout, à Dreamzone, il y a plein de gars cool qui ne demandent qu'à vous faire plaisir. En cas de problème, il suffit simplement d'attendre le premier boot de la machine, avant de brancher le VGA box. Si c'est trop compliqué, mettez un VMU dans votre pad. Lorsque il se met à «bipper», c'est bon. Vous pouvez brancher l'adaptateur. Cette technique a donné de bons résultats avec les deux jeux cités, mais on ne peut pas vous garantir une efficacité avec les prochains titres.

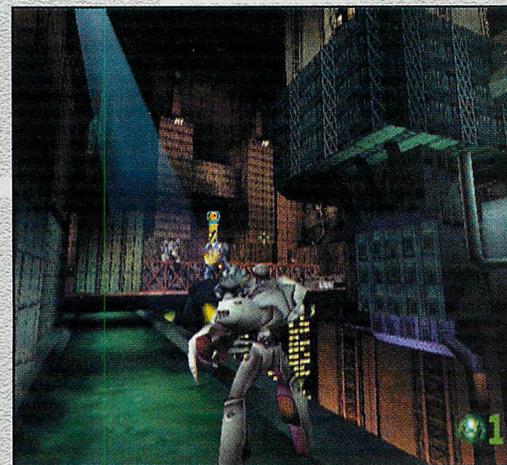
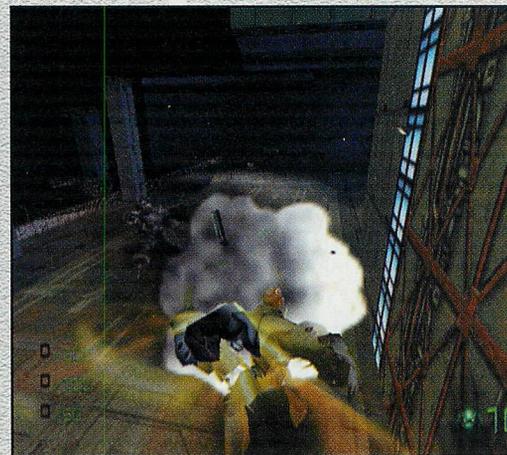
UNE CONSOLE PAS COMME LES AUTRES

🌀 Je suis persuadé que vous êtes nombreux à vouloir personnaliser votre console pour ne pas avoir la même que celle des copains. Grâce au modèle «Hello Kitty», vendu en quantité limitée, cela sera donc presque possible. Pourquoi, presque ? Tout simplement parce que cette version sera réservée aux seuls joueurs nippons qui pourront, à partir du 25 novembre, choisir entre le modèle bleu et le rose. Prix de la bête : 34 800 yens. Je vous laisse faire la conversion en francs !



LE MECHA REVU ET CORRIGÉ PAR ACCOLADE

🌀 Slave Zero n'en finit pas de nous surprendre. Le jeu ne sortira probablement pas avant l'année prochaine sur Dreamcast. Mais ne nous plaignons pas, car le titre d'Accolade s'annonce de plus en plus prometteur. Dans les nouvelles les plus récentes, on apprend que des options supplémentaires seront intégrées ; la plus intéressante étant sans doute la possibilité d'affronter trois autres joueurs humains grâce à l'écran partagé en quatre petites fenêtres. Il y a peu de chances, en revanche de retrouver un mode réseau. Quant à l'autre grande nouveauté, il s'agit d'une vue subjective qui permettra de voir l'action comme si vous étiez à l'intérieur du robot. Malheureusement, la maniabilité semble toujours aussi peu instinctive, en raison des nombreuses commandes réalisables et du faible nombre de boutons sur le pad. Le titre s'annonce cependant suffisamment accrocheur pour ne pas s'arrêter à ce petit problème.



RENDRE SA DREAMCAST MULTISTANDARD

Les puces Dreamcast permettant de faire tourner tous les jeux du marché - quelle que soit l'origine de la console - ne sont pas encore disponibles au moment où vous lisez ces lignes. Mais d'après le site Internet www.dreamchip.com, il est d'ores et déjà possible de modifier sa machine pour la rendre multistandard ; la technique consiste tout simplement à retirer la batterie interne de la console. Voici donc comment réaliser la modification, et en français, s'il-vous-plaît !

PREMIÈRE ÉTAPE :

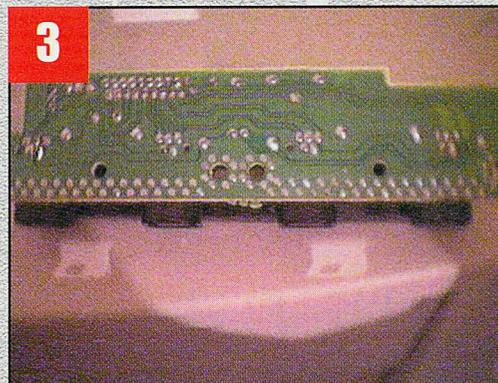
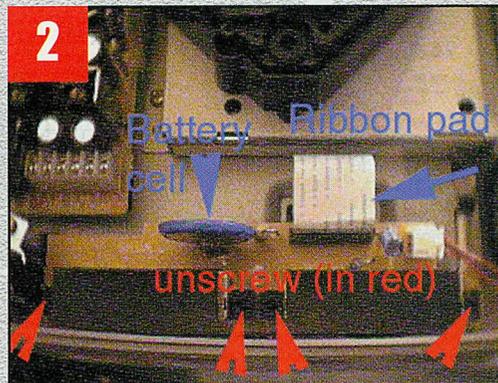
MODIFIER LA CONSOLE

Retirez les 4 vis qui se trouvent sur le panneau arrière de la machine.

Après avoir enlevé le couvercle, localisez le petit switch noir qui se trouve en haut du coin droit de la console (photo 1). Et placez-y un morceau de papier collant (genre chatterton) pour le maintenir enfoncé lorsque le capot de la Dreamcast est ouvert.

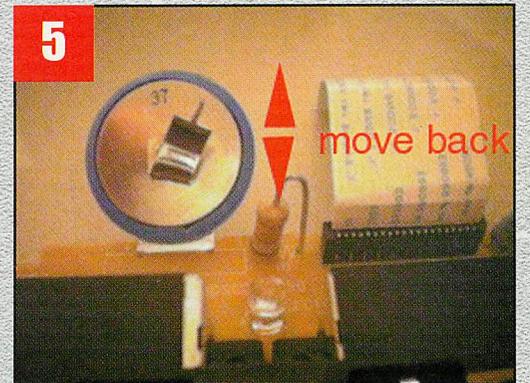
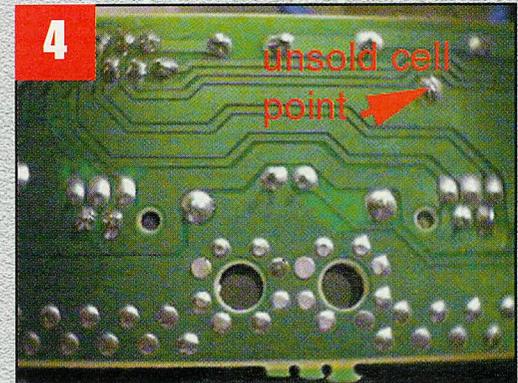
Retirez maintenant les vis qui maintiennent la carte où se connectent les pads (photo 2) et enlevez la petite carte (photo 3).

Dessoudez le point qui retient la batterie et



retirez cette dernière ou coupez seulement une des pattes de la batterie (vous pourrez toujours la ressouder plus tard) (photos 4 et 5). Lorsque vous allumerez la console, elle vous demandera l'heure et la date. (Et une cigarette-ndc). Ceci vous permettra d'effectuer le swap.

Il ne vous reste plus qu'à tout revisser correctement en vérifiant que le switch noir reste enfoncé grâce au papier collant.



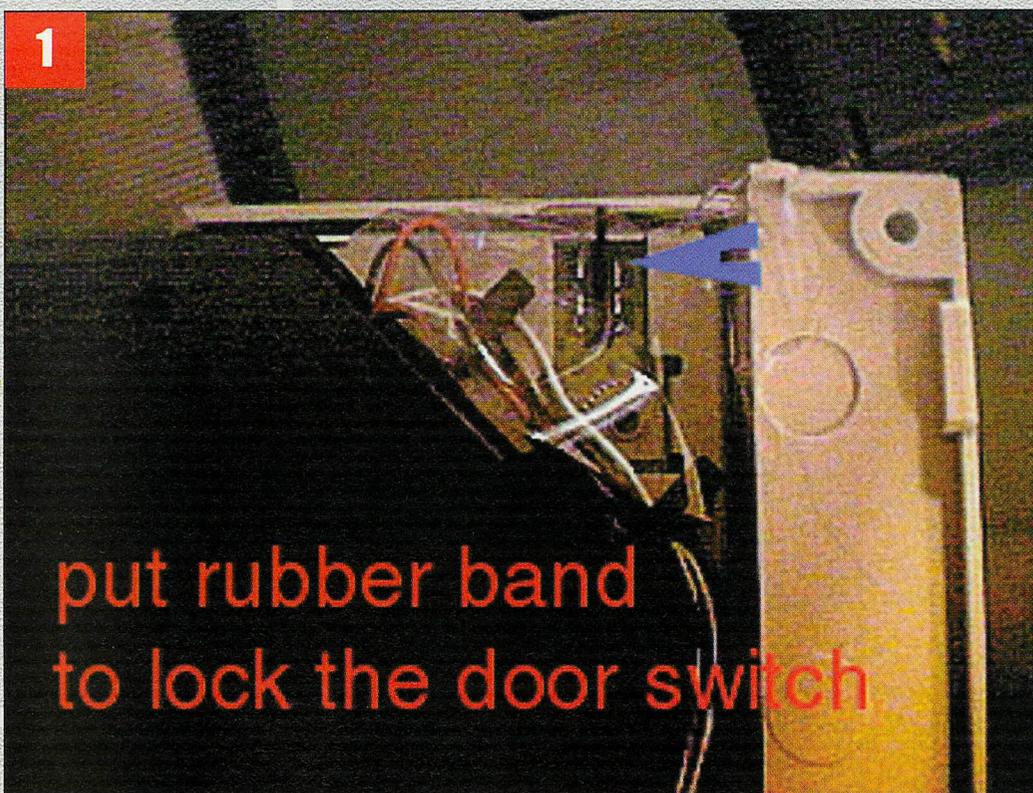
SECONDE ÉTAPE :

LA TECHNIQUE DU SWAP

Insérez un jeu de la même origine que votre console (ex : un jeu japonais, si votre console est japonaise).

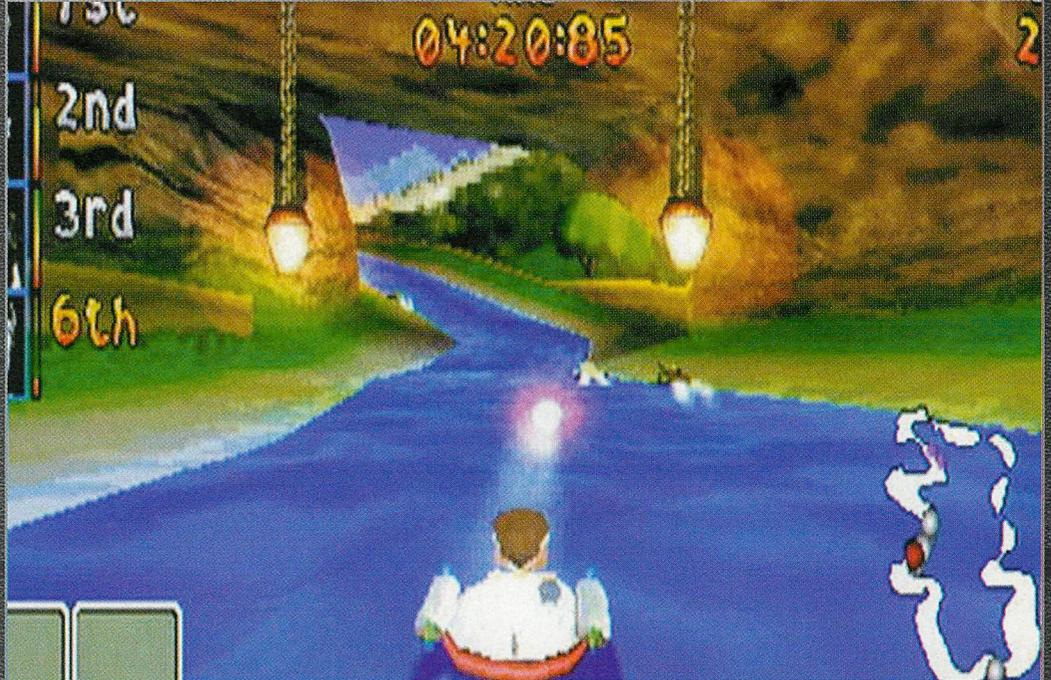
Allumez la console. Un menu apparaîtra, vous demandant d'entrer l'heure et la date. Le GD-ROM se mettra alors à tourner. Attendez.

Après environ 2 minutes 30 (c'est long, je sais !), le disque va s'arrêter de tourner (vous pouvez cependant arrêter le GD-ROM avant la fin du cycle, mais vous courez le risque d'endommager le lecteur). Retirez-le et insérez le jeu d'import choisi. A l'aide du pad, choisissez «Exit» sur l'écran de menu et appuyez sur le bouton A (rouge). Le disque se chargera alors sans problème.



ATTENTION

Cela vous fera non seulement perdre toute garantie, mais vous pouvez également endommager votre console si vous ne prenez pas garde. Nous ne saurions être tenus pour responsables des dommages résultant de mauvaises manipulations. La modification est effectuée à vos risques et périls en toute connaissance de cause. Si vous n'avez jamais tenu de fer à souder entre les mains, passez votre chemin.



Renegade Racers

Un vrai Mario Kart-like ?



Egalement en préparation sur PC, PlayStation et N64, Renegade Racers est le nouveau jeu Dreamcast d'Interplay, éditeur d'Incoming, Baldur's Gate et MDK2. Ce soft reprend le principe du très célèbre Mario Kart en vous plaçant aux commandes d'hovercrafts et succède donc à Pen Pen Triicelon dans la ludothèque de la Dreamcast. Je vous décris brièvement le scénario : vous incarnez un personnage hors-la-loi (d'où le titre) et votre but est de gagner la course pour vous réhabiliter. Avec un monde en 3D comprenant 12 personnages possédant chacun leurs propres caractéristiques, le jeu vous proposera le nombre impressionnant de 9 modes de jeu pour ce genre de titre. Bien sûr, jusqu'à 4 joueurs en simultané et sur le même écran pourront se défier. La présence d'objets



WINNIE L'OURSON A UN PEU GRANDI...

dont les classiques turbos, armes et boucliers égayera vos folles parties et rehaussera l'intérêt. Afin de garder l'esprit amusant de Mario Kart, les graphismes auront un design très cartoon. Interplay nous promet un environnement interactif avec les décors et les créatures présentes dans le jeu (à la manière d'un Speed Devils ?). Après un Pen Pen un peu limité à mon goût, RR semble avoir les arguments nécessaires pour nous convaincre; toutefois, le faible nombre de circuits

annoncé refroidit quelque peu mon enthousiasme; en effet, 6 circuits, c'est pas tip-top, mais bon, d'ici la sortie prévue en 2000, le nombre sera peut-être revu à la hausse. De plus, le jeu sortant sur PC et Play avant Noël, les réactions des joueurs aideront Interplay à corriger son titre si nécessaire. Quoi qu'il en soit, Interplay se positionne en éditeur prolifique sur Dreamcast et j'attends RR avec impatience et l'espoir qu'un jeu puisse enfin concurrencer véritablement Mario Kart, la référence.

Seba

DÉVELOPPEUR : INTERPLAY

GENRE : MARIO KART-LIKE

SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000

SOUL CALIBUR



Mettons nous bien d'accord :

On n'a pas fait

une 128-Bit pour rigoler



SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.

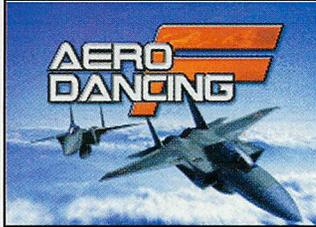
Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com **SEGA™**



Dreamcast™

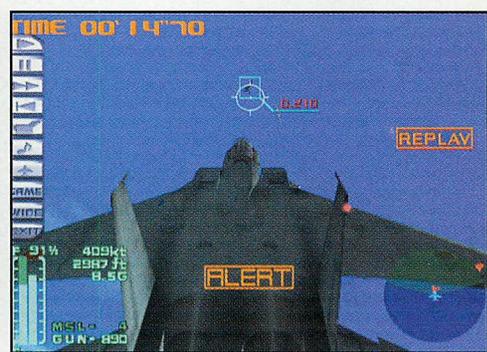
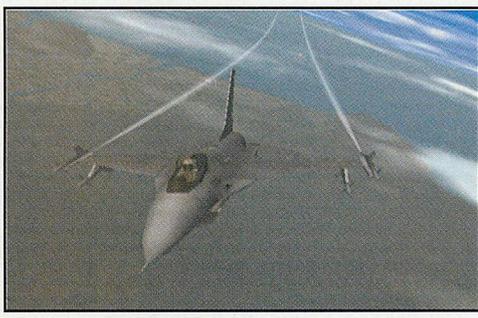
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

AERO DANCING VERSION COMBAT



Le jeu de voltige de CRI nous avait impressionnés par son réalisme et ses superbes graphismes. Malheureusement, l'absence d'un mode combat le réservait à un public assez restreint. CRI a bien compris son erreur, et aujourd'hui, le développeur annonce une suite baptisée Aero Dancing F. F, bien sûr pour «fight» ou combat, si vous préférez. C'est là le premier changement, puisqu'en lieu et place des appareils de voltige du premier épisode, vous trouverez de beaux zingues de chasse que vous pourrez équiper avec une panoplie d'armes à ne plus savoir qu'en faire. On nous promet aussi un mode multijoueur qui permettra à plusieurs volontaires de s'affronter sur écrans de TV séparés, grâce à un câble link reliant les différentes consoles.

Mais rassurez-vous, la possibilité de jouer en écran splitté devrait cependant être présente. Et, dernière information mais pas des moindres, l'aspect visuel sera semble-t-il amélioré, même s'il est encore difficile d'en juger sur les premières images. Voilà en tout cas de quoi réjouir les amateurs de combats aériens comme Patrick, notre correctionniste de phôtes d'ortogaf maison ! (Mmmmm... Gros Bécot l-ndc).



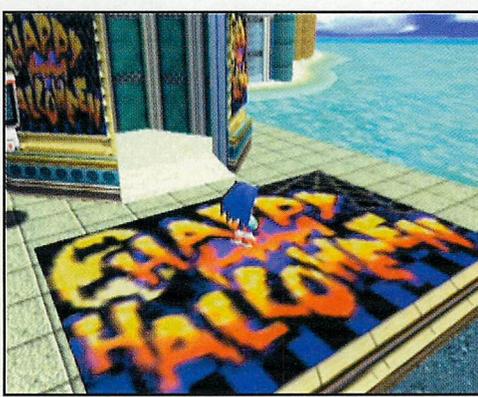
LA CITATION DE WILL

«Les obstacles sont des épreuves, les épreuves sont des entraînements, les entraînements amènent à l'expérience, l'expérience amène à la maîtrise.»

8/11/99

FAUDRAIT PT'ÊT PAS NOUS PRENDRE POUR DES CITROUILLES !

Si vous vous demandez encore à quoi peu bien servir l'option Internet de Sonic Adventure, sachez qu'elle permet de télécharger différents jeux et mises à jour. A l'occasion de la fête d'Halloween, Sega a mis à la disposition des joueurs un fichier spécial pour le VMU qui modifie certaines textures dans le titre. Ainsi, sur le sol et sur certains murs, on peut lire «Happy Halloween» et le niveau Twinkle Park s'est vu transformé en Terror Park avec des citrouilles portant des chapeaux de sorcière à la place des habituels ennemis. C'est marrant cinq minutes, mais on voudrait de bonnes parties en réseau, maintenant. D'accord, monsieur Sega ?





APRÈS UNE BATAILLE NAVALE dans le living,
et une prise d'assaut **dans la cuisine,**
VOUS allez avoir besoin d'un coup de main...



TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR

Faites bien attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous !
S'il déclenche une guerre de jouets vous pouvez vous attendre à devoir piloter
une F1 dans votre couloir ou un hélicoptère dans votre entrée... et vous faire mettre
la pâtée par une peluche déchaînée. www.dreamcast-europe.com **SEGA™**



Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

UNE NOUVELLE CONSOLE POUR MICROSOFT

Le géant américain du logiciel, déjà responsable du système d'exploitation de la Dreamcast, aurait pour projet de réaliser une nouvelle console connue sous l'appellation X-Box. D'après les rumeurs, la machine utiliserait un AMD Athlon comme processeur central, et tournerait sous une version hybride des systèmes d'exploitation Windows 98 et Windows NT. Le support choisi pour les jeux devrait être le DVD. Cette console est supposée sortir aux alentours de l'automne 2000, en même temps que la PlayStation 2. Son prix possible : 300 \$. Alors, info ou intox ?

PAS DE LARA POUR SEGA

Il faudra se faire une raison : nous n'aurons probablement jamais droit à un épisode de Tomb Raider sur Dreamcast. Eidos a effectivement confirmé qu'il y avait de fortes chances pour que le contrat qui les lie à Sony soit renouvelé. C'est dommage pour les fans de Sega, qui n'auront que leurs yeux pour pleurer. Qui voudra bien, un jour, nous proposer un jeu similaire avec une belle héroïne inspirée par une superbe bombe sexuelle (ndr : Alex suggère Alley Baggett dans le rôle de la demoiselle aux gros seins...), hein, qui ? (Disney ?... TF1 ? Richard Virenque ? Euh... j'ai dit une connerie ?-ndc).

UN PROBLÈME ÉPINEUX

Il semble que Sega examine la possibilité de convertir le célèbre Spike Out (qui utilise une carte Model 3) sur Dreamcast. La principale difficulté réside dans le mode multijoueur qui se fait sur deux écrans séparés. La solution du problème résiderait peut-être dans le recours au jeu en réseau. Souhaitons qu'ils trouvent rapidement une solution.

LA PREMIÈRE CONSOLE CÂBLÉE ?

Si en Europe on cherche encore le véritable intérêt du réseau pour la Dreamcast, nos amis Nippons, eux, ont tout compris. Sega Japon a, en effet, mis au point un modem câble qui sera testé en décembre prochain par quelques 200 joueurs et grâce auquel il sera possible de télécharger des jeux (de vrais titres Dreamcast et non pas des mini-jeux VMS) dès le printemps prochain.

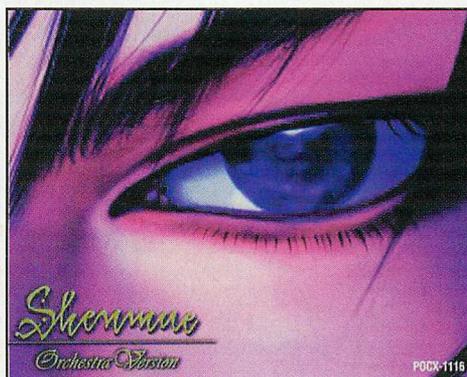
UN JEU ÉTRANGE

Jet Set Radio fait partie de ces jeux inclassables qu'on a souvent la surprise de voir débarquer sur nos consoles sans aucune annonce préalable. Bien évidemment, la plupart de ces titres ne parviennent que rarement sur notre continent et ce n'est pas un mal. Le soft en question nous est proposé par maître Sega himself. On ne sait pas vraiment de quoi il s'agit, hormis le fait que ça ressemble à du dessin animé en 2D malgré le recours à la 3D polygonale. D'après les premières images, on dirait un jeu de rollerblade. Mais rien n'est moins sûr et il vaudra mieux attendre de futures informations avant de conclure quoi que ce soit. D'après Alex, il s'agirait peut-être d'un jeu à la Parappa the Rapper...



SHENMUE : LA B.O

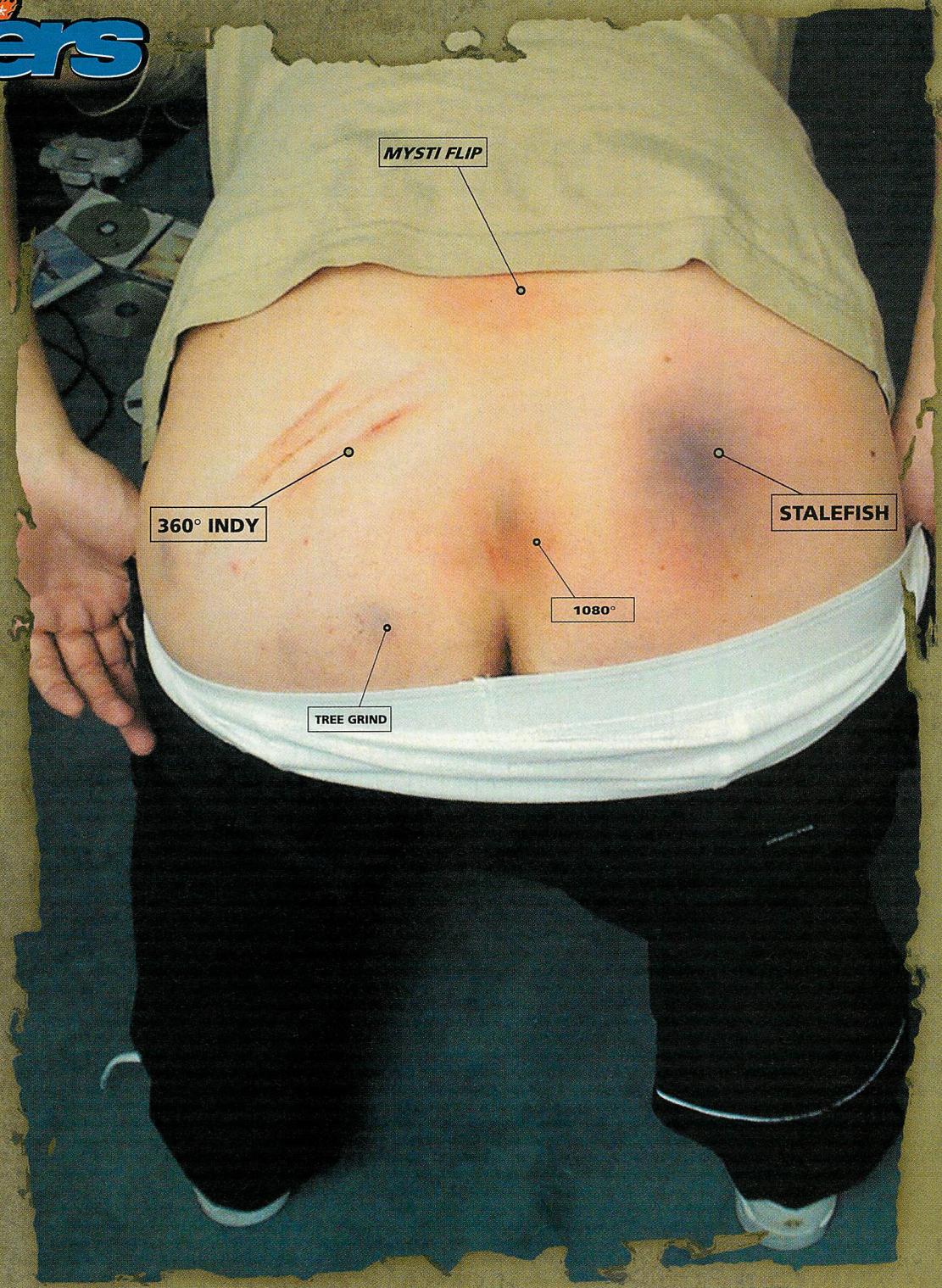
Shenmue, la future bombe de Sega, ne cesse d'être repoussé. Alors pour faire patienter les joueurs, Sega, qui n'est jamais à court d'idées, vous propose de vous mettre en condition avec le CD musical. C'est sympa, même si subsiste la fâcheuse impression qu'on tente de nous faire manger du beurre sans nous filer la tartine qui va avec. En tout cas, il paraît que ça vaut le coup. Alors, si ça vous intéresse, adressez-vous aux boutiques spécialisées dans les imports japonais.



DES VACANCES AUX FRAIS DE LA PRINCESSE

Dans la rubrique «On s'en fout, mais on vous dit tout», Daikoku Electronics annonce un pachinko virtuel sur Dreamcast. Ça s'appelle Net Punch : 10 chances for a Las Vegas Vacation, et ça sort le 25 novembre au Japon. Le point fort de ce titre réside dans l'utilisation du réseau. Car, pour la première fois, vous pourrez gagner de vrais cadeaux grâce à un jeu vidéo. Les dix meilleurs joueurs se verront attribuer un billet pour la capitale mondiale du jeu. A quand la même chose en France ? (Oh, oui... avec un billet pour le casino de Vichy !-ndc).





**VOUS ALLEZ en faire
UNE DRÔLE DE FIGURE.**



SNOW SURFERS : bien plus que des sensations.

Serre bien les fixations de ta planche et enchaîne les figures sur un maximum de pistes. Un conseil mets tes protections.

www.dreamcast-europe.com



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

News

CRÉEZ VOS PROPRES JEUX

Depuis les consoles 16 bits, chaque nouvelle machine ou presque s'est vue bénéficier d'un logiciel permettant de créer, le plus simplement du monde, de véritables petits jeux d'arcade. La Dreamcast ne dérogera pas à la règle puisque Bits Laboratory, déjà responsable du Game basic de la Saturn, récidive avec un kit de développement... Game Basic Dreamcast. Il est encore trop tôt pour vous donner des détails, mais soyez certains que nous vous en reparlerons au moment opportun.

TOP SKATER 2 DC

Des rumeurs persistantes annoncent qu'une suite au jeu de skate Top Skater pourrait apparaître sur Dreamcast. Baptisé fort judicieusement Top Skater 2 (quelle originalité !), il ne serait pas développé, cette fois-ci, par l'AM3, mais par une autre division arcade de Sega. Nous attendons donc la confirmation de Sega...

SAUREZ-VOUS LUTTER CONTRE LA MATRICE ?

Fort du succès de la spy-simulation Metal Gear Solid sur PlayStation, Konami a conclu un accord avec les frères Wachowski pour adapter Matrix en jeu vidéo. On peut supposer qu'une version Dreamcast verra le jour. Espérons seulement que le jeu sera aussi bon que le film.

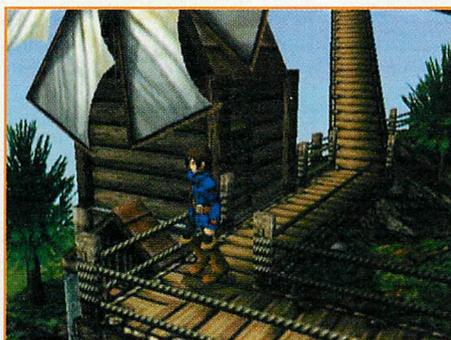
UN VMS ANIMÉ

Des programmeurs japonais ont mis au point un petit logiciel disponible gratuitement sur Internet, qui permet de réaliser ses propres animations pour VMS. Le programme ne fonctionne pour l'instant que sur les modèles japonais, mais des versions américaines et européennes devraient rapidement être réalisées. Si vous êtes intéressés par ce programme du nom de DreamAnimator, une seule possibilité : vous connecter sur Internet à l'adresse www.outpost-sega.net/downloads/dreamanimator.zip.

ÇA RAME SUR LE RÉSEAU

Si vous faites partie des heureux joueurs qui se sont procurés la Dreamcast lors de sa sortie officielle, vous n'avez certainement pas résisté à l'envie de surfer sur le net avec le modem de la bête. Vous avez certainement remarqué qu'il était parfois difficile de se connecter. Ces problèmes sont dus à une trop faible bande passante du réseau mis en place par BT. Alors, lorsque plusieurs centaines de milliers de joueurs essaient de se connecter en même temps, cela fonctionne moins bien ! (Un peu comme les trains depuis la privatisation... -ndc). Mais ne vous inquiétez pas, BT travaille sur la question et tout devrait s'arranger dans les prochaines semaines.

DES NOUVELLES D'ARCADIA



Si vous avez lu attentivement la preview de deux pages d'Eternal Arcadia, préparée avec amour par ce cher Alex (le plus grand, le plus fort et le plus beau testeur de la rédac'), vous devriez être incolable sur ce jeu. Enfin presque, parce que de nouvelles informations viennent de nous parvenir de Sega. Tout d'abord, durant les combats, il sera possible de se déplacer en temps réel comme dans un action-RPG. Deux types d'attaques seront réalisables : les directes, pour lesquelles il est nécessaire de se trouver à proximité de l'ennemi, et les indirectes ou à distance, à l'aide d'armes de jet. La seconde grande nouveauté concerne la possibilité d'utiliser l'accessoire de pêche pour des phases rappelant Get Bass Fishing. Et pour finir, le jeu sera compatible avec le réseau internet. Mais dans quelle optique, ça nous ne le savons pas encore... Quoi qu'il en soit, le RPG de Sega s'annonce vraiment prometteur et les amateurs devraient y trouver leur bonheur.

LARA N'A QU'À BIEN SE TENIR



Comme nous vous l'avions dit dans le précédent Dreamzone, le titre de danse virtuelle de Sega, Space Channel 5, est en train de devenir un véritable phénomène au Japon. Non seulement un film avec Ulala -l'héroïne du jeu- est en projet, mais les produits dérivés et les manifestations ne manquent pas. Lors du Dernier Tokyo Game Show, on pouvait par exemple se procurer des T-shirts à l'effigie du jeu, de petites reproductions de Moraliens, ou encore de jolis ballons colorés, et il était même possible d'admirer la ravissante héroïne, en chair et en os. Une vraie petite Lara Croft nipponne, en quelque sorte. Le titre de Sega, quant à lui devrait voir le jour le 16 décembre au Japon.

NEUF ET OCCASION ! JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE IMBATTABLE !

GRUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.
* Voir modalités en magasin.
** Voir modalités d'achat de votre console en magasin.



SOULCALIBUR

Le jeu de combat par excellence, obligatoire !



1190F TTC*

DREAMCAST

La Dreamcast est à 1690 F.
Addon te reprend ta console jusqu'à 500 F **
...Fais tes comptes !

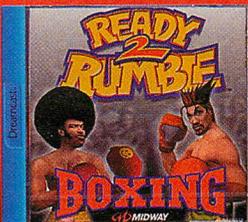


INTERNET

pour **1690F TTC***

sur votre téléviseur :
la console
le modem
le contrôle parental
le câble Péritel
Système de sauvegarde sur mini console

LA SÉLECTION ADDON



← READY 2 RUMBLE
Dreamcast

TOY COMMANDER ▶
Dreamcast



← FIGHTING FORCE 2
Dreamcast

BLUE STINGER ▶
Dreamcast



ADDON
partenaire du groupe
NEUROMÉDIA.
Contactez nous au
01 34 25 48 48.

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Grand Place,
95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 57 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 64 64 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN
50, rue du Grand Port
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

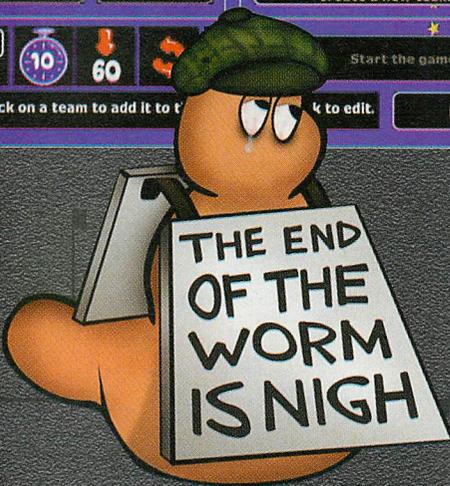
ROUEN TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16



FEU D'ARTIFICE ! C'EST L'ANNÉE DU VER !

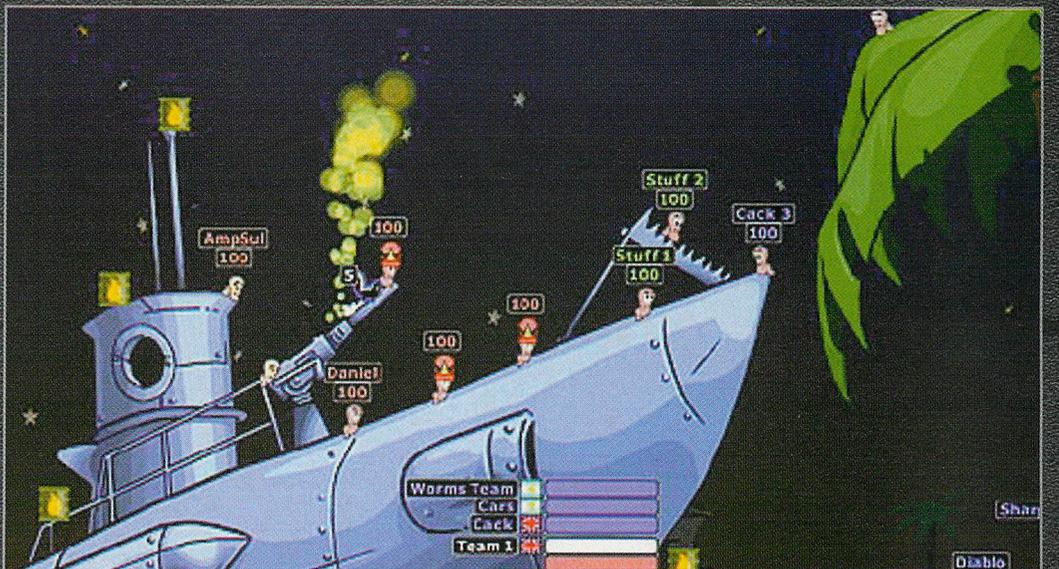
Worms Armageddon

Un p'tit ver pour la route ?



Après avoir sévi sur PC en juillet, Worms Armageddon, le dernier épisode du célèbre Worms, arrive sur Dreamcast grâce aux développeurs de Team 17 qui nous livrent ici l'un des jeux de stratégie les plus fun qui soient. Le principe n'a pas changé : vous contrôlez toujours un ver armé jusqu'aux dents et dont le seul but est l'éradication totale des autres lombrics. L'affrontement se déroulera à travers plus de cent niveaux répartis en plusieurs modes de jeu. Les décors sont composés

de graphismes en 2D très colorés inspirés des précédents Worms. Les mouvements se font au tour par tour et le dernier ver encore en vie remporte la partie ; pour cela, vous avez accès à un inventaire d'armes impressionnant : du lance-flammes à la bombe nucléaire en passant par la banane (véridique!), l'arsenal mis à votre disposition réjouira bon nombre d'entre vous. De plus, la présence d'objets destinés à améliorer les caractéristiques de vos armes ou de vos vers renforcera l'intensité des batailles.

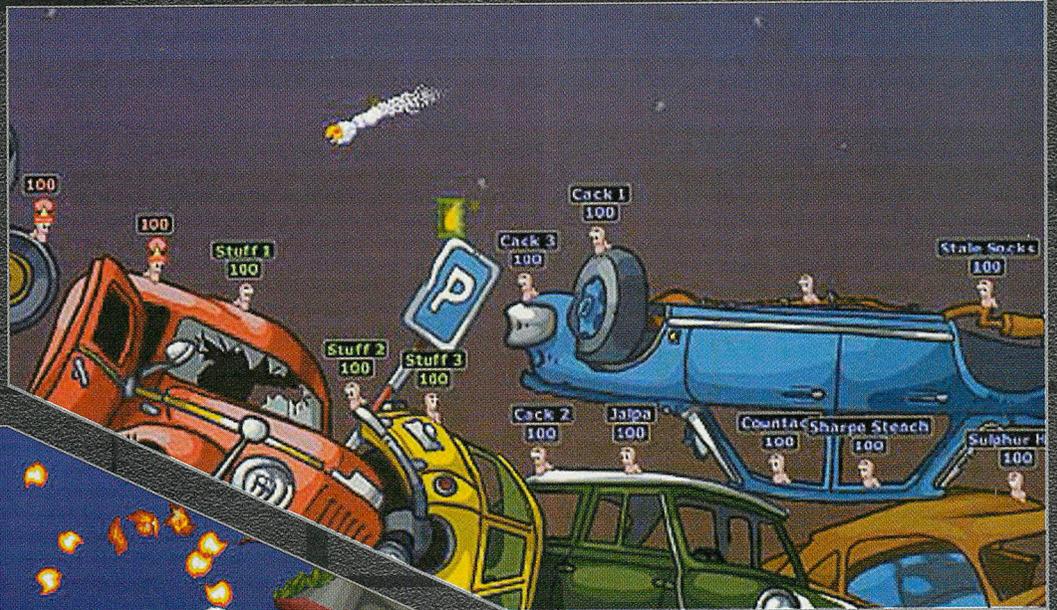


A L'ABORDAGE, MOUSSAILLONS !

ÉDITEUR : TEAM 17

GENRE : STRATÉGIE

SORTIE : FIN DÉCEMBRE



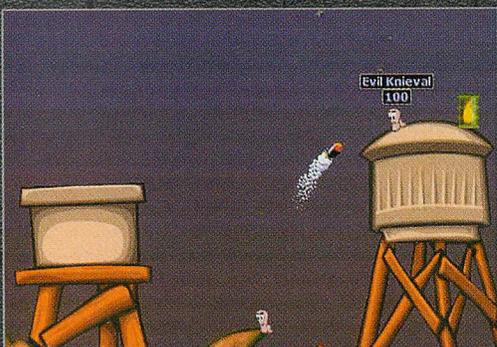
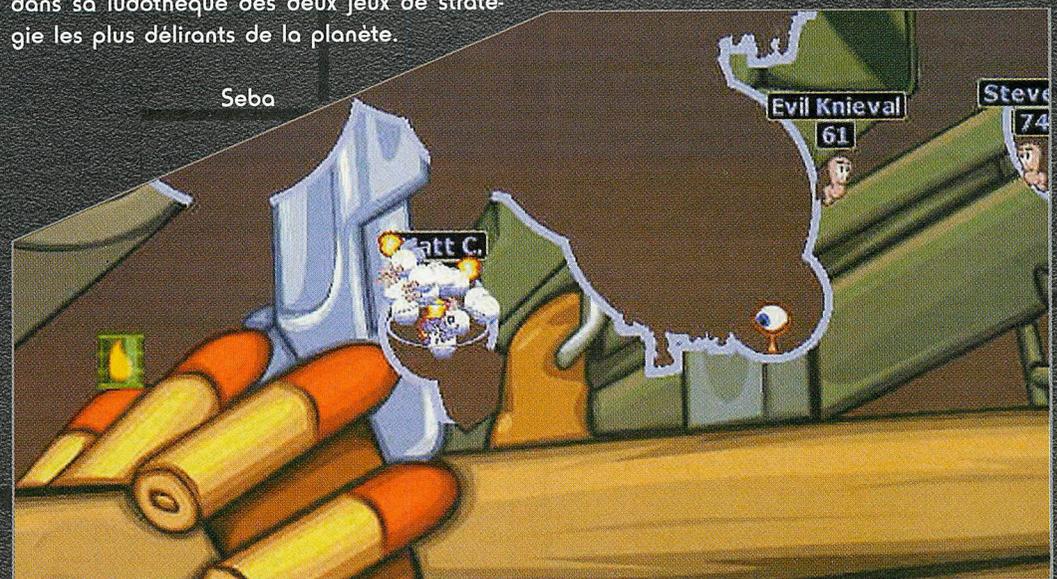
DES DÉCORS DANS LA LIGNÉE DES PRÉCÉDENTS ÉPISODES.



LANCER DE VACHES EFFECTUÉ, COMMANDANT !

Il sera également possible de constituer des équipes, ce qui nous amène donc à l'aspect principal de Worms Armageddon : le mode multijoueur. En effet, si le jeu en solitaire semble intéressant par les différents modes proposés (collecte d'objets, missions variées, entraînement, death match, etc.), ce sont bien évidemment les parties à plusieurs qui procureront les meilleures sensations. Bien entendu, il ne saurait y avoir de Worms sans éditeur de niveau ; dans cette version, Team 17 nous invite à modifier directement le paysage ; laissez donc libre cours à vos envies ! Encore en développement, W.A. devrait cependant être jouable jusqu'à quatre joueurs simultanément ; en revanche, l'éditeur ne s'est pas encore prononcé sur

l'existence du mode réseau. Il précise cependant que, si le soft sort à la date prévue, c'est à-dire pour Noël, cette fonction ne serait vraisemblablement pas présente. Actuellement, la version console n'est qu'une simple adaptation de celle du PC, mais ne vous inquiétez pas car après tout, Worms reste Worms et il ne nous reste plus qu'à attendre une future adaptation de Bomberman pour que la Dreamcast dispose dans sa ludothèque des deux jeux de stratégie les plus délirants de la planète.



LE TOP DE LA F1 ? PAS VRAIMENT !

Les Japonais de Fujicom proposeront en mars 2000 une nouvelle simulation de Formule 1 sous le titre un peu prétentieux de Top of the Racing. La principale différence avec les jeux concurrents réside dans le fait qu'on ne dirige pas le véhicule, mais que l'on donne simplement des instructions au pilote pour l'aider à gérer au mieux sa course. Simulation, oui, mais pas de pilote en tous cas ! Les Nippons y trouveront peut-être de quoi s'amuser, mais certainement pas nous. J'en entends déjà qui disent que je suis médissant. Pfff !

UN MANNEQUIN VIRTUEL EN 3D

Les Galeries Lafayette lancent sur leur site web le premier mannequin virtuel en 3D afin de choisir au mieux vos vêtements avant de les acheter on-line. Qu'est-ce que cette info vient faire dans Dreamzone ? Je ne sais pas vraiment, mais comme ils m'ont gracieusement fait parvenir un communiqué de presse, je n'ai pas résisté à l'envie de vous faire partager l'information... et ma joie. D'ailleurs je vais de ce pas me connecter au www.galerielafayette.com pour tester le mannequin en question... Tour de poitrine 95-D, taille 1,70 m, blonde, cheveux longs... Je crois que je vais bien m'amuser...

COMMENT FAIRE PASSER SON HOQUET

Les fans de jeux de sport attendaient certainement avec impatience un titre de hockey sur glace sur leur console. Sega s'est donc mis au travail pour nous concocter un NHL2K, et le résultat devrait être visible dès le mois de février prochain. Connaissant la qualité générale des produits Sega, nous ne devrions pas être déçus.

LE PROCHAIN SONIC ENFIN ANNONCÉ

Eh oui. Ce n'est plus une rumeur. La suite de Sonic Adventure aura bien lieu sur Dreamcast. L'information a été communiquée par un certain Peter Moore, qui semble être le successeur de Bernie Stolar à la tête de Sega of America. Les fans peuvent se réjouir, même s'il leur faudra tout de même patienter jusqu'au Noël de l'an prochain avant de pouvoir tester la bête.

CRAZY AMBULANCE



Lors du dernier Jamma Show (salon japonais dédié aux machines d'arcades), Sega a présenté un jeu tournant sur carte Model 3 Step 2, et reprenant le concept de Crazy Taxi et Harley Davidson, avec une différence tout de même : vous conduisez, ici, une ambulance et non plus une moto ou un taxi. Judicieusement baptisé Kyukyusya : Emergency Call Ambulance, ce titre est le quatrième jeu vidéo de la saga des Shoku-Ge, basés sur diverses professions. Il s'agit de conduire des blessés à l'hôpital avant qu'ils ne décèdent, et en évitant les obstacles de la route. Comme dans Crazy Taxi, votre conduite influera sur le temps de jeu. En clair, plus vous serez mauvais et moins il vous restera de temps pour mener votre victime à destination. Le jeu se déroule à Chicago. Ne vous attendez donc pas à faire des sauts de plusieurs mètres comme dans Crazy Taxi. Cependant, d'après les premières images, Emergency Call Ambulance semble bien réalisé et on ne devrait pas s'ennuyer. Peut-être aurons-nous même droit à une version Dreamcast...



JE VIBRE, Ô MA SŒUR

Puru Puru Pack, Jump Pack ou Vibration Pack sont trois noms différents qui désignent un seul et même objet : l'accessoire vibrant de la console. De nombreux jeux l'utilisent, mais l'objet n'est pas encore facile à trouver, du moins en Europe. Alors avant de vous précipiter chez votre vendeur préféré, sachez que Sega ne sera pas le seul à proposer un pack vibrant. MadCatz et Interact figurent parmi les premiers constructeurs à annoncer un chatouilleur de poignets. Et si l'on en croit leurs spécifications, il vaudrait mieux les essayer pour faire le meilleur choix. Car si l'accessoire de Sega s'avère déjà très performant (entre le pack vibrant de la N64 et la Dual Shock de Sony), le Force Pack de MadCatz devrait proposer encore plus de sensations. Et comme il devrait rapidement être disponible, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



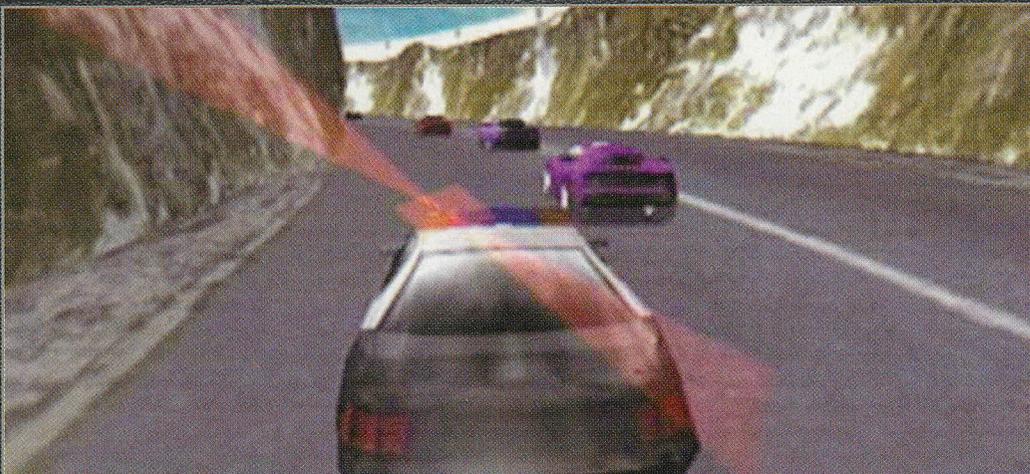


UNE VUE QUI N'EST PAS SANS RAPPELER CERTAINES DE CELLES DE SES ILLUSTRES CONCURRENTS.



Test Drive 6

Arrêtez de tester, transformez !



COMME DANS LA SÉRIE DES NEED FOR SPEED, LA POLICE ESSAIERA DE VOUS EMPÊCHER DE TERMINER VOS COURSES.

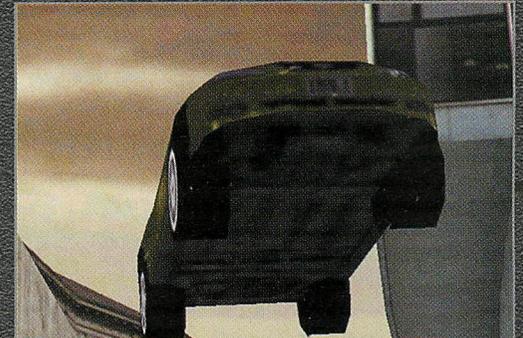


ÉDITEUR : INFOGRAMES

GENRE : COURSE AUTOMOBILE

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99

La série des Test Drive s'était déjà fait les crocs sur les autres supports existants. Il était normal que le sixième volet fasse son apparition sur la Dreamcast. L'interactivité semble avoir été le leitmotiv des développeurs pour rassembler un maximum de fans. Le trafic et chaque véhicule a sa propre autonomie. Les intersections constitueront un passage dangereux et délicat. Les dérapages seront entièrement gérés par vos soins. Le jeu aura quatre niveaux de difficulté : débutant, intermédiaire, avancé et professionnel. Il y aura un mode tournoi qui permettra aux deux protagonistes concernés de pouvoir gagner du « cash », customiser leur voiture et enfin dans une ultime course parier son bolide. L'environnement des différentes compétitions sera assez hétéroclite et inclura dans ses options des décors qui rappelleront Hong Kong, la Louisiane, New York et Paris. Infogrames a entièrement revu sa manière de modéliser ses bolides afin



ON ESPÈRE QUE LE PROBLÈME DES ROUES CARRÉES SERA RAPIDEMENT RÉSOLU PAR LES PROGRAMMEURS CAR EN ATTENDANT, CELA S'AVÈRE INQUIÉTANT.

de les perfectionner pour avoir un maximum de rendu visuel. Des modifications sur les voitures seront aussi au programme dans plus de quatre angles de modifications. Les licences pour pouvoir utiliser des véhicules qui existent vraiment ont pu être obtenues par les développeurs et elles sont au nombre de 100. Vous aurez le choix entre plusieurs coloris afin de personnaliser chacun de vos moyens de transport. Comme dans la série des Need For Speed, la police viendra interférer dans le bon déroulement des challenges et rendra les parties beaucoup plus intenses. La seule inconnue à l'heure actuelle semble être le choix du nombre d'images par seconde auquel nous aurons droit dans la version définitive de Test Drive 6. Au regard des premières photos qui nous sont parvenues, nous avons des raisons de craindre pour ce futur titre, ce qui ne nous empêche pas d'espérer que leur choix définitif exploitera à son maximum le potentiel de la Dreamcast.

El Tuco

UNE BELLE INITIATIVE



 Ubi Soft et sa mascotte Rayman soutiennent la lutte contre l'enfance maltraitée aux États-Unis. Lors d'une manifestation à San Francisco, le 24 octobre dernier, l'éditeur de jeux vidéo sponsorisait un marathon à l'issu duquel 20 000 dollars ont été remis à l'association californienne Prevent Child Abuse. Outre le personnage de Rayman, on pouvait aussi rencontrer la star de séries télévisées Yasmine Bleeth (Alerte à Malibu-Les-Gros-Nichons-Sur-Mer, Nash Bridges...). En plus des festivités qui accompagnaient la manifestation (concerts, clowns, concours, etc), les enfants étaient conviés à essayer le futur hit d'Ubi Soft, Rayman 2 : The Great Escape, ainsi que d'autres titres consoles.

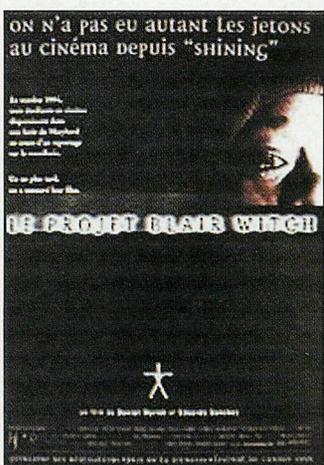
BLEU, COMME LE PÈRE NOËL ! ?



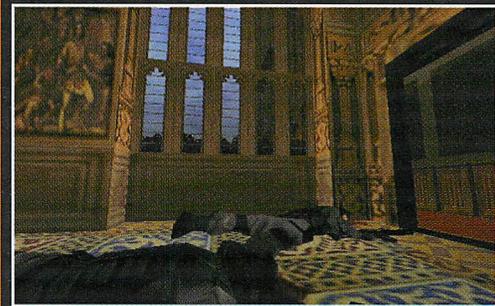
 Chez Sega Europe, on ne manque apparemment pas d'humour, puisque pour faire la promotion de la Dreamcast européenne (avec la spirale bleue), ils ont eu l'incredible idée de transformer le célèbre Papa Noël en Grand Schtroumpf barbu. N'est-ce pas honteux ? De là à ce que les associations de défense des nains de Noël réagissent avec violence... On peut s'attendre aux pires représailles. Alors, méfiance ! (Tiens, c'est marrant : ça rime avec Familles de... -ndc).

PLUS FLIPPANT QUE RESIDENT EVIL ?

 Le groupe de développeurs GoD (ceux à l'origine de Max Payne) ont annoncé leur désir de réaliser des jeux vidéo adaptés du film d'épouvante : Projet Blair Witch. Si le titre doit voir le jour sur PC, on sait également qu'il apparaîtra aussi sur au moins une console, sans autre précision. A la rédaction, les amateurs de films et de jeux d'horreur ne manquent pas et je ne vous cache pas que nous ne serions pas mécontents d'hériter de God une version Dreamcast. C'est compris, les gars de GoD ?

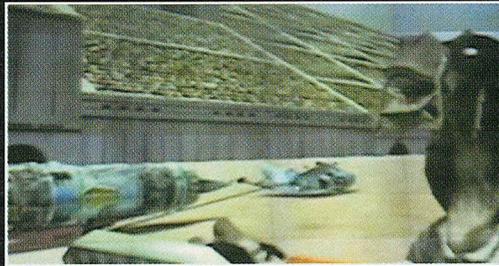


COMPLIQUÉ, TOUT ÇA ! (COPYRIGHT 1999-EL TUCO)



 D'après un représentant de Majesco, le développement de Rainbow Six pourrait être plus long que prévu. Il semble, en effet, que les programmeurs soient confrontés à quelques problèmes avec Windows CE, le système d'exploitation de la console. Il y a donc de fortes chances que le jeu ne soit pas disponible avant Noël. On peut cependant s'attendre à quelques nouveautés par rapport à la version PC. Mais tout cela est encore secret et Majesco a refusé de dévoiler plus d'informations sur ce sujet.

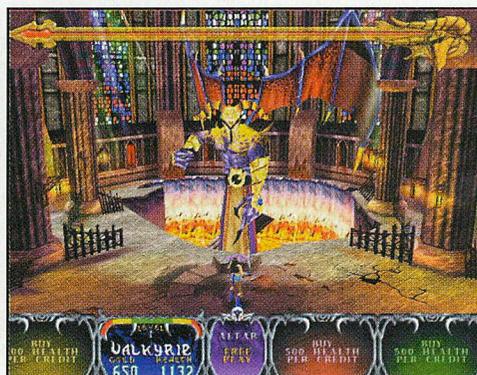
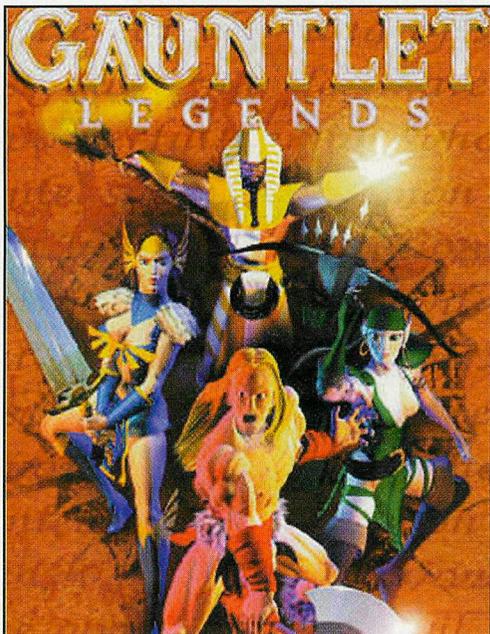
QUE LA FORCE SOIT AVEC LA DREAMCAST...



..et avec vous, aussi. Amen ! Le phénomène Star Wars n'épargnera donc rien ni personne. Après le tapage médiatique fait autour du film, les gâteaux italiens vendus dans des boîtes Star Wars chez Leader Price, les jeux vidéo PC et console, c'est maintenant l'arcade qui hérite un nouveau produit estampillé SW - Episode I. Il s'agit tout simplement de Star Wars Racer, un jeu de course de Pods, inspirée d'une séquence du film. On sait encore peu de choses sur cette version, en dehors du fait que c'est Sega, himself, qui se charge du développement. Mais les premières images laissent d'ores et déjà présager quelque chose de grand.

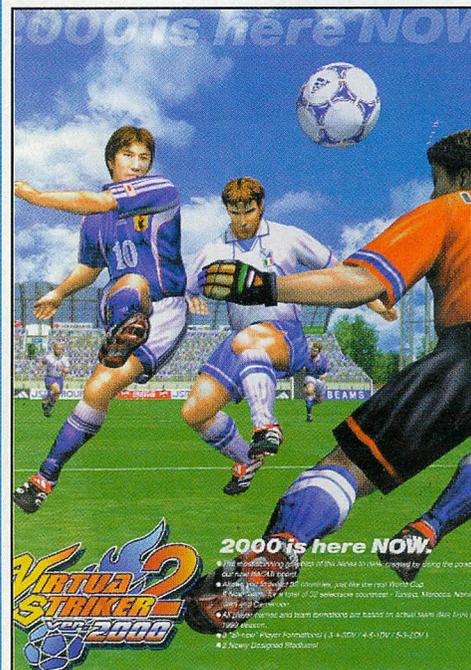
UNE LÉGENDE QUI DEVIENT RÉALITÉ

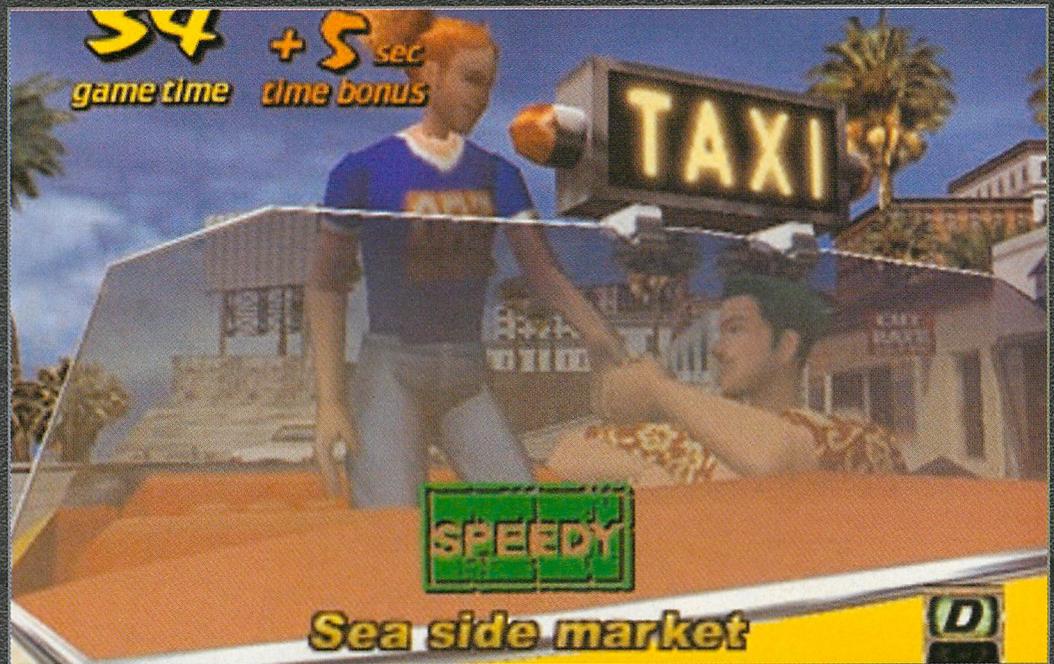
Après des semaines de rumeurs, Midway a bel et bien confirmé de manière officielle la conversion sur Dreamcast de Gauntlet Legends. Le jeu d'arcade tournant sur une carte 3Dfx, l'adaptation sur la machine de Sega ne devrait pas vraiment poser de problèmes techniques. Il faudra cependant attendre l'été ou l'automne 2000 avant de pouvoir juger de tout cela de visu. Mais on se consolera en apprenant que Gauntlet Legends risque fort de faire partie des premiers jeux à utiliser les quatre ports manettes de la DC. D'autre part, on murmure que cette version pourrait également inclure certains éléments de la suite du jeu (Dark Legacy). So wait and see...



ENFIN UNE DATE POUR VIRTUA STRIKER 2000

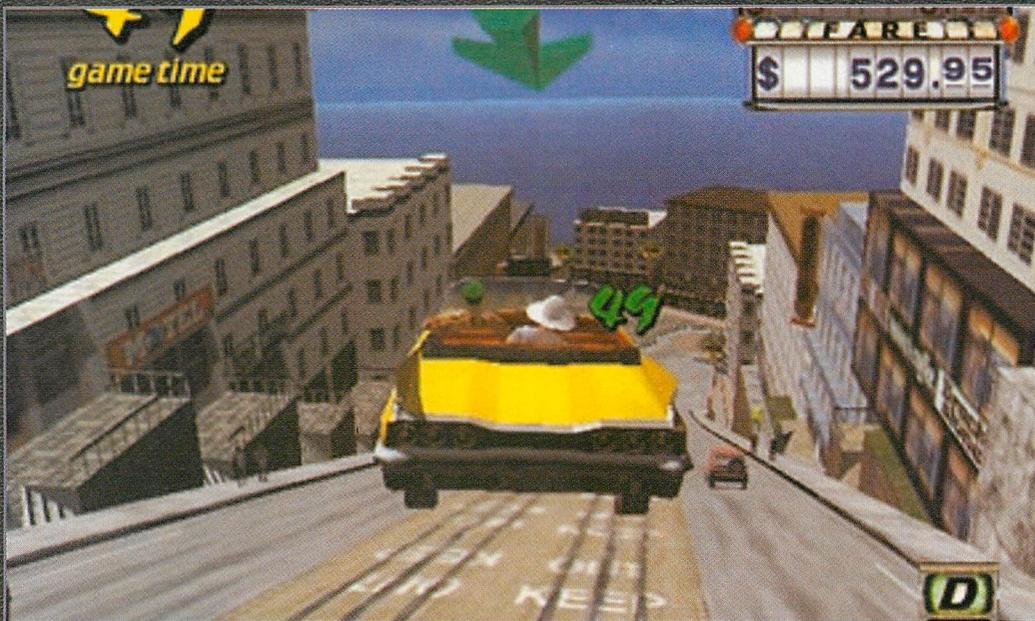
Stop ! Arrêtez de nous appeler pour savoir quand sera commercialisée la version Dreamcast de Virtua Striker 2000 ! (Et les T-shirts Hard-Core Gamer : pareil ! On n'en a plus !-ndc). Une date vient enfin d'être annoncée. Il ne s'agit malheureusement que de la date de sortie japonaise, mais c'est toujours mieux que rien. La nouvelle est d'autant plus agréable que le titre de Sega sera disponible plus tôt que prévu. Notez sur vos agendas qu'il s'agit du 2 décembre.





Crazy Taxi

Les chauffards sont de sortie



POUR ÊTRE TAXI À SAN FRANCISCO, IL VAUT MIEUX AVOIR L'ES-TOMAC BIEN ACCROCHÉ.

🌀 J'ai toujours pensé que les taxis représentaient un danger certain pour les gentils piétons que nous sommes, lorsque nous nous baladons gaiement dans les rues de nos villes. Et ce n'est certainement pas Crazy Taxi qui me fera changer d'avis, bien au contraire ! Cet excellent soft que nous vous avons présenté dans la rubrique arcade d'un précédent Dreamzone, et tournant sur carte Naomi, devrait voir le jour sur la console au début de l'année 2000. Au premier abord, ça ressemble au jeu de motos Harley Davidson, dans lequel on doit rejoindre un endroit de Los

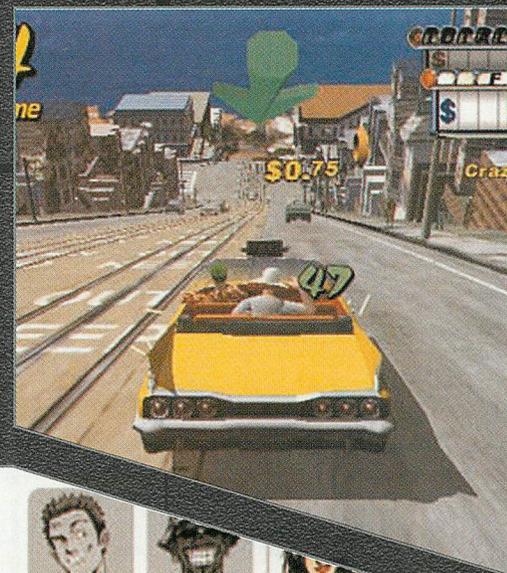
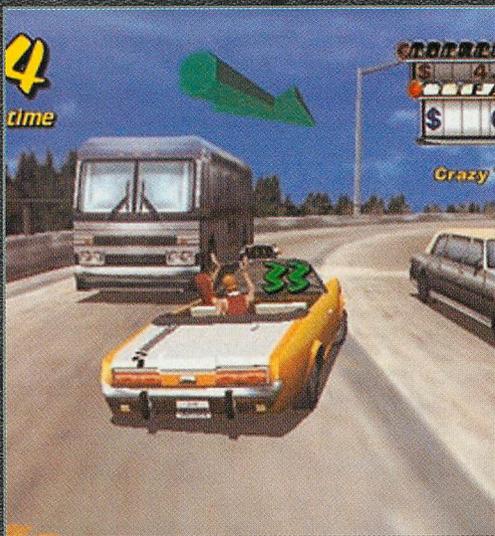
Angeles en temps limité. Mais Crazy Taxi est bien plus qu'une simple «réactualisation» de ce titre, avec une voiture à la place du deux-roues. Comme dans la vie, le but est de ramasser un maximum de pognon. Et pour ce faire, il faut bien évidemment effectuer le plus de courses possible. Les clients ne manquent pas, mais encore faut-il assumer au mieux son rôle de chauffeur. Le principe de Crazy Taxi est simple : on prend un client et on l'emmène à destination le plus rapidement possible. En début de partie, un certain temps vous est imparti et il faut donc s'accommoder de la circulation plus ou moins importante et des particularités des routes. Si la liberté de déplacement est totale, il faut néanmoins faire attention à ne pas se perdre dans l'immensité de la ville. C'est pour cette raison qu'une flèche vous indique en permanence la direction de votre



DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : SIMULATION DE TAXI FOU

SORTIE PRÉVUE : 27 JANVIER (JAP.)



J'AI PRIS DES LEÇONS DE CONDUITE AVEC RAMBO. IL ME DISAIT TOUJOURS : «FAUT TOUT PÉTER, P'TIT GARS !»

objectif. L'atout de ce titre sur la concurrence est de proposer un maximum de fun. Le jeu se déroulant du côté de San Fransisco, les sauts sont monnaie courante. Ce à quoi il faut ajouter la possibilité d'emprunter les routes à contresens ou encore de rouler n'importe où (sur la plage, les pelouses, etc.) et celle de défoncer les différents éléments que vous rencontrerez sur votre chemin. Tout est exagéré, et c'est ce qui fait la force de Crazy Taxi. A chaque partie, c'est l'éclate assurée. Bref, il ne reste plus à Sega qu'à parfaire la version Dreamcast avec -pourquoi pas- de nouvelles villes, pour faire de ce titre un jeu de voitures incontournable. Si ce texte n'a pas réussi à vous convaincre, jetez-vous sur la borne d'arcade. Vous ne devriez pas être déçus...

Vincent



AVEC UN CHAUFFEUR COMME GENA, ON A VRAIMENT ENVIE DE PRENDRE LE TAXI PLUS SOUVENT !

DES DOOM-LIKE À LA PELLE ?

Les amateurs de Doom-like apprendront avec plaisir que Tremor Entertainment va adapter le célèbre moteur 3D Lith Tech Engine de MonoLith sur la Dreamcast au début de l'année prochaine. Que ceux qui pensent déjà que ça leur fait une belle jambe se ravissent avant de dire quoi que ce soit car grâce à cela, non seulement la console pourra bénéficier des jeux de MonoLith comme Shogo, Blood 2 ou Sanity, mais cela permettra aussi à d'autres développeurs d'utiliser ce même moteur pour leurs propres jeux, moyennant l'achat de cette technologie. Kiss : Psycho Circus devrait être le premier titre DC à utiliser ce moteur graphique. La porte est désormais ouverte pour de nombreux autres Doom-like et si ça continue, il ne restera bientôt plus rien aux PC !

UN FUTUR PANZER DRAGOON ?

D'après certaines sources, il semblerait que la célèbre équipe de Sega Team Andromeda soit en train de développer un projet secret pour la Dreamcast. Déjà auteurs des excellents Panzer Dragoon 1 et 2, et Panzer Dragoon RPG sur Saturn, on peut à juste titre s'attendre de leur part à un nouvel épisode utilisant les capacités de la 128 bits. Tout cela demeure cependant hypothétique et seul le temps nous donnera, ou non, raison.

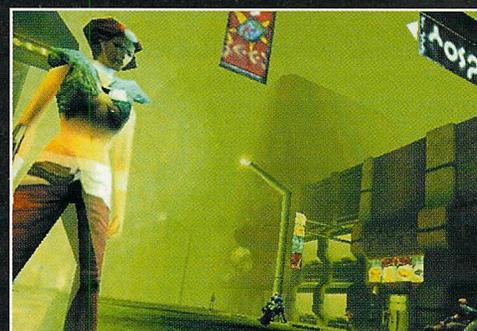
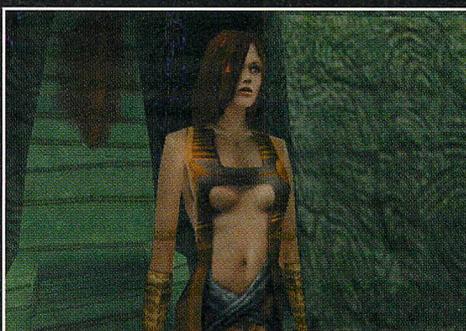
VIVA LE FOOT, VIVA INTERPLAY !

Comme si les annonces de jeux de football n'étaient pas assez nombreuses, Interplay a l'intention de concurrencer Sega et Infogrames en développant son propre titre de ballon rond. Aucune information officielle ne nous a été fournie, mais on peut penser qu'il s'agira d'une adaptation réactualisée du Viva Soccer. On parle d'une sortie prévue pour décembre. D'ici là, nous aurons bien le temps d'en apprendre un peu plus, et peut-être même d'essayer une version bêta.

UNE NAOMI PLUS PUISSANTE

Hitachi travaille avec Namco sur une borne d'arcade utilisant le processeur SH-5, le grand frère du SH-4 de la Dreamcast. On murmure que cette puce pourrait bien équiper la prochaine génération de Naomi.

L'ÂME NOMADE ERRE DU CÔTÉ DE LA DC



The Nomad Soul, le titre d'aventure/action des français de Quantic Dream (cocorico !) pourrait bien venir pointer le bout de son nez sur la 128 bits de Sega. Le jeu, anciennement nommé Omikron, était prévu pour sortir sur PC, puis sur PlayStation. Mais il semble que la 32 bits de Sony manque quelque peu de puissance pour accueillir ce hit. D'après des sources proches d'Eidos (l'éditeur du jeu), les développeurs envisageraient donc de porter le titre sur les machines nouvelle génération (Play 2, Dreamcast). Ce ne sont que des rumeurs, mais compte-tenu des enjeux financiers, on peut s'attendre à une future version Dreamcast. Ce qui ne serait pas pour nous déplaire !



UN PAD SPÉCIAL BASTON

ASCII pense aux amateurs de jeux de combat. La preuve : le constructeur a mis au point un pad étudié tout spécialement pour offrir une prise en main optimale. L'objet ressemble à s'y méprendre à un paddle Saturn. Le stick analogique, généralement inutilisé dans ce genre de jeux, a été purement et simplement supprimé pour ne pas gêner l'accès au pad ; et les deux gâchettes analogiques se sont vues remplacées par deux boutons supplémentaires, moins fragiles et bien plus pratiques pour les bourrins. Question cruciale : ça sort quand en France ?



EN MANQUE D'AVENTURE ?

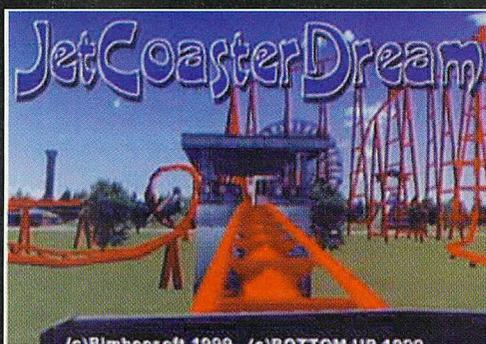
Nombreux sont les joueurs qui, après avoir terminé le décevant Blue Stinger, attendent avec une impatience non dissimulée la sortie d'autres titres de survival horror. Les jeux comme Carrier ou Code Veronica ne cessent d'être repoussés et il est normal qu'ils se sentent un peu délaissés par les éditeurs. Mais Koei va bientôt remédier à leur malheur avec la sortie, fin janvier, de The Seven Secret Mansion. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, (c'est vrai : elle vient souvent avec quelques copines, et parfois elles sont bonnes l-ndc). Sega devrait également proposer en même temps le jeu d'aventure 3D Under Cover. Il n'y a plus qu'à attendre sagement l'an 2000.



BEAUCOUP DE BOSSÉS, MAIS PAS TROP DE MAL !



Bottom Up, l'équipe japonaise qui planche en ce moment sur le futur Let's Play Golf, annonce également un nouveau titre sur Dreamcast. Le jeu, baptisé JetCoaster Dream, reprend le principe de Roller Coaster Tycoon (sur PC) sauf qu'ici, tout est en 3D. Il s'agit donc d'une simulation dans laquelle vous devez concevoir votre propre roller coaster (ndr : montagnes russes en français). Une fois construit et essayé par vous-même, il ne vous reste plus alors qu'à le dévoiler au public et à voir si le concept fait recette. Six lieux seront disponibles, et en fonction de cela, certains types de roller coasters seront plus appréciés que d'autres. A vous de faire les bons choix. Ce soft sera disponible au Japon à partir du 9 décembre et pourrait être renommé en SimCoaster 3000 s'il arrive un jour dans notre beau pays. Si ce n'est pas le cas, on ne leur en voudra pas. De toute façon, ce genre d'attractions me donne toujours envie de gerber !



TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Crave vient de lâcher quelques informations sur la licence UFC acquise récemment. Le championnat d'Ultimate Fight regroupe des pratiquants d'arts martiaux et de sports de combats variés. Un karatéka peut donc se retrouver face à un boxeur. La règle, c'est qu'il n'y en a pas. Tous les coups sont autorisés pour venir à bout de son adversaire. La victoire se fait soit par K.O., soit par abandon. Cette licence a donc de bonnes chances de donner lieu à une nouvelle série de jeux de combat sur consoles, et notamment sur Dreamcast. Les premiers titres devraient voir le jour au cours du premier trimestre de l'an 2000. Et plus important : on raconte que certaines personnes ayant participé au développement de SoulCalibur auraient été recrutées pour l'occasion...





QUE LE JEU RÉSERVE SON LOT DE GUIMAUVE ET DE D'ATROCES PELUCHES, N'EN DOUTEZ PAS UN CENTIÈME DE SECONDE.



Rainbow Cotton

Success story d'une sorcière de 9 balais



A CROIRE QUE NINTENDO PROGRAMME DES JEUX EN SOUS-MAIN POUR LA CONCURRENCE ET POUR LE FUN.

Mine de rien, Cotton va cahin-caha sur ses neuf balais. Sa première sortie remonte en effet à 1991, époque à laquelle il n'était encore qu'un bon vieux shoot nourri de sprites et de scrollings latéraux, tels qu'on en croisait par légions dans ces salles semi-obscurées où l'arcade est née. Le jeu fut ensuite converti sur la PC Engine de Nec (prononcez Turbo Graphics en japonais), puis sur Megadrive. On change pas une équipe qui gagne sa croûte et l'on retrouvera à nouveau le développeur au nom, blindé d'orgueil, de Success, qui était à l'origine de ces deux antécédents sur console. Ce

studio donc, qu'on peut difficilement blâmer de manquer de suite dans les idées (le pluriel est ici sensiblement superflu, mais bon respect de l'expression oblige) nous mitonne une dernière reconversion. Pourquoi reconversion ? Car le temps du bitmap et du défilement vertical est passé. Vous n'êtes pas sans le savoir puisque vous êtes les premiers à vous pâmer, vous astiquer le manche et vous repaître comme des bovidés de cette inflation stéréoscopique. Il n'y a guère que Capcom qui puisse se permettre de démolir de la 2D sans se faire conspuer, sans risque d'une mévente radicale. Mais trêve d'égarement. Recollons plus au cul du sujet, même s'il n'attise pas les foudres de la passion. Que dire encore de cet énième Cotton, rebaptisé en l'occurrence Rainbow Cotton parce que c'est plus féérique, moins coton à retenir et que le Dreamcasting du jeu promet une débauche esthétique et chromatique digne d'un arc-en-ciel ? C'est peut-être d'une connerie optimale, mais c'est comme ça. Mis à part le fait que notre mini-pucelle de sorcière se fasse tirer les traits en 3D, le jeu proprement dit ne variera pas d'un iota de sa ligne directrice. A savoir que la fillette chevauche son amour de balai avec un délice inépuisable (c'est comme l'équitation, vous savez : pourquoi croyez-vous donc que les minettes sont incomparablement plus portées sur le canasson que les minets ?). Nouveauté de poids par contre : il existe maintenant deux jauges différenciées pour la cavalière et la monture, ce qui oblige parfois la moutarde à cavaler cum jambis ou à faire du parapente avec une toile de soie lorsque son balai est à plat. Méditez donc un peu sur la portée d'une telle révolution ludique.

Frédéric

DÉVELOPPEUR : SUCCESS

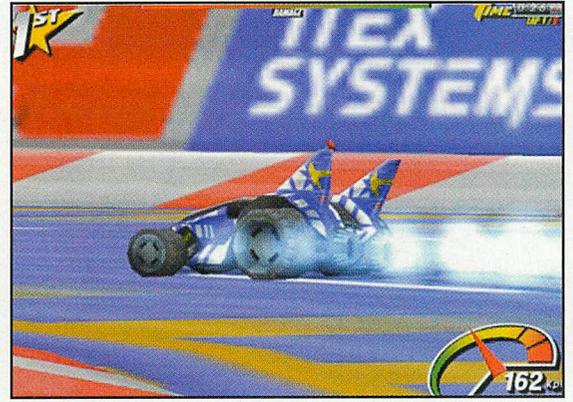
GENRE : SHOOT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : 22 DÉCEMBRE (JAP)

CASCADES À GOGO



Les lecteurs assidus du magazine savent déjà que Team 17 (les gars à l'origine de Worms Armageddon) prépare un jeu de course de voitures radio-commandées. Les dernières informations en date nous apprennent que 16 véhicules seront disponibles, modifiables sur 9 parties. Ce qui nous fait plus d'une centaine de combinaisons différentes. 24 circuits sont prévus et les multiples boucles, loopings et spirales devraient être propices aux cascades les plus folles. Ça ressemble donc à une sorte de re-Volt, mais en plus délirant. Les graphismes ne paraissent pas impressionnants outre-mesure, mais d'ici au printemps 2000 (date de sortie prévue), les programmeurs ont le temps de corriger un peu l'aspect visuel de leur jeu.



LE DÉBUT DES HOSTILITÉS



Si la campagne de pub de Sega Europe ne plaira pas à tous (on aimerait bien voir quelques images de jeux ! - ndVincent), on ne peut pas nier que l'originalité soit de mise. La dernière preuve en date concerne la perfide Albion (l'Angleterre, si vous préférez). Peu de temps avant le lancement de la machine, on pouvait, en effet, contempler sur certains édifices publics le message suivant : «PlayStation : best before 14/10/99». Un mystérieux fan de Sega n'a pas manqué non plus de graffiter le même message sur un bâtiment appartenant à Sony. La guerre est bel et bien déclarée et on attend donc avec impatience la réponse de ce dernier.



GENIAL GAMES

LA MEILLEURE
REPRISE
DE VOS
JEUX VIDÉO

DREAMCAST V.F disponible en magasin

Ainsi que de nombreux jeux

ACHAT - VENTE

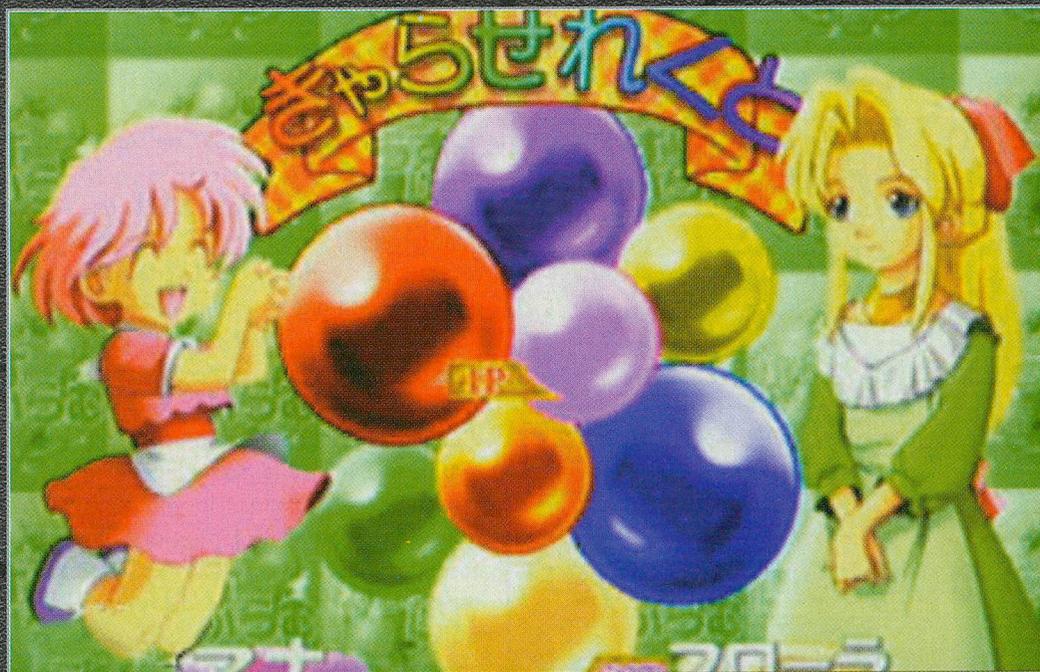
RÉPARATION - V.P.C

Toutes les nouveautés dès leur sortie (en V.f)

En magasin à Elbeuf

TEL : 02.35.78.63.26

OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 10H A 13H.



Plus Plum

Roule ta bille !



NE VOUS MÉPRENEZ PAS, CE N'EST PAS UN RPG !



Décidément, la vague Tetris est bien vivace sur Dreamcast. Après Tetris 4D et Puyo Puyo, Takuyo nous gratifie d'un Plus Plum ; seulement cette fois, la sauce Puzzle Fighter est remise au goût du jour. Je m'explique. Au début, rien de très original, des petites boules colorées tombent une à une du haut de l'écran et vous devez les placer de façon à ce qu'au moins trois d'entre elles de la même couleur soient adjacentes. Evidemment, vous pouvez changer leurs couleurs. Ces couleurs sont : rouge, bleu, jaune, vert, blanc et violet. Vous pouvez transformer le rouge en bleu, le jaune en vert ou le blanc en violet. Lorsque des

boules disparaissent, celles du dessus descendent toutes d'un cran. Toutes les possibilités tactiques d'un Tetris sont naturellement possibles. L'innovation vient du fait que vos billes et celles de votre adversaire reposent sur une balance. Bien sûr, chaque prune dispose d'un poids particulier. L'astuce consiste à virer le plus de billes possible de votre côté pour alléger votre balance et donc alourdir celle de votre adversaire grâce à la différence de poids. Le perdant est celui dont la balance atteint le haut de l'écran. J'avais mentionné Puzzle Fighter, j'y viens. Au début de la partie, vous pouvez choisir un personnage parmi un nombre de huit. Quand vous réussissez un enchaînement intéressant de combos, votre combattant exécute un coup spécial ayant une incidence sur la partie. Les modes de jeu sont classiques : duel contre la console ou un autre joueur et mode story. On peut donc s'attendre à un jeu sympathique, doté d'un graphisme typiquement japonais et qui réjouira particulièrement les fans du genre. Le seul petit problème est que le jeu n'est pour l'instant réservé qu'au seul marché japonais. Enfin, on verra bien ...

Seba

DÉVELOPPEUR : TAKUYO

GENRE : TETRIS-LIKE

SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAP)



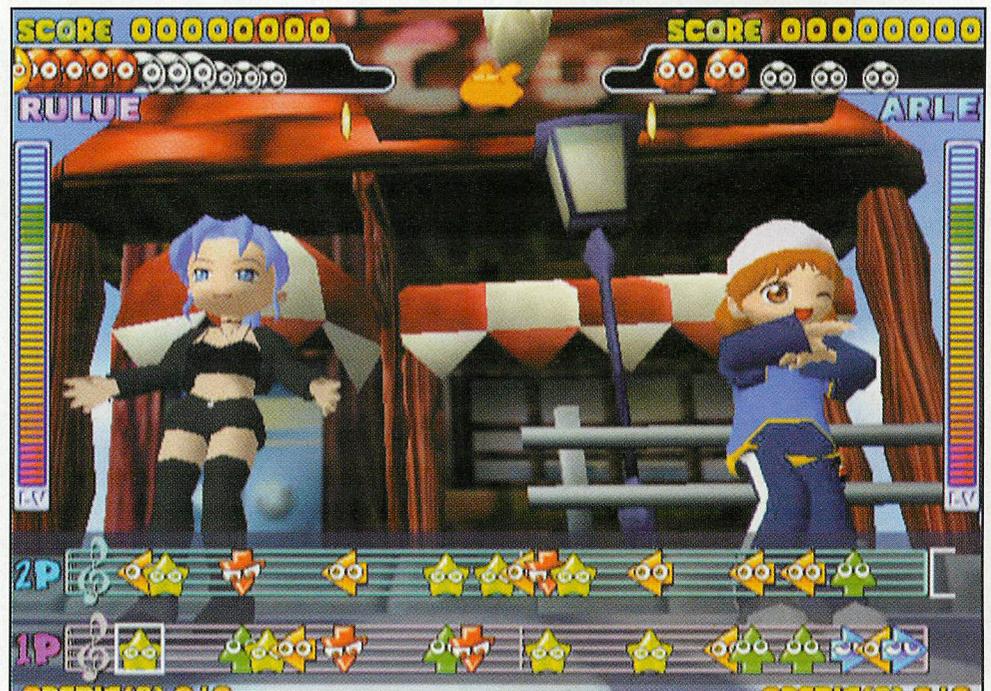
L'UNION SACRÉE

Qui n'a jamais rêvé d'un croisement entre la Dreamcast et la PlayStation ? Cela va presque devenir une réalité grâce à la boutique Ultimate Videogames Accessories qui propose un adaptateur de manettes Dual Shock pour Dreamcast, appelé DreamStation. Avec cet accessoire, il devrait être possible d'utiliser une Dual Shock avec les jeux DC. Et il paraît même que les vibrations fonctionnent. Incroyable, non ? Cerise sur le gâteau, l'objet permet aussi d'utiliser les volants PSX sur sa console !



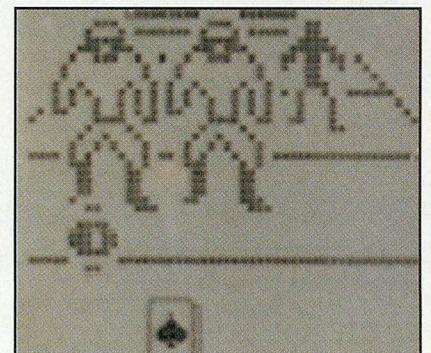
Compile prépare un nouveau jeu basé sur l'univers de Puyo Puyo. Cette fois, il ne s'agit plus d'un énième titre de réflexion à la Tetris, mais d'une sorte de Bust A Move façon Dreamcast. En appuyant au moment opportun sur les touches indiquées à l'écran, vous ferez danser votre personnage. Le plus difficile étant, bien sûr de garder le rythme tout au long du morceau. Le jeu devrait d'abord faire son apparition en arcade (sur Naomi) dans le courant du mois de décembre, avant d'être converti sur Dreamcast. Voilà de quoi se réchauffer un peu cet hiver !

GROOVY, BABY



VMU FOOTBALL

Les Américains ont eu droit à leur premier jeu VMS téléchargeable sur Internet. Il s'agit d'un petit jeu de foot utilisable à deux, mais à tour de rôle. Je ne vous cache pas qu'on est bien loin des titres disponibles sur les véritables consoles portables, mais bon... Le gros problème, c'est que la chose utilise quelques 111 blocs (!) et que vous risquez de l'effacer bien vite. Pour l'instant, nous n'avons pas encore de titre équivalent en Europe. Mais j'avoue qu'après avoir vu celui-là, je ne m'en plains pas trop !





SI ÇA PATINE UN TANTINET, C'EST NORMAL, VOUS ÊTES SUR UNE PATINOIRE.

Offroad Thunder

Vous cherchez des cross et des bolides monstres ? Vous trouverez Off Road Thunder sur votre route



CONTRAIREMENT AUX APPARENCES PHOTOGRAPHIQUES, CE N'EST PAS UN BUG D'AFFICHAGE MONTRANT UN AVION DE LIGNE PAUMÉ EN SURIMPRESSION SUR UN PONT. JUSTE UNE PUB COMPARATIVE OPPORTUNISTE, VANTANT LA SÉCURITÉ DU TRANSPORT AÉRIEN PAR RAPPORT À LA ROUTE.

 Kalisto, à qui l'on doit Nightmare Creatures dans le médiocre registre pas-mal-mais-peut-mieux-faire ou Le Cinquième Élément dans le genre jeu-à-oublier, a peut-être enfin trouvé sa voie avec Off Road Thunder. Les incrédules pourront railler, brailler et bailler de leur grande gueule à l'envi, n'empêche que Kalisto tient peut-être ici sa rédemption. En tous cas, Midway y croit dur comme fer, assez pour ferrailler et mettre ses forces en balance dans la distribution du jeu à travers l'Europe et l'Amérique. Car rappelons qu'il y a peu, Off Road Thunder, qui s'appelait encore Xeleration, n'avait pas trouvé éditeur à son pied. Pour s'intégrer à la politique ludique de son nouveau protecteur Midway, Kalisto a retravaillé son projet en conséquence. Le Off Road du titre se voit justifié par une gamme de bagnoles élargie, aux proportions plus américaines : huit modèles qui font la part belle aux Jeeps, buggies, super quads, 4X4 hypertrophiés des roues et des suspensions... Une huitaine de circuits indoor abriteront vos premières bourres en guise de qualifs. Alors rodé et chauffé à bloc, vous pourrez sortir au grand air, histoire de montrer ce que vous avez dans le coffre ou sous le capot. Huit compétes seront de la partouze pneumatique pour une variété de 18 tracés aux courbes généreuses, vicieuses, aux virages relevés, épicés, et flanqués de dénivelés propres à transformer certaines portions du parcours en pistes de décollage. Les effets météo-environnementaux viendront bien naturellement atmosphériser le pilotage et vitaliser le paysage. Le



SI VOUS SCRUTEZ MINUTIEUSEMENT LE COIN INFÉRIEUR DROIT DE L'IMAGE, VOUS SAUREZ DÉCELER LE TRACÉ/RADAR BLANC QUI RÉVÈLE QUELQUES BOUCLES FOLICHONNES DE GRANDE AUGURE POUR LES TOXICOS DU CONTRE-BRAQUAGE.

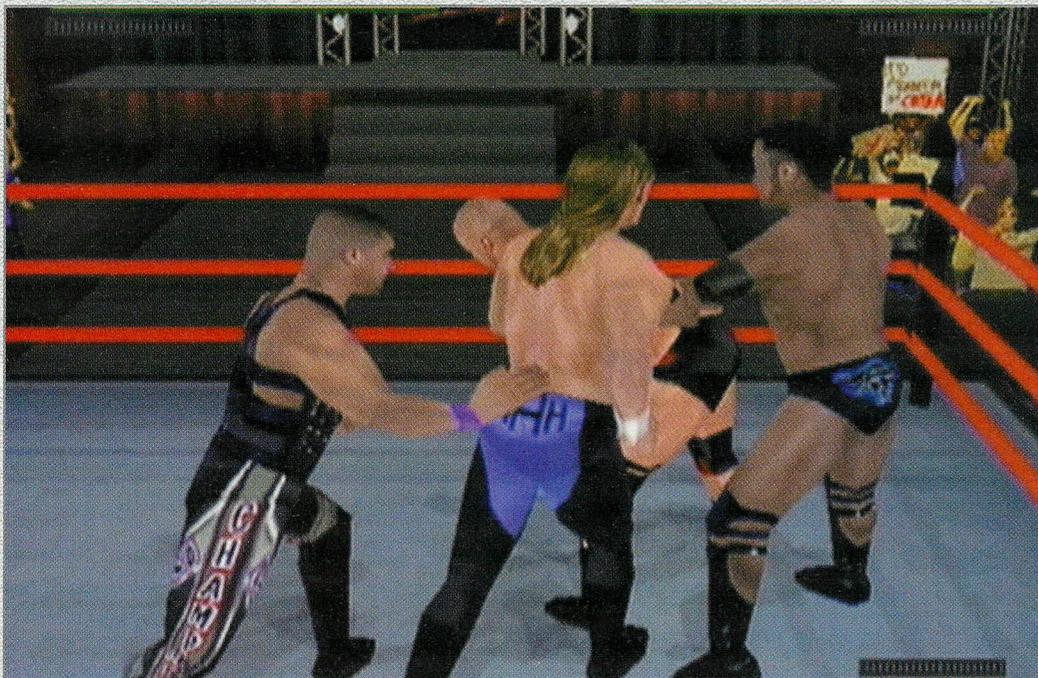
soleil brillera ainsi de ses plus beaux lens flores ; la pluie vous saucera de ses gouttes les plus cristallines ; la boue vous honorera de ses meilleures écla-boussures ; la neige vous blanchira de toutes vos impuretés et des crasses que vous ne manquerez pas d'infliger à vos concurrents, à l'intelligence artificielle bien agressive ; le brouillard, la poussière corseront aussi l'ordinaire. Encore au programme : replays, voitures kitables, bijouabilité en split-screen, 60 images/s, 4 points de vue caméra, frein à main, boîte manuelle ou auto, fond techno-musical orchestré par le groupe Total Eclipse...



DÉVELOPPEUR : KALISTO

GENRE : COURSE DE MONSTER TRUCKS

SORTIE : NC

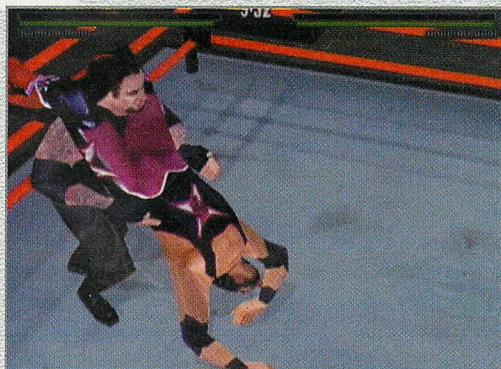


VIOL GANG-BANGESQUE EN PERSPECTIVE ?



WWF Attitude

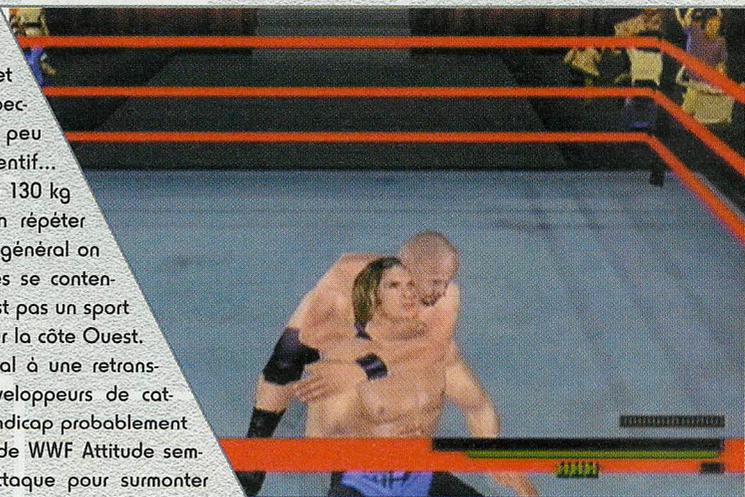
Les tarlouzes, tracez vot'route



SI C'ÉTAIT PAS DEUX GROS BALAISES PLEINS DE POILS SUR UN RING, ON JURERAIT AVOIR AFFAIRE À LA DÉCOUVERTE DE LA POSITION VENTRALE DU COÏT PAR L'HOMO ERECTUS (« VU À LA TÉLÉ » DANS LA GUERRE DU FEU AU CUL).



Comment faire un bon jeu à partir d'un sujet aussi grotesque et esbroufeur que le catch ? Un spectacle pseudo-martial aussi peu épique, technique et inventif... Zieuter deux steacks-burgers de 130 kg élevés aux hormones de bison répéter des cascades du dimanche, en général on laisse ça aux ricains. Eux-mêmes se contentent de regarder et le catch n'est pas un sport des plus pratiqués, y compris sur la côte Ouest. Il se prête également assez mal à une retranscription vidéo-ludique. Les développeurs de catcherie partent donc avec un handicap probablement incontournable. Pourtant, ceux de WWF Attitude semblent avoir trouvé l'angle d'attaque pour surmonter cette tare héréditaire : lui rendre sur console sa dimension de gros spectacle caricatural, d'orgie matcho-business outrée de sons et lumières. En gros, WWF Attitude ne retient pas du catch le seul match de deux rustaards qu'on sort de leur caverne pour se viander la tronche, mais toute son ambiance périphérique, sa mise en scène et son strass inimitable. Vous pourrez



donc fabriquer le catcheur de vos rêves, paramétrer son anatomie, sa physionomie, son look, son entrée en scène théâtrale et recréer tout un championnat à votre goût. Sur le ring aussi les options ne manquent pas. On pourra se contenter de catcher en toute régularité ou activer à loisir les option First Blood, Hard Core, Last Man Standing. Les prolongations de la bastonnite hors du ring ont heureusement été prévues. Tout ce que vous pourrez y ramasser fera immédiatement de vous un catcheur armé, et il va de soi que les officiels ne vous reprocheront pas d'avoir fracassé quelques spots sur la caboche de votre adversaire consentant. Amadouvant tout ça, mais faudra juger du gameplay sur pièce, d'autant que les persos sont à première vue guindés dans leur texture et assez morpho-rigides.



DÉVELOPPEUR : ACCLAIM

GENRE : CATCH

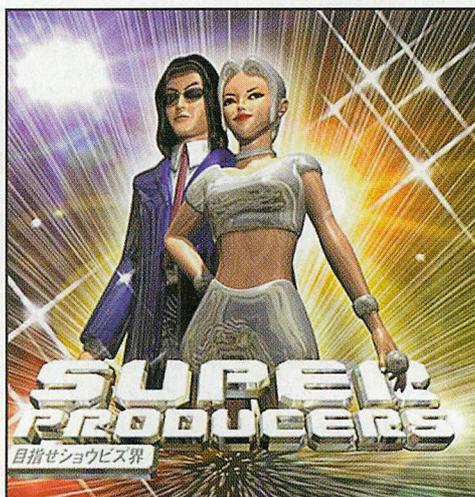
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE

CASTLEVANIA FAIT DES ÉMULES

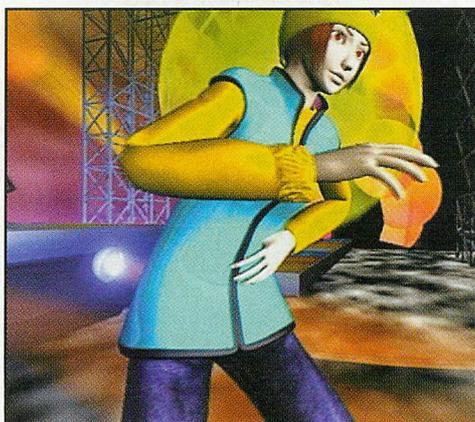


Dark Angel : Vampire Apocalypse est le second titre des californiens de Metro3D annoncé sur DC (après Armada). Peu d'informations sont disponibles pour le moment, à l'exception de quelques photos de développement et de la trame scénaristique. On sait simplement que Dark Angel est un RPG-action se déroulant dans un environnement gothique à la Castlevania. Anna, le personnage principal, est une jeune femme douée de pouvoirs surnaturels qui recherche ses origines dans un monde peuplé de créatures plus horribles les unes que les autres, et dirigé par un être terrifiant du nom de Yagma. La sortie de ce jeu est annoncée pour février 2000, mais compte tenu du faible avancement de la réalisation, on peut s'attendre à d'éventuels retards. On vous tiendra bien entendu au courant des évolutions prochaines de ce RPG.

J'AURAIS VOULU ÊTRE UN ARTIII...IISTE



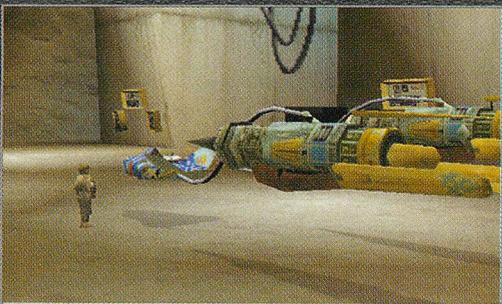
Un cigare dans la bouche, quelques biftons de 500 balles qui dépassent du larfeuille et Super Producers dans votre Dreamcast. Vous voilà fin prêt à jouer les apprentis-producteurs, à condition d'être japonais ou de parler la langue des samouraïs. Parce que le jeu sera sorti au pays du Soleil Levant lorsque vous lirez ces lignes. Pour les lecteurs non-assidus, je rappelle qu'il s'agit d'une simulation dans laquelle vous incarnez un producteur à la recherche de nouveaux talents de la chanson. (Maïté ? Un hachoir dans une main, un micro dans l'autre-ndc). Il vous incombe donc de miser sur le bon poulain et de gérer au mieux sa carrière et récolter un maximum de pépettes. Aux dernières nouvelles, le modem serait mis à contribution pour échanger ses starlettes. Aucune version européenne n'a encore été annoncée, mais si le titre en vaut la peine, nous vous le présenterons certainement dans sa version import.





Star Wars Episode 1 Racer

Missa suis Jar Jar Binks !



ANAKIN PREND SON QUATRE HEURES AVANT D'ALLER BOSSER.

DÉVELOPPEUR : SEGA

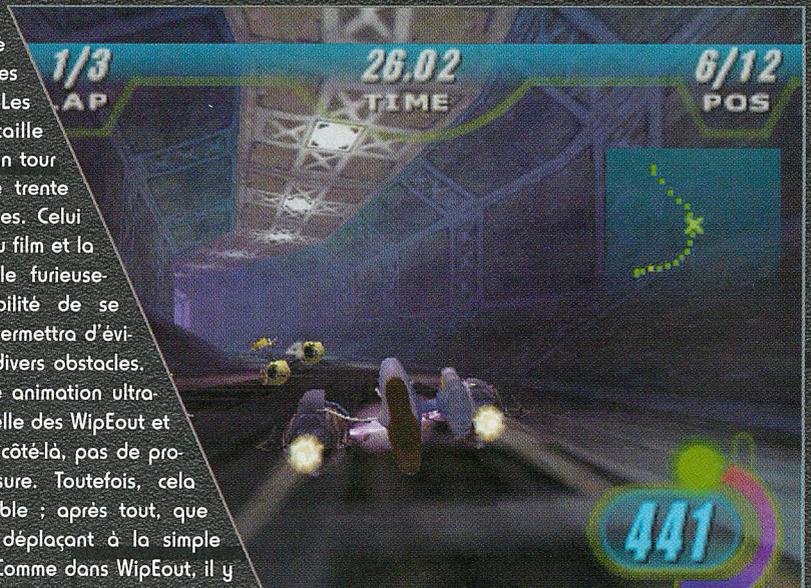
GENRE : DANSE VIRTUELLE

SORTIE PRÉVUE : 16 DÉCEMBRE 99 (JAP.)

Après la news alléchante du mois dernier, voici les premières photos de Star Wars Episode One : Racer version Dreamcast. Scène représentative du film, la course de pods avait déjà été adaptée sur PC et N64. Naturellement développé par Lucas Arts, le jeu promet beaucoup. A travers vingt et un circuits basés sur Tatooine et d'autres planètes, vous aurez le choix entre vingt personnages dont, bien sûr, Anakin et l'affreux Sebulba. Chaque personnage disposera d'un pod aux caractéristiques uniques. Il sera possible de customiser son véhicule au fur et à mesure grâce à l'argent que vous aurez brillamment remporté car, au départ, tous les bolides sont moyens. Les circuits seront de taille variable et la durée d'un tour de piste peut aller de trente secondes à deux minutes. Celui de Tatooine est fidèle au film et la piste sur glace rappelle furieusement Hoth. La possibilité de se déplacer latéralement permettra d'éviter plus facilement les divers obstacles. Lucas Arts annonce une animation ultra-rapide qui surpassera celle des Wipeout et Sonic Adventure. De ce côté-là, pas de problème, la console assure. Toutefois, cela devrait rester très jouable ; après tout, que sont des véhicules se déplaçant à la simple vitesse de 800 km/h ? Comme dans Wipeout, il y aura des zones d'accélération et de réparation.

Prévu pour être une adaptation améliorée de la version PC avec des graphismes en haute résolution, Star Wars Racer devrait sortir dans la première partie de l'année 2000 et sera annonceur de nombreux jeux Star Wars sur la 128 bits de Sega. Gageons que nous reparlerons très prochainement de ce titre prometteur, dont la Dreamcast bénéficiera de la version la plus aboutie. Enfin, il faudra retravailler un chouïa les graphismes, mais bon, on a encore le temps. Que la force soit avec Lucas Arts !

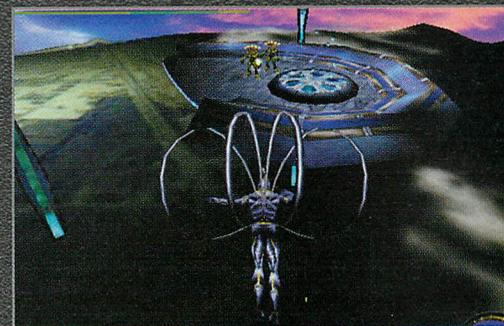
Seba



UNE AMBIANCE TRÈS WIPEOUT.



FLINGUEUR D'ÉLITE TOUJOURS AUSSI ÉMÉRITE, KURT HECTIC NE LOUPE JAMAIS UNE OCCASE DE FAIRE SAUTER LA BARAQUE, LORSQUE CELLE-CI EST SQUATTÉE PAR DES ALIENS PSYCHO-PATIBULAIRES ET ASTRO-BELLIQUEUX.

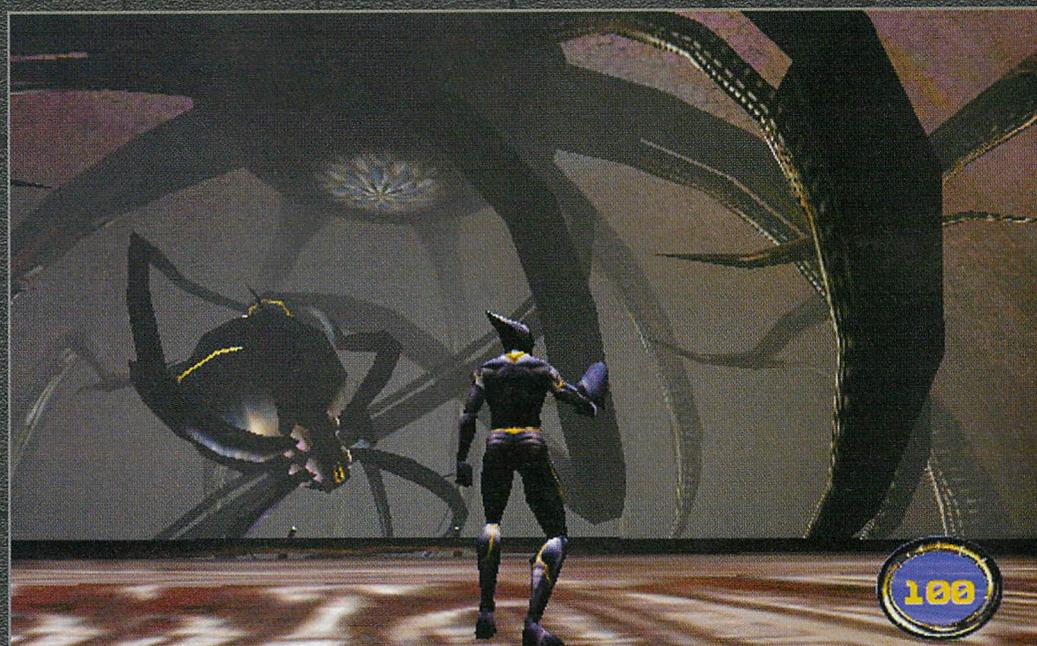


MDK2

Trois fois plus branque et extraverti que l'original



EN GUISE D'ARME DE POING, CETTE VERMINE VERDÂTRE BRANDISSAIT TOUT DE MÊME UNE SORTE DE RÉACTEUR DE TUPOLEV SPÉCIALEMENT DÉCOIFFANT. DE QUOI VOUS FAIRE LE BRUSHING DE VOTRE VIE.



L'ARCHITECTURE ARACHNO-GOTHIQUE DE NOS ENVAHISSEURS PRÉSUMÉS N'EST PAS FRANCHEMENT HOSPITALIÈRE. BON CELA DIT, FAUT RECONNAÎTRE QUE CES GROS SALOPARDS VENUS DE L'ESPACE ONT LE CHIC POUR L'ART-DÉCO NEW AGE.

Au commencement, il y avait Earthworm Jim, un plate-forme qui a défrayé la chronique par sa loufoquerie intempestive et la jouissabilité de son game-play. Shiny Entertainment récidivera par la suite avec l'incisif MDK qui tranchait sur les productions préformatées habituelles. L'esprit biscornu d'Earthworm Jim était entré dans la troisième dimension sans

perdre de sa férocité ni de sa désopilance. Pour ce second volet, Shiny cède le flambeau à une équipe de développement canadienne, et non des moindres, puisqu'il s'agit de Bioware, les signataires du mirifique Baldur's Gate. La passation de pouvoir devrait par conséquent se dérouler sans heurts, d'autant que Bioware tient à respecter la griffe surréaliste et foutraque du pre-

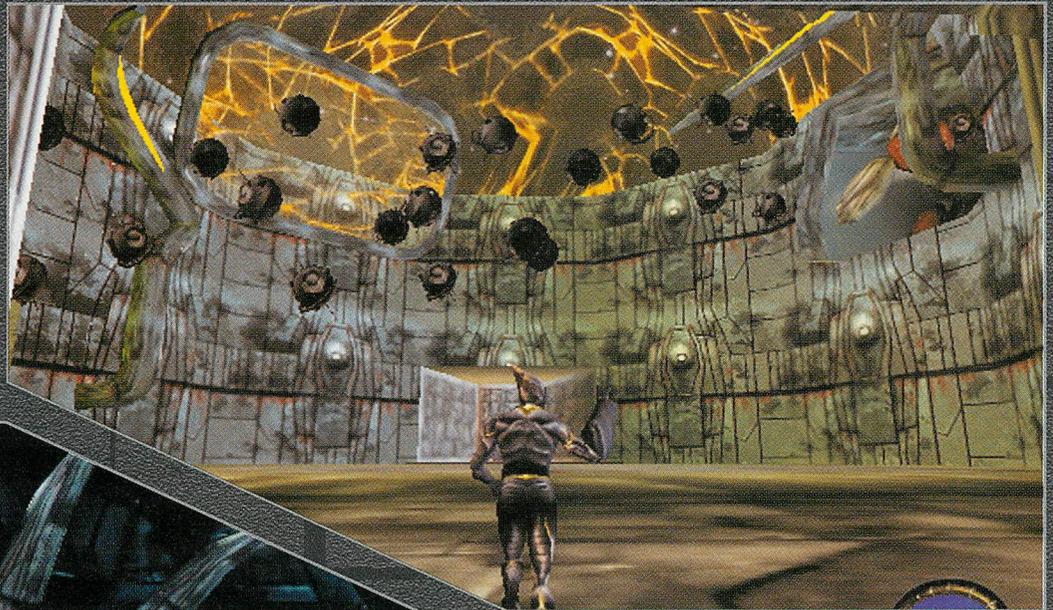
DÉVELOPPEUR : BLOWARE

GENRE : ACTION/AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000



TOUT LAISSE PENSER QUE LE DR HAWKINS NE BOIT PAS QUE DU PERRIER OU DU GIN TONIC POUR SE FOUTRE DANS DES ÉTATS PAREILS. ASSURÉMENT, CE JEU N'A PAS SUBI DE CONTRÔLE ANTI-DOPAGE. MAIS QUI S'EN PLAINDRAIT ?

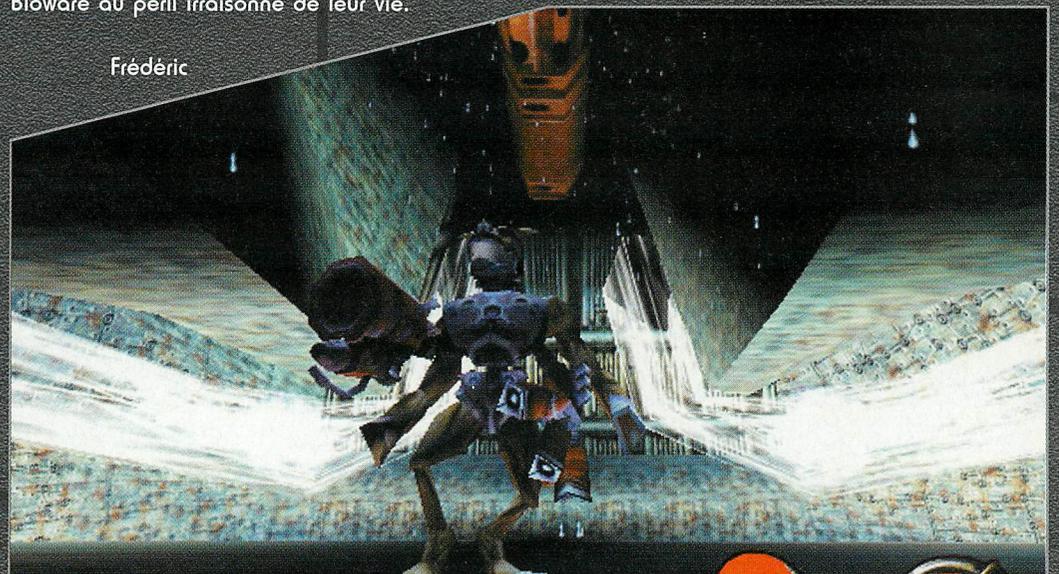
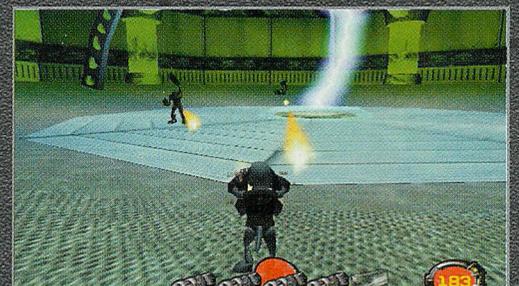


À TOUT MOMENT, LE BON DOCTEUR EST PRÊT À COMBINER LES INGRÉDIENTS COLLECTÉS AU GRÉ DE SES DÉAMBULATIONS (REPRÉSENTÉES DE CHAQUE CÔTÉ DE L'ÉCRAN), POUR IMPROVISER DANS LE FEU DE L'ACTION LA FORMULE QUI TUE OU LE REMÈDE MIRACLE ANTI-EMBROUILLE.

mier opus. Alors, on repique le même et on resuce. Pas exactement. Parce que si MDK 2 remet bien en scène Kurt Hectic, le héros de l'aventure précédente, Bioware lui adjoint dorénavant deux personnages supplémentaires pour contrecarrer l'imminence de l'invasion Alien. Mais ils trouveront cette fois trois redoutables super-gentils pour leur barrer la route. En fonction des stages et des aptitudes requises, le joueur devra manier Kurt, le Dr Hawkins et Max, le clebbar. Le procédé n'est pas sans rappeler le credo du RPG dans lequel Bioware s'est illustré, ou plus précisément le puzzle-game qu'était Lost Viking. Pour en revenir aux persos, Kurt est toujours fidèle à sa sobre combi polymorphe et à son tir d'élite ravageur. Max sera lui préposé au bourrinage et démolissage frénétique, équipé de 4 appendices pouvant blaster indépendamment les uns des autres. Quant au doc Hawkins, c'est l'agrégé en matière grise de la clique ; un dangereux savant qui n'arrête pas d'expérimenter, de bricoler et qui prendra la relève dès qu'un casse-tête demande un rien de science ou d'ingéniosité. Le gang est au complet et il ne vous reste plus à savoir que la complexité des jeux de lumières n'aura d'égale que L'IA retorse des ET ; que des cinématiques de changement inter-persos se sont

substituées aux petits jeux intermédiaires de transition du premier MDK, qui s'intercalaient entre chaque stage (ici au nombre de 9) ; que l'adversité revêtra 40 formes différentes d'aliens ; que le moteur graphique de Bioware s'accorde parfaitement à la furie joviale et swinguante de MDK. Je vous laisse admirer, bouche bée, ces mirifiques clichés d'un autre monde en pleine mutation, ramenés par ces braves gars de Bioware au péril irraisonné de leur vie.

Frédéric





A L'ASSAUT LES GARS !

Vermilion Desert

Gaaaaaaaarde à vous !



UN COMMANDO NON DÉNUÉ DE CHARMES...



DÉVELOPPEUR : N.C

GENRE : ACTION/STRATÉGIE

SORTIE PRÉVUE : 2 DÉCEMBRE (JAP)

Paradoxe, cette aspiration de tant de jeunes gens à se battre virtuellement sur les terrains minés des Wargames et autres jeux d'action/stratégie (qui foisonnent sur nos machines depuis quelques années) alors qu'ils ont bien souvent tout fait pour éviter le service militaire ? Pas tant que ça. Pour jouer à Vermilion Desert sur sa Dreamcast, par exemple, le jeune joueur assoiffé de glorieux combats dans la boue et de tranchées n'aura pas besoin de se lever à cinq heures du matin sous les invectives d'un adjudant à la voix trop forte et au nez rougi par l'abus d'alcool de poire. De plus, il n'aura pas à subir les brimades de ses camarades de chambrée et enfin nul ne viendra lui faire le coup de la savonnette quand il prendra sa douche après des heures de jeu épuisantes. Mais si tous ces aspects négatifs disparaissent dans le jeu vidéo, restent heureusement bien présents tous les aspects positifs et si amusants de la guerre. Ainsi, confortablement assis dans son fauteuil, le 2ème classe en herbe pourra continuer à massacrer allégrement ces féroces soldats qui viennent jusque dans nos bras tripoter nos filles et nos compagnes, les saligauds. Outre l'aspect sanguinolent, tout une dimension stratégique sera présente dans ce jeu de Riverhill Software. Il s'agira de mener à bien différentes mis-

sions dont vous serez informé par briefing, sur un champ de bataille en 3D, une map 2D étant par ailleurs à votre disposition. Vous serez à la tête d'une équipe de cinq personnes comprenant un commandant, un stratège, un tireur d'élite, un sniper et un assassin. A vous de sélectionner parmi un vaste choix les personnes qui vous accompagneront dans ces missions, de gérer votre petite troupe et de superviser les actions (courir, attaquer, partir en éclaireur, chercher...). A la fin de chaque mission, de nouveaux équipements seront disponibles et il sera possible d'entraîner vos hommes. Rompez !

Le Joker



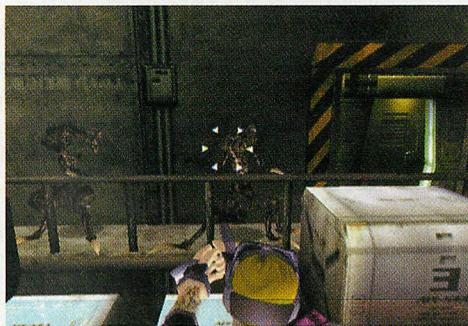
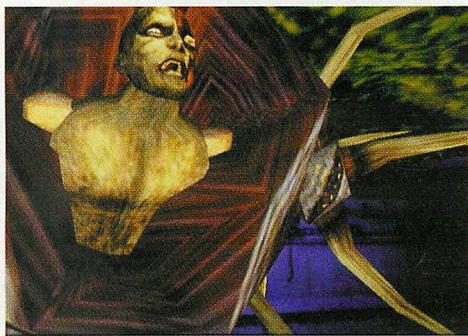
C'EST L'HEURE DU BRIEFING. EN JAPONAIS. GENIAAL.

UN PEU DE PATIENCE

 Dans la série des mauvaises nouvelles du moment, après la sortie de Code : Veronica repoussée en février 2000, je vous annonce maintenant que Carrier, le titre de survival horror de Jaleco ne verra



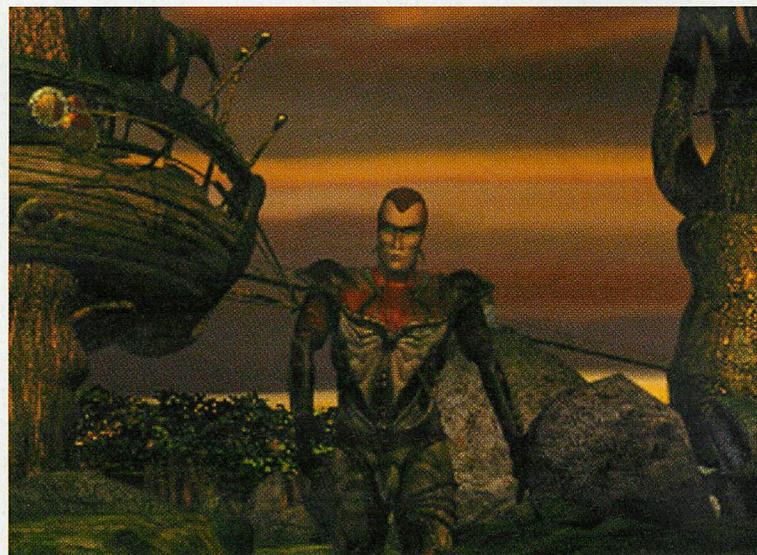
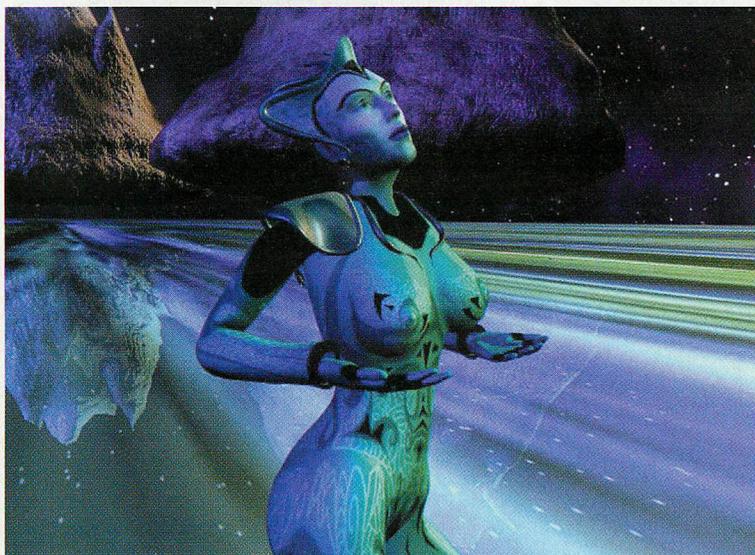
pas non plus le jour avant le printemps 2000. Sachant que la version européenne nous parviendra encore plus tard, nous ne sommes pas prêts d'y jouer ! La bonne nouvelle -car il y en a toujours une- c'est que Jaleco semble avoir retardé son produit pour offrir une plus grande qualité. En attendant, profitez des dernières images du jeu pour prendre votre mal en patience.

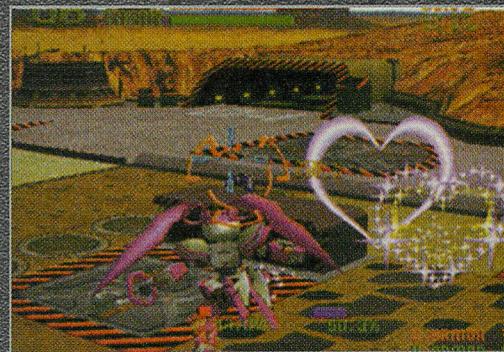


JEU OU CINÉMATIQUE ?

 D'après certaines sources non-officielles, Ring, un des derniers jeux en date des frenchies de Cryo, pourrait être adapté sur notre 128 bits. On peut prendre ça comme une bonne nouvelle quand on ne connaît pas les précédents titres de Cryo. Sinon, ben... on fait avec. Ce jeu d'aventure, sorti il y a peu sur PC, ne manque pourtant pas de qualités. La conception graphique a été confiée à Druillet, le célèbre dessinateur BD de SF et il est indéniable que visuellement Ring est impressionnant. Malheureusement, comme à l'accoutumée, la jouabilité ne suit pas du tout. Au final, on se retrouve donc avec une immense cinématique en synthèse et on cherche toujours le jeu. Comme dit Alex : «Pourquoi ne laissent-ils donc pas tomber les jeux vidéo pour faire des films en image de synthèse ? Ils gagneraient certainement plus de fric !» Ce serait bien qu'ils sortent au moins de leur état de Cryo-génie.

(Mmm... notre ami Vince est en forme ! ndc).





Virtual On 2: Oratorio Tangram

Des Mechs, des vrais !



LE FAMEUX TWINSTICK : L'ARCADE À LA MAISON.

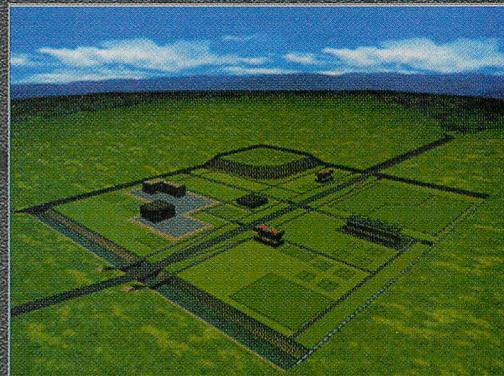


C'EST MOI QU'A GAGNE, NA.

Quand vous étiez petit, votre dessin animé japonais préféré, c'était Goldorak. Pas Candy, non, Goldorak, le grand, l'unique, avec ses fulgurants fulguro-poings et ses rétro-lasers en action. Vous n'avez d'ailleurs jamais cessé de vous prendre pour le prince Actarus et ça en devient parfois gênant pour vos amis lorsque vous criez soudainement «Goldo-fulgur» en plein restaurant (mais comme pas mal d'autres choses, c'est plus fort que vous...). Alors pour vous détendre, vous jouez à tous les jeux de baston mécanique que vous trouvez sur console. Et en tant que Segamaniac, vous êtes bien entendu un fan de Virtual On, célèbre jeu d'arcade de la compagnie. Alors réjouissez-vous, Sega annonce que la conversion Dreamcast du deuxième épisode de ce hit, Virtual On : Oratorio Tangram, devrait être disponible courant décembre au Japon. De quoi s'éclater aux commandes de «Mechs» divers et variés. Le jeu conserve la forme très classique d'un combat de robots en arène. L'aire de jeu comprend ce qu'il faut d'armes et d'éléments de camouflage. A la différence d'un Gundam, vous n'aurez pas de missions complexes à accomplir. Le jeu s'apparentera plutôt à Frame Gride, sorti récemment sur notre console, à cela près que le développement «maison» de Sega devrait permettre d'obtenir au final un jeu plus riche et novateur. Oratorio Tangram proposera de nouveaux stages (peut-

être trois) et un système de points vous permettra d'évaluer votre niveau au fil des combats. Vous pourrez en outre «customiser» votre machine comme bon vous semblera (couleur, nom, etc...). Les modes multi-joueurs devraient permettre le jeu en réseau, un mode en écran split-té, un autre via le Net, et on parle même d'un câble link qui donnerait la possibilité de interconnecter deux consoles. La sortie du jeu s'accompagnera de celle du «TwinStick», un double joystick s'inspirant de la version arcade, et offrant un confort de jeu optimum sur Virtual On 2. On espère que la sortie française ne tardera pas trop.

Le Joker



VUE IMPRENABLE SUR L'AIRE DE JEU.

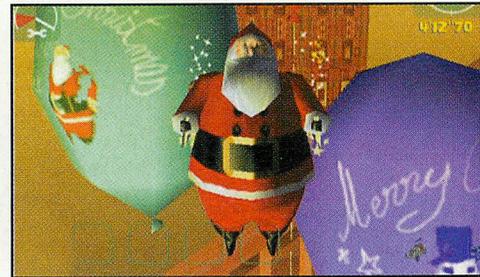
DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : BASTON 3D

SORTIE PRÉVUE : 9 DÉCEMBRE (JAP)

CADEAU DE NOËL

Les gentils gars de No Cliché ne manquent jamais une occasion de jouer les pères Noël avec les joueurs. Pour être exact, c'est vous, en fait, qui allez jouer le célèbre père en hotte et en bottes puisqu'une démo spéciale Noël de l'excellent Toy Commander sera proposée dans les magazines Dreamcast officiels d'Europe. Au lieu d'incarner le petit garçon du jeu, vous prendrez donc le contrôle du gros bonhomme vêtu de rouge dans la résolution d'énigmes. (Avec peut-être un mode double pour jouer aussi avec Zézette-ndc). En attendant le mois de décembre, admirez ces quelques photos du barbu en jetpack, récupérées au péril de ma vie (ndr : on dirait Alex, quand j'exagère comme ça).



DRACULA RESSUSCITÉ

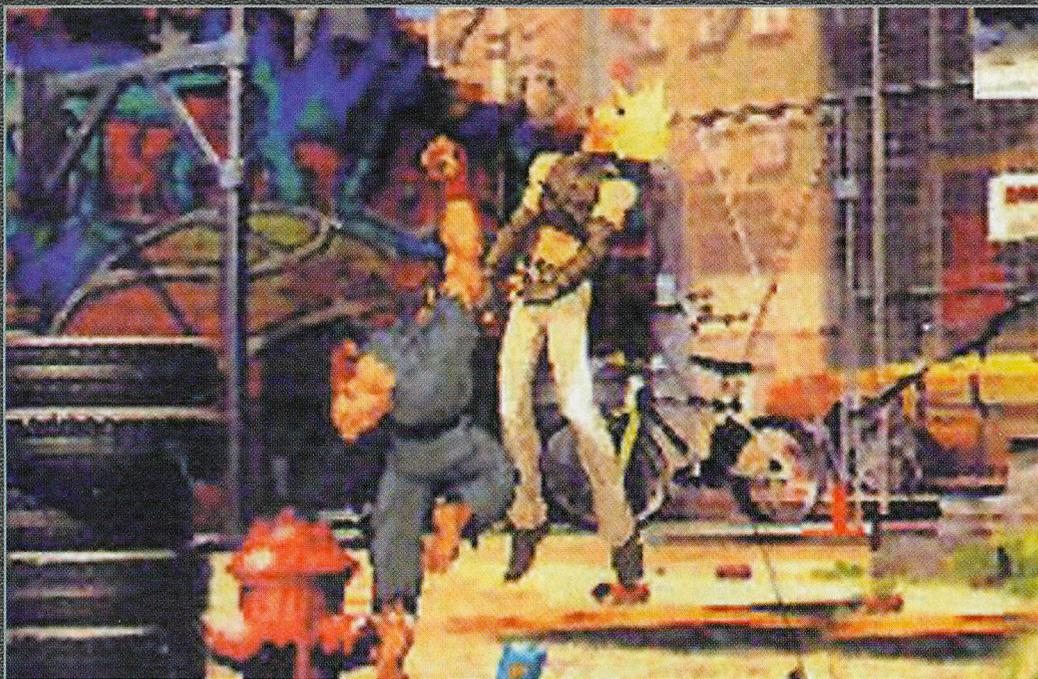
Dès janvier prochain, Konami ressuscitera le plus célèbre des vampires pour Castlevania Resurrection. Le développement du jeu continue et les améliorations se font de plus en plus visibles. Il suffit de jeter un œil sur les dernières photos pour se rendre compte que les graphistes ont accompli un travail spectaculaire. En comparaison, les précédentes versions font bien pâle figure, même celle de la N64. Alex vous ayant déjà proposé un dossier sur le sujet, le mois dernier, je ne reviendrai donc pas sur les caractéristiques du jeu. Admirez donc la belle Sonia en action et la qualité de l'environnement graphique, sans perdre à l'esprit que l'animation est tout aussi impressionnante. Plus que deux mois...

KIKAIOH RIME AVEC BONUS À GOGO



La version Dreamcast de Kikaioh, le jeu de combat en 3D de Capcom, bénéficiera de nombreux suppléments par rapport à l'arcade. Un nouveau mode, baptisé Hero Challenge, fera son apparition. Dans ce mode, lorsque vous serez arrivé au bout du jeu, les performances de chaque combat seront prises en compte pour l'attribution de diverses options. Les dialogues utiliseront désormais des digits

vocales, les persos cachés et les boss seront accessibles dès le départ, et on nous promet également des graphismes plus fins, une meilleure jouabilité, ainsi que de nouveaux mouvements. Sans parler de tout ce que j'ai oublié d'évoquer ! Mais cela suffira-t-il à le placer parmi les meilleurs titres de baston de la console ? Verdict fin janvier 2000.



BILLY IDOL NE SE FAIT PAS DÉFONCER QUE PAR LES CRITIQUES DE ZIQUE. LE PROBLÈME, C'EST QU'IL SE RELEVE TOUJOURS.



QUOI DE MIEUX QUE DE LA BONNE VIEILLE TORGNOLE DE L'EST POUR VOUS REMETTRE UNE GONZE À SA PLACE ?

SNK vs Capcom

L'accouplement de deux légendes : aux premières nouvelles, SNK vert suce Capcom



DÉVELOPPEUR : CAPCOM/SNK

GENRE : BEAT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : N.C

Les deux empereurs incontestables de la frite en sprite et du beatmap-them-up à 250 bpm réalisent l'impensable, l'incalculable, l'infantasmable, l'espoir secret de tout hardcore gamer-bastonneur : conjuguer leurs galaxies martiales. Capcom contre SNK (Neo-Geo pour les cancre mous), les deux mythologies enfin réunies sur un titre unique et tout le savoir-faire-castagner de ces deux Siphu ou Sensei condensé en un cocktail aux chataignes. Que demander de mieux ? Que la confrontation soit à la hauteur céleste de nos espérances. Que l'alchimie prenne corps dans une symbiose de

mandales, qui sache concilier le meilleur des deux mondes et la quintessence épique des deux pôles. En un mot, que cette association de mal-faiteurs tape sèchement dans le mille. Risquerait sinon d'y avoir un léger cyclone de protestations. Pour l'heure, les maîtres se sont retirés dans les arcanes de leur dojo pour mettre aux poings leur fusion historique. Il se pourrait bien que SNK Versus Capcom soit à envisager comme un jeu somme, qu'il fasse figure d'anthologie et d'ultime conclusion d'un genre moribond, assassiné à coups de technologie : le beat bidimensionnel. Les deux intervenants se lançant à leur tour dans la 3D à tout crin, il est à craindre en effet que cette collabo signe l'adieu définitif à une ère révolue. Quoi qu'il en soit, osons quémander une salve d'honneur fulguro-retentissante. Osons seulement car du haut de leur dojo, les deux salopards ne laissent filtrer quasiment aucune information. On en est réduit à subodorer et tirer des plans sur la comète à partir des photos en circulation. Selon toute vraisemblance, les frappes et empoignades seraient néanmoins issues d'une savantissime combinaison des tout derniers Street Fighter (Zero 3) et The King of Fighters. Quelques guerres de combos inter-confréries se profilent. Sans date aucune, le jeu est d'abord annoncé en arcade avant de se lâcher sur Dreamcast.

Frédéric

PARIS BRÛLE ET ON NE NOUS AVAIT RIEN DIT ?!



On ne compte plus le nombre de produits dérivés sur la série animée des Sakura Wars. Les jeux vidéo ne manquent pas non plus et après sa grande sœur la Saturn, c'est maintenant au tour de la Dreamcast d'accueillir un épisode. Le projet devrait s'appeler Sakura Wars 3 : Paris is Burning (Paris brûle) et tous les ingrédients qui avaient fait le succès des précédents jeux devraient être à nouveau présents, plus quelques nouveautés bien appréciables. Pour ceux qui ne connaissent pas les Sakura Wars, le concept est difficile à expliquer puisque c'est un mélange d'aventure, de RPG, de stratégie, de simulation, etc. Ce qu'il faut retenir, c'est qu'il s'agit d'un jeu qui ne ressemble à aucun autre. Il ne sera pas commercialisé avant septembre 2000 au Japon, vous aurez tout le temps de découvrir ses nombreuses qualités dans de futures previews. Le pauvre Alex aura bien du mal à patienter jusque là...

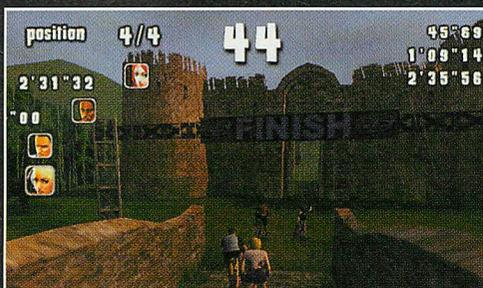


L'ANGE NOIR DE LA VENGEANCE

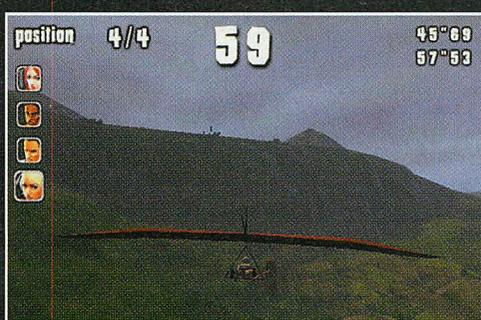
Spawn : In the Demon's Hand, le dernier beatthem-up en date de Capcom verra bien le jour sur Dreamcast dans le courant de l'année 2000. L'information n'est pas si étonnante que cela quand on sait que le jeu d'arcade tourne sur une Naomi, qui n'est autre qu'une Dreamcast avec plus de RAM. Mais la confirmation ayant été faite de manière officielle, il nous appartenait de vous le faire savoir. Ce qui est maintenant chose faite ! Pour plus d'informations, vous pouvez toujours vous reporter à la rubrique Arcade du précédent numéro. Mais une chose est certaine, la qualité sera enfin au rendez-vous et on ne se retrouvera pas devant un titre médiocre (ndr : et je suis gentil !) comme ce fut le cas de Spawn sur PlayStation.



EXTRÊME LIMITE



Le premier jeu de sport extrême débarque sur la console. Originellement développé pour la N64 par l'équipe norvégienne d'Interloop, le titre va finalement être remis au goût du jour pour la 128 bits. Au menu des réjouissances d'Extreme Sports (nom provisoire), nous devrions retrouver quelques-unes des épreuves les plus prisées par les amateurs de sensations fortes, parmi lesquelles le VTT, le snowboard, le deltaplane ou encore le parachute. D'autres disciplines pourraient être de la partie, mais il faudra attendre un peu pour de plus amples informations.





DES YEUX IMMENSES, DES CHEVEUX VIOLETS : LE SECRET DU CHARME NIPPON.



LE DESSIN ANIMÉ JAP, QUOI...

Dancing Blade

Nippon, ni franchement mauvais, mais très animé



UN HAVRE DE PAIX.

🌀 Dancing Blade n'est pas à proprement parler un jeu. Un comble, me direz-vous, lorsque l'on a cru se procurer la meilleure console du moment, que de se trouver face à un logiciel qui n'est pas un jeu. C'est oublier que la Dreamcast est avant tout un «générateur de rêves» et que les softs ne sont pas les seuls à nous faire rêver. En l'occurrence, il s'agit ici d'un dessin animé interactif. Les amateurs de janimations et de mangas de tout poil devraient donc s'y retrouver, malgré l'aspect ludique modéré du produit.

Dancing Blade Katten no Momotenshi, (c'est le titre complet), met en scène la charmante Momo-hime. Si d'autres naissent dans les choux ou les roses, Momo-hime est une jeune fille née d'une pêche géante ! Elle fait ce qu'elle veut, de toute façon. Loin de moi l'idée de contrarier les scénaristes qui ont certainement leurs raisons, leurs problèmes familiaux... Et puis vous savez, le stress de ces grandes villes japonaises surpeuplées, ça ne les arrange pas ! Quoi qu'il en soit, notre héroïne, entourée de tout une équipe d'aventuriers et épaulée par un étrange personnage masculin dont vous orienterez les actions, devra sauver la ville des forces démoniaques qui se manifestent depuis quelque temps aux alentours. Il vous faut

donc diriger vos amis en choisissant parmi diverses possibilités se présentant régulièrement tout au long de l'histoire. Un peu à la manière des «romans dont vous êtes le héros». Le déroulement de l'aventure conduira à quatre fins différentes, chacune d'entre elles vous donnant accès à plusieurs «extras», tels qu'une galerie d'images, des commentaires et des scènes supplémentaires. Originellement développé sur Playstation et sorti sur cette dernière en août 98, Dancing Blade présentera sur Dreamcast une qualité vidéo largement améliorée, même si l'on pouvait encore s'attendre à mieux et si la granulosité, témoignant d'une compression vidéo imparfaite, gênera les plus tatillons. Pour les passionnés de culture nipponne.

Le Joker



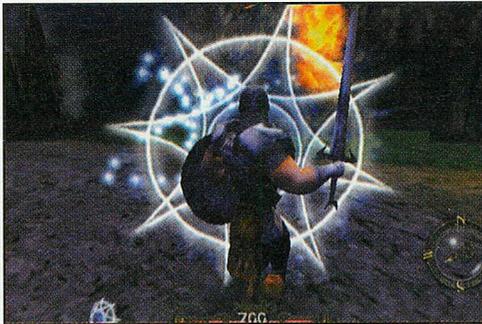
DÉVELOPPEUR : KONAMI

GENRE : D.A INTERACTIF

SORTIE PRÉVUE : N.C

MORT AUX DRAGONS

En attendant la sortie de Dragon's Blood (alias Draconus aux USA) dans quelques semaines (mois ?), je vous ai dégotté de nouvelles photos bien sympathiques qui vont certainement vous mettre un peu plus l'eau à la bouche. Les effets spéciaux, notamment lors des attaques magiques, s'annoncent superbes. Mais trêve de bavardage, jugez plutôt sur ces quelques images.



LE PROGRAMME QUI TUE



Asmick Ace est en train de travailler sur un titre pour la Dreamcast qui devrait faire le bonheur des amateurs de jeux gore. Au départ, The Ring est un film et le jeu correspondra à l'atmosphère de la nouvelle dont est tiré le film. Seule la trame changera. L'action commence dans un petit laboratoire où quatre savants ont mystérieusement rencontré la mort après avoir fait fonctionner un ordinateur. Il se trouve que le programme qu'ils ont lancé avant de mourir s'appelle The Ring. Megu Rayman est l'amie d'un des quatre décédés, et elle va tout faire pour résoudre ce mystère. L'action se déroule dans le monde réel et virtuel. Le titre est terminé à 15 % et devrait sortir au début de l'année 2000. Au vu des photos, on en salive d'avance.

MIEUX QU'UNE PUCE ?

Une information importante de dernière minute, concernant la possibilité de rendre la Dreamcast multistandard, vient de nous parvenir de la compagnie asiatique NCS. Les ingénieurs Nippons auraient apparemment trouvé le moyen de faire tourner tous les jeux sur les différentes consoles en modifiant simplement le Bios de la machine. Pas de soudure, pas de surchauffe : bref, le top ! Les premières Dreamcast multistandard ne devraient donc pas tarder à apparaître sur le marché et les possesseurs de modèles de série pourront bientôt faire modifier leur console dans certaines boutiques (Dock Games Lille ?).

LES PIRATES ONT ENCORE FRAPPÉ

La copie de jeux vidéo est une pratique blâmable, dans la mesure où elle peut faire perdre beaucoup d'argent à des gens qui se démenent pour proposer des titres de qualité. Malheureusement, tout le monde ne semble pas avoir conscience de cette réalité et les pirates ne sont apparemment pas décidés à mettre un terme à leurs méfaits sur la dernière console de Sega. D'après certaines sources, une compagnie du nom de Spectrum Labs aurait mis au point un système permettant de copier des GD-ROM sur le disque dur d'un micro-ordinateur. Mais jusqu'où iront-ils donc ?

RECHERCHE PAROLIER POUR JEU VIDÉO

Aussi incroyable que cela puisse paraître, sauf peut-être pour des Japonais, Sega a lancé un concours consistant à écrire les paroles du générique de Rent A Hero, un futur jeu vidéo de la console. Pour participer, il suffit de se rendre sur le site web de Sega et de télécharger le thème musical on-line, puis de proposer ses textes au même site. Le vainqueur sera récompensé par 99 000 Yens. Alors si vous vous sentez des talents de compositeur, n'hésitez pas plus longtemps. C'est peut-être le début d'une belle carrière qui s'offre à vous... Non, je déconne !



UNE BIEN BELLE IMAGE QUE GRAND TURISMO N'aurait PAS RENIÉE, RESTE À SAVOIR SI LES SENSATIONS SUIVENT.

Sega GT: Homologation Special

Sega contre-attaque en avance !



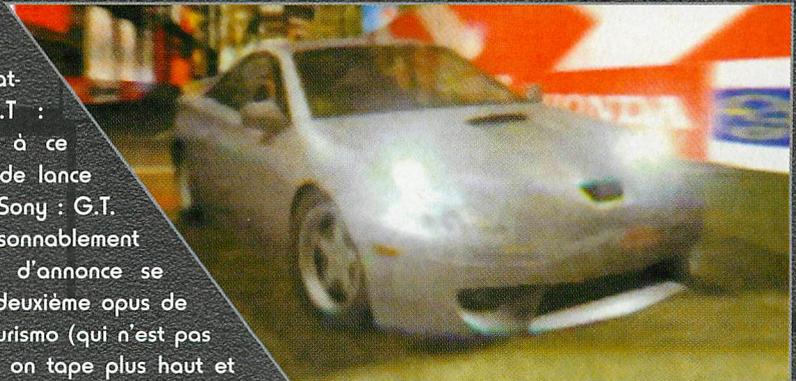
LES BOLIDES NE SOUFFRENT PAS DES GROS PLANS, ON PEUT MÊME DISTINGUER LE PILOTE DERRIÈRE LA VITRE.



LES REPLAYS ONT L'AIR DE SE DÉFENDRE, MAIS LA CONCURRENCE AVEC G.T. 2000 RISQUE DE TOURNER COURT.



Sega n'y va pas par quatre chemins et s'attaque avec Sega G.T : Homologation Special, à ce qui devrait être le fer de lance de la nouvelle console Sony : G.T. 2000. On aurait pu raisonnablement penser que leur effet d'annonce se situerait au niveau du deuxième opus de ce must qu'est Grand Turismo (qui n'est pas encore sorti), mais non, on tape plus haut et plus fort : Sega G.T est annoncé comme le concurrent direct de G.T.2000 sur la PSX 2. En effet, Sega annonce avec des photos à l'appui, une simulation de course automobile qui devrait révolutionner le genre. La réalisation serait parfaite, la modélisation des véhicules à toute épreuve et procurerait des sensations fabuleuses qu'aucune autre adaptation n'a donné depuis que le jeu vidéo existe. Seulement les choses ne s'arrêtent pas là, les développeurs n'ont pas peur de la comparaison avec le modèle du genre qu'est Grand Turismo en proposant de passer des permis avant d'attaquer les championnats. Ces licences seront indispensables pour pouvoir par la suite se mesurer au « Gros Bras » des différentes épreuves. Les concepteurs travaillent directement avec les constructeurs automobiles qui devraient leur accorder sans trop de

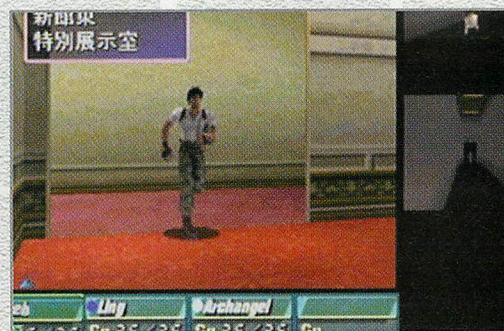


difficultés les fameuses autorisations pour faire figurer dans le titre des modèles qui existent déjà. (Honda, Toyota, Mazda, Daihatsu (au secours), Mc Laren. Les similitudes ne s'arrêtent pas là, dans la mesure où Sega G.T comprendra un mode tuning très complet qui autorisera la modification des véhicules pour améliorer leurs performances. L'innovation se fera par le fait que vous pourrez aussi changer la couleurs de vos bolides à votre guise. Les premières photos permettent déjà de se faire une idée sur les graphismes mais il faudra attendre le mois de février 2000 pour voir Sega G.T tourner au Japon. En tous cas, si toutes ses informations se confirment le pad à la main, on ne sera pas les derniers à vous en faire l'éloge.

DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : COURSE AUTOMOBILE

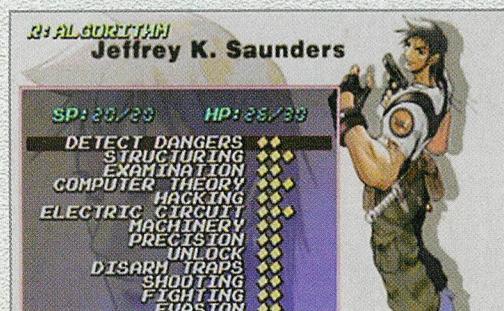
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2000



LA BARRIÈRE DE LA LANGUE EST UN RÉEL PROBLÈME ; IL FAUDRA VRAIMENT SAVOIR PARLER LE JAPONAIS.

Espion-Age-Nts

Votre mission, si vous l'acceptez...



VOICI LES CAPACITÉS DE JEFFREY SAUNDERS : ENFIN QUELQUE CHOSE QUE JE COMPRENDS !



DES DÉCORS UN PEU VIDES...

DÉVELOPPEUR : NEC

GENRE : ACTION-RÉFLEXION

SORTIE : DISPO (JAP)

En mémoire de notre regretté Fred qui « aimait » tellement les jeux Nec, je vous demande une minute de silence, merci... Non, Alex et Vincent, on ne rigole pas ! Jeu au concept intéressant, les développeurs japonais vous offrent de prendre le contrôle d'une équipe de sept espions aux compétences diverses, mais nécessaires à tout bon agent secret qui se respecte. Le principe est plutôt original : au début de chaque mission, vous sélectionnez quatre agents et chacun a droit à une partie de l'écran. Eh oui, l'écran sera réparti en quatre fenêtres comme dans un mode multijoueur, à la différence qu'ici, vous êtes seul à jouer. Vous aurez donc compris que le jeu vous offre la possibilité d'incarner le boss de l'équipe ; vous savez, celui qui reste planqué dans son bureau pendant que ses hommes se font massacrer... Vous donnez vos ordres en temps réel et chaque action qu'effectue un agent aura une incidence positive ou négative selon votre résultat ; la synchronisation sera primordiale et constituera l'élément clé de votre réussite. En effet, pendant que l'un de vos héros entreprend la mission que vous lui aviez confiée, vos autres espions continuent à travailler. Chaque fenêtre possède de deux icônes : l'une « mécanique » qui montre tous les

objets intéressants ainsi que les pièges et l'autre « action » qui explique la situation en cours de chaque agent. Attention, le fait de voir les pièges ne signifie pas qu'ils soient désamorçés. Déjà sorti au Japon, le jeu n'est pour l'instant pas prévu aux USA ni en Europe. N'ayant pu l'observer, faute d'exemplaire disponible et donc juger la partie technique, je ne peux dire qu'une chose : Espion-Age-nts risque de faire un carton quand il sera traduit ; le japonais étant difficilement compréhensible pour la majorité d'entre vous. Le fait de ne pas comprendre les dialogues vous ôtera tout plaisir. Alors, prions pour une adaptation rapide.

Seba



Resident Evil 2 : Value Plus

Zombie - Zombie, Zombie - Zomba (folklore gipsy)

Les Dreamcasters accueilleront bientôt avec beaucoup de plaisir les hordes de zombies de Resident Evil 2. Les petits chanceux auront même droit à un traitement de faveur puisque le jeu leur sera proposé dans une version spéciale intitulée Biohazard 2 Value Plus (titre japonais). Ce package comprendra le GD-Rom du jeu (encore heureux, hein ?) ainsi que deux autres discs. Mais la taille du jeu (1,2 Go de données), ne justifiant pas la présence des

deux autres discs, qu'en est-il de ceux-ci ? Le Value Plus contiendra en fait un GD-Rom supplémentaire sur lequel se trouvera une démo jouable de «Code Veronica», l'épisode «spécial» de Resident Evil, ainsi qu'un CD des musiques originales de Resident Evil 2. Rappelons que cet épisode vous conduira de nouveau à Raccoon City où le mystérieux virus T fait des ravages.



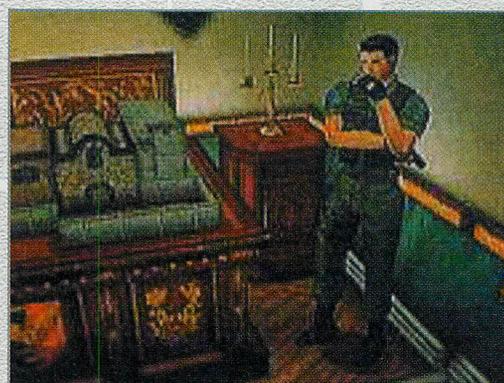
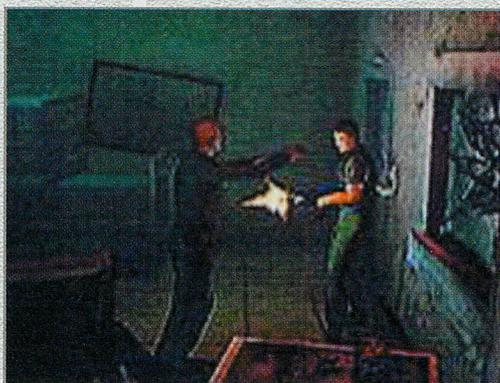
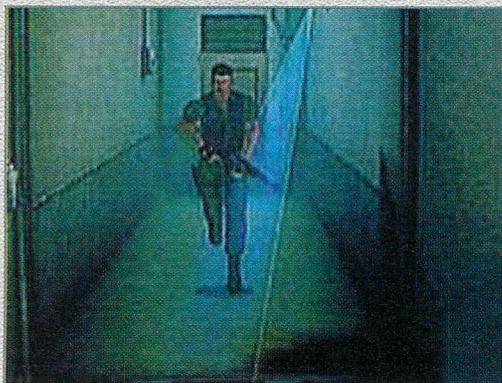
Votre objectif sera de démêler cette intrigue terrifiante à souhait. Vous dirigerez pour cela Leon Scott Kennedy, un flic dynamique bien décidé à bouffer du zombie, et Claire Redfield, une charmante jeune femme aussi séduisante que prompt à tirer (sur lesdits zombies bien entendu).

Le Joker

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : 23 DÉCEMBRE (JAP)



Resident Evil Code : Veronica

De l'horreur en veux-tu, en voilà

Ce quatrième volet intrigant de la série des Resident Evil a encore été reporté au 3 février. On sait peu de choses à son sujet, si ce n'est que l'action se situerait trois mois après celle de Resident Evil 3. Le jeu mettra en scène Claire Redfield, partie pour l'Europe afin d'y retrouver son frère Chris, son voyage n'aboutissant pas forcément à l'endroit prévu... Du point de vue technique, le jeu utilisera le «zapping system» de Resident Evil 2, légèrement modifié. Le joueur pourra contrôler les deux persos (Claire et Chris) sur les deux GD-Rom, chaque modi-

fication d'une histoire affectant les autres. Les décors seront intégralement en 3D polygonale, une première dans la série qui permettra une gestion plus dynamique de la lumière et une utilisation plus «drama-

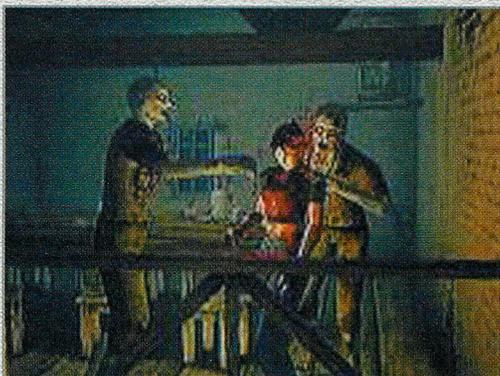
tique» de la caméra. Enfin, les personnages pourront tenir plusieurs armes à la fois. Patience, donc.

Le Joker

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 99



EN BIEN MAUVAISE COMPAGNIE...



DÉJÀ L'HEURE DU DÎNER ?



LE DOSSIER

L'innovation

made in Sega

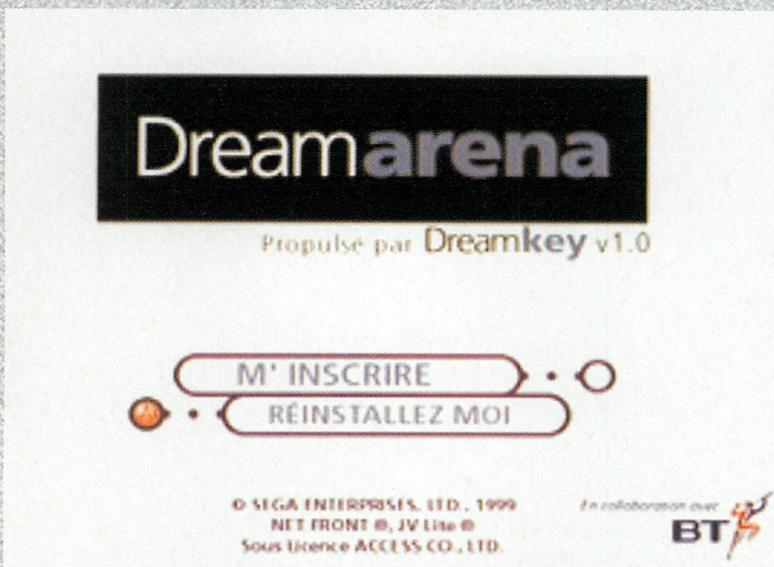
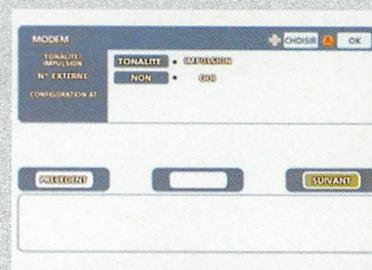
DEPUIS MAINTENANT QUELQUES ANNÉES, INTERNET CONNAÎT UN SUCCÈS FOUROYANT EN EUROPE. NOUVEAU MOYEN DE COMMUNICATION, IL PERMET LA DISCUSSION, LA VENTE OU LE JEU EN TEMPS RÉEL. ABORDANT TOUS LES THÈMES, IL SE POSITIONNE PETIT À PETIT COMME LA PLATE-FORME DOMINANTE. SEGA L'A BIEN COMPRIS ET A DÉCIDÉ DE MISER SUR LE JEU EN RÉSEAU, QUI A COMPLÈTEMENT TRANSFORMÉ LE MONDE DU PC. ET VOILÀ COMMENT NOUS ASSISTONS À L'ARRIVÉE DE LA PREMIÈRE CONSOLE DE JEU AVEC MODEM INTÉGRÉ.

SEGA

Dossier Modem



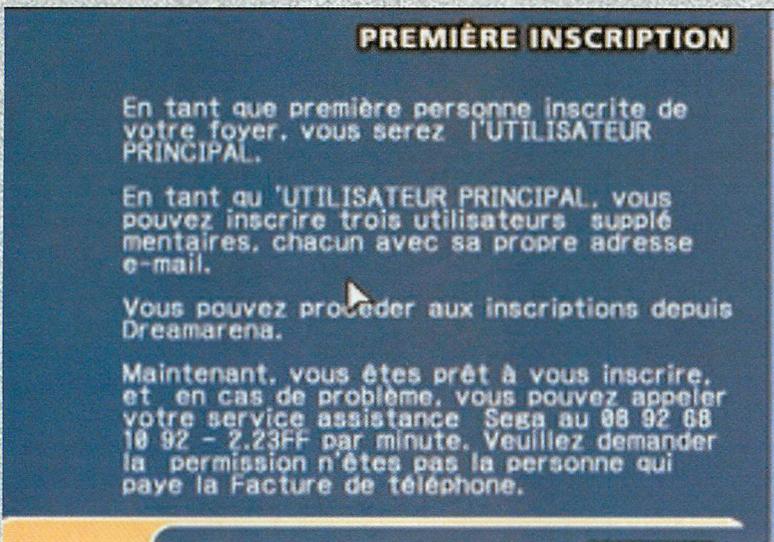
Sélectionnez votre pays.



Dreamcast. Nous avons enfin pu tester le modem, ce que vous, joueurs chanceux, avez sans doute déjà pu vérifier car contrairement à nous, vos consoles sont dotées du précieux engin. M'enfin, il n'est jamais trop tard pour bien faire. Contrairement aux Américains, le modem proposé en Europe est un 33 600 bps. SEGA Europe explique ce choix par la différence de niveau de vie ainsi que par les taxes entre les deux continents ; n'empêche que moi aussi, j'aurais bien voulu un 56 000 bps. Toutefois, ne perdons pas espoir, un modem plus rapide sera peut-être mis sur le marché. Il faudra juste le racheter... D'autre part, sachez qu'au Japon, SEGA étudie la possibilité d'une connexion par câble.

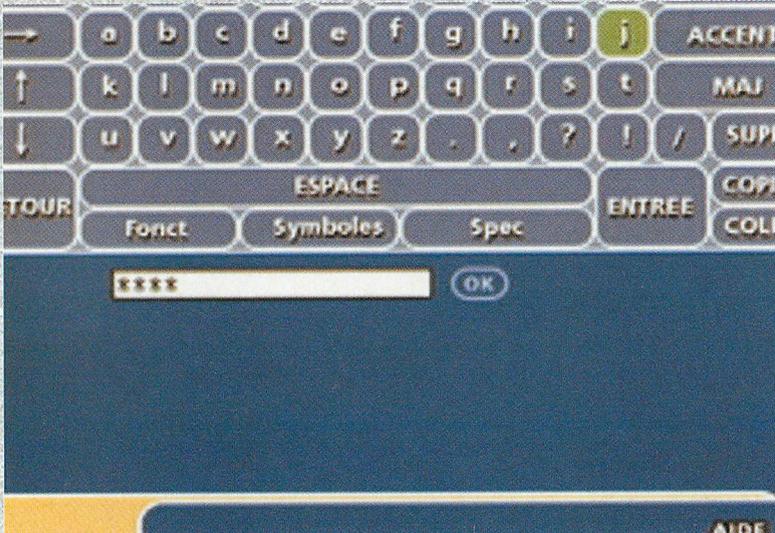
La première console de jeu dotée d'un accès Internet ! Voilà ce que SEGA propose avec sa dernière machine, la bien nommée

La Première Connexion



A première vue, c'est très simple. Je vous rassure tout de suite, ça l'est. Par contre, ça prend du temps. Lorsque vous insérez le CD DreamKey (nom du navigateur de Sega), on vous demande votre nom, adresse, téléphone et ainsi de suite. Bien sûr, on vous demande d'accepter les conditions générales car sinon, pas de connexion et à la poubelle le modem. Une fois communiqués les renseignements demandés (dont le nom de jeune fille de votre mère !), on vous fournit votre adresse e-mail sur Dreamarena, la plate-forme des uti-

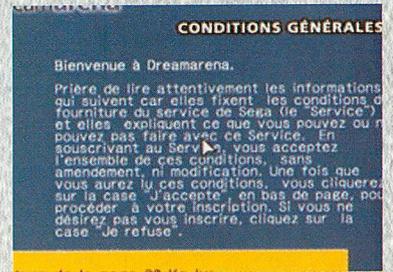
lisateurs Dreamcast. Généralement, cette adresse se présente sous la forme suivante : votrenom.fr@dreamarena.com. Au cas où vous vous le demanderiez, NON le clavier n'est pas indispensable pour vous inscrire. Un clavier virtuel a été intégré au programme et vous vous servez du pad pour saisir les caractères. Heureusement, d'ailleurs. Cependant, ce n'est guère qu'une solution de rechange, et ceux qui n'ont jamais touché un clavier d'ordinateur ne sauront pas trouver certains caractères, d'autant que le



Applaudissez le clavier virtuel !

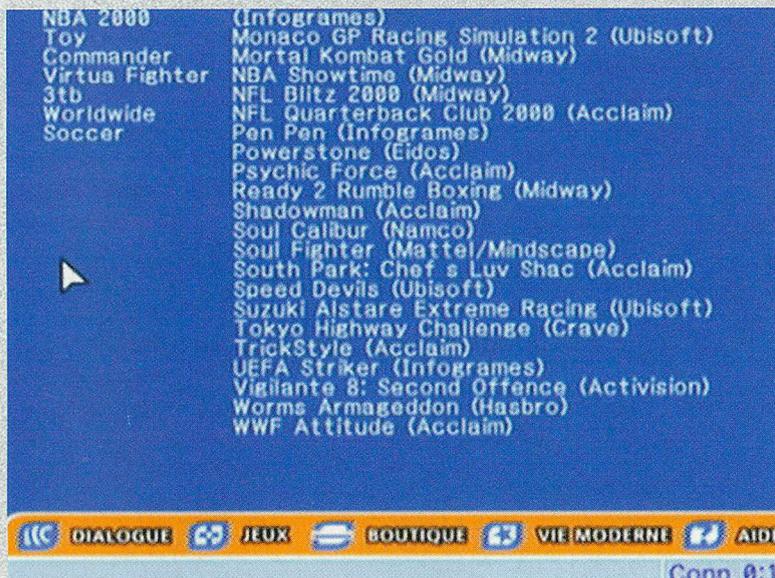
livret fourni est un peu avare d'explications (comme beaucoup de livrets, d'ailleurs : Ubu est souvent de la partie-ndc). Après toutes ces tribulations, vous accédez enfin à Dreamarena. Lorsque vous vous connectez par la suite, il faut mettre le CD Dream Key avant d'appuyer sur Power. Par contre, la vitesse d'af-

fichage s'est grandement améliorée par rapport aux premiers jours. C'est normal, vous étiez très nombreux à vouloir vous connecter et dans ce cas, ça bouffe de la bande passante.



Ce Que Propose Dreamarena

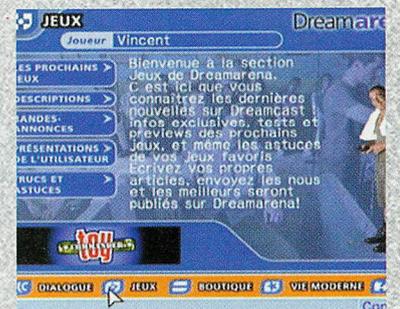
QUELQUES JEUX NORMALEMENT PRÉVUS POUR LA FIN DE L'ANNÉE : PROMESSES, PROMESSES...



Vous avez le choix entre plusieurs destinations possibles sur la page principale : e-mail, forum, dernières nouvelles, jeux, administration, boutique et vie pratique. Pour cette dernière option, cela correspond à surfer sur le Web. Sachez qu'en appuyant sur les boutons L et R de la manette, deux menus d'options s'offriront à vous. Détaillons mainte-

nant les diverses possibilités. L'e-mail vous permet de recevoir et d'envoyer du courrier non seulement aux autres utilisateurs de Dreamarena, mais aussi à tous ceux qui possèdent un PC ou un Macintosh.

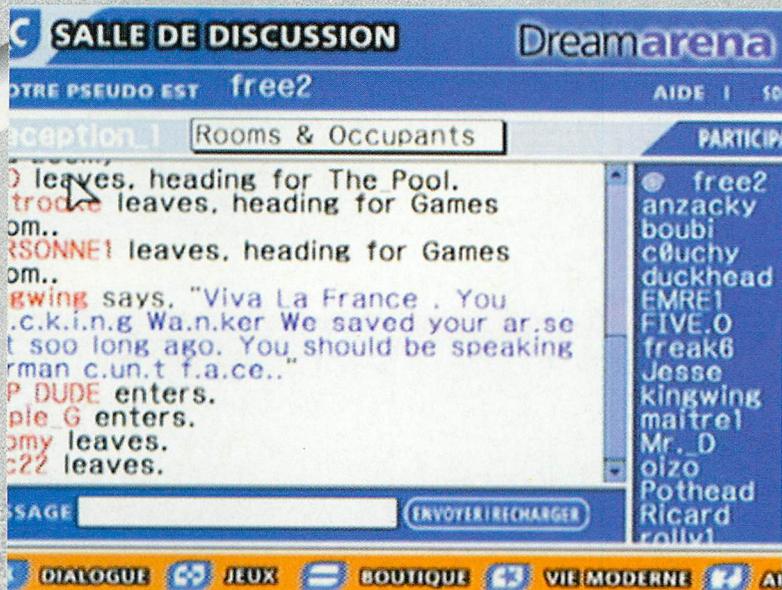
Le forum est une plate-forme de discussion à propos de n'importe quel sujet ; vous communiquez en direct avec les personnes présentes (non, non, vous n'êtes pas sur le 3615 qui n'en veut) au moment où vous vous connectez. Les dernières nouvelles sont les news envoyées par Sega et, actuellement, elles ne sont pas souvent renouvelées. Par contre, pour trouver le descriptif d'un jeu ou d'une preview, il vous faudra aller dans la section jeux. Là vous pourrez, si le cœur vous en dit, écrire vos propres textes et être en mesure ainsi, pourquoi pas, de voir votre texte publié en ligne. L'administration vous permet d'ajouter d'autres utilisateurs car, à l'origine, vous serez le seul à vous servir de votre console pour surfer sur



UNE SECTION TRÈS INTÉRESSANTE.



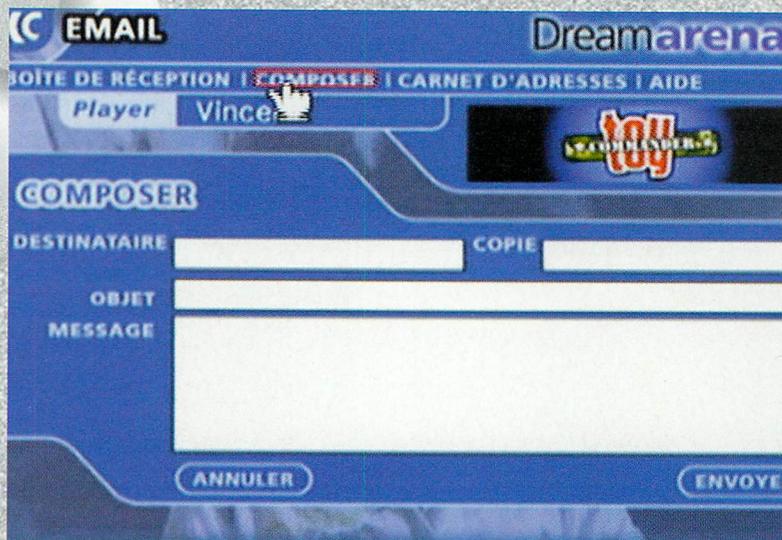
QUASI-INDISPENSABLE POUR GAGNER DU TEMPS...



EUH... QUELQU'UN PARLE-T-IL FRANÇAIS ?



LE MONSIEUR N'A PAS L'AIR AIMABLE.



Vous pouvez envoyer un e-mail à quiconque en possède, même pour les utilisateurs de PC.

le web. La boutique propose des jeux et des accessoires à la vente. Quant à la vie pratique, son accès Internet se sert du moteur de recherche Lycos qui se révèle assez performant, même si AltaVista ou Yahoo lui sont supérieurs.

Dreamkey. Pour cela, assurez-vous que les renseignements demandés ci-dessous sont indiqués correctement.

Prénom:

Nom:

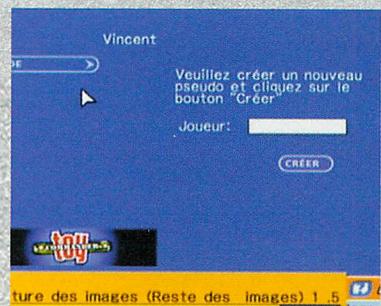
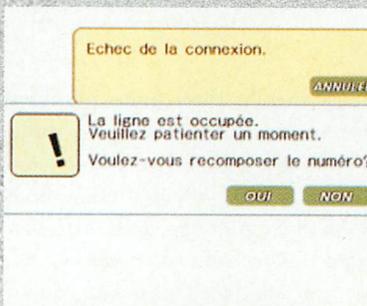
1ère ligne de l'adresse:

2ème ligne de l'adresse:

3ème ligne de l'adresse:

Ville:

Département:



Et Jouer En Ligne ?

Malheureusement, c'est impossible pour le moment. Sonic Adventure propose bien un mode Internet, mais il ne sert qu'à envoyer son score sur un niveau donné. En clair, c'est un concours ; mais de jeu on-line, point. De manière générale, pour jouer en réseau, il vous faudra avoir installé le CD Dream Key. Ensuite, les softs avec option Internet lanceront ce mode par eux-mêmes sans que l'utilisation du CD Dream Key soit nécessaire.

Toutefois, il faut encore attendre. L'ajout d'une connexion Internet est très intéressant. Cependant, tant que le mode jeu en réseau n'aura pas été installé, l'intérêt sera minime ; or, c'est l'atout principal de la console et bien que l'accès soit gratuit, vous payez quand même vos communications. Gageons que Sega réagira rapidement, c'est son avenir qui est en jeu.

Courage Filtrons

Un mode filtre est intégré dans le moteur de recherche. En fait, il sert à interdire l'accès aux sites violents ou à caractère sexuel. La méthode pour l'enlever est rébarbative, mais assez simple. Appuyez sur L, puis allez dans options, puis modem. Ensuite, allez dans configuration et sélectionnez Effacez Mémoire. Relancez la console. Le CD Dream Key vous propose les choix initiaux. Choisissez restaurez-moi et suivez les indications. A un moment, en

bas de l'écran vous allez voir une ligne concernant le filtre avec une case à côté. Il ne vous reste plus qu'à cocher ou non la case selon ce que vous désirez. Et voilà, il n'y a plus de filtre.

F1 WORLD GRAND PRIX
for Dreamcast



TOUT LE CHAMPIONNAT DE F1
EN 128-BIT, N'OUBLIEZ PAS
DE PRENDRE DES FORCES.



FORMULA ONE : les sensations vous attendent au tournant

Les grands prix à la télé, vous ne les aviez jamais vus comme ça.

Pourtant tout est officiel : pilotes, circuits, voitures et écuries.

La différence, vous êtes au volant. Mettez des gants, le four ça brûle.

www.dreamcast-europe.com



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

"An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited" - © 1999 VIDEO SYSTEM - Published by Video System Co., Ltd. Developed by Video System Ltd.

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDETEUR	DATE DE SORTIE
Offroad Thunder	Kalisto	fin 99
Dragon's Blood	Treyarch	fin 99
EvenStar	DreamstoneEntertainment	fin 99
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	N.C.
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	N.C.
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	N.C.
N.B.A. 2K	Sega	décembre 99
Zombie Revenge	Sega	fin 99
Project B.A.D	Sega	N.C.
Roadsters'99	Titus	fin 99
Shadow Man	Acclaim	courant 2000
Silver	Infogrames	N.C.
World Wide Soccer 2000	Sega	décembre 99
Soul Reaver	Eidos	N.C.
Supercross 2000	Acclaim	N.C.
Virtua Striker 2000	Sega	décembre 99
V-Rally 2	Infogrames	N.C.
W.W.F. Attitude	Acclaim	fin 99
World League Soccer	Silicon Dreams	nov 99
Worms 3D	Team 17	N.C.
Worms Armageddon	Team 17	fin 99

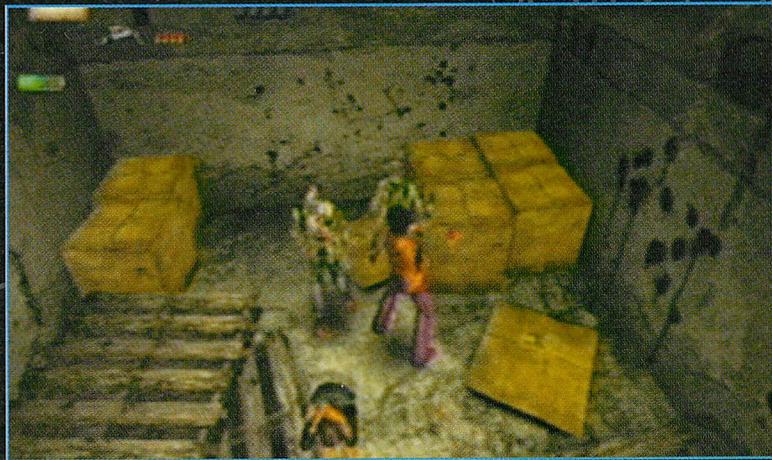
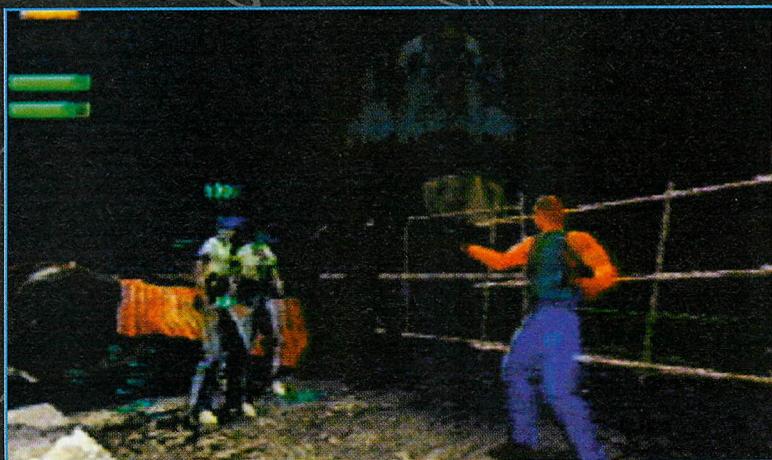
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDETEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	N.C.
Castlevania Resurrection	Konami	courant 2000
Croc 2	Fox Interactive	N.C.
D2	Sega	N.C.
Draonus	Treyarch	fin 99
Halo	Rockstar	N.C.
Hidden & Dangerous	Rockstar	N.C.
M.D.K. 2	Take 2	fin 99
Test Drive 6	Accolade	novembre 99
Star Wars Racer	LucasArts	début 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Rogue spear	Red Storm Entertainment	N.C.
Rainbow Six	Red Storm Entertainment	octobre 99
Resident Evil : CodeVeronica	Capcom	courant 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	N.C.
Shen Mue	Sega	courant 2000
Slave~zero	Accolade	N.C.
Crisis Zone	Namco	N.C.
Unreal : Special Edition	GT Interactive	fin 99
Vigilante 8 : Second Offense	Activision	octobre 99
Wild Metal Country	Rockstar	N.C.



TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Armada	Metropolis Digital	fin 99
Berserk	ASCII	novembre 99
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	fin 99
Chakan's Revenge	Sega	N.C.
Columns 2	Sega	déc-99
SNK Vs Capcom	Capcom	N.C.
Crazy Taxi	Sega	N.C.
D2	Warp/Sega	18 novembre 99
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	N.C.
Death Crimson 2	Ecole	fin 99
Dynamite Baseball	Sega Sport	N.C.
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Evolution 2	Sting	fin 99
F1 World Grand Prix	Video System	fin 99
Fighting Vipers 2	Sega	N.C.
Grandia 2	Game Arts/ESP	N.C.
Harley Davidson L.A. Riders	Sega	N.C.
Hiryu No Ken Tetsuden	Culture Brain	courant 2000
Jojo's Venture	Capcom	fin 99
Kikaioh	Capcom	N.C.
Sega GT	Sega	février 2000
Lost World : Jurassic Pak	Sega	N.C.
Maken X	Atlus Software	novembre 99
Marionette Handler	Micronet	novembre 99
Mercurius Pretty	Nec Avenue	N.C.
Midnight GT	Rage Software	fin 99
Monster Breed	Nec Avenue	fin 99
My Tackman 2	Shouei System	courant 2000
New Horizon 2	Koei	N.C.
Panzer Front	ASCII	fin 99
Rent a Hero N°1	Sega	courant 2000
Romance of the Three Kingdom VI	Koei	N.C.
Sangokushi VI	Koei	N.C.
Seven Mansions	Koei	fin 99
Shangri-La	Marvelous Entertainment	fin 99
Slave Zero	Accolade	fin 99
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	N.C.
Rainbow Cotton	Success	décembre 99
Spike Out	Sega	N.C.
Super GT (SCUD Race)	Sega	N.C.
Super Producer	Hudson Soft	7 novembre 99
Tech Romancer	Capcom	N.C.
Under Cover	Sega	fin 99
Virtua Striker 2000	Sega	fin 99
Virtual On : Oratorio Tangram	Sega	N.C.
Zombie Revenge	Sega	oct. 99

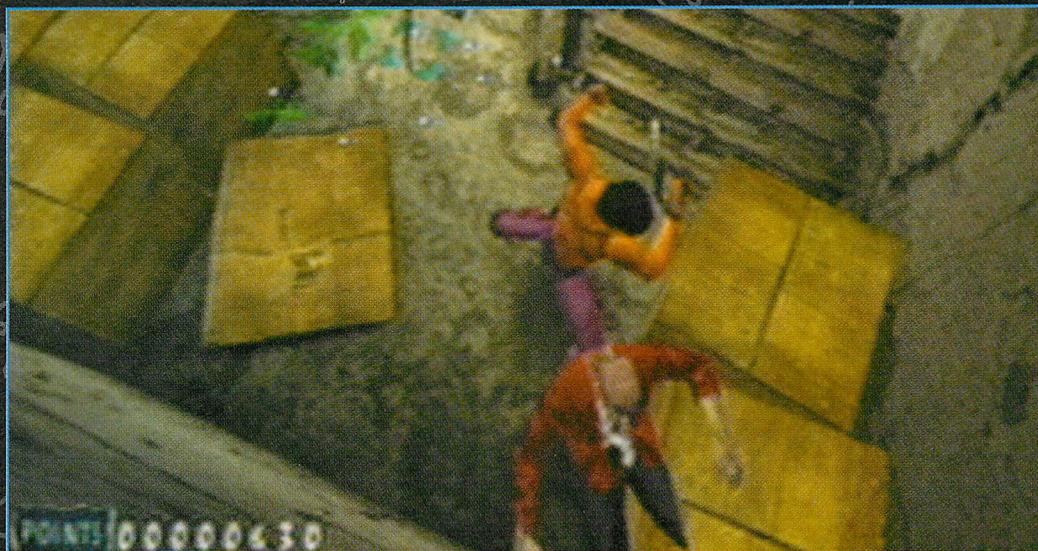


WORK IN PROGRESS



Zombie Revenge

Surfant littéralement sur la vague actuelle des Survival Horror comme les Resident Evil de Capcom ou le Silent Hill de Konami, *Zombie Revenge* reprend l'ambiance morbide de ces merveilles en l'intégrant dans un jeu de baston au punch indéniable. Sega nous avait déjà fait le coup avec *House of the Dead 1 & 2* dans le domaine des Shooting Games, avec un certain succès. Place au charcutage !



attendu avec une certaine impatience par l'ensemble de la rédaction de Dreamzone. Réutilisant la trame de départ du dernier Resident Evil de Capcom, *Zombie Revenge* place le ou les joueurs en plein cœur d'une ville américaine infestée par une armée de zombies. Leur mission, outre l'obligation de sauver les malheureux survivants de cet indicible carnage, est de découvrir la raison de la venue de ces monstres. D'autres créatures sournoises et vicieuses (un peu comme El Tuco !) tenteront de les empêcher d'atteindre leur but. Certains habitants pourront aussi leur fournir une aide très précieuse (comme une disquette informatique !) pour progresser efficacement à travers la douzaine de niveaux qui composent le jeu. Pour affronter tous ces monstres, nos trois héros disposent d'une artillerie à faire pâlir le Schwarzy de Terminator 2. Du fusil à pompe à la mitrailleuse lourde, en passant par un chapelet de grenades ou un lance-flammes, vous ne manquerez de rien lors de vos expéditions punitives. Ce n'est pas tout puisque comme dans tout

DÉVELOPPEUR : SEGA

ÉDITEUR : SEGA

GENRE : BEAT'EM ALL

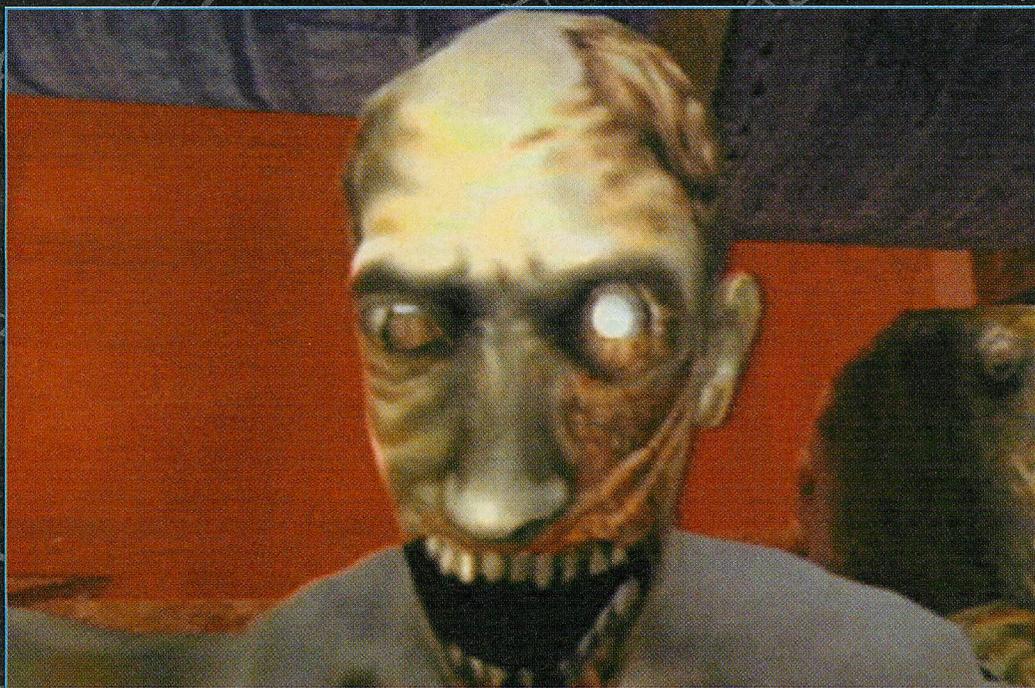
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 99 (EURO)



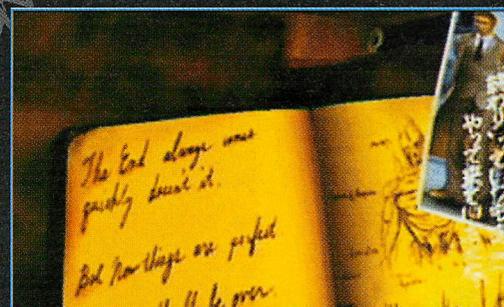
Développé en Arcade sur carte Naomi, il paraissait normal qu'une conversion rapide soit effectuée de ce fameux *Zombie Revenge*. Et croyez-moi, après un *Dynamite Cop* bien trop court et un *Soul Fighter* vraiment basique, on peut dire que ce titre était

FAUT QU'ÇA GICLE !

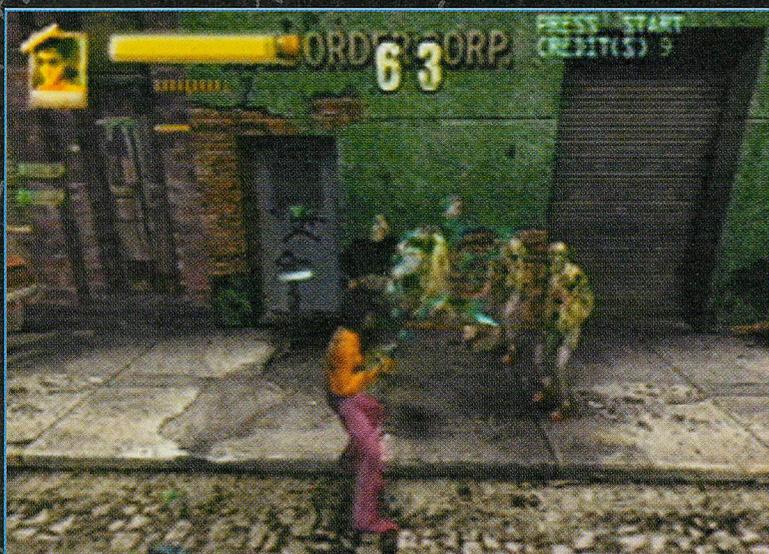
S'il y a une chose que l'on attend d'un jeu mettant en scène des monstres et des zombies, c'est bien un maximum d'hémoglobine ! Malheureusement, *Zombie Revège* semble suivre le chemin tracé par *House of the Dead 2* avec de magnifiques gerbes vertes à faire pâlir de rage les plus fervents défenseurs des films de G. Romero et S. Raimi. Enfin, ça n'empêche pas nos amis zombies d'exploser en morceaux ! Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.



UN MODE PRACTICE SERA DISPONIBLE, COMME EN ARCADE, POUR COMPRENDRE L'UTILISATION DES DIFFÉRENTS BOUTONS.

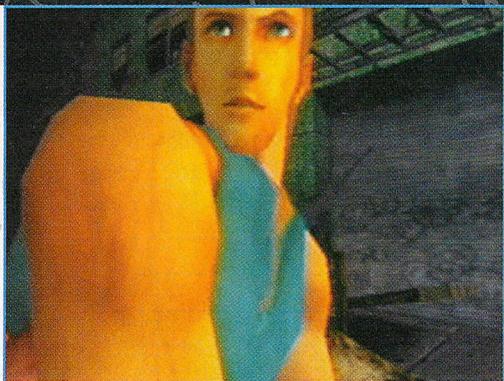


L'INTRODUCTION RAPPELLE UN PEU CELLES DES DEUX ÉPISODES D'HOUSE OF THE DEAD.

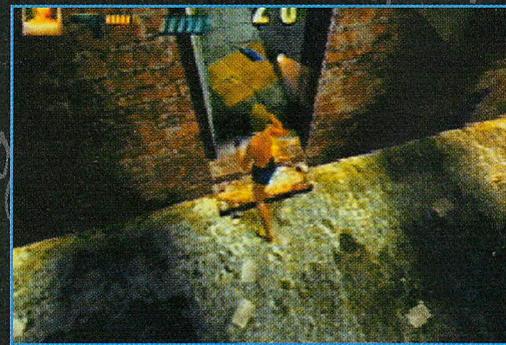


UN VRAI MITRAILLAGE EN RÉGLE SUR CES MALHEUREUX ZOMBIES.

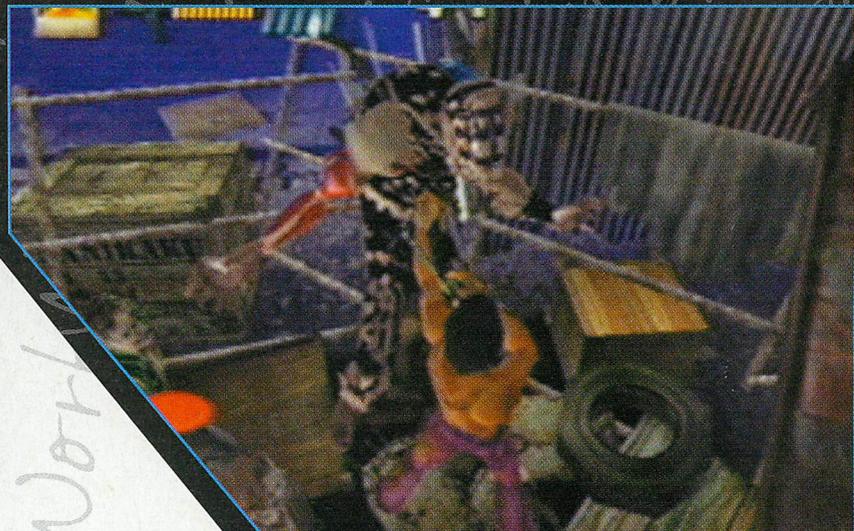
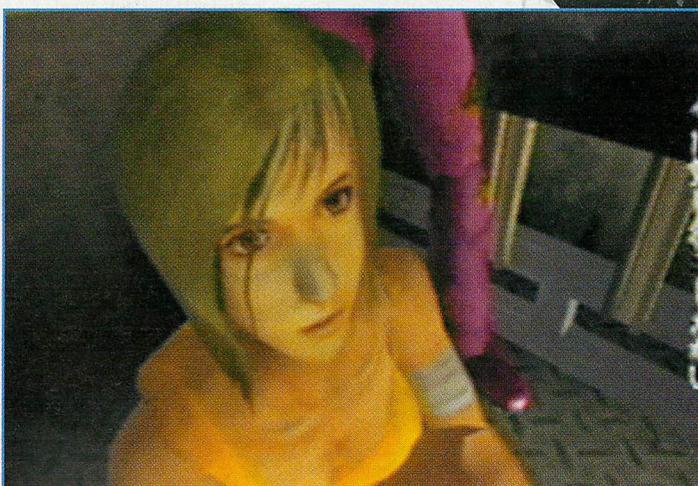
WIP WORK IN PROGRESS



beat'em all qui se respecte, les principaux combats s'effectuent à mains nues. Et là, c'est du délire ! Les Enchaînements de coups de poing et les coups de pied acrobatiques crèvent l'écran. Il est bien sûr possible d'achever ses ennemis au sol. Plus fort encore, vous pourrez continuer à tirer ou à frapper lorsque votre adversaire vous projette ou vous empoigne. A noter qu'un système de ciblage permet de tirer avec précision sur ses différents ennemis. Les mauvais joueurs n'auront ainsi plus d'excuse lorsqu'ils perdront. Si le déroulement du jeu se révèle des plus classiques (on avance, on frappe, on avance...), les programmeurs de Zombie Revenge ont inclus la possibilité de choisir un chemin parmi plusieurs à la fin de chaque niveau. De quoi améliorer la durée de vie de l'ensemble. Enfin, tout ça c'est très bien, mais qu'en est-il du jeu en lui-même ? Pour avoir pu y jouer sur deux niveaux complets, je peux vous dire qu'on ne va pas s'ennuyer au mois de décembre. Les graphismes sont vraiment réussis et disposent de décors très détaillés qui rap-

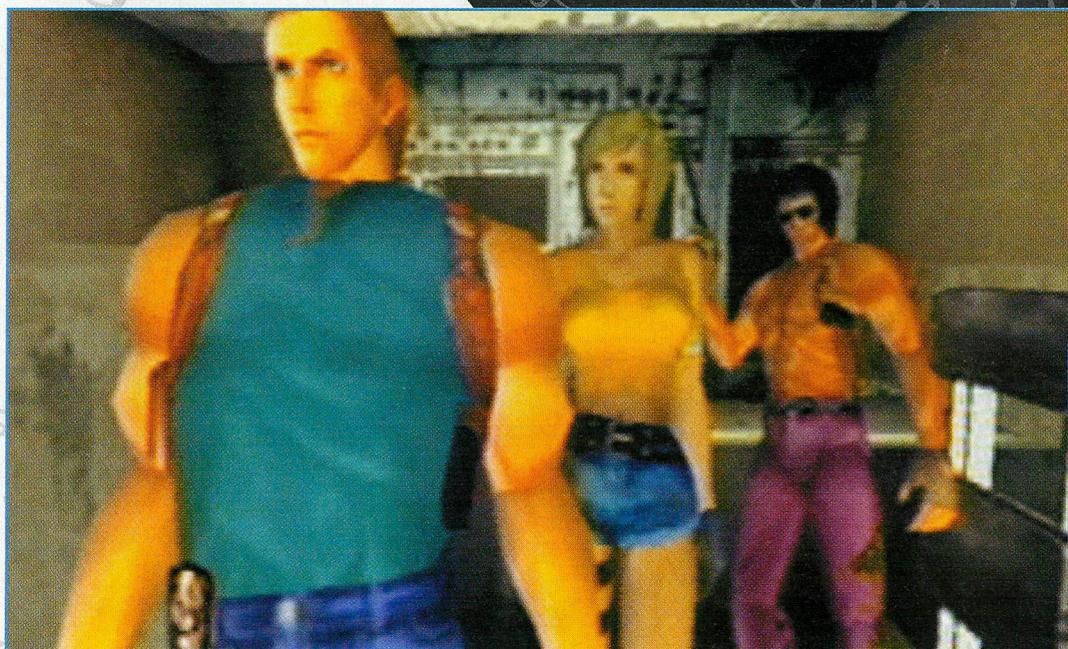


UN SYSTÈME DE CIBLAGE PERMET DE VISER PLUS RAPIDEMENT SES ADVERSAIRES.



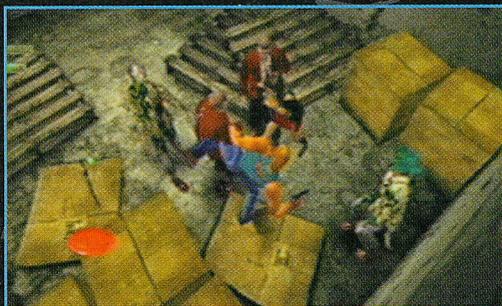
HEROES FOREVER

Indéniablement, les personnages de Zombie Revenge manquent d'originalité. Le plus fun des quatre est un black tout droit sorti des meilleurs épisodes de la série télévisée Shaft (les aventures d'un détective black dans les années 70). Les deux autres auraient pu jouer les seconds rôles dans les trois épisodes de Streets of Rage. Enfin, on est parfois obligé de jouer avec des persos moyens. Ne vous inquiétez pas, ils possèdent suffisamment de mouvements pour être efficaces et pour vous permettre de vaincre des légions entières de zombies. J'ai vraiment hâte de retrouver Chris Redfield dans Resident Evil : Code Veronica !



pellent encore une fois la célèbre série de Survival Horror de Capcom. Les angles de caméra sont placés de manière à casser le côté répétitif de l'action, ce qui n'était pas vraiment le cas dans Dynamite Cop. La 3D est vraiment bien gérée, même si on aurait bien aimé pouvoir faire courir son personnage. Les effets spéciaux sont nombreux et s'avèrent idéals pour appuyer au maximum l'aspect spectaculaire de ce titre. Moi qui regrettais une prise en main un peu lourde de Soul Fighter, j'avoue avoir été agréablement surpris par l'excellente jouabilité de Zombie Revenge. Les coups sortent facilement et la durée de vie est parfaitement dosée. Je ne sais que trop rajouter pour vous faire comprendre combien ce jeu est prometteur et combien le plaisir d'une partie est incroyablement intense. Vivement le mois prochain !

Neo Alex



COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LES ENNEMIS NE MANQUENT PAS. RETROUSSEZ BIEN VOS MÂCHES, ÇA PEUT TACHER !



A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU, VOUS POURREZ CHOISIR ENTRE PLUSIEURS PARCOURS POUR POURSUIVRE LE JEU.



DE TEMPS EN TEMPS, ON FAIT DE JOLIES DÉCOUVERTES !

VIVE LE CLONAGE !

Une chose est certaine, les programmeurs connaissent à fond la série des Resident Evil. La ressemblance entre certains passages de Zombie Revenge et certains passages de Resident Evil 3 est flagrante, pour notre plus grand plaisir ! En fait, au delà d'une certaine opposition de style (l'un est un beat'em all, l'autre un jeu d'aventure), la principale différence entre ces deux merveilles réside dans la couleur du sang. Le jeu de Sega a eu le malheur d'hériter un vert des plus disgracieux. Il serait souhaitable que les programmeurs pensent à intégrer une option permettant de retrouver un rouge sanguin du plus bel effet.



WORK IN PROGRESS



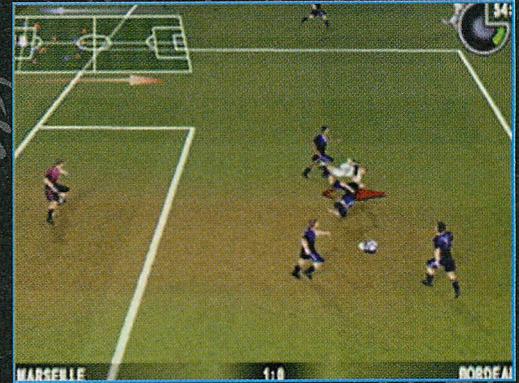
World Wide Soccer 2000

On attendait beaucoup mieux du premier vrai jeu de football de la Dreamcast, surtout quand ce dernier est un épisode de la série des World Wide Soccer. Enfin, il reste à Silicon Dreams quelques semaines pour améliorer l'ensemble. Et nous, nous n'avons plus qu'à croiser les doigts.



LA PLUIE A FAIT SON APPARITION ET LES JOUEURS RISQUENT D'EN ÉPROUVER QUELQUES DIFFICULTÉS SUPPLÉMENTAIRES.

Nombreux sont les fans de la série des mythiques World Wide Soccer qui en attendaient un nouveau volet. Il faut dire que ces derniers avaient marqué la Saturn d'une empreinte indélébile grâce à une jouabilité très instinctive et une débauche d'options digne des meilleurs épisodes de FIFA. Il n'en seront que plus déçus d'apprendre que cette version Dreamcast n'est pas réalisée par une équipe interne de Sega Japon, mais par Silicon Dreams. Ce jeune groupe de programmeurs s'était déjà fait les griffes sur un jeu de foot si



VOILÀ CE QUE PEUT ÊTRE UN VRAI TACKLE !

raté, que j'éviterai d'en citer le nom. Pas très rassurant tout cela ! Pourtant, World Wide Soccer est très complet sur le plan des options. De nombreuses compétitions permettent de s'éclater avec les meilleurs clubs d'une dizaine de pays européens et avec toutes les grandes équipes nationales. Il ne manque plus qu'un mode permettant de créer ses propres joueurs pour que le bonheur soit complet. Malheureusement, on déchanté rapidement lorsque l'on attaque un match. Les graphismes sont loin d'être au point sur cette démo jouable. Si les textures sont parfaitement lisses, elles n'en demeurent pas moins fort simplistes pour une console aussi puissante. Il en va de même pour l'animation qui, bien que détaillée, s'avère lente et dotée d'une sensation d'inertie des plus désagréables. On est bien loin du niveau graphique atteint par International Superstar Soccer sur Nintendo 64. Enfin, cette version étant finalement peu avancée, on peut raisonnablement espérer que tout cela sera corrigé avant la sortie définitive du jeu. Le seul réel point positif de ce titre, c'est la conserva-

DÉVELOPPEUR : SILICON DREAMS

ÉDITEUR : SEGA

GENRE : SPORT

SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 99 (EUR)



L'ARRIVÉE DES ÉQUIPES SUR LE TERRAIN EST DIGNE DE LA COUPE DU MONDE.



C'EST L'HEURE DU TOSS. J'ESPÈRE QUE VOUS ÊTES DU GENRE CHANCEUX !



ENFIN UN PEU D'ACTION

Dribble, reprise de volée acrobatique, centre, tackle dévastateur et tête surpuissante, tous les coups du football sont présents. Les pros du ballon rond vont pouvoir se frotter les mains à l'idée des actions spectaculaires qu'ils seront en mesure de réaliser lors des différentes compétitions. Dans la pratique, on est bien loin des derniers épisodes de FIFA. Les programmeurs ont intérêt à peaufiner leur bébé s'ils veulent réussir à gagner la première marche du podium.

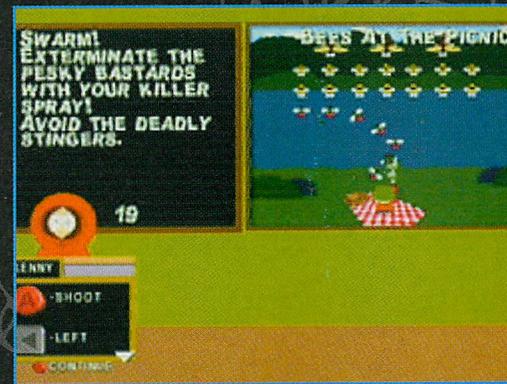
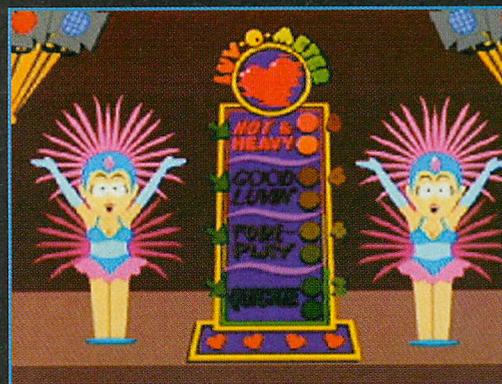
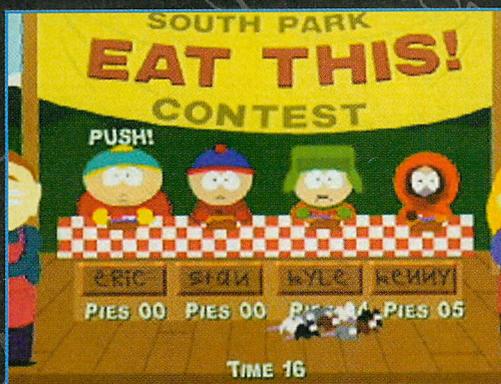


JE SUIS TELLEMENT BON QUE LE GARDIEN S'ENFUIT POUR ÉVITER D'ÊTRE TUÉ PAR MON TIR SURPUISSANT !

tion d'une prise en main qui était le point fort des précédents volets sur Saturn. On met donc très peu de temps à entrer dans la partie et à tenter des actions spectaculaires. Il n'est néanmoins pas sûr que cette qualité suffise à lui permettre de résister au démentiel Virtua Striker 2000 qui devrait débarquer vers la fin de l'année sur Dreamcast. Pour l'heure, World Wide Soccer 2000 semble être un jeu sympa à l'aspect technique très proche du récent UEFA Striker, avec une intelligence artificielle trop défaillante pour oser se hisser au niveau des plus grands du genre. Enfin, nous n'aurons pas tout perdu puisque les programmeurs ont tout de même pensé à laisser les clubs japonais (une première pour un jeu de foot européen !). Il ne reste plus qu'à espérer que Silicon Dreams saura revoir entièrement sa copie et ainsi proposer un jeu de football enfin réussi sur Dreamcast. Rendez-vous dans un prochain numéro de Dreamzone pour un test qui promet d'être saignant !

Neo Alex

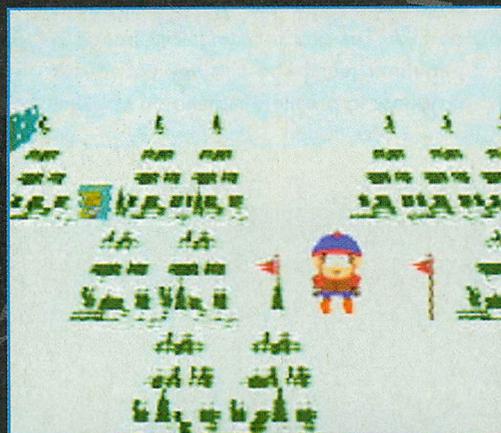
WORK IN PROGRESS



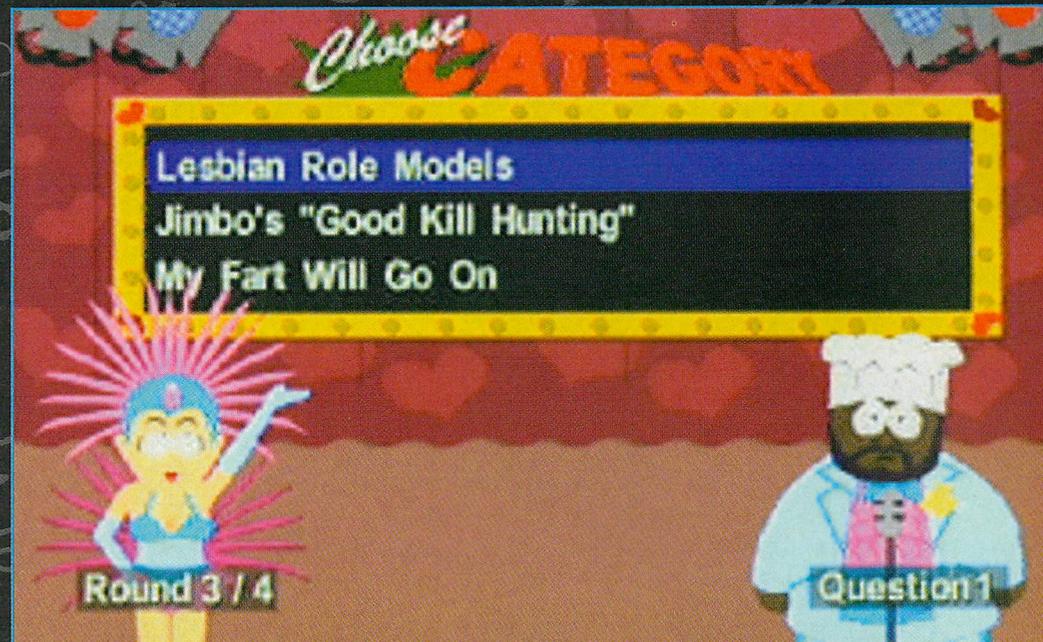
Chef's Luv Shack

South Park, diffusée actuellement en France par Canal +, est une série d'origine américaine. Véritable carton commercial, elle est connue pour être grossière et violente ; elle narre les aventures de quatre gamins à la mentalité aussi délurée que l'esprit de la série. Après une première apparition sur N64 sous la forme d'un Doom-like, voici South Park : Chef's Luv Shack sur Dreamcast !

d'un jeu télévisé présenté par le chef cuisinier, vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté. Cela se traduit simplement par un plus grand nombre de questions et de jeux. Les graphismes sont fidèles à la série ; ils sont sobres et peu détaillés. Que ce soit Cartman, Kyle, Kenny ou Stan, les voix originales (américaines) sont présentes. Vous n'échapperez pas aux vannes tellement présentes dans le D.A. et cela, dès la sélection du personnage. Quelquefois, un événement se produira pour une question ; vous pourrez ainsi miser un nombre de points sur votre réponse. Si vous répondez juste, c'est tout bon ; par contre, si votre réponse est fautive, vous perdrez une quantité de points équi-



Développé par Acclaim - à qui l'on doit les premiers Mortal Kombat- et en attendant NFL Quarterback 2000, South Park est un jeu d'un genre particulier. En effet, il s'agit de répondre à une suite de questions portant sur la série ou sur d'autres thèmes et, de temps en temps, de jouer à des mini-jeux mettant en scène les quatre mômes. Sous la forme



DÉVELOPPEUR : ACCLAIM

ÉDITEUR : ACCLAIM

GENRE : MULTI-ÉPREUVES

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99 (EUR)

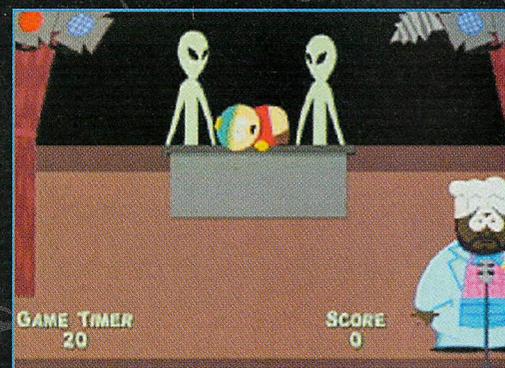
VIVE LE BON GOÛT...



CHRISTIAN MORIN ET ANNIE PUJOL ONT BIEN CHANGÉ...

valente au chiffre misé. Une roue de la fortune fera également son apparition ainsi qu'une épreuve de vitesse contre des aliens. Attention,

ne confondez pas avec les mini-jeux. Jetez un coup d'oeil à l'encadré pour ces derniers. Je vous préviens tout de suite, il faudra jouer à

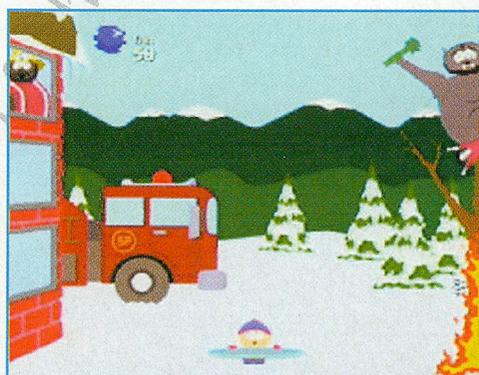
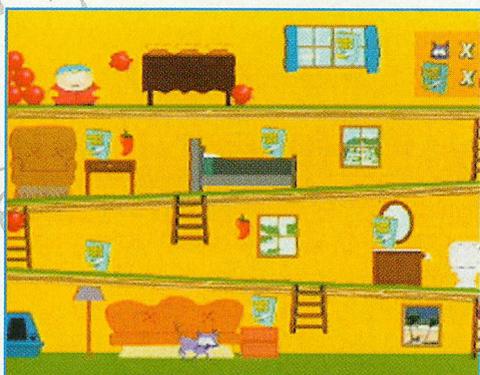
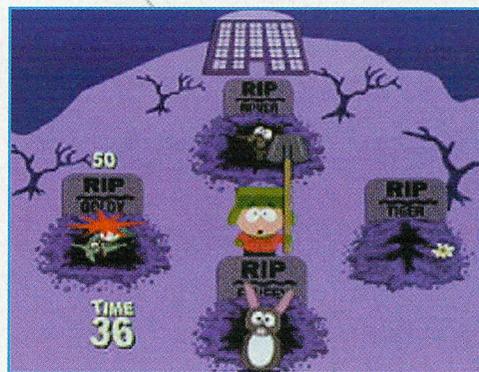
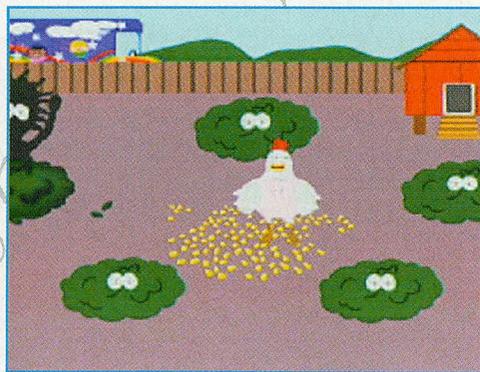


SCULLY, À L'AIDE !



LES MINI-JEUX

Entrecoupant les séries de questions, ces jeux ont le mérite de briser quelque peu la monotonie permanente du soft. Parmi des remakes d'Asteroids, Paperboy et autres Galaga, vous tenterez d'éteindre un incendie menaçant un ours ou d'échapper à un troupeau d'élans tel Simba dans le Roi Lion. D'un nombre dépassant la dizaine, ces jeux sont courts, techniquement bien conçus, mais ils ne sont guère impressionnants.

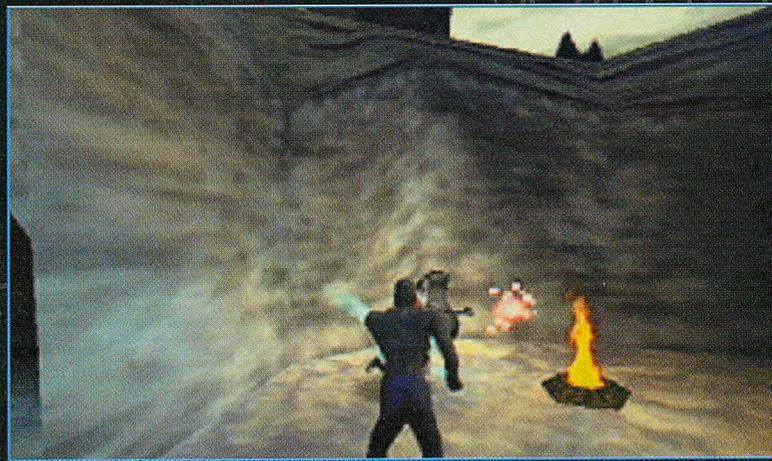


trois, voire à quatre pour que South Park prenne quelque intérêt car tout seul vous gagnez automatiquement, étant donné que vous êtes le seul participant ; or, le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points parmi tous les joueurs. La version que j'ai testée était américaine. Sachant que l'argot est à l'honneur, une traduction française sera la bienvenue, voire indispensable pour comprendre à fond l'esprit du jeu. Espérons que cela sera effectué pour la sortie européenne prévue courant novembre. Si tel n'est pas le cas, à moins d'être polyglotte, vous ne comprendrez pas tout et le paddle d'une main et l'Harraps dans l'autre, c'est pas folichon... Bien que le jeu n'ait pas, à priori, de lacunes techniques et qu'il puisse éventuellement intéresser les fans, je doute que vous vous précipitez dessus dès la sortie : attendons le lancement officiel pour donner un avis définitif ; mais je pense qu'un jeu d'aventure aurait été une meilleure utilisation de la licence.

Seba



PAS DE PROBLÈME, CE SONT BIEN DES GRAPHISMES À LA SOUTH PARK.

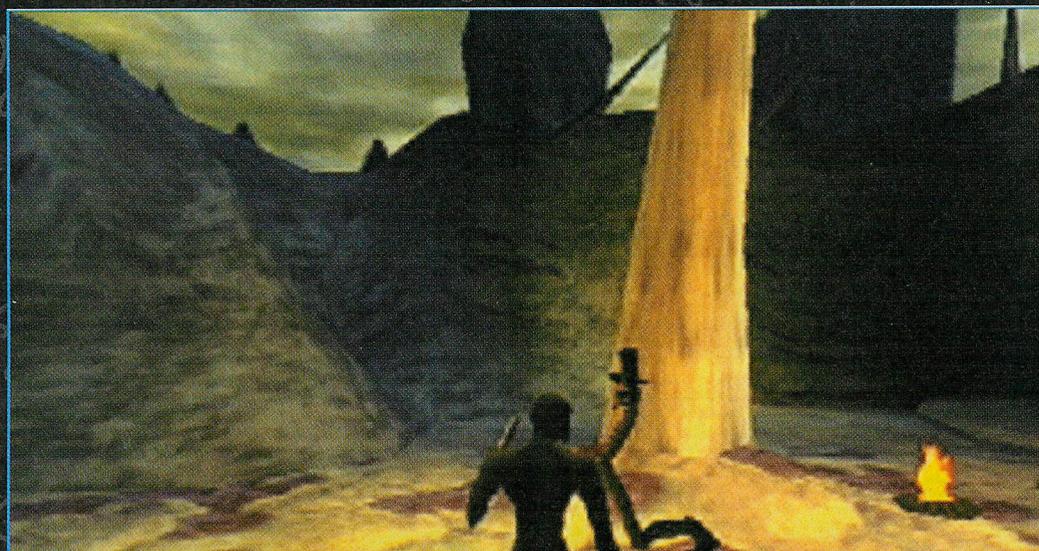


Shadow Man

Les jeux gore font recette en ce moment ! Ce ne sont ni Capcom avec son Resident Evil 3 et son Dino Crisis, ni Konami avec son Silent Hill qui me diront le contraire. Depuis le jour où Acclaim a annoncé la conversion de son excellent Shadow Man sur Dreamcast, j'espère secrètement que l'éditeur sera capable d'utiliser toute la puissance de la machine pour accentuer l'ambiance glauque de cet univers mortel. Place aux aventures de Mike LeRoy !



L'INVENTAIRE S'AVÈRE BIEN PRATIQUE POUR GÉRER AUTANT D'OBJETS.



DÉVELOPPEUR : IGUANA

ÉDITEUR : ACCLAIM

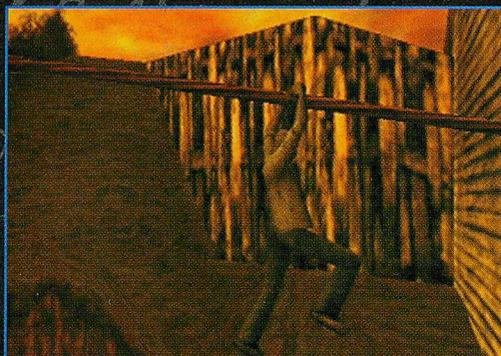
GENRE : AVENTURE / PLATE-FORME

SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 99 (EURO)



Shadow Man est un jeu d'aventure basé sur un comic book que vous pouvez actuellement découvrir aux éditions Marvel France et qui met en scène un jeune homme assez étrange qu'une prêtresse vaudou a transformé en guerrier mort-vivant. Votre

mission ne sera pas de tout repos puisqu'il vous faudra rien moins qu'empêcher l'Apocalypse prophétisée par Nostradamus. Pour cela, vous disposerez d'une étonnante capacité, celle de pouvoir passer du monde des vivants au monde des morts. Elle ne sera pas de trop pour traverser un univers gigantesque peuplé de monstres sans pitié, de marais infestés de crocodiles au dangereux métro londonien, en passant par un asile qui ferait peur au plus frapadingue des psychiatres. Pour faire face aux zombies et autres monstres tirés tout droit des meilleurs films d'horreur (Candyman, Brain Dead...), Mike LeRoy dispose d'une panoplie d'armes assez complète : fusil à pompe, uzi, pistolet et autres accessoires. De plus, dans le monde des morts, notre aventurier mystérieux possède quelques pouvoirs forts utiles pour éradiquer les forces du mal. Ils vous serviront aussi à débloquent de nouvelles zones de jeu, ce qui vous obligera à retourner en arrière. Comme



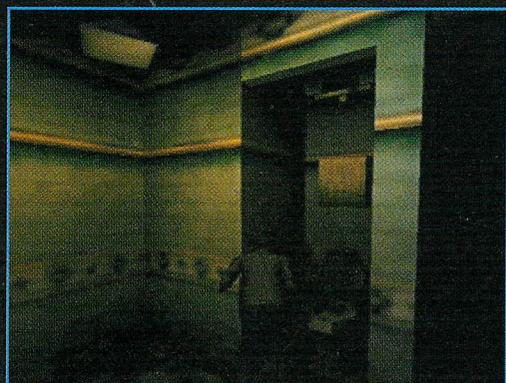
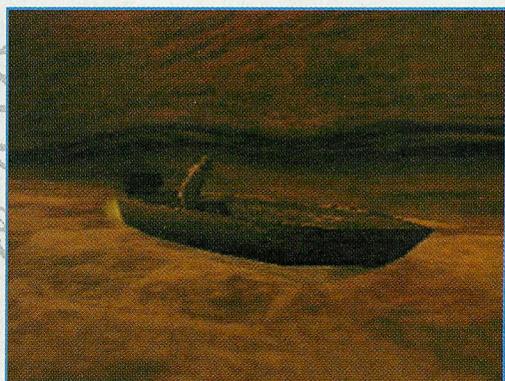
EH OUI, IL PEUT AUSSI GRIMPER À LA CORDE !



VOUS AUREZ ACCÈS À DES INFORMATIONS IMPORTANTES DANS LE LIVRE DES TUEURS EN SÉRIE.

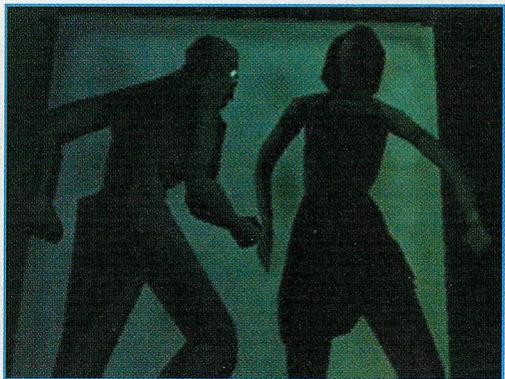


C'EST BIEN CONNU, LORSQUE L'ON SE TROUVE EN PRISON, ON NE RÊVE QUE DE S'ENVOLER !

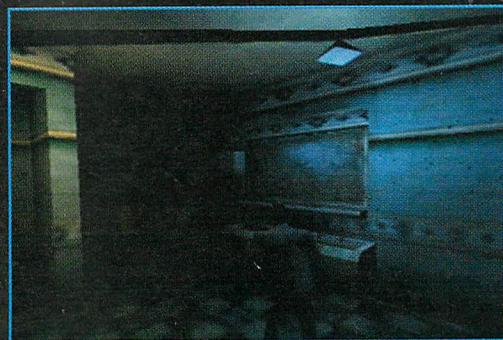
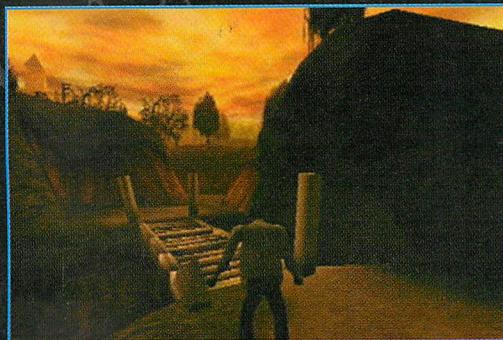


dans Soul Reaver, le mega-hit d'Eidos, il est important de passer souvent d'un monde à l'autre pour trouver son chemin et débloquer de nouveaux passages. Et c'est bien là le principal défaut que l'on pourrait trouver à ce Shadow Man. On a rapidement tendance à se perdre dans l'immensité de ses niveaux. C'est d'autant

plus vrai qu'il vous faudra aussi y découvrir des mécanismes vitaux pour la bonne marche de l'aventure. Heureusement, la version Dreamcast dispose d'un aspect technique nettement supérieur à la pourtant très bonne version N64 (et je ne parlerai pas de celle de la PlayStation !). Alors que le jeu n'est pas encore sorti, je peux déjà vous dire que les graphismes sont sublimes, avec des textures particulièrement fines qui rappellent la version PC. L'animation est encore plus fluide que sur la machine de Nintendo et les mouvements paraissent plus

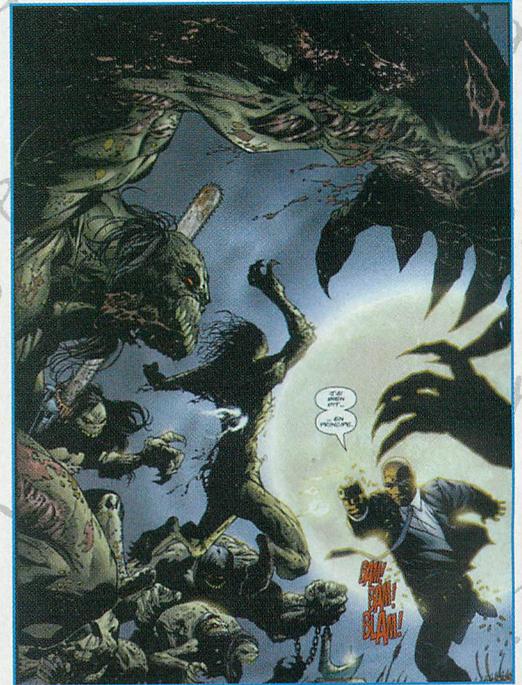


WORK IN PROGRESS



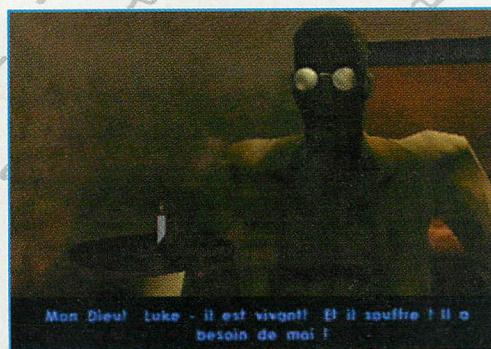
ET LA BANDE DESSINÉE ?

Dans le comic book Shadow Man distribué par Marvel France dans notre pays, le héros a choisi la Nouvelle Orléans pour vivre ses nouvelles aventures. Tout comme Turok, Shadow Man a fait ses premiers pas à la fin des années 90 dans un univers créé par le scénariste Jim Shooter pour le label Valiant. Après maints déboires, ces deux personnages refont surface en 1995 à l'initiative d'Acclaim. Ils ne devront leur survie qu'au succès du premier Turok sur Nintendo 64. Désormais, tous les espoirs sont permis pour les comics tirés des jeux à succès d'Acclaim. Prochain titre : Armorines (à quand une conversion sur Dreamcast ?)



DES TEXTES EN FRANÇAIS

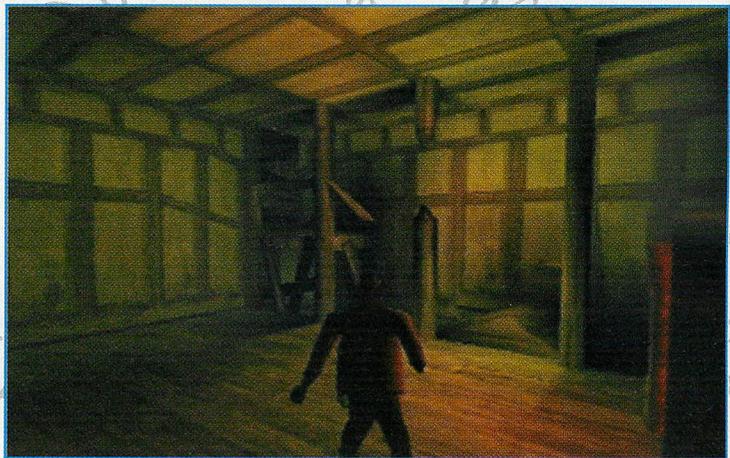
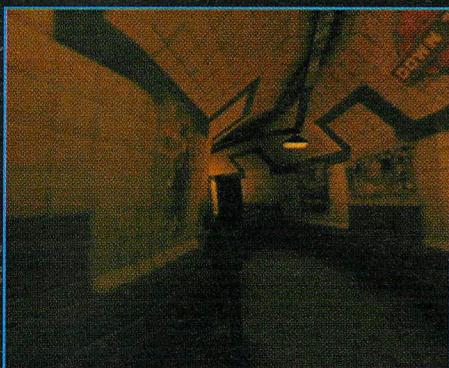
Heureusement, les programmeurs de chez Acclaim ont pensé à intégrer des textes en français pour les pauvres joueurs que la langue de Shakespeare rebute. Si la démo grâce à laquelle nous avons pu jouer nous gratifiait de multiples erreurs d'affichage sur les textes, ces derniers semblaient assez bien écrits. Cela nous changera des dialogues insipides de la merveille de Climax. A signaler : toutes les voix digitalisées du jeu sont elles aussi intégralement en français. Chouette, on se croirait au cinéma !



nuyer dans les mois à venir. Oubliez vos mauvais souvenirs de la période Blue Stinger (la plus belle daube de Climax !) et préparez-vous à plonger au coeur d'une histoire machiavélique où le héros peut courir, nager, grimper, sauter et pousser pour se sortir de situations dignes de l'Enfer. Lorsque vous terminerez le jeu, vous accéderez à plusieurs Debug Modes assez amusants qui prolongent encore plus longtemps l'immersion dans Shadow Man. D'ici la sortie du jeu, Acclaim est tout à fait capable de penser à rajouter des modes de jeu supplémentaires inédits pour la Dreamcast. Il faudra attendre le début du mois de décembre pour se plonger dans l'horreur (et dieu sait si je m'y connais, puisque je dois supporter deux abominations comme Vincent et El Tuco !) de Shadow Man.

Neo Alex

nombreux. En fait, les programmeurs d'Acclaim ont tout fait pour que l'ambiance cale le joueur au fond de son fauteuil pour de nombreuses heures de plaisir et de frissons. Pour parfaire le tout, de nombreuses scènes cinématiques entrecouperont les niveaux pour présenter l'histoire sous un nouveau jour (avec des textes intégralement en français !). Pour avoir eu l'occasion de jouer à une version très avancée de Shadow Man, je peux vous dire que l'on ne va pas s'en-



DES DÉCORS TRÈS RICHES

L'avantage d'un univers comme celui du Shadow Man, c'est qu'il y a un nombre incroyable de décors glauques à souhait. Du bayou de la Louisiane à la vieille maison abandonnée en passant par l'asile et la prison d'état, vous serez dépayés ! Une chose est sûre, les graphismes ont vraiment profité du passage sur Dreamcast en proposant un luxe de détails à faire pâlir de jalousie le malheureux Blue Stinger. Mais prudence, car on a tôt fait de se perdre dans ces niveaux gigantesques où les ennemis sont finalement assez rares.

WORK IN PROGRESS



L'EXEMPLE À NE PAS SUIVRE, SAUF POUR FAIRE LE MALIN DEVANT LES FILLES !

Re-Volt

Après avoir fait un petit tour sur Nintendo 64, les voitures téléguidées de Re-Volt débarquent sur la nouvelle console de Sega, espérant bien se faire une place grâce à son fun. Il vient de toute façon grossir le rang des nombreux jeux de caisses prévues sur Dreamcast. La bataille risque d'être rude pour les petits génies de chez Probe.

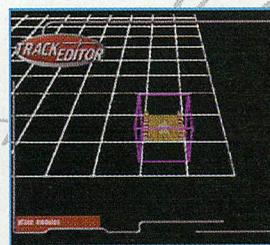
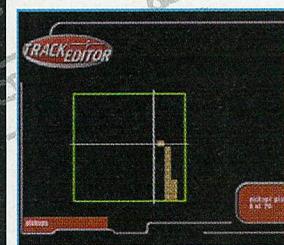
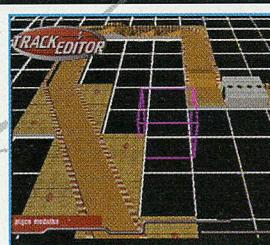
Acclaim nous revient sur Dreamcast avec un Re-Volt qui avait connu un petit succès d'estime sur Nintendo 64. Cette version ne diffère pas vraiment de la précédente, sauf sur le plan technique. La puissance de la Dreamcast a permis aux programmeurs de Probe d'inclure un grand nombre d'effets visuels particulièrement impressionnants comme la transparence, le lens-flare... Cette beauté graphique n'affecte pas le moins du monde la vitesse du jeu, ce qui plaira aux amateurs de courses déjantées. Et

croyez-moi, il vous faudra faire preuve d'adresse pour échapper aux tirs furieux de vos adversaires tout en évitant les multiples pièges, raccourcis, tremplins et autres objets qui parsèment les différents circuits. Et des circuits, Parlons-en, justement ! Vous aurez accès à une quinzaine de tracés dans cinq modes de jeu (Single Race, Championship, Multi-Player...). Vous disposerez d'une dizaine de bolides aux caractéristiques variables. Doté d'une maniabilité non-finalisée, Re-Volt est un jeu assez dur qui demandera un doigté certain aux ramollis du pad. Il sera bien sûr possible de jouer jusqu'à quatre dans des affrontements dignes d'un Mario Kart. Des options, bonus et armes permettront de dynamiser l'ensemble. Rendez-vous le mois prochain pour un test aux petits oignons !

Neo Alex



LES PROGRAMMEURS ONT DE L'HUMOUR PUISQU'ILS ONT INTÉGRÉ UN CIRCUIT PERMETTANT DE VISITER LE TITANIC.



DES CIRCUITS EN PLUS

Pour parfaire la durée de vie de son titre, Acclaim a intégré un sympathique éditeur de circuits permettant de créer ses propres tracés assez facilement. De nombreux éléments sont paramétrables et cela devient rapidement un vrai plaisir de construire son circuit. Une bonne initiative !

DÉVELOPPEUR : ACCLAIM
 ÉDITEUR : PROBE
 GENRE : COURSE AUTOMOBILE
 SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 99 (EUR)



LE COUP FATAL NE DEVRAIT PAS TARDER À ÊTRE PORTÉ.



CERTAINEMENT LA PLUS BELLE ARME DU JEU, ON SE CROIRAIT SUR LE TITANIC EN TRAIN DE LANCER DES FUSÉES DE DÉTRESSE.



LES ARMES DE LA PRÉCÉDENTE VERSION SONT TOUJOURS D'ACTUALITÉ.

Vigilante 8

On va tout de suite dire que nous avons une version non-définitive de Vigilante 8 : 2nd offense pour pouvoir continuer à espérer que la version complète soit franchement meilleure que celle que nous avons. Il y a des améliorations à espérer sur ce nouvel opus. A vous de voir ce qu'il faut en penser. Le principe est toujours le même : vous êtes dans votre bolide et le but est de massacrer tout ce que vous allez rencontrer sur votre chemin.



UNE BIEN BELLE IMAGE DANS UN DÉCOR MAGNIFIQUE, DES EFFORTS RESTENT ENCORE À FAIRE.



La volonté des développeurs de cette série est

d'avoir voulu ressembler à notre ami Mad Max avec ce style d'après-cataclysm nucléaire. Ils n'y parviennent qu'à moitié. Le principe de base est de choisir un type de véhicule selon un choix bien personnel. Ensuite vous optez pour le terrain qui vous servira d'aire de combat. Vous pouvez sélectionner 12 voitures

Second Offense

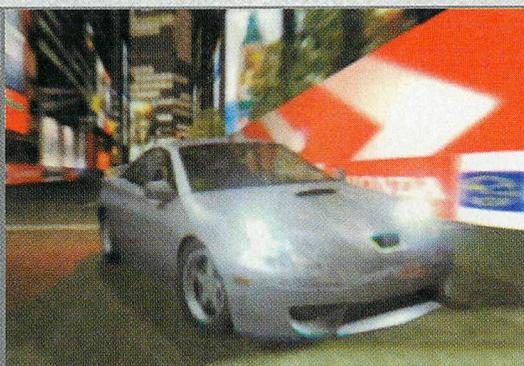
qui ne se ressemblent pas. Elles sont toutes équipées avec des armes qui n'existaient pas dans les précédents volets, vous pourrez choisir aussi parmi de nouvelles options des angles de caméras inédits. Les circuits ressemblent étrangement à ce à quoi nous avons droit sur les autres. Le son de chacun des accessoires a été revu à la hausse. Que ce soient les armes ou les bruits des différents moteurs, l'impression « boîte de conserve vide » est toujours de mise. Nous sommes certains que nos amis d'Activision vont vite fait bien fait nous supprimer les bugs qui envahissent la version que nous avons. Cependant, il y a de l'idée dans le déroulement du jeu, des éléments suffisamment originaux pour maintenir notre intérêt. Vous pourrez en tout cas satisfaire vos envies de destruction dans le mode deux joueurs. Vous avez le choix entre vous allier avec votre partenaire, et le plaisir de vous opposer à lui. La musique est toujours aussi funky. Les personnages qui seront chargés de piloter vos engins sont tout droit sortis des séries B des années 70. (J'ai même pu reconnaître Huggy les bons tuyaux.). La sortie de Vigilante 8 : 2nd Offense est prévue pour les fêtes de fin d'année. Espérons en tout cas que l'arrivée de ce titre sur Dreamcast vaudra un regain d'intérêt pour un jeu qui nous avait déçus sur d'autres supports, et qui mériterait un succès tant l'intention dans le principe est louable.

DÉVELOPPEUR : ACTIVISION
 ÉDITEUR : ACIVISION
 GENRE : SHOOT THEM UP
 SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

PREVIEWS

Shen Mue
 Sega G.T.
 Eternal Arcadia
 Dead or Alive 2
 Crazy Taxi



SPORT

Ready 2 Rumble
 NFL Blitz 2000
 Giant Gram
 Snow Surfers
 NFL Quarterback Club
 2000



COURSE

Hydro Thunder
 TrickStyle
 Speed Devils
 Buggy Heat
 Sega Rally 2



ACTION

Toy Commander
 Air Force Delta
 The House of the
 Dead 2
 Soul Fighter
 Dynamite Cop



BEAT'EM UP

Soul Calibur
 Street Fighter Alpha 3
 Power Stone
 Marvel Vs. Capcom
 King of Fighters'99



Le sommaire des tests

SoulCalibur

P75



P81

Ready 2 Rumble Boxing



Buggy Heat

P98



Snow Surfer

P102

P106

Psychic Force 2012



Street Fighter Alpha 3

P104



P110

Tokyo Highway Challenge



Hydro Thunder

P120



Soul Fighter

P108



P112

Dynamite Cop



NFL Blitz 2000

P116



P114

NFL Quarterback Club 2000



Mortal Kombat Gold

P118



F1 World GP

P86



Let's Make a Pro Soccer Club

P126



P90

Marvel vs Capcom

Power Stone

P93



Black Matrix

P124



+ de 30 000 astuces
PlayStation, Dreamcast, N64,
Saturn, Game boy, Game Gear ...

+ de 2 500 jeux

Des trucs, des astuces, des codes et des conseils pour les jeux sur consoles :

PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, Saturn, Game Boy, Game Gear... et sur Mac et PC.

Questions réponses personnalisées :

- Réponse sous 24 heures maxi, y compris pour les nouveautés et les jeux importés.
- Pour toutes les machines, même les plus anciennes.

mise à jour quotidienne

3815
DES TIPS

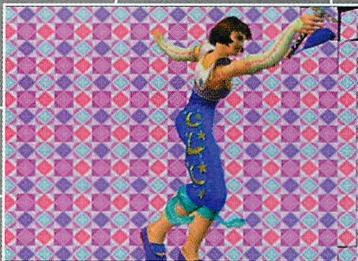
Soul Calibur

On peut dire que la Dreamcast l'attendait, son premier «vrai» grand jeu de baston en 3D ! Virtua Fighter 3th était un peu trop austère pour amuser ceux qui souffrent d'ampoules après dix minutes sur Street Fighter Zero 3. De son côté, Power Stone laissait, malgré son étonnante beauté technique, une petite impression de répétitivité. Rassurez-vous, avec Soul Calibur, la nouvelle console de Sega atteint presque la perfection ludique. A vos sabres !

Fiche Technique

Editeur :	Namco
Concepteur :	Namco
Type :	Beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	Oui
Sortie prévue :	novembre





HOULÀ, C'EST UNE VÉRITABLE MISE EN ORBITE !



«En un temps où la magie et l'acier se partageaient la domination du monde, quelques combattants au talent exceptionnel partaient en quête de deux épées maléfiques dont la puissance pourrait asservir n'importe quel peuple. De cette lutte sans pitié pour le pouvoir suprême naîtrait sans doute le guerrier le plus puissant de tout l'univers et son nom s'en retrouverait gravé dans la légende de Soul Calibur.» C'est ainsi que l'on pourrait résumer le scénario du plus grand jeu de baston jamais sorti sur console (tout au moins, au cours de ce mil-

lénaire !). Nous ne vous cachons pas plus longtemps, toute la rédaction est tombée littéralement amoureuse de ce fameux Soul Calibur. Super Fred vous l'avait largement prouvé lors du test sur 19 pages de la version japonaise. Aujourd'hui, cette pure bombe débarque enfin officiellement dans l'hexagone. Et c'est généralement à ce moment-là que l'on repense à la conversion européenne désastreuse de Virtua Fighter 3tb avec ses bandes noires, son animation poussive et ses personnages écrasés. Pourtant, Soul Calibur est bien une date importante dans l'histoire de la Dreamcast puisqu'il est le premier titre développé par Namco (les Ace Combat, les Tekken...) sur la nouvelle console de Sega.

Une prouesse technologique

Au delà de l'intérêt, de la jouabilité ou du style de combat employé, ce qui frappe en premier lieu avec Soul Calibur, c'est son incroyable beauté. La perfection technique n'est pas loin puisque jamais aucun beat'em up n'avait jamais atteint un tel



ENCORE UN QUI SE PREND POUR VAN DAMME !



niveau de qualité dans les graphismes ou l'animation. Les personnages semblent presque humains, avec un grand luxe de détails dans la 3D et des mouvements d'une fluidité presque naturelle. Il en ressort des combats d'une grâce et d'une puissance dignes des meilleurs films de samouraïs et de Kung Fu. La possibilité de tourner autour de son adversaire et de se déplacer librement à la manière d'un Tobal 2 (en un peu moins bien !) accentue cette impression de chef-d'œuvre. C'est une véritable claque à tous ceux qui pensaient que la Dreamcast connaîtrait une carrière semblable à celle de la Saturn. Les programmeurs ont pensé à tout, des mèches de cheveux qui bougent avec le vent aux ombres parfaitement restituées, en passant par un étonnant jeu de lumières. Il ne manquait plus que



SOPHTIA PRÉPARE UNE SOUL CHARGE QUI RISQUE DE FAIRE MAL.

de superbes musiques à la puissance aussi évocatrice que celles de «Conan le barbare» pour parfaire l'ensemble. Dieu, que c'est beau !

Plus complet, tu meurs !

Lorsque l'on arrive au menu principal, on ne peut pas s'empêcher d'être impressionné par le nombre de modes différents dont on dispose pour s'amuser. Au delà du simple mode Arcade qui permet de débloquer 9 personnages cachés, vous avez accès à un mode Mission Battle qui ressemble beaucoup à l'Edge Master



AVIS

Soul Calibur est incontestablement le meilleur jeu de baston tous supports confondus. Il justifie à lui seul l'achat d'une Dreamcast, alors inutile de tergiverser dans tous les sens : si vous ne devez acheter qu'un seul jeu, c'est celui là !

El tucó

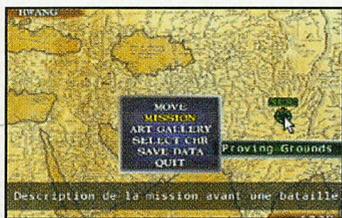


VOILÀ CE QUE L'ON APPELLE SE PÂMER D'AMOUR !

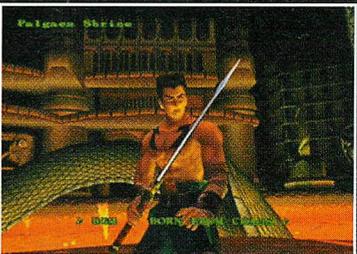


Vous avez une mission

Les plus anciens (et ceux qui possèdent une PlayStation !) se souviennent sûrement du mode Edge Master de Soul Blade. Dans ce second épisode, on retrouve un mode de jeu similaire, le Mission Battle. Il s'agira ici de remplir correctement certaines épreuves, comme faire le tour de son adversaire ou le vaincre avec un coup imparable. Chaque réussite vous gratifiera d'un nombre de points substantiel permettant d'augmenter sa puissance au fur et à mesure. En fait, malgré la présence du fameux Edge Master (un personnage caché qui possède toutes les techniques du jeu), on est bien loin de l'aspect aventure proposé par le mode de jeu similaire de Soul Blade. Dommage !



EH BIEN, SIEGFRIED EST VRAIMENT VERT DE RAGE !



AVIS

Magnifique, grandiose, exceptionnel ! Les superlatifs manquent pour décrire Soul Calibur. Ruez-vous dessus, vous ne le regretterez pas. Que ce soit pour les graphismes, la maniabilité ou l'intérêt, c'est le summum, l'apogée virtuelle, l'Eldorado. Tout simplement le meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche qui soit.

Seba

«SoulCalibur est bien une date importante dans l'histoire de la Dreamcast puisqu'il est le premier titre développé par Namco (les Ace Combat, les Tekken...) sur la nouvelle console de Sega.»

Mode du Soul Edge de la PlayStation. Pour les fanatiques des King of Fighters, Namco a pensé à intégrer un mode Team Battle assez fun. Ce n'est pas tout, puisque les cinglés du pad pourront toujours s'exercer les articulations sur le mode Time Attack et le mode Survival qui exigeront une maîtrise digne des plus grands champions d'arts martiaux. Enfin, les joueurs ayant les doigts un peu fragiles apprécieront la présence d'un Museum pour visionner les katas (enchaînements de mouvements chorégraphiés) des différents personnages

et plusieurs vidéos permettant de découvrir leurs meilleurs coups. Vous allez en passer du temps sur Soul Calibur !

Le bonheur est TOTAL

Pour que l'éclate soit totale sur votre Dreamcast européenne toute neuve (vous êtes vraiment des privilégiés !), il ne manquait plus qu'une conversion parfaite. Et, ils l'ont fait ! L'animation est aussi rapide que sur la version japonaise, aucune bande noire ne vient gâcher la beauté des graphismes et tous les modes de jeu



UNE SÉRIE D'ESQUIVES QUI RESEMBLE VAGUEMENT À UN PAS DE DANSE.



MITSURUGI SE PRÉPARE À PLACER UN COUP IMPARABLE.

Les joies du français (bis)

Décidément, on est vraiment gâtés sur Dreamcast avec les traductions ! Il suffit de lire les textes des petites séquences de fin pour être dégoûté de la langue de Molière. Bien que la traduction ne soit pas foncièrement mauvaise, les termes employés frisent le ridicule et détonent sérieusement face aux joutes homériques du jeu. Signalons que la version française nous gratifie aussi de traductions pour les phrases de fin de combat. Et elles sont encore pires ! Je crois que les éditeurs devraient faire un sérieux effort sur ce plan pour pouvoir accrocher les joueurs les plus âgés qui se sentent lésés par ce français bancal proposé par certains jeux.



sont présents avec une traduction française intégrale (dommage que cette dernière ne soit pas meilleure !). Il n'y a donc aucune raison pour vous empêcher de vous ruer sur votre revendeur préféré pour lui acheter un exemplaire d'un des cinq meilleurs jeux jamais sortis sur console depuis leur création. Indispensable !

Neo Alex



20

Graphismes

Difficile de faire mieux dans ce domaine. Le genre de jeu qui fait vendre des consoles en repoussant les limites de la Dreamcast. Que ceux qui veulent attendre la PlayStation 2 viennent l'essayer, ils m'en diront des nouvelles !

20

Animation

Rarement un jeu de combat aura atteint un tel niveau de perfection avec une fluidité de mouvements digne des meilleurs films d'arts martiaux. Ne cherchez pas, il n'y a pas mieux !

18

Son

Les mélodies sont divines et collent parfaitement à l'ambiance heroïc-fantasy de l'ensemble. On dirait du Square Soft (les amateurs de RPG apprécieront !). Les bruitages sont percutants et apportent encore plus de punch à un titre qui n'en avait finalement pas besoin.

18

Jouabilité

Malgré le petit temps d'adaptation nécessaire à tout jeu de combat (merci pour les crampes !), on ne met que peu de temps à maîtriser différents coups spectaculaires tout droit sortis du Ninja Scroll de Kawajiri. A vos manettes !

17

Intérêt

Si le mode Mission Battle apparaît assez limité, on ne peut pas dire que Soul Calibur soit court pour autant. Les différents modes de jeu vous occuperont un moment, histoire de débloquer tous les persos et les décors cachés. A deux, la durée de vie semble presque infinie.

En Conclusion

Super fred l'avoit déjà précisé dans son test import, Soul Calibur est une merveille qui mériterait la note suprême. Mais comme nous n'en sommes qu'au début de la carrière de la Dreamcast, on peut raisonnablement penser que le meilleur est encore à venir ! Un titre indispensable.

98 %

POUR UNE INFORMATION SANS DESINFORMATION

**NOUVELLE
FORMULE
TOUJOURS 150 PAGES
30F SEULEMENT**

SOLUCE COMPLETE DE STAR WARS LA MENACE FANTÔME

L'actualité, les tips et soluces PlayStation Dreamcast et N64

Consoles News

n°38 - Novembre 1999 - 30 F



Star Wars
La soluce complète



Final Fantasy 8
Le mythe enfin en français

Avant-première
Legend Of Dragoon, Tomorrow Never Dies, Parasite Eve 2, Zombie Revenge, Munch's Odissey, Shin Ridge Racer, X Fire, Deadly Pursuit, GP 500, Kiss Psycho Circus : Nightmare Child, Eternal Ring, Amorines et le nouveau Resident Evil...

52 tests



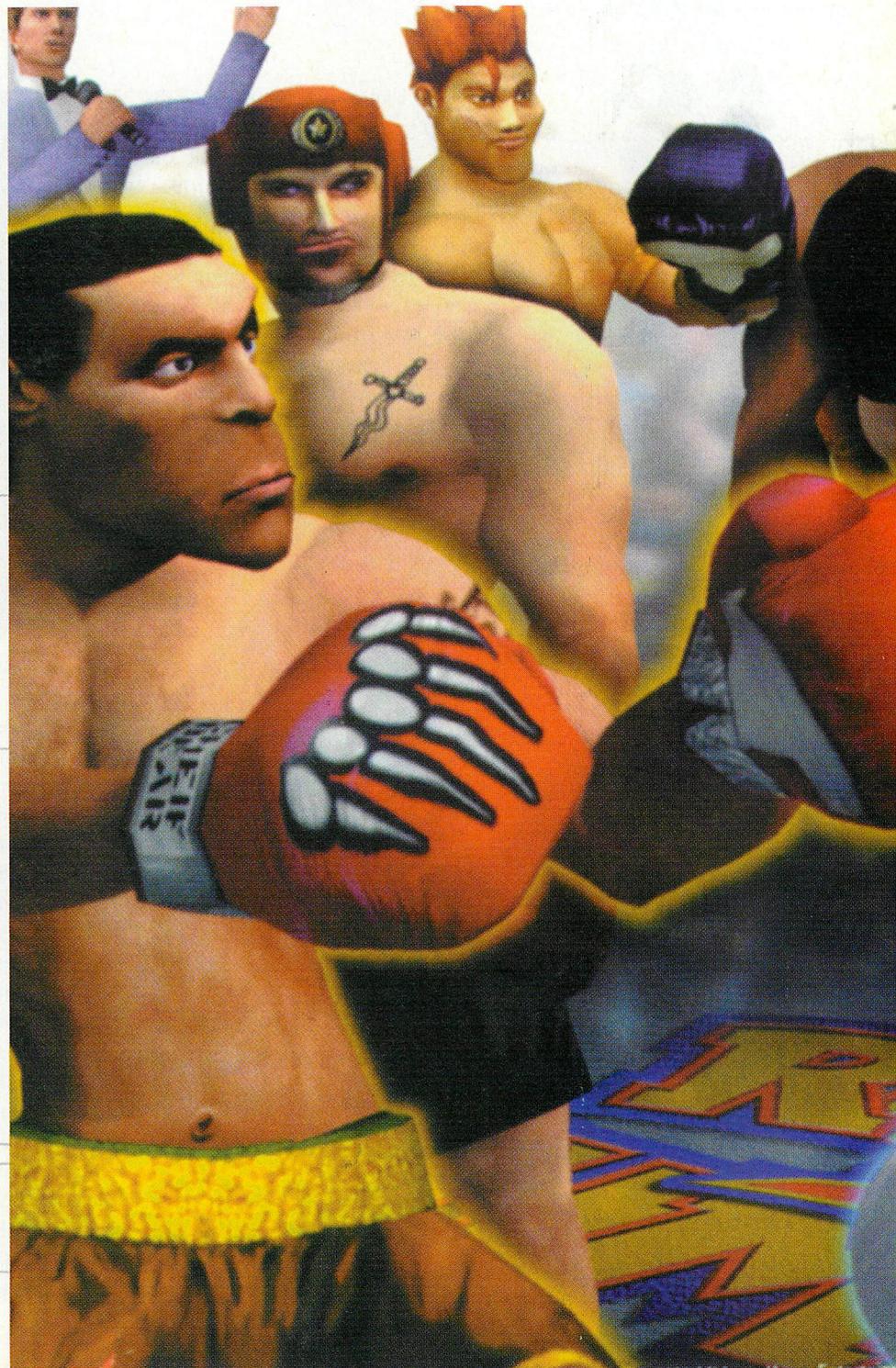
Canada 8,95 \$, Belgique 30 F

EN VENTE ACTUELLEMENT

Ready 2

Rumble Boxing

Certes, notre test a mis du temps à venir, mais avant de vous vanter les mérites de ce titre fabuleux, nous voulions être bien certains de la teneur de nos propos. Il est trop facile de s'enthousiasmer pour un jeu qui au départ a l'air extraordinaire et qui s'avère déplorable par la suite. J'appellerai ce syndrome le "Tomb Raider 3". C'est donc pour vous éviter une déconvenue que nous avons voulu prendre notre temps. C'est enfin fait, à vous maintenant de vous forger votre opinion.



Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Midway
Type :	Sport
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Europe

TESTS



VOUS POUVEZ AUSSI ÊTRE DÉCLARÉ PERDANT AVANT LA LIMITE LORSQUE L'ARBITRE AURA COMPTÉ JUSQU'À 10 ET QUE VOUS N'AVEZ PAS REPRIS LE COMBAT. C'EST LE K O.



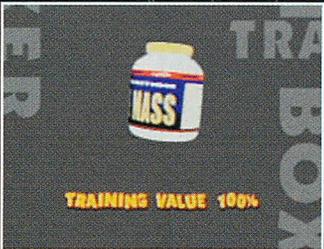
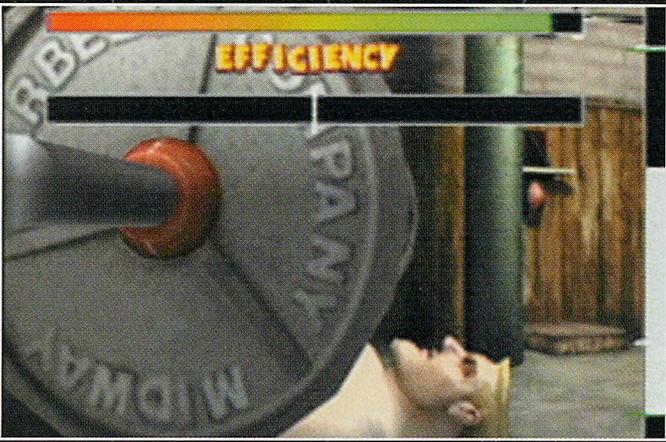
LE RUMBLE SE DÉCLENCHE (LES GANTS ILLUMINÉS) LORSQUE VOUS PASSEZ SIX GROS COUPS. IL PERMET PENDANT UN COURT INSTANT DE POUVOIR ENCHAÎNER DES COMBOS SANS QUE VOTRE BARRE DE " SOUFFLE " NE SOIT ENTAMÉE.



L'intro est simple et efficace : elle vous plonge directement dans le vif du sujet. On ne s'attarde pas sur des éléments superflus, de la boxe, rien que de la boxe. C'est tout me direz-vous ? Eh bien ne dit-on pas que les meilleurs idées sont les plus courtes ? Ready 2 Rumble est l'exemple même d'un concept simple mais qui est alimenté d'innovations toutes plus intéressantes les unes que les autres. On retrouve tous les coups en

Entraînement

C'est l'occasion pour vous de vous façonner un personnage à votre convenance. A vous de décider ce qu'il faudra développer chez lui pour le mettre le plus en phase possible avec votre style de jeu. Sachant qu'il n'est pas nécessaire d'atteindre 100% dans toutes les caractéristiques pour avoir un joueur intéressant.



rapport avec la boxe anglaise, crochet, direct, uppercut et les coups au foie. Les esquives font aussi partie du titre. Ce n'est en aucun cas une simulation du Noble Art, celui-ci est la base du titre, mais il est développé de manière ludique. Tout est exagéré dans ready 2 Rumble, la puissance des coups, la résistance de chacun des personnages et le bruit des impacts des gants sur la chair. Ces intentions sont délibérées, on est là pour s'éclater. Il y a 17 personnages tous originaux, tant dans leur look que dans leur manière de mener un round. Cela va du freluquet avec les jambes en cerceaux, bâti comme une tringle à rideaux, coiffé comme un dessous de bras qui sort d'une machine à laver (vous aurez reconnu Vincent

C'EST IMPRESSIONNANT DE VOIR LES YEUX DE VOS ADVERSAIRES VIRER AU NOIR AU FUR ET À MESURE.

AVIS

Les jeux de boxe ne m'ont jamais vraiment passionné... jusqu'à ce que je découvre R2R. Le titre de Midway est incontestablement une réussite sur tous les plans. Beau, rapide, fun, il possède toutes les caractéristiques d'un must. Si bien que je le classe en second, après Soul Calibur, dans le classement des meilleurs jeux de baston.

Vincent

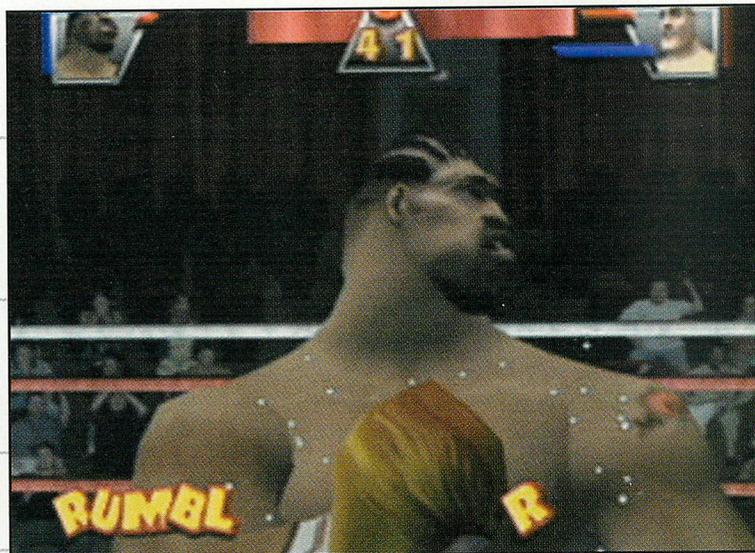
à la grande brute épaisse qui n'a que les muscles ou la graisse, qui mettrait Schwarzie sur orbite rien qu'en éternuant (bien sûr, vous n'avez pas reconnu Alex).

Un jeu MLF

Entre ces deux extrêmes, vous avez deux persos qui sont des femmes et des hommes dans des catégories que nous admettrons comme moyennes. La technique de combat ne varie pas tellement, soit c'est la finesse et la rapidité des enchaînements qui vous convient, soit c'est le bourrage de pif pur et

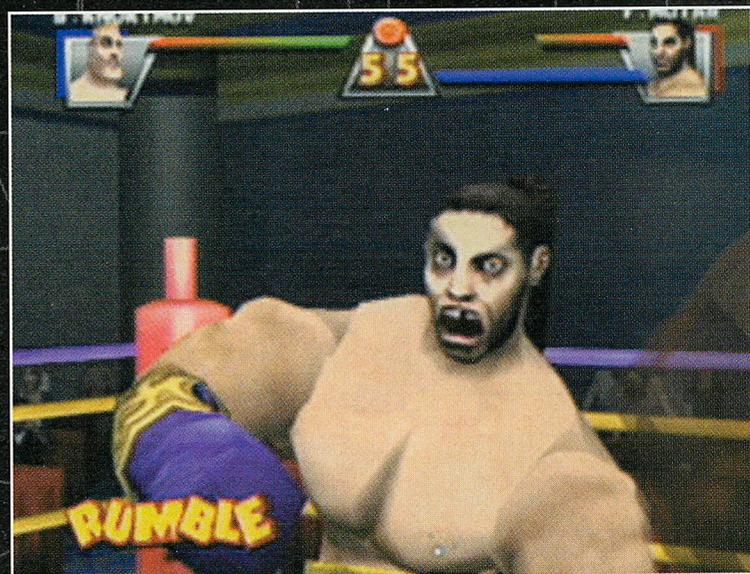
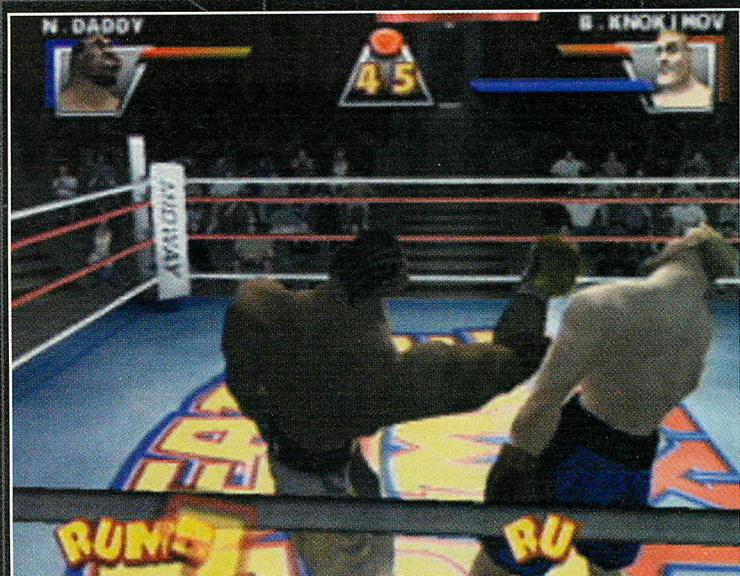
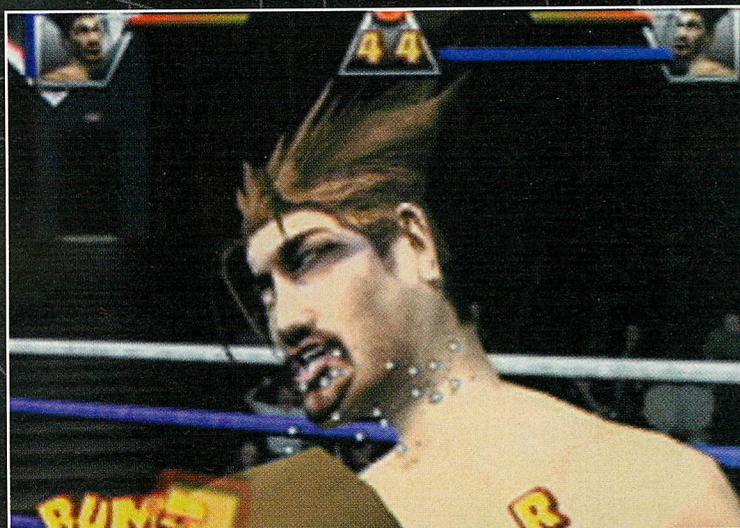


simple qui remporte votre suffrage. Le mode Arcade est fait pour affronter l'ordinateur en compétition, ce qui vous permet, une fois que vous aurez remporté tous les combats, de pouvoir combattre avec le premier boss. Soit d'affronter un autre joueur. Mais votre intérêt se portera plutôt sur le mode championnat, qui est nettement plus intéressant que le mode arcade. Au départ le Boxeur que vous aurez choisi n'aura à sa disposition que les coups de base et sa forme est minimum. Votre but sera de façonner et d'organiser son entraînement afin qu'il devienne Champion. Pour cela, vous pourrez opter pour la stratégie de votre choix. Il faut savoir que pour pouvoir l'entraîner il faudra d'abord réunir suffisamment d'argent. Le mode combat pour le prix est là pour ça : vous pariez sur un combat (vous ne pouvez évidem-



LA SUEUR EST UN DÉTAIL QUI AJOUTE AU RÉALISME DE L'IMPACT DES COUPS SUR VOTRE SOUFFRE-DOULEUR D'EN FACE.

ment que parier sur vous-même) si vous gagnez vous pouvez décider soit de garder l'argent soit de l'accumuler pour vous payer des équipements plus chers.



Les actions

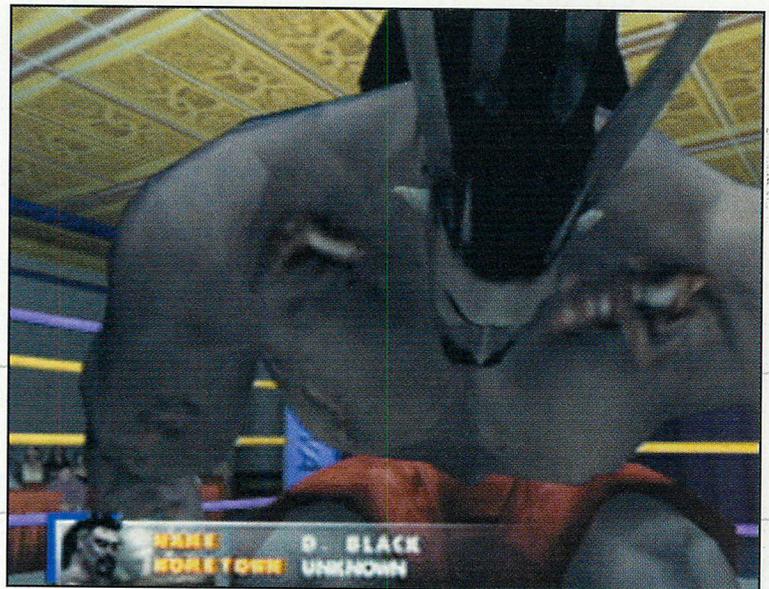
Les actions sont vraiment le point fort du titre. Vous pouvez enchaîner les coups et frissonner à chaque fois qu'ils atteignent l'adversaire. Même lorsque vous ratez un coup, l'impression de puissance est telle que vous pouvez presque ressentir le couperet qui n'est pas passé loin.

S'entraîner pour gagner

Chaque entraînement a sa spécificité, son prix et développe une caractéristique bien particulière de votre boxeur. La force, la dextérité et sa résistance sont les trois points que vous pouvez améliorer en salle de gym. La dernière est l'expérience qui s'acquiert au cours des combats seulement. A vous de vous faire un perso qui convient à votre style de jeu. Le but final étant de pouvoir disputer toujours dans le mode championnat des combats pour le titre, et accéder au rang de champion avec chacun des personnages disponibles et affronter le boss ultime. Rien que ces championnats

vous tiendront en haleine pendant un moment, mais ce qui fait de Ready 2 Rumble un excellent titre, c'est le mode deux joueurs, qui est plus qu'efficace. Impossible de ne pas se laisser griser par ces enchaînements endiablés, ses persos funs, les marques des coups qui apparaissent en temps réel au cours de la partie et une sérieuse envie de toujours prolonger ces parties plus longtemps et plus loin. Le fun, rien que le fun.

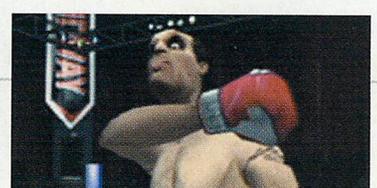
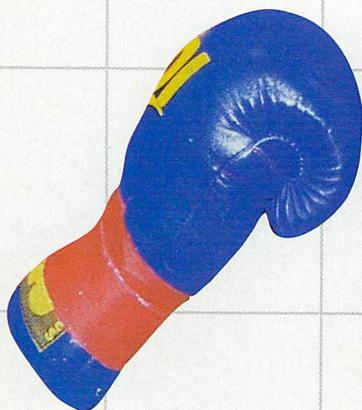
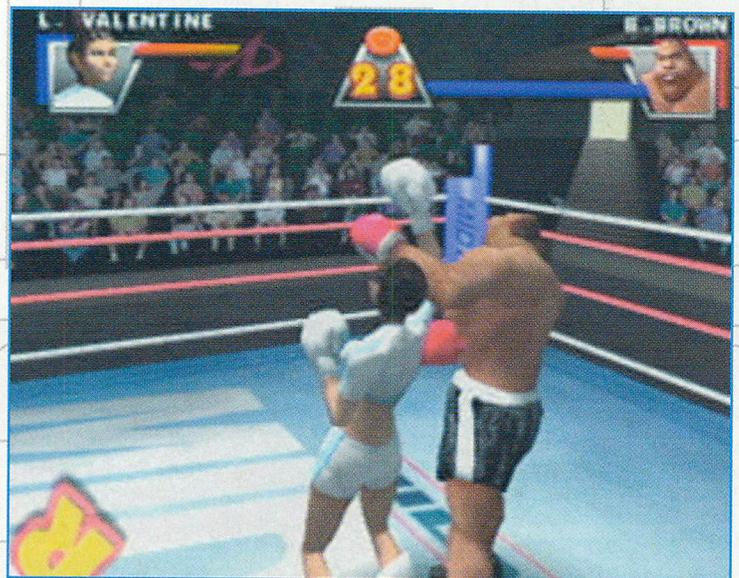
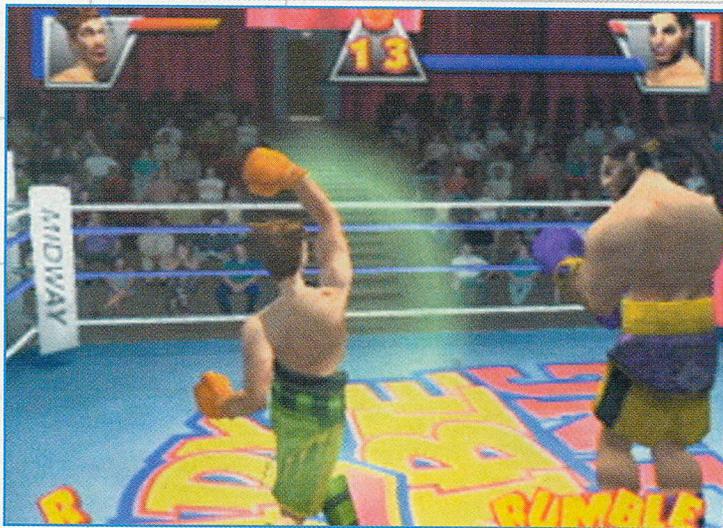
El Tuco



UN DES BOSS FINAUX. POUR VOIR SA TÊTE, IL FAUT QU'IL PLIE LES JAMBES.

Plein la gueule

On regrettera que sur le panel de personnages dont vous disposez dans Ready 2 Rumble, les caractéristiques de chacun ne soient pas complètement dissociables. En effet, les coups que vous pouvez donner tout au long du jeu reviennent un peu trop souvent, et la qualité primordiale pour gagner un combat est la rapidité. Ce principe est d'autant plus vrai lorsque vous affrontez un autre joueur, même si vous vous êtes sur-entraîné, c'est la rapidité qui primera sur la puissance.



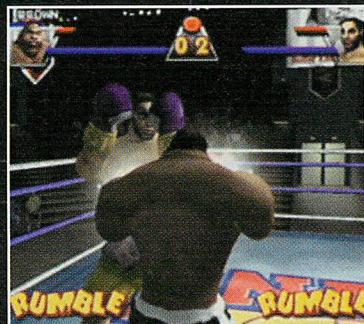
Esquive : bonne chance !

Les esquives sont vraiment difficiles à concilier avec les coups que vous voulez administrer. Il vous faudra beaucoup de concentration pour qu'elles soient efficaces. En effet, vous ne pouvez pas faire les deux actions en même temps, et il faut toujours anticiper l'endroit où votre adversaire va frapper pour mettre en action la bonne parade (soit en haut, soit en bas). De plus, si vous indiquez une direction avec le paddle, vous ne faites pas que contrer, mais vous évitez complètement l'attaque et ne perdez aucun point de vie.



Plein les vues

De nombreuses vues disponibles, mais toutes ne sont pas exploitables lorsque vous jouez. Les multiples angles permettent d'apprécier à leur juste valeur l'excellente modélisation des personnages. Vous pouvez également admirer le visage tuméfié de votre adversaire après lui avoir infligé une bonne série de châtaignes. Une autre vue, totalement injouable, vous fera constater l'étendue des dégâts sur votre propre combattant. On regrette cependant qu'une option ralenti n'ait pas été intégrée.



18

Graphismes

S'il devait y avoir une récompense particulière pour les graphismes, R2R se verrait décerner la palme d'or sans aucune hésitation. Les décors sont simples, mais aucun détail ne manque.

Animation

18

La modélisation des personnages est parfaite : il n'y a rien à redire. La fluidité ne souffre d'aucun ralentissement, sans aucun clipping.

18

Son

Il est plus qu'acceptable dans son ensemble et il est utilisé de manière intelligente dans tous les domaines.

18

Jouabilité

18

Une petite prise en main rapide, et le tour est joué. Le seul petit inconvénient est de bien réussir à dissocier les coups et les parades.

18

Intérêt

Ready 2 Rumble semble au départ assez facile à terminer, mais il faut bien se rendre compte que pour accéder au véritable boss de fin, il vous faudra finir le mode championnat avec tous les combattants.

En Conclusion

Si seulement tous les jeux Dreamcast pouvaient réunir autant de qualité sur un seul titre ! Ready 2 Rumble est vraiment un modèle du genre. Passionnant et divertissant sont ses deux caractéristiques principales.

92%

F1 World GP

La référence en matière de simulation de formule 1 sur les consoles en général est sans aucun doute Grand Prix Racing Simulation 2. Seulement le titre commence à être obsolète, dans la mesure où même son adaptation sur Dreamcast laissait entrevoir des faiblesses graphiques et un mode deux joueurs qui ne donnait pas entière satisfaction. La relève a mis du temps à venir mais elle est enfin là. F1 World Grand Prix fait son apparition chez Sega et même si l'essai n'est pas complètement transformé, il laisse entrevoir l'espoir de jeux de F1 toujours plus performants et renouvelle un genre de manière originale.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Video System
Genre :	course de F1
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible



LES CRASHS DE VOS MONOPLACES SONT ASSEZ IMPRESSIONNANTS ET DONNENT UNE IDÉE DE LA VITESSE À LAQUELLE VOUS PARCOUREZ LES PISTES.



LE JEU VOUS DONNE DES CONSEILS PENDANT LA PARTIE, COMME ICI. IL VAUT MIEUX FAIRE ATTENTION À CES PETITES ACCROCHES : ELLES SONT LE PRÉLUDE À UN DRAPEAU NOIR.

La première chose à préciser pour F1 World Grand Prix, c'est que les éditeurs ont décroché les fameuses licences qui faisaient cruellement défaut à son illustre prédécesseur. Ce premier point est très important pour les vrais fans de F1. Cela fait partie du rêve de pouvoir incarner des pilotes qui existent vraiment au volant de monoplaces et qui portent fièrement les couleurs de leurs écuries respectives. Le titre calque sa saison de championnat

sur l'année 1998, il fait un petit historique du déroulement de chaque Grand Prix avant le départ.

«Il est impossible de rester insensible aux graphismes magnifiques qui sont le point fort de ce titre. Les monoplaces sont parfaitement modélisées et apparaissent à l'écran dans leurs moindres détails. Tout y est, le compte-tours, le régulateur de vitesse, les boutons de modifications de réglages sur le volant, les ailerons, les concurrents qui apparaissent dans vos rétroviseurs, les striures sur les pneus et les programmeurs ont même respecté les caractéristiques des casques de tous les pilotes.»



AVIS

Après un Monaco Grand Prix, voici le second jeu de F1 de la Dreamcast. Très intéressant, il souffre cependant de ralentissements. Même s'il contentera les fans, je vous conseille de l'essayer avant d'acheter si possible. Quoi qu'il en soit, la F1 est présente sur Dreamcast, et ce n'est sans doute pas terminé !

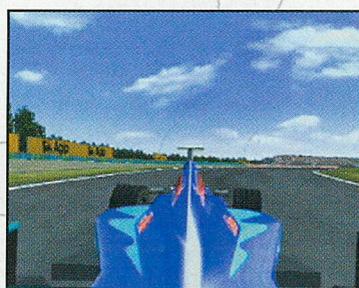
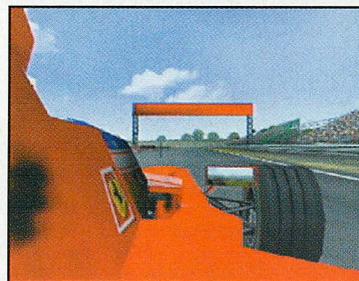
Seba



PETITE ERREUR D'APPRECIATION DE LA TAILLE D'UN VOLANT DE F1. JE PLAINS LES JAMBES DE CE PAUVRE PILOTE, QUI DOIT SÂCRÉMENT SOUFFRIR DANS CETTE POSITION.

Des angles à vous couper le souffle

Tant en mode normal que lors des ralentis, un des atouts de F1 World Grand Prix est le nombre de vues qu'il vous propose. Cela permet de pouvoir voir et revoir le déroulement du grand prix de plusieurs manières, un peu comme si vous y étiez. Vous êtes au coeur de l'action et c'est assez original pour constituer un réel intérêt. La vue la plus impressionnante, c'est lorsque vous voyez le casque du pilote qui



LE DRAPEAU NOIR EST LA CONSÉQUENCE D'UNE TROP GRANDE INCLINAISON DE VOTRE PART À ACCROCHER VOS ADVERSAIRES. EN CLAIR, VOUS ÊTES DISQUALIFIÉ.

Des graphismes magnifiques

Il est impossible de rester insensible aux graphismes magnifiques qui sont le point fort de ce titre. Les monoplaces sont parfaitement modélisés et apparaissent à l'écran dans leurs moindres détails. Tout y est, le compte-tours, le régulateur de vitesse, les boutons de modifications de réglages sur le volant, les ailerons, les concurrents qui apparaissent dans vos rétroviseurs, les striures sur les pneus et les programmeurs ont même respecté les caractéristiques des casques de tous les pilotes. Les 16 circuits sont ceux du championnat et, chose suffisamment exceptionnel pour être précisée, ils respectent dans leur conception les dénivelés, les bosses, les mon-

tées et les décentes qui apparaissent à l'écran. Les différentes options sont nombreuses. Un mode simple course qui vous permet de disputer une seule épreuve dans les conditions du championnat. Vous choisissez de participer aux essais ou non, vous insérez ou non les conditions météo, vous pouvez absolument tout contrôler. Le mode championnat est classique et très complet. Le réglage de votre monoplace demandera beaucoup de précision et de rigueur tant les options sont nombreuses et influent sur les comportements. Une heureuse initiative de la part des concepteurs est celle d'avoir intégré la voiture de sécurité (safety car) qui intervient comme dans la réalité, lorsque le circuit devient impraticable ou

lorsque un accident peut gêner la progression des autres participants.

Deux grosses déceptions

Si la maniabilité avait été aussi soignée que les graphismes, F1 World Grand Prix aurait été un titre exceptionnel, seulement voilà, c'est le gros point noir du jeu. Même si l'intention de Video System de ne pas être une simulation est flagrante, la jouabilité prononcée vers l'arcade n'apporte pas grande satisfaction. La direction est beaucoup trop vive et le comportement de la monoplace beaucoup trop irréaliste. Elle chasse énormément de l'arrière de manière inconsidérée et il est très difficile de maintenir



CETTE IMAGE FAIT PARTIE DE L'INTRODUCTION, QUI EST COURTE MAIS FORT BELLE. LA FERRARI DANS TOUTE SA SPLENDEUR.

une trajectoire. Il faut jouer sans arrêt avec le pad analogique pour maintenir une ligne droite. La deuxième déception est le fait que l'on peut noter ici ou là de nombreux ralentissements dans le déroulement des courses. La fluidité est de plus en plus mise à l'épreuve dans le mode deux joueurs, où là on peut dire que le titre "rame" trop. Comme si cela ne suffisait pas, lorsque l'on joue à deux, les autres concurrents ne sont plus là. Vous disputez la course uniquement avec votre partenaire. Quel dommage que ces deux éléments constituent un sérieux frein à l'intérêt de F1 world grand prix. Car il avait tout pour plaire : des graphismes absolument fabuleux, des détails précis, des circuits modèles et des options en pagaille. La succession de Monaco Grand Prix Racing



Simulation 2 est faite au niveau de la modélisation des monoplaces et des circuits, mais la route est encore longue pour F1 world grand prix pour égaler sa maniabilité et sa jouabilité.

El Tuco

L'ARRÊT AU STAND EST VRAIMENT BIEN ORGANISÉ ET IL PERMET DE POUVOIR ASSISTER À UNE PETITE MISE EN SCÈNE DES PLUS SYMPATHIQUES.

Dépasser n'est pas jouer

Vous devrez faire preuve d'opportunité pour effectuer des dépassements propres et sans bavures afin d'optimiser vos trajectoires. Méfiez-vous des autres concurrents car les chocs pourront altérer de manière significative le comportement de votre monoplace. Car même si le résultat d'un accrochage n'est pas visible, il n'en demeure pas moins qu'il altère les performances par la suite. Il vous faudra alors passer par les stands pour pouvoir terminer la course dans les meilleures conditions.



17

Graphismes

Superbe, l'un des tout meilleurs de la catégorie avec des détails hallucinants. Il y a eu un très grand souci du détail de la part des développeurs. On ne se lasse pas d'admirer ce travail qui ne concède rien à l'à-peu-près.

13

Animation

Attention, les ralentissements sont nombreux, et surtout dans le mode deux joueurs où ils deviennent insupportables. De gros progrès sont à faire.

15

Son

Un peu décevant du point de vue des moteurs où l'on ne retrouve pas vraiment le bruit des monoplaces de F1. Les autres bruits sont plus ou moins réalistes.

14

Jouabilité

Le gros point noir du jeu est son manque total de réalisme. Cela entame notre plaisir de jouer car il est difficile de faire des choses simples. Ne serait-ce que de maintenir sa voiture dans une ligne droite.

14

Intérêt

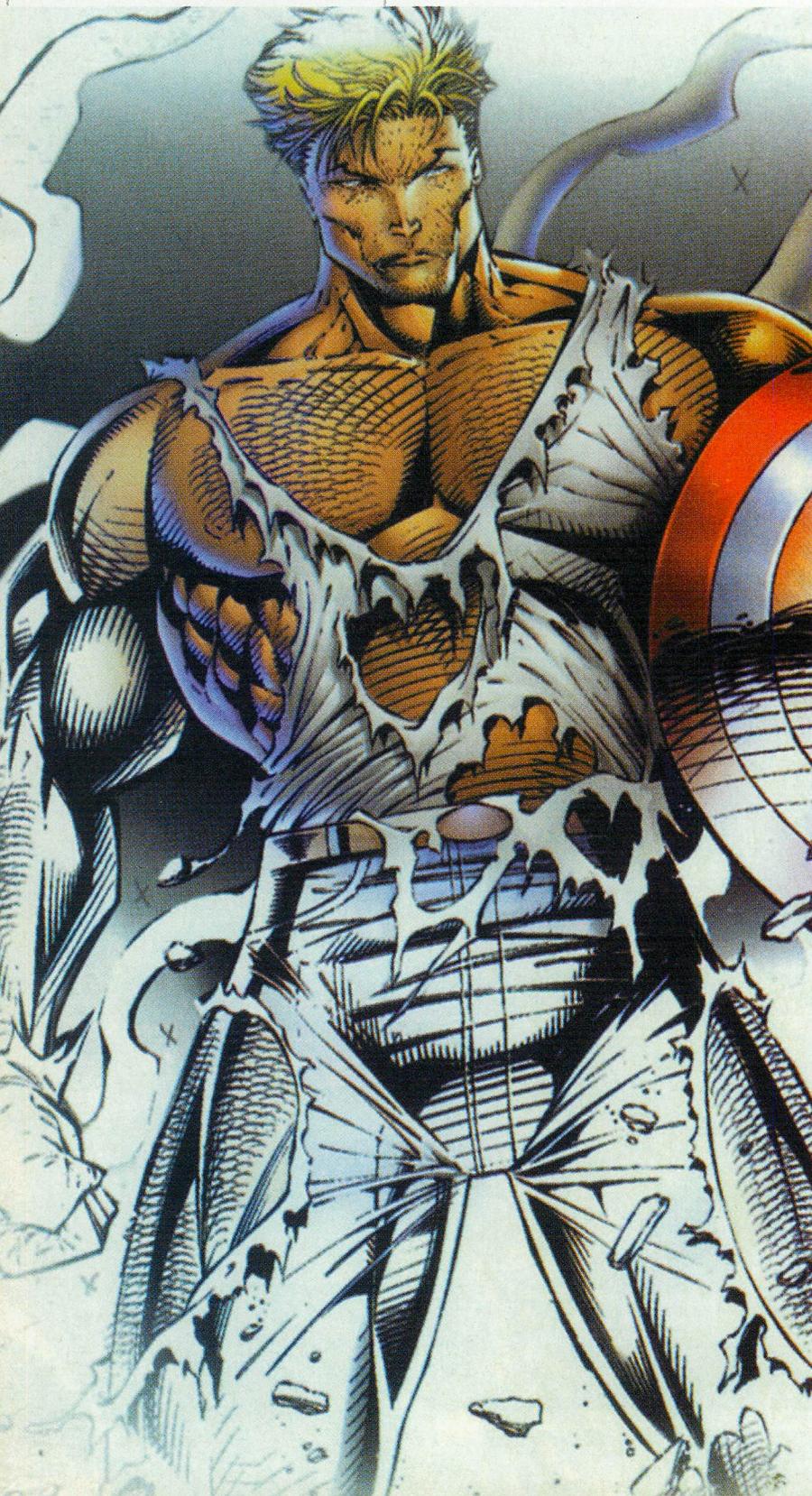
C'est très mitigé, dans la mesure où la jouabilité et le mode deux joueurs ne sont pas satisfaisants. Malgré des graphismes de toute beauté, l'intérêt s'en trouve diminué de moitié.

En Conclusion

La console semble n'avoir servi qu'une partie du jeu, les auteurs n'ayant pas su exploiter la pleine puissance de la Dreamcast pour autre chose que le graphisme.

77 %

Marvel vs Capcom



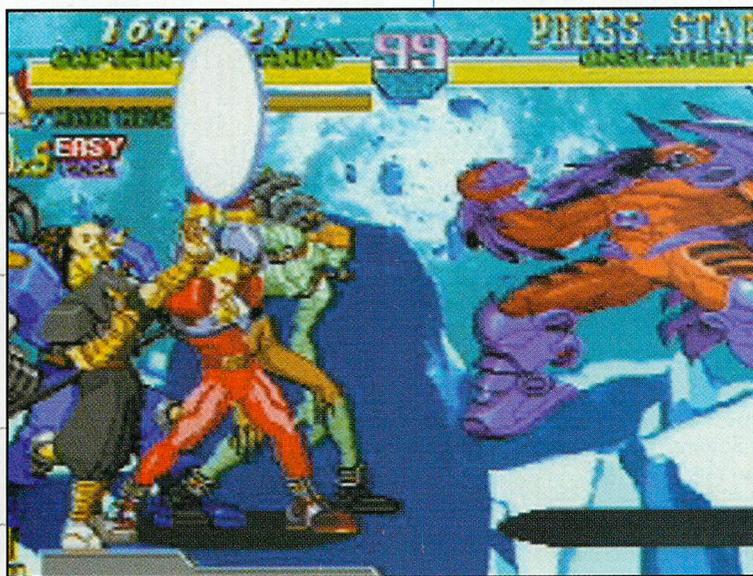
On pourrait se poser la question : " pourquoi les développeurs insistent-ils pour mettre au point des jeux 2D à l'heure où la 3D règne en maître ? ". Même si la réponse est un avis personnel, il est aussi partagé par beaucoup d'autres joueurs : le FUN. Marvel vs Capcom est un chassé-croisé entre deux groupes de héros que les fans connaissent bien : Jin Saotome, Captain Commando, Spiderman... et beaucoup d'autres. Ce n'est pas le premier coup, mais c'est un coup de maître.

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Développeur :	Capcom
Genre :	beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible

Le boss

Le boss de fin est un peu difficile, compte tenu du niveau du reste du jeu il faudra adapter une méthode bien particulière pour le réduire à néant. Ne négligez pas le fait qu'il faut le battre en deux fois (après sa mutation).



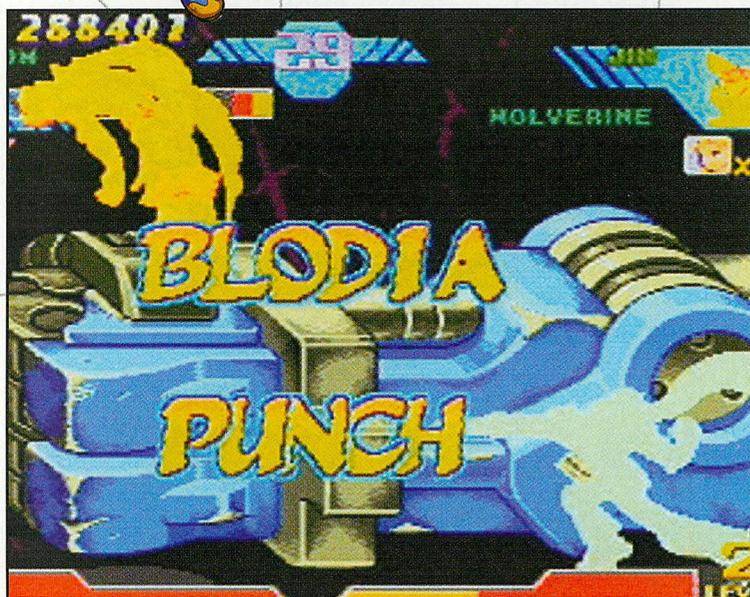
La première crainte que l'on pourrait avoir en testant la version européenne est que sa conversion soit un échec, comme beaucoup d'autres titres qui ne supportent pas le passage à l'autre norme, avec pour résultat les éternelles bandes noires, l'écrasement des personnages et la perte de vitesse dans le jeu. Pour ce titre il n'en est rien, vous avez la possibilité dès le début dans les options de choisir d'évoluer en 50 ou 60 hertz. Vous avez toujours le choix entre 15 personnages différents et vous jouez en équipes. Pendant le déroulement des combats, vous pouvez interchanger votre personnage avec celui que vous aurez sélectionné au début de la partie.



Graphiquement il n'y a rien à dire, on retrouve toujours les mêmes couleurs assez vives de la série. Des décors hétéroclites, qui ne se modifient que sur la partie où vous reposez. (Déformations et trous dans le sol). La prise en main est un peu laborieuse et la manette de la Dreamcast pêche un peu dans son efficacité.

L'animation est vraiment bien travaillée, les coups sont fluides, l'écran est occupé en permanence par les protagonistes et l'éventail de mouvements que vous pouvez effectuer est toujours aussi fourni. La méthode que vous adopterez

VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE COMBATTRE À DEUX CONTRE UN SUR LE MÊME ÉCRAN AVEC UN SYSTÈME DE RELAIS.



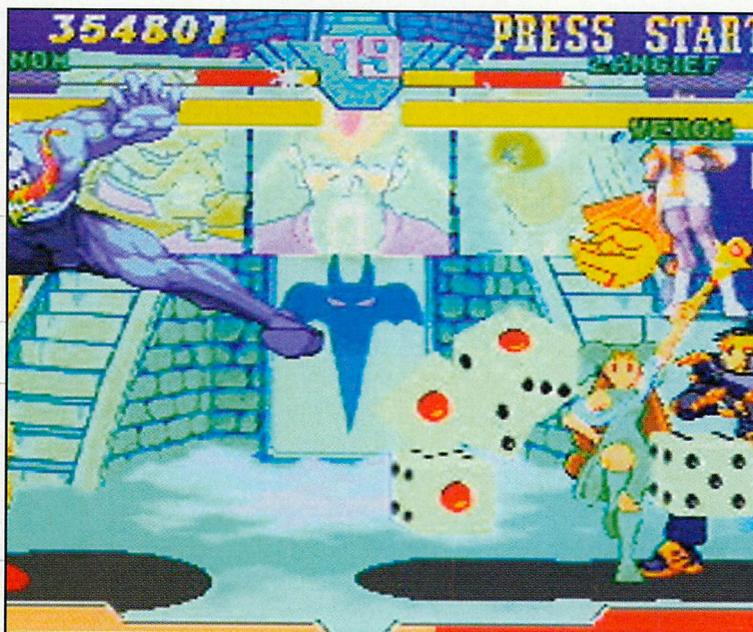
APRÈS UNE COMBINAISON EFFICACE, VOICI LE GENRE DE COUP QUE VOUS POURREZ ADMINISTREZ SANS RETENUE.



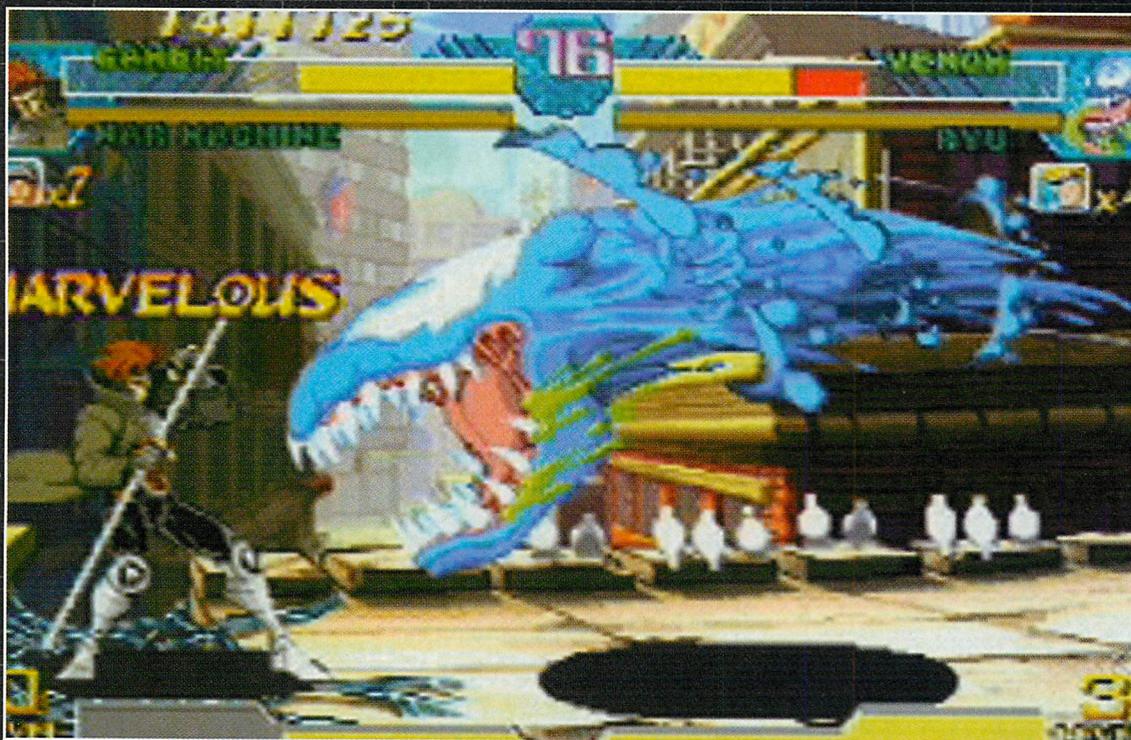
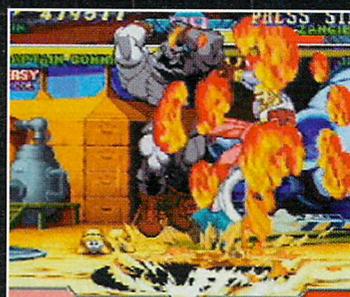
pour aller le plus loin possible est importante. Il ne faut pas se fier à la rapidité des persos et foncer tête baissée. La stratégie ne fait pas partie des indispensables pour bien placer ses combos et ses coups spéciaux. Deux brutes qui bourinent vont plus loin qu'un stratégie qui pense.

Globalement le bilan est positif et Marvel vs Capcom ravira les fans de la 2D. Il permettra peut-être aux autres de se redécouvrir une passion atténuée par la disparition de la Saturn. La nostalgie pure et dure fait place à un regain d'intérêt pour ce type de jeu.

El Tuco



VENOM EST UN DES PERSOS DES PLUS ORIGINAUX DU JEU, ON RETROUVE LES MÊMES EXPRESSIONS DU PERSO QUE DANS LES COMICS.



Des furies ultra-colorées

Lorsque vous arrivez à placer une furie vous passez automatiquement dans une autre dimension, avec une débauche d'animations et de flashes colorés. Chacun des persos ayant à son actif deux Furies.

16

Graphismes

C'est vraiment très beau et l'arcade n'a pas plus d'atouts que son homologue sur la Dreamcast. Pour de la 2D, c'est même une performance.

18

Animation

Une fluidité sans défaut, une animation vraiment très performante et qui conserve en version européenne une vitesse équivalente à la version japonaise.

16

Son

Les combats sont assez réussis et vont bien avec les coups qui sont portés en leur donnant une impression de puissance. Les musiques sont sans intérêt.

14

Jouabilité

La prise en main est relativement compliquée et la réalisation des différents enchaînements est difficile à faire. Les combos sont aussi laborieux à mettre en oeuvre.

18

Intérêt

Vous en aurez pour votre argent, et cela vous prendra un bon moment pour découvrir tout les persos cachés, finir tous les modes et épuiser vos partenaires dans le mode deux joueurs.

En Conclusion

C'est un réel plaisir de voir comment une version japonaise peut conserver toutes ses qualités, même après une conversion. Marvel vs Capcom devient une référence sur la Dreamcast en matière de jeu en 2D. Capcom a mis la barre très haut.

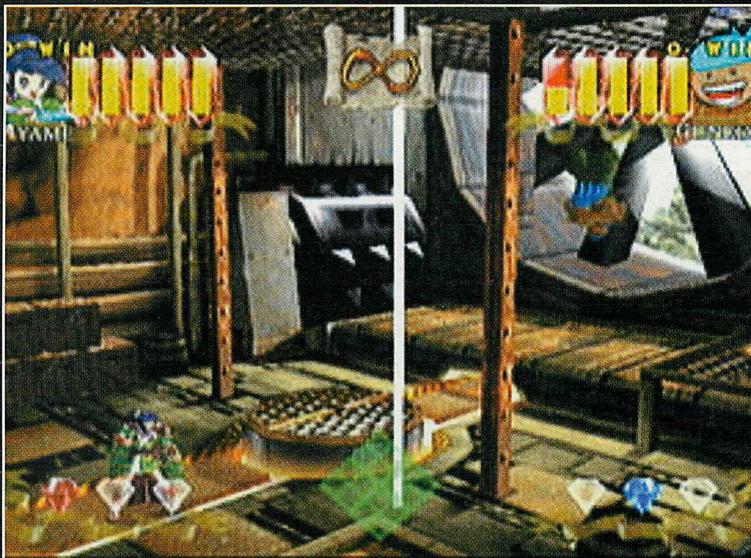
91 %

Power Stone

Parmi les jeux disponibles à la sortie de la console, Power Stone est celui dont j'attendais le plus. Et franchement, après avoir joué à la version japonaise, je peux d'ores et déjà vous affirmer que la version européenne n'a rien à envier à celle d'origine. En attendant Soul Calibur, vous pourrez vous essayer au premier jeu de Capcom sur la Dreamcast. Et quand on pense à Marvel vs Capcom, Street Fighter Zero 3, et bientôt Street Fighter 3 Second Impact ainsi que SNK vs Capcom, on s'aperçoit que l'éditeur japonais sera très présent... En avant pour la baston !

Fiche Technique

Editeur :	Eidos
Concepteur :	Capcom
Type :	Combat
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes + mini-jeux
Sortie prévue :	dispo Europe



LES DÉCORS RENFERMENT PARFOIS DES PIÈGES ; GUNROCK VIENT DE SE FAIRE ÉJECTER PAR LA ROUE POINTÉE.



QUI SERA SACRÉ ROI DES BOSS ?

Sorti quasi simultanément sur Naomi et Dreamcast, Power Stone n'a rien perdu de son intérêt grâce à la puissance de la 128 bits de SEGA. On a droit à un véritable jeu d'arcade sans les limitations qu'imposaient les consoles ancienne génération à cause de leurs capacités techniques réduites. Mais entrons donc sans plus tarder dans le vif du sujet.



Rolling Stones

Comme souvent pour ce genre de jeu, le scénario se révèle assez succinct. Au 19^{ème} siècle, huit combattants (plus 3 cachés) parcourent le monde à la recherche de bijoux nommés Power Stone,



RYOMA S'EST FAIT EMBROCHER PAR L'ANCRE MOBILE !

pouvant exaucer n'importe quel vœu. Parmi les personnages, on peut distinguer : un explorateur, une jeune ninja, une mystérieuse bohémienne, le sempiternel maître de kung-fu, un samurai, un mineur balèze, un assassin et un indien. Chaque personnage a, bien sûr, ses propres caractéristiques.

Comment jouer ?

Le principe de jeu est très simple et sans conteste très fun. Ressemblant beaucoup à Ergheiz ou Destrega sur PlayStation, vous dirigez votre combattant dans des décors en 3D parsemés d'objets variés et votre but est, bien évidemment, de battre votre adversaire au temps ou en vidant totalement sa barre de vie. Là où le soft est génial, c'est dans la possibilité d'utiliser TOUS les objets présents sur le champ de bataille et, du tonneau au lance-flammes

AVIS

Malgré son passage au 50 Hz et de petites bandes noires héritées au passage, Power Stone n'a rien perdu de ses qualités. Les combats sont toujours aussi fun et l'animation n'a pas grand chose à envier à la version NTSC. Il n'a donc aucun mal à se positionner parmi les meilleurs premiers titres de la console.

Vincent



VALGAS A UN PETIT PROBLÈME. ADMIREZ AU PASSAGE LES EFFETS DE LUMIÈRE...

en passant par le cocktail Molotov, il est primordial de les utiliser. Encore mieux, pour certains éléments fixes du décor, tels les poteaux et selon le personnage choisi, vous pourrez vous en servir pour vous propulser sur votre adversaire ou, mieux encore, l'arracher et le transformer en arme. Je vous précise que, selon le niveau, vos guerriers pourront s'accrocher au plafond et même s'y déplacer, ce qui démontre une liberté de déplacement inouïe. Seulement, en ne se servant que des objets, vous n'arriverez pas bien loin et il faudra collecter des pierres. Kezako ? Vous allez comprendre. Abordons maintenant un point intéressant de Power Stone :

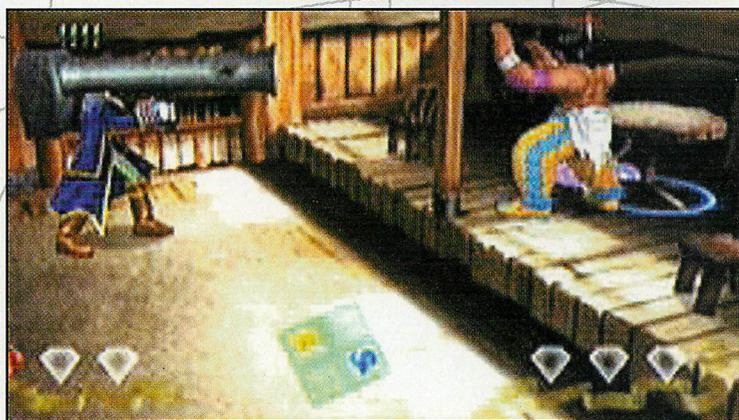
les transformations. En effet, au début de chaque combat, vous et votre adversaire contrôlez chacun une pierre et le fait de frapper violemment un combattant expulse une pierre de son corps ; pierre qu'il faudra impérativement ramasser. Une troisième fera son apparition au hasard dans le décor. Après avoir récupéré les trois pierres, votre perso changera d'apparence et en appuyant sur poing ou pied, vous déclencherez un coup spécial. En appuyant sur haut et pied ou poing, vous effectuerez une super attaque souvent imparable. Là encore, elle changera selon le personnage choisi et selon le fait que vous soyez proche ou loin de votre opposant.



IL EST ENFANTIN DE RÉALISER DES ENCHAÎNEMENTS ; ICI, UN QUATRE HIT COMBO.

L'arsenal

Voici les armes disponibles au début du jeu : revolver, lance-roquettes, lance-flammes, cocktail Molotov, marteau, épées, tuyau et bombe. Le revolver et le lance-roquettes sont efficaces. Le lance-flammes n'est utilisable qu'à proximité. Le marteau aplatit votre adversaire. Les épées et le tuyau sont pratiques. Le Molotov et la bombe sont à double tranchant ; mais quelle joie d'enflammer votre adversaire. Je vous laisse découvrir les armes cachées, mais sachez qu'il existe un certain bâton magique...



Rien à redire, c'est parfait ! La maniabilité est instinctive. L'animation reste constamment très fluide, excepté durant l'exécution des coups spéciaux, mais là je chipote. Les mouvements de caméra sont idéalement gérés.

Par contre, ne cherchez pas de fireball ou de dragon punch ; sans les gemmes, vous ne pourrez effectuer que des enchaînements de coups de pied et de poings. Enfin, l'absence de garde rend les parties encore plus endiablées et invite sans cesse à attaquer. Cette innovation peut rebuter certains d'entre vous, mais je vous assure que l'on s'y fait très vite et que cela ne nuit nullement à la jouabilité.

Les modes

Les modes de jeu sont au nombre de deux : arcade et versus. C'est le strict minimum ! Cependant, deux autres modes sont à débloquent. Débloquent ? Eh oui, comme tout bon jeu qui se respecte, Power Stone révèle des surprises. Que ce soient de nouveaux objets, modes ou personnages, vous aurez quinze récompenses à déni-

cher. Pour cela, il vous faudra terminer le jeu avec tous les combattants, ce qui vous donnera accès à de nouveaux objets et des jeux pour V.M.. Une fois cette tâche effectuée, vous pourrez jouer avec le premier boss de fin. En gagnant avec lui, vous débloquent le deuxième boss et ainsi de suite pour le troisième, mais cette fois en moins de vingt minutes et sans perdre une seule vie. A ce stade, vous devriez avoir débloquent environ dix des récompenses. Pour gagner les dernières, terminer les mini-jeux le V.M. sera indispensable. Néanmoins, j'avais parlé de deux modes cachés. Ils répondent respectivement aux noms de Virtual Battle et Dual Battle. En fait, en Virtual, vous voyez votre perso de derrière et en Dual, c'est la même chose, mais pour les deux joueurs. Ces modes sont intéressants, mais rendent votre cham-



AYAME CONFOND GUNROCK AVEC UNE CARPETTE. A MOINS QU'ELLE NE S'EN SERVE COMME TRAMPOLINE...

pion plus délicat à manier et, quelquefois, il est même caché par le décor, essentiellement lors d'un saut. Le mode Dual sépare l'écran en deux et réduit ainsi la visibilité. La présence de ces modes est amusante et permet de rallonger la durée de vie du jeu, mais vous lassera rapidement.

Côté technique

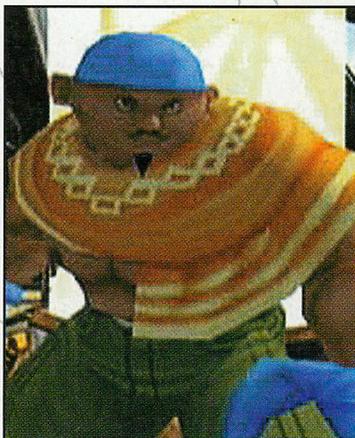
Rien à redire, c'est parfait ! La maniabilité est instinctive. L'animation reste constamment très fluide, excepté durant l'exéc-

tion des coups spéciaux, mais là je chipote. Les mouvements de caméra sont idéalement gérés. Comparés à Blue Stinger, ils ne vous gêneront jamais. Par contre, vous n'échapperez pas aux bandes noires, cependant rassurez-vous ! Elles sont minimes.

Seba

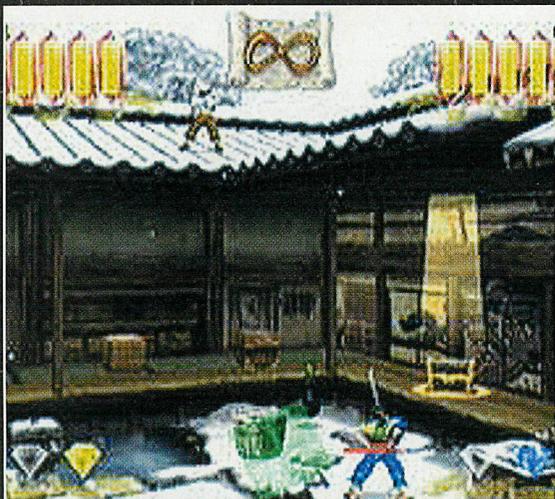
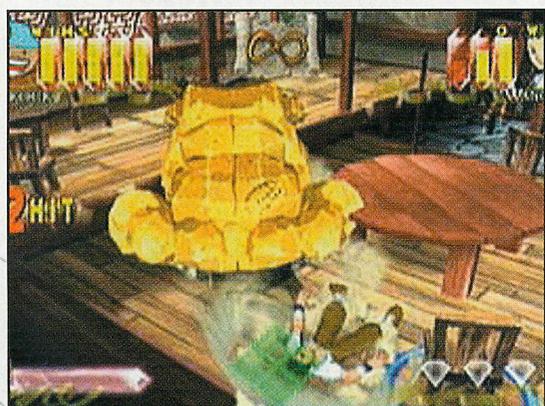
Revue d'effectif

Pour commencer à jouer, privilégiez les persos équilibrés comme Falcon et Wang Tang. Rapides, disposant d'une bonne force de frappe et d'une égale résistance, ils vous permettront de maîtriser rapidement les bases de Power Stone. Ayame et Rouge sont très vives, mais d'une endurance moindre. Gunrock est puissant, mais lent et Galuda, dans la même catégorie, se révèle plus maniable. Jack est rebutant au premier abord, mais il se montre imprévisible. Ryoma, quant à lui, est un bon combattant ; toutefois, il se situe en dessous de Wang et de Falcon pour les joueurs débutants.



Des furies furieuses! (désolé)

Voici quelques-unes des furies. Dans le jeu, elles portent le nom de Power Fusion et donnent lieu à une débauche d'effets de lumière. Placées au bon moment, elles vous offriront un avantage décisif pour la victoire. La plus impressionnante est celle de Wang Tang. Répondant au nom de danse du dragon, sa chorégraphie rappelle beaucoup Dragon Ball Z. Celles de Gunrock valent, elles aussi, le coup d'oeil.



PROMENONS-NOUS SUR LES TOITS, PENDANT QUE LE LOUP N'Y EST PAS...



VOICI LE DERNIER BOSS DANS TOUTE SA SPLENDEUR.

17

Graphismes

Détaillés, magnifiquement colorés et animés, les graphismes sont l'un des points forts de Power Stone et sont typiques de l'arcade.

18

Animation

Les persos sont superbement animés et l'animation générale est fluide et rapide, hormis lors des power fusion, mais c'est très minime.

14

Son

Des musiques gentillettes, par contre, les voix et les bruitages sont bien adaptés et suivent parfaitement le rythme du combat.

19

Jouabilité

Tout simplement mirifique. Les persos répondent au doigt et à l'oeil. Vous pouvez jouer à la croix de direction ou au stick.

16

Intérêt

Un jeu fun, simple à manier et qui ne pêche que par le faible nombre de combattants (pour un jeu Capcom). Seul, le soft lasse vite.

En Conclusion

Power Stone est un jeu qui tranche complètement avec les autres jeux de combat. Essayez-le ; vous ne serez pas déçus. Ce mois-ci, la baston est vraiment reine sur Dreamcast !

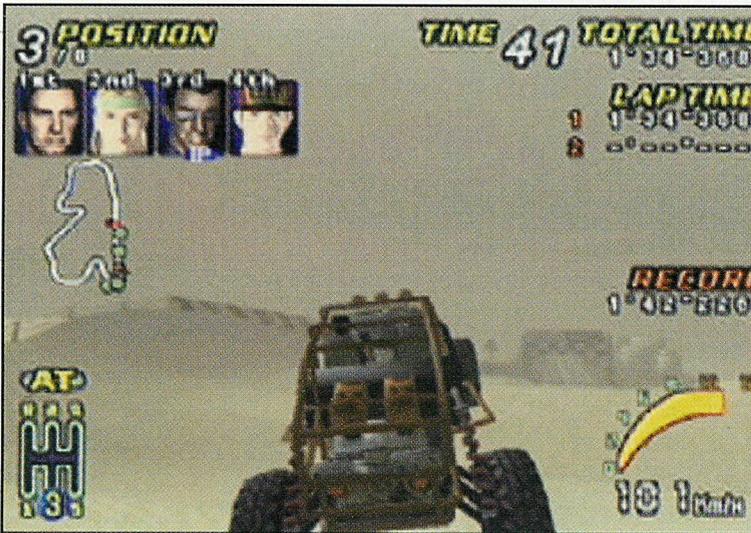
90%

Buggy Heat

Il va falloir retrousser vos manches et vous attaquer sérieusement à Buggy Heat. C'est un peu facile de critiquer des jeux comme celui-ci en prenant comme référence Sega Rally. Seulement, on peut légitimement douter de celui-ci dans la mesure où il ne constitue pas un hit exceptionnel, à l'inverse de Sega Rally, qui n'a pas bénéficié d'une bonne conversion du japonais en version européenne. Buggy Heat est une assez bonne surprise et si vous en doutez encore, laissez-vous guider, et vous vous ferez votre propre opinion.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Cri
Genre :	course auto
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegards
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible



LA MÉTÉO EST UN ÉLÉMENT INTÉGRÉ DANS LE JEU. ICI, UNE TEMPÊTE DE SABLE QUI PEUT VOUS DÉSORIENTER.



CERTAINES PENTES SUR LE CÔTÉ DES PISTES PEUVENT SERVIR DE RACCOURCIS, ET SURTOUT ELLES PERMETTENT DE DOUBLER LES CONCURRENTS AU DERNIER MOMENT.



LÀ, COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, JE SUIS DANS LA MER !

ils sont au nombre de six, ce qui laisse peu d'intérêt dans le temps pour tous les découvrir. Ce qui a changé en bien, c'est la maniabilité.

Vraiment plus maniable

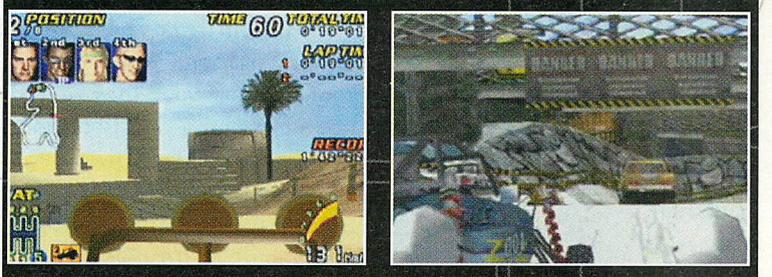
Elle est très proche de la réalité. Vous pouvez vraiment vous amuser avec votre Buggy, prendre de longues courbes en travers, effectuer des sauts absolument fabuleux et prendre des raccourcis dans des endroits qui vous paraissent inaccessibles au premier abord. Vous avez à votre disposition quatre vues différentes.

Une qui vous laisse

se voir l'extérieur de votre véhicule, une qui est en interne et vous ne voyez plus que le circuit. La troisième laisse apercevoir l'avant du bolide et c'est certainement la plus réaliste du jeu. La dernière, la plus originale, est la même que la vue interne avec un espace intégré sur l'écran du pilote vu de profil qui change les rapports et tourne le volant. Le comportement a lui aussi été revu à la hausse. Chaque revêtement

Des vues à profusion

Vous avez à votre disposition quatre vues différentes qui vous permettent de pouvoir accommoder votre conduite selon l'option que vous choisirez... La plus originale est celle où vous pouvez voir de profil le pilote de l'engin passer les rapports et tourner le volant.



AVIS

Sega Rally, Monaco, Speed Devils, la Dreamcast est décidément bien fournie en jeux de voitures. Malheureusement, Buggy Heat n'est pas un grand jeu, il est juste moyen-bon. Bien que la jouabilité ait été grandement améliorée par rapport à la version japonaise, le faible nombre de circuits et de véhicules limite l'intérêt du jeu. Un bon titre en occasion.

Seba

Les développeurs de Buggy Heat peuvent se vanter d'avoir réussi un véritable tour de force pour convertir ce titre en version européenne. C'est assez rare pour le souligner, et si les changements ne sont pas révolutionnaires, ils apportent incontestablement un plus à cette simulation de buggies. D'un point de vue graphique, la réalisation est très agréable et les véhicules sont superbement modélisés. Les détails sont nombreux et ajoutent au plaisir de se sentir proche de la réalité. Les circuits sont bien reconstitués et proposent des conditions différentes pour chacun d'entre eux, tout en restant dans un environnement lié à ce type de course. Tout y est, le sable, la boue, la neige, le pavé et le goudron. Malheureusement

On arrive à se prendre pour Mad Max

Lors de vos différents entraînements, ou même parfois en championnat, vous pouvez vous retrouver la tête à l'envers. Dans le mode practice, votre propension à vous retourner sera facilitée par ces tremplins, qui sont vraiment très difficiles à prendre de manière rectiligne.



requiert un style de conduite bien particulier. Par exemple il n'est pas rare de vous ensabler lorsque vous vous êtes un peu éloigné des pistes. Le rendu des patinages et autres démarrages en trombe est plus que correct. Les autres concurrents ne sont pas en reste dans les améliorations à notifier. Pendant les courses ils sont un peu plus faciles à contenir derrière vous. Dans la version japonaise ils étaient beaucoup trop rapides par rapport à vous et ils ne vous laissaient aucune chance, ni même aucun espoir de les rattraper. Cependant, il vous faudra un peu d'entraînement pour véritablement contrôler vos trajectoires et optimiser vos temps de réaction et d'improvisation. Il y a quatre modes différents qui permettent de relancer un peu plus l'intérêt. Le mode championship est classique et vous devrez arriver à chaque fin de course dans les trois premiers afin de pouvoir accéder au niveau suivant. Il y a trois niveaux de difficulté : Normal, Hard et Expert. A chaque catégorie atteinte vous pouvez disputer un nouveau challenge sur un circuit "caché". Le second mode est le Time Attack, qui vous permet de vous familiariser avec les tracés, les trajectoires et les bosses. Le mode V.S Game est le mode deux joueurs qui n'autorise pas d'autres concurrents que vous et le deuxième paddle, ce qui est un peu dommage. (On aurait

bien aimé leur mettre la raclée à deux). Néanmoins, il est très fun et le fait que vous ne soyez que deux est moins nuisible que sur d'autres titres. Le dernier mode, c'est le practice qui vous propose un champ d'entraînement pour apprendre à négocier vos virages et à bien vous réceptionner après vos sauts. Le cadre est simple, mais permet de sauter sur des tremplins et de faire des slaloms autour de pneus disposés sur une carrière. Par l'intermédiaire du mode Tuning vous pouvez essayer d'améliorer les performances de votre tout terrain.

Un mode tuning à double tranchant

Les options sont nombreuses et elles influent véritablement sur le comportement général. Méfiez-vous quand même de ce type de manipulation. Vous pourriez modifier des paramètres qui rendraient votre conduite trop aléatoire. De plus, il est possible de personnaliser la décoration extérieure de votre 4x4. Les combinaisons sont si nombreuses qu'il faudra vraiment jouer de malchance pour que quelqu'un de votre entourage choisisse exactement la même déco. Avec Buggy Heat on se croirait en vacances. Si la version japonaise ne laissait pas beaucoup d'espoir d'en faire

un hit, la version française rattrape un peu cette impression. Les ralentis apportent aussi énormément à la réussite du titre. Les angles de vue et la sensation de vitesse sont toujours raisonnables et réalistes. Il ne faut pas être trop dur avec Buggy Heat, compte tenu du fait que notre déception était annoncée avec la demi-réussite de Sega Rally, il constitue un élément réjouissant de la Dreamcast.

El Toco



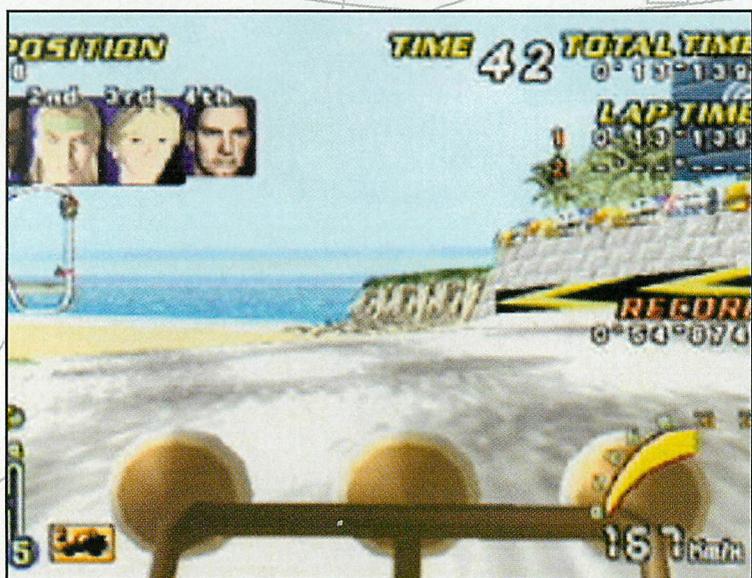
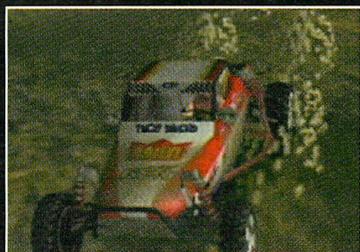
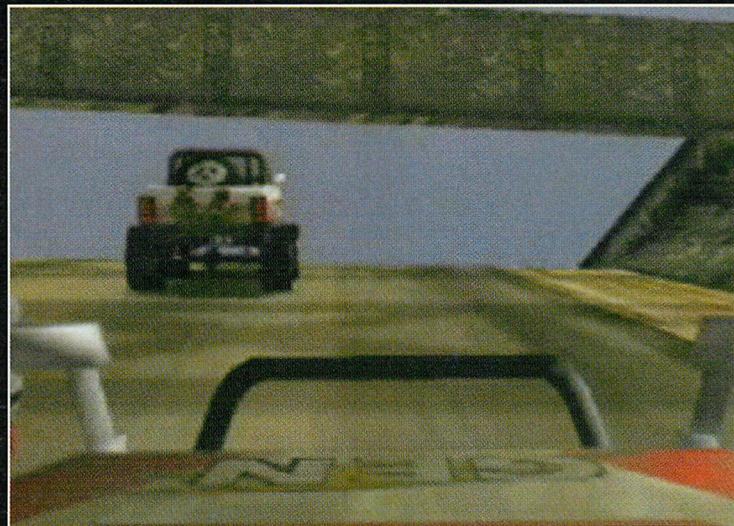
PRENDRE SON ÉLAN SUR LE GRAVIER POUR REDÉMARRER CONSTITUE UN CHALLENGE INTÉRESSANT. EN TOUT CAS L'IMAGE EST BELLE.



ON SE CROIRAIT EN PLEIN PARIS-DAKAR.

Superbe intro

La présentation de Buggy Heat est bien représentative de l'atmosphère du jeu. Vous retrouvez toutes les vues qui sont dans la démo en cours de partie. Vous êtes plongé directement dans l'ambiance avec des sauts, des concurrents déchaînés et des circuits sinueux tout en dénivelé, le tout avec une animation très réussie.



ON POURRAIT VRAIMENT S'IMAGINER DANS UN ÉPISODE DE LA CROISIÈRE S'AMUSE.



LE MODE DEUX JOUEURS RESTE INTÉRESSANT, MÊME SI LES AUTRES CONCURRENTS ONT DISPARU.

17 Graphismes

La modélisation des véhicules est plus que correcte, de même que celle des circuits. Quel que soit le décor, la texture est toujours impeccable.

17 Animation

Le jeu est suffisamment fluide et rapide. Les bugs qui étaient présents sur la version japonaise ne semblent plus apparaître sur la version européenne. L'animation des bolides est sans conteste une réussite.

13 Son

L'ambiance sonore n'est pas franchement un succès. Quant à la musique, il faut que l'auteur arrête immédiatement.

17 Jouabilité

Il faut noter une nette amélioration de celle-ci. La prise en main est rapide et les mouvements des Buggies sont réalistes.

16 Intérêt

Il est raisonnable, mais le fait est qu'il y a trop peu de circuits pour vraiment lui accorder un intérêt sans limite.

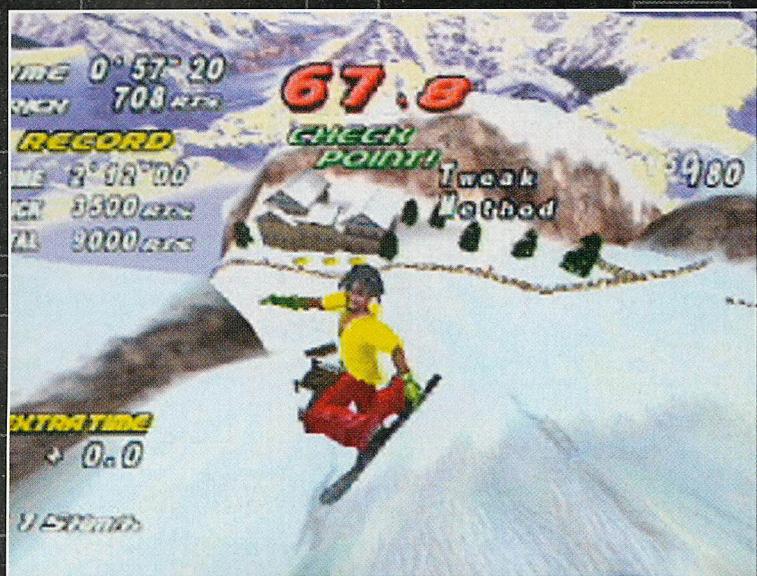
En Conclusion

Buggy Heat est une simulation plutôt réussie et on ne se lassera pas de rappeler que pour une fois la version japonaise a été améliorée dans sa conversion en français. Comme quoi c'est possible.

85 %

SNOW SURFERS

La saga des Coolboarders n'était connue que des possesseurs de PlayStation. Avec cette version Dreamcast rebaptisée Snow Surfers pour le marché européen, UEP Systems revient en force. Après une version japonaise plutôt réussie, voici le test européen officiel. Préparez-vous à des tricks de folie dans des décors ahurissants !



VAS-Y CHÉRIE, PRENDS LA PHOTO ; J'AI LA POSE !

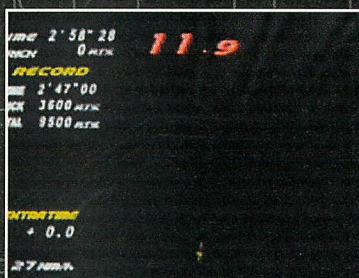


Neophyte à Coolboarders, pardon Snow Surfers, je n'ai acheté aucun des précédents épisodes. C'est donc bien sûr à moi que l'on a refilé le test. Pour apprécier au mieux le jeu, j'ai demandé avis et conseils à la rédac. Voyons donc ce que Snow Surfers a dans le ventre.



Glisse prévue dans six heures

Non, nous ne sommes pas dans Sliders. Les personnages disponibles n'en sont pas originaires non plus. Au nombre de sept avec des caractéristiques différentes dès le départ, ils disposent de deux costumes disponibles et pour certains, d'un troisième. Du rasta au surfeur professionnel, vous trouverez certainement votre favori. D'autres personnages sont à gagner. Indice : pensez à



JE SUIS L'HOMME QUI TOMBE À PIIIIICC...

Coolboarders 2. Pour les débutants, je conseille de commencer par Bob ou Monica. Choisir son surfeur, c'est bien ; mais, choisir dans quel mode il va courir, c'est mieux. Surtout que selon le mode et le circuit choisis, tel personnage sera mieux adapté.

Multi-modes

Quatre modes sont disponibles : options, free ride, super pipe et match race. Dans le free-ride, vous devez finir chaque course en respectant les objectifs pour débloquer la suivante. Le pipe vous propulsera dans deux half-pipe où vous pourrez réaliser bon nombre de figures. Le deuxième est très impressionnant. Le match race correspond au mode deux joueurs. Il intègre un sous-mode assez intéressant : le trickboost, dont le principe est fort simple. Lorsque vous

réussissez une acrobatie, vous gagnez un certain nombre de points. En appuyant sur Y, vous déclenchez une sorte de turbo ; mais attention, plus vous l'utilisez, plus votre réserve de boost diminue.

Des commandes simples

Le système de saut a été conservé : gardez enfoncé le bouton de saut, puis relâchez-le juste avant de vous envoler. Par ailleurs, le bouton Y vous permet de vous protéger. Ainsi, quand vous heurterez un obstacle, vous ne tomberez pas et conserverez votre vitesse. En effet, si vous tombez ne serait-ce que deux fois, ce sera limite pour franchir à temps la ligne d'arrivée. Pour diriger votre perso, vous avez le choix : croix ou stick analogique. Toutefois, les tricks ne sont pas aisés à sortir. Il vous faudra de



ADMIREZ LE CUL SUPERBE DE CE MOUTON.



NON MAIS, ADMIREZ-MOI ÇA !



TOMB RAIDER FAIT DES ÉMULES...

l'entraînement.

Des circuits bien tripants

A travers sept circuits, les surfeurs s'affrontent à base de figures acrobatiques délirantes. Variés et remplis de pièges, ils vous conduiront à des endroits insolites tels un entrepôt, les toits d'une grande ville ou à travers une fête foraine pour le second half-pipe. Les embûches sont multiples : rochers, stalactite, train et autres crevasses vous mèneront la vie dure ; ce qui augmente la difficulté du jeu. Cependant l'absence totale d'adversaire simplifie (trop ?) le jeu.

Côté technique

Il n'y a pas de bandes noires ; c'est déjà un bon point. L'animation est très correcte même si quelquefois, la sensation de vitesse n'est pas évidente. La maniabilité est bonne, à part dans quelques virages où les surfeurs sont un peu trop raides. Les bruitages, enfin, sont de très bonne facture et la musique techno convient bien à ce style de jeu ; sauf dans le premier niveau où elle semble provenir d'un Bontempi.

Seba

17

Graphismes

Colorés et animés, les circuits ont une profondeur indispensable à ce jeu de sport extrême. Les graphismes sont superbas. Merci à la puissance de la Dreamcast.

16

Animation

Bonne, on déplore cependant une impression de vitesse pas toujours convaincante et les persos sont parfois raides dans certains virages. Rien de catastrophique tout de même.

14

Son

Des bruitages convaincants et des musiques qui accompagnent bien le jeu.

17

Jouabilité

Après quelques heures d'entraînement (pour les nouveaux comme moi), sortir les tricks sera chose aisée. La caméra suit parfaitement l'action et vous avez le choix entre le stick ou la croix.

14

Intérêt

D'une difficulté progressive, les différents modèles de jeu vous donneront du fil à retordre. Battre les meilleurs temps pour obtenir des planches ou des persos supplémentaires sera une entreprise ardue. Par contre, vous êtes seul sur les pistes, il n'y a pas de concurrents.

En Conclusion

Force est de constater que Snow Surfers est un excellent jeu ; cependant, je n'accroche pas au style Coolboarders et je dois bien être le seul de toute la rédaction ; mais bon, je me force et au bout d'un moment, je commence à y prendre goût. Avec ça, vous ne pouvez être que convaincus. Sachez cependant que le jeu est légèrement orienté arcade.

88 %

AVIS

⊙ Snow Surfers aurait pu être un excellent jeu. Malheureusement, il n'est que bon. La réalisation est de qualité honnête, si l'on excepte quelques éléments graphiques comme les moutons, mais le fait de ne pas proposer de courses contre d'autres concurrents le rend bien vite lassant. Dommage.

Vincent



UN MODE DEUX JOUEURS BIEN SYMPATHIQUE.

Street Fighter Alpha 3

Nous l'avons déjà encensé en octobre dernier lors du test de la version japonaise. Aujourd'hui, il est difficile de refaire un test sur un jeu grandiose qui n'a pas souffert de sa conversion européenne. Rien à faire, Street Fighter Alpha 3 est le meilleur jeu de baston en 2D toutes consoles confondues.

Il est vrai que dans la série des Street Fighter les différentes déclinaisons du titre pour tous les opus fait penser à de mauvais films de série B genre : " Le retour des araignées tueuses de dromadaires verts. " Ne vous laissez pas influencer, ce Street Fighter Alpha 3 est de loin la meilleure adaptation de Baston 2D toute consoles confondues. Normal, le savoir-faire de Capcom dans ce domaine est légendaire. Ne cherchez pas de scénario pour expliquer l'existence de ce tournoi réunissant les meilleurs combattants de la planète, il n'y en a pas ! Mais ce n'est pas grave, l'important est plutôt dans l'action tonitruante de ses joutes violentes.

Un jeu très complet

Vous avez le choix entre 39 personnages, 4 cachés et six à créer dans le mode Entry. Il y a un nombre hallucinant d'options de jeu qui font de ce titre une véritable Bible du jeu de baston : tout y est. Il vous faudra vraiment un bon moment avant d'avoir épuisé tous ces modes disponibles qui ne font que renforcer la durée de vie du titre. Une des innovations est le mode Dramatic Battle. Vous pouvez combattre un seul adversaire à deux et même à trois contre un. Un peu moins " flash " et coloré que Marvel Vs. Capcom, les furies restent malgré tout magnifiques à regarder. Les graphismes sont superbes et les persos bien travaillés, la jouabilité est quelque peu compliquée à apprivoiser. Le mode training ne sera pas de trop pour mettre en place et apprendre les enchaînements nécessaires pour aller le plus loin possible dans le jeu. Mais une fois le paddle apprivoisé, votre plaisir n'en sera que décuplé. Le son est très bon et renforce l'impression de puissance des coups et des furies.



RUY EST LE PROTOTYPE MÊME DU HÉROS SOLITAIRE À LA SAUCE NIPPONE.

«Les amateurs de 2D ne seront pas déçus, Street Fighter Alpha 3 est une réussite. on peut le qualifier d'amusant, de captivant, et on peut directement le placer à la première place. Dans cette catégorie, ne cherchez plus, la référence est là. »



Une conversion réussie

Il faut signaler que pour une fois, le passage de la version japonaise à la version européenne est une réussite. Aucune perte de vitesse à signaler, ces satanées

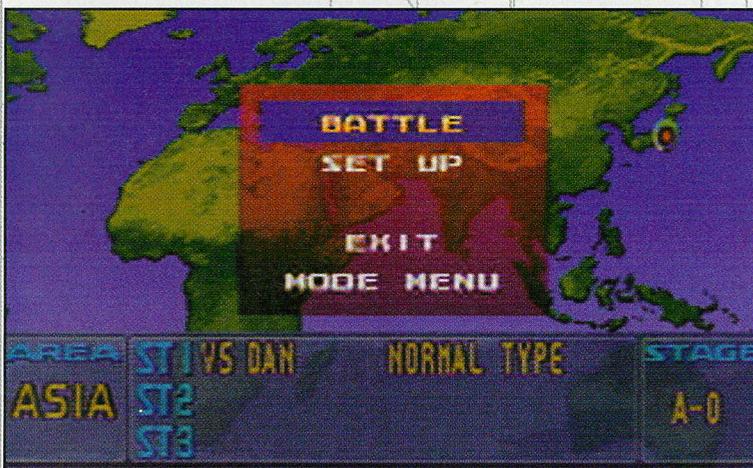
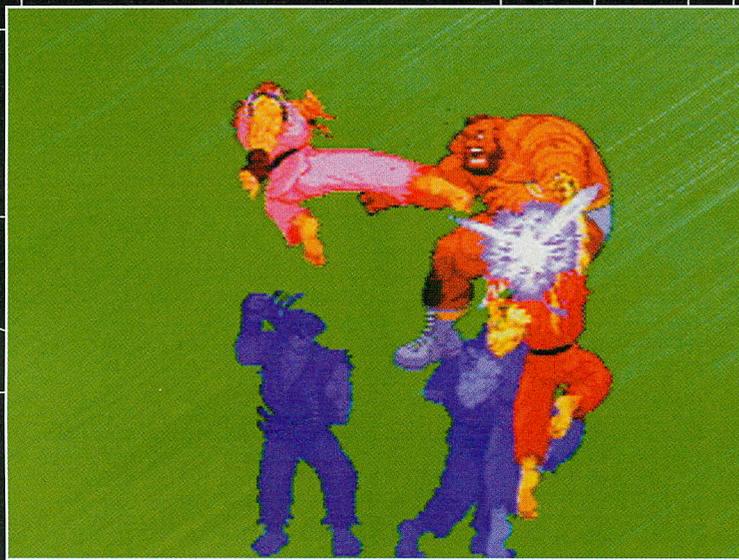
HOULÀ, VOILÀ UN ADVERSAIRE QUI ME SEMBLE BIEN EXCITÉ TOUT D'UN COUP !

Ca fight dans tous les sens !



The show must go on!

Le fin du fin dans un jeu comme Street Fighter Alpha 3, c'est de réussir à sortir des furies dévastatrices pour achever son adversaire en fin de round. Après ça, on a l'air un peu moins stupide en face de pros du pad qui passent leurs nuits à s'entraîner. Ces furies et coups spéciaux varient dans leur manipulation suivant le mode choisi. Par exemple, en mode Z-ism, il suffit de réaliser deux fois de suite et très rapidement la manipulation d'un coup spécial pour activer une furie. Le nombre et la puissance de ces furies dépendent d'une barre d'énergie qu'il faudra surveiller.



LE MODE WORLD TOUR EST DE LOIN LE PLUS INTÉRESSANT DE TOUS.

bandes noires ne sont pas là pour nous bouffer un peu d'écran et l'impression d'écrasement des personnages n'est pas d'actualité. Les amateurs de 2D ne seront pas déçus, Street Fighter Alpha 3 est une réussite, on peut le qualifier d'amusant, de captivant, et on peut directement le voir à la première place. Dans cette catégorie, ne cherchez plus, la référence est là. Il ne reste plus qu'à attendre la sortie de SNK Vs. Capcom et Street Fighter III : Second Impact pour se régaler encore plus. Merci Capcom !

Neo

Neo Alex

AVIS

Oui ! Excellent ! Voilà actuellement le meilleur jeu de baston 2D de la Dreamcast à l'heure actuelle. Plus technique et plus long que Marvel Super Heroes, Street Alpha 3 est une véritable bombe ludique. Bien que les capacités extraordinaires de la console ne soient pas suffisamment exploitées, ce jeu est un must ! Capcom frappe fort ce mois-ci sur Dreamcast.

Seba



RIEN NE VAUDRA JAMAIS UN JOLI CONTRE BIEN PLACÉ !

17

Graphismes

Bien détaillés et colorés, les graphismes en mettent plein la vue pour un jeu de baston en 2D. Il faudra attendre longtemps avant de voir mieux !

17

Animation

On se rapproche vraiment de la qualité d'un dessin-animé avec de nombreuses attitudes, postures et mouvements pour les combattants. Du beau boulot !

18

Son

Musique rythmées et entièrement inédites pour les versions consoles et bruitages percutants ; les programmeurs ont bien travaillé et l'ensemble se révèle de qualité.

18

Jouabilité

La jouabilité est exemplaire, comme la plupart des jeux édités par Capcom. En revanche, il est fort dommage que le paddle se révèle aussi imprécis. On a parfois bien du mal à sortir certains enchaînements.

18

Intérêt

Là, c'est vraiment du béton. De nombreux modes de jeu, un panel incroyable de combattants et la possibilité d'utiliser le VM pour créer son propre perso, tout a été fait pour que le joueur passe de nombreuses nuits blanches sur Street Fighter Alpha 3.

En Conclusion

Un achat indispensable pour tous les amateurs de baston. Dans le genre, il n'y a pas mieux sur Dreamcast. Dommage que le paddle soit si difficile à dompter.

92 %

Psychic Force 2012

Nouveau jeu de combat à paraître sur la Dreamcast, *Psychic Force 2012* se rapproche de *Power Stone* dans la capacité à se mouvoir librement dans un espace en 3D. Seulement, le jeu de Taito, adaptation de la version d'arcade, est loin d'égaliser celui de Capcom. *Soul Calibur* peut d'ores et déjà dormir tranquille. Explications tout de suite et maintenant.

Après quelques minutes de jeu, je m'aperçois que *Psychic Force* ressemble davantage à *Dragon Ball Final Bout* sur PlayStation qu'à *Power Stone*. En effet, dans des décors d'une grande profondeur, je me rends compte avec stupeur que votre liberté de déplacement n'est pas aussi évidente qu'il n'y paraît. Le cube d'énergie transparent dans lequel vous vous battez limite votre champ d'action. Les décors n'assument ainsi que leur fonction première : remplir le fond d'écran. C'est exactement le même concept que *Psychic Force* premier du nom, et sorti sur la console précédemment citée. Enfin, c'est quand même plus jouable que *Final Bout*...

Puisqu'on vous dit que c'est psychique !

Vous incarnez l'un des 10 personnages présents au début du jeu (bien sûr, il y a des persos cachés) et votre but est de battre tous vos adversaires. Décidément, c'est plus du DBZ que du *Power Stone* car les combattants se déplacent uniquement dans les airs et se balancent des pralines d'énergie psychique. Chaque guerrier dispose de deux barres : vie et puissance psychique. Cette dernière diminue lorsque vous effectuez une attaque à distance. Pour la recharger, il vous suffit de rester immobile. Pour que le soft ne soit pas un clone de *Bastard*, vous pouvez heureusement combattre à distance et ainsi effectuer combos et projections dans la joie et dans la bonne humeur et bien que le



LA SOLITUDE DU COMBATTANT.

cadre limite l'espace, vous aurez quand même la place de vous bombarder.

Alors, c'est un bon jeu ou pas ?

Malheureusement, non. Mais, parlons d'abord du côté technique. En ce qui concerne les graphismes, il n'y a rien à reprocher. Les décors sont riches et animés et il en est de même pour les persos. Les effets spéciaux sont très bien gérés et les caméras suivent idéalement l'action. Les sons sont convaincants. Le seul petit reproche consiste en une vitesse de déplacement trop lente des personnages ; défaut compensé par la possibilité de "dasher", c'est-à-dire de se propulser rapidement dans une direction voulue. En bref, c'est le même défaut que la version japonaise. Vous me direz, où donc est le problème ? Dans



DES GRAPHISMES VRAIMENT MAGNIFIQUES.



ALORS, ON LÉVITE ?



LA SOLITUDE DU COMBATTANT.

l'intérêt. En effet, le jeu se révèle trop facile et mis à part le boss, vous n'aurez aucune difficulté à vaincre vos opposants. Ce sera encore plus simple si vous parvenez à acculer votre adversaire dans un coin ; vous n'aurez plus qu'à le bourrer de coups. De plus, il y a trop peu de coups spéciaux et le manque de fun est vite évident. Quant au mode deux joueurs, il devient, lui aussi, rapidement lassant. Au final, si *Psychic Force* n'est pas un mauvais jeu, il est moyen. Nul doute que le marché de l'occase lui sera profitable.

Seba



À CE MOMENT-LÀ, VOUS AVEZ PRESQUE GAGNÉ.



LE BOSS

Je me permets de vous parler du boss car il est tellement simple d'y accéder... Ce combattant, dénommé Wong, est très résistant et ses attaques font très mal. Pour tout dire, après 3-4 parties, je ne suis toujours pas arrivé à le battre ; mais bon, avec un peu plus de temps, vous devriez y parvenir sans problèmes. Néanmoins, c'est effarant de voir à quel point la difficulté est mal dosée.



SETSUNA EST EN RETARD À SON RENDEZ-VOUS.

15

Graphismes

Coloré et doté d'une bonne modélisation 3D, *Psychic Force* propose des graphismes de bonne qualité. D'influence exclusivement japonaise, ils raviront les amateurs de mangas. Les décors, eux, sont splendides.

14

Animation

Bien que la vitesse de déplacement soit un peu lente à mon goût, je note avec satisfaction que l'animation ne souffre pas de ralentissements durant les combats, que ce soit à distance ou au corps à corps.

14

Son

Les bruitages et mélodies sont conformes à ce que l'on attend. Convaincants et parfaitement adaptés au jeu, ils en constituent l'un des points forts.

13

Jouabilité

Pas de différence frappante avec la version japonaise testée dans le numéro trois. De temps en temps, les coups spéciaux sont toujours délicats à exécuter. Quelquefois, on se sert uniquement des coups de base par manque de patience.

11

Intérêt

Lassant très rapidement et affublé d'une mauvaise gestion de la difficulté et du game play, *Psychic Force* ne fait pas le poids face à *Soul Calibur* et à *Power Stone*.

En Conclusion

Partant d'un concept original, mais doté d'un intérêt suspect, *Psychic Force 2012* reste, comme l'a indiqué Vincent, réservé aux fans de japonimation pour les graphismes et les attaques. Si le jeu vous tente, essayez plutôt de l'acquiescer en occasion. Je tiens, cependant, à affirmer que ce n'est pas un jeu pourri. Il est juste moyen.

65 %

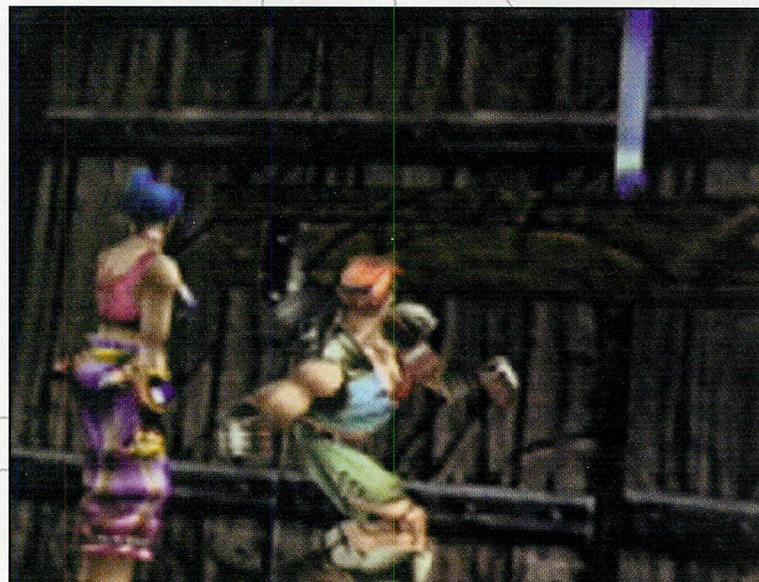


Soul Fighter

Serait-ce le début d'une nouvelle ère dans tous les sens du terme ? En tout cas ça y ressemble bien. Toka (est-il nécessaire de rappeler qu'ils sont français ?) nous gratifie de la nouvelle évolution de ce jeu qui est né avec Legend sur la Super Nintendo. Sa deuxième mutation a eu lieu sur la Play, qui a fait tourner un titre en 3D. C'est au tour de la Dreamcast d'accueillir le petit dernier : Soul Fighter. L'héroïc Fantasy est un genre difficile à adapter, surtout pour que l'on puisse y retrouver la magie qui a fait son succès. Audacieux est le pari de Toka avec ce beat'em all.



Soul Fighter est un "nique-les tous" en 3D temps réel. Le roi Gomar (de son prénom Zi) a besoin de vous pour aller lacter de la goule et du troll. Vous avez le choix entre trois personnages différents pour remplir votre mission. Le premier s'appelle Altus et fait figure de leader dans la mesure où dans les scènes cinématiques il est toujours mis en avant par rapport aux deux autres. Son arme de prédilection, c'est l'épée, sinon sa technique de combat se rapproche du karaté et ses enchaînements de coups de pied sont les plus efficaces. Le deuxième est une femme, elle se prénomme Sayomi. Elle préfère s'expliquer avec une dague dans



UNE DES SÉQUENCES ANIMÉES, QUI SONT TRÈS COURTES ET BIEN RÉALISÉES.



SA DESCENDANCE A FAILLI ÊTRE CONTRARIÉE DE MANIÈRE RADICALE.

chaque main et sa technique est la même que celle d'Altus. Le troisième est une sorte de magicien ou de mage qui porte le nom d'Orion, un adepte du kun fu, et qui utilise un bâton de mage surmonté d'une gemme qui l'autorise dans bien des cas à griller ses adversaires. Les persos ne peuvent utiliser leurs armes respectives que lorsque la barre d'usure (qui indique que celle-ci est prête à servir) est pleine. Un peu comme une barre d'énergie pour un personnage quelle que soit votre arme elle a besoin de "repandre son souffle". Les trois persos pourront sortir au bon moment des combos et des super-combos qui dévastent tout sur leur passage.



LE SAUT POURRA ÊTRE UN ÉLÉMENT ESSENTIEL POUR ÉVITER DE VOUS FAIRE TRANSPERER DE PART EN PART.



VOUS POUVEZ CHANGER DE VUE LORSQUE VOUS RAMASSEZ UNE NOUVELLE ARME QUI N'EST PAS CELLE DE DÉPART.

«Tout dans Soul Fighters est prévisible, et si vous manquez vraiment d'imagination, tout au long de votre parcours vous pouvez découvrir, dans des coffres posés ici ou là, des aides (sous forme de parchemins qui se lisent à l'écran) qui vous indiquent, au cas où ne l'auriez pas deviné, ce qui va se passer et comment faire dans ce cas.»



C'EST LE GENRE DE PROJECTILES QUE VOUS POUVEZ PRENDRE SUR LE COIN DE LA FIGURE.

vous indiquent, au cas où ne l'auriez pas deviné, ce qui va se passer et comment faire dans ce cas. L'autre petit ennui dans le jeu, c'est que la prise en main est loin d'être évidente et la jouabilité axée sur le " un coup ça marche, un autre pas, et personne ne sait pourquoi " est à la longue très très énervante. Les fans d'heroic Fantasy y trouveront leur compte, la musique aidant souvent, mais le principal défaut de Soul Fighter reste la répétition dans les coups et les actions, ce qui nous frustre dans nos initiatives lorsque l'on joue.

El Tuco



LE MAGE A L'AVANTAGE AVEC SON BÂTON DE POUVOIR " GRILLER " CEUX QUI SE SONT MIS EN TRAVERS DE SON CHEMIN.



LA DAGUE EST CERTES PETITE, MAIS ELLE FAIT BEAUCOUP DE DÉGÂTS.

L'aventure ou l'arcade, à vous de choisir

Au début vous avez le choix entre deux modes. L'arcade, qui se distingue du deuxième mode, le mode Aventure, uniquement par les scènes cinématiques en moins. Vous devrez vous démener à travers 12 niveaux, chacun composé de cinq mondes avec plus d'une quarantaine d'ennemis aux caractéristiques particulières. Les graphismes et les couleurs sont vraiment fabuleux, les détails et les angles de caméra sont bien choisis et donnent un rythme soutenu à l'action. Les décors ne sont pas non plus en reste, ils sont variés et on ne décèle aucun " raccord " ou bug disgracieux. Au niveau de l'animation, on serait de mauvaise foi en disant qu'il existe des ralentissements. Malgré le fait que parfois vous soyez 4 voir 5 à l'écran on est étonné de voir que le défilement est toujours de soixante images/seconde. Le problème du titre, c'est que les actions sont un petit peu trop répétitives et les développeurs ont un peu de mal à retenir notre attention. Ce n'est pas le nombre d'adversaires que nous avons à combattre qui ren-

force l'intérêt, si beaux soient-ils, mais le fait qu'il y ait un peu de surprise dans le déroulement de l'aventure.

Pas assez d'incertitude

Tout dans Soul Fighters est prévisible, et si vous manquez vraiment d'imagination, tout au long de votre parcours vous pouvez découvrir, dans des coffres posés ici ou là, des aides (sous forme de parchemins qui se lisent à l'écran) qui



LORSQUE VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ CETTE VUE, UN PETIT VISEUR APPARAÎT ET VOUS PERMET DE PRÈS OU DE LOIN DE TOUCHER À COUP SÛR VOS ADVERSAIRES.

16

Graphismes

Dans l'ensemble, plus qu'acceptable. Les couleurs sont riches et les détails sont nombreux et donnent un aspect encore plus réaliste au titre. Les développeurs ont bien su utiliser le potentiel de la Dreamcast.

15

Animation

Une vitesse d'animation excellente : on est même parfois étonné de ne voir aucun ralentissement, compte tenu du fait que les décors sont riches et qu'il y a parfois jusqu'à 4 personnages en même temps à l'écran.

16

Son

La musique nous plonge directement dans l'ambiance du jeu et les différents effets sont gérés en parfaite adéquation avec le soft.

13

Jouabilité

C'est le point critique du jeu, où la prise en main n'est réellement pas évidente. Mais lorsque vous vous êtes fait aux différents mouvements, ils restent malgré tout difficiles à réaliser.

13

Intérêt

L'aspect répétitif du titre en lassera plus d'un assez rapidement. Mais la majorité des fans d'Heroic fantasy y trouvera largement son compte.

En Conclusion

Ce serait vous mentir de dire que ce jeu est vraiment palpitant. Il faut passer outre les actions prévisibles pour ne pas s'ennuyer. L'aspect positif est que les graphismes et les décors sont suffisamment beaux pour ne pas trop s'attarder sur ces défauts.

80 %

Tokyo Highway Challenge

Quelle que soit votre sensibilité par rapport à la Dreamcast et votre passion incommensurable pour les jeux de voitures, Tokyo Highway Challenge va vous décevoir. La version européenne de ce titre n'est vraiment pas à la hauteur de nos espérances. Nous avons déjà quelques soupçons après avoir testé la version japonaise.

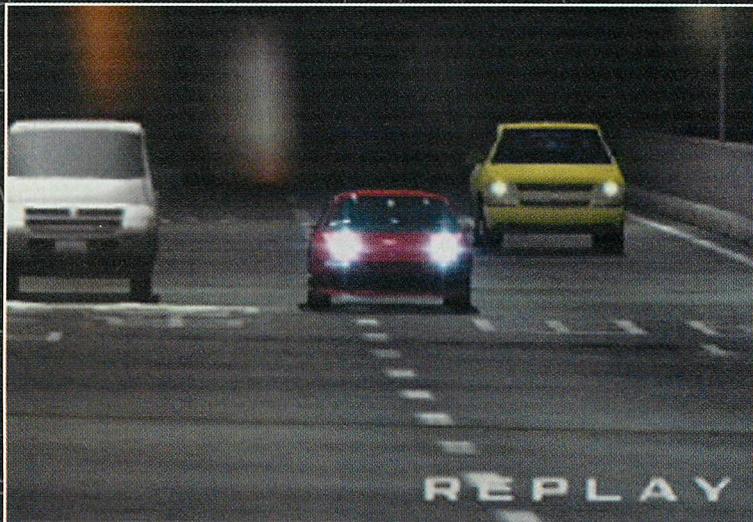
D'un point de vue graphique, T.H.C. est plus que correct. Les voitures sont vraiment très bien modélisées et aucun bug ne vient pointer le bout de son nez. Les reflets sur les différents véhicules sont magnifiques et l'ensemble est fluide, sans ralentissement. Les décors, pardon LE décor est bien fourni. Le comportement des bolides est vraiment très approximatif et, même si ce n'est pas une simulation, il est beaucoup trop éloigné de la réalité. Au moment de certains accrochages, les différentes réactions sont complètement impossibles de retourner sa voiture. La direction flotte et les crashes donnent une impression de négligé. La vue intérieure est bien faite, les détails sont là, jusqu'aux concurrents qui apparaissent dans votre rétroviseur. Il y a un mode course simple, un mode quête qui

vous permet de gagner de l'argent pour customiser. Un mode deux joueurs qui supprime la circulation et vous vous retrouvez alors seul avec votre adversaire, ce qui s'avère vite ennuyeux. Le fait qu'il n'y ait qu'un seul circuit rend le titre totalement sans intérêt, le but étant de semer vos différents adversaires, toujours sur le même parcours. C'est long, soporifique, ennuyeux et rébarbatif. C'est bien dommage.

El Tuco



REPLAY



REPLAY

LES APPELS DE PHARES PERMETTENT DE PROVOQUER L'ADVERSAIRE POUR FAIRE LA COURSE.



LE BURN EST ASSEZ SYMPATHIQUE, D'AUTANT PLUS QU'IL N'EST PAS FACILE À RÉALISER.

«Le fait qu'il n'y ait qu'un seul circuit rend le titre totalement sans intérêt, le but étant de semer vos différents adversaires, toujours sur le même parcours. C'est long, soporifique, ennuyeux et rébarbatif. C'est bien dommage.»

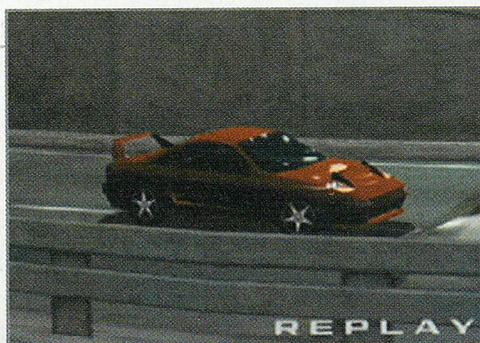
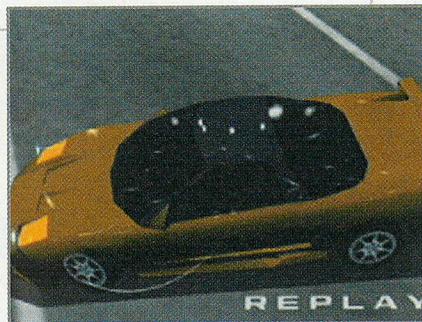


REPLAY

LA MODÉLISATION DES VÉHICULES EST UNE RÉUSSITE, DOMMAGE QUE LE RESTE NE SUIVE PAS.

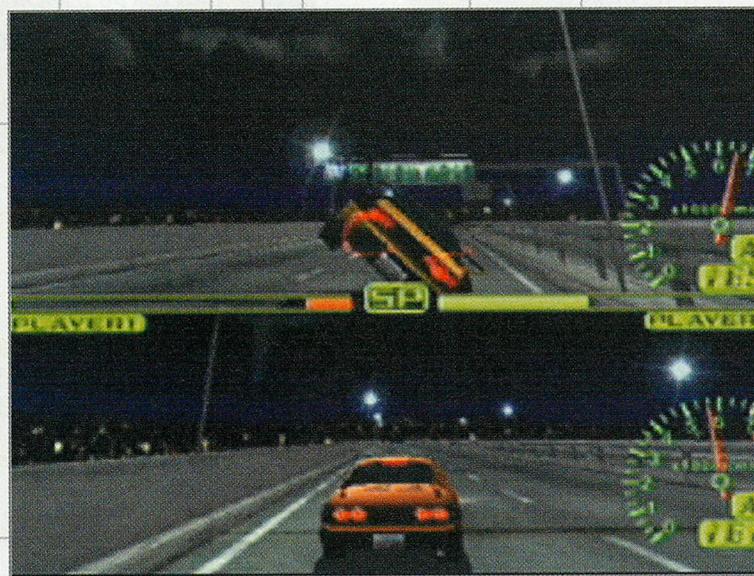
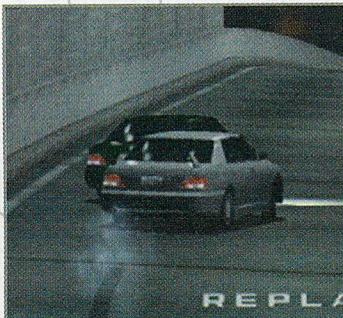
Une modélisation parfaite

Les différents véhicules sont vraiment bien modélisés. Enormément de voitures sont disponibles, mais elles sont réellement difficiles à gagner, et peu de joueurs réussiront à toutes les obtenir sans se lasser.



Vautré n'est pas joué

Lorsque vous avez un accident ou lorsque vous essayez de sortir un concurrent de sa trajectoire, ce n'est absolument pas réaliste et cela relève du domaine du folklore. Votre voiture fait des bonds dans tous les sens sans aucune logique.



QUEST
1999
TOKYO
XTREME
RACER

Les réglages des voitures et leurs personnalisations sont très complets.

LORS DES DÉPASSEMENTS À HAUTE VITESSE, LA LUMIÈRE DES FEUX ARRIÈRE EST DU PLUS BEL EFFET.

18

Graphismes

Le décor, les voitures, la lumière font de ce jeu une très belle réalisation graphique.

18

Animation

Absolument aucun problème. Pas de ralentissements ni de bugs à signaler. L'ensemble est fluide.

14

Son

Le bruit des moteurs est correct, sans plus. Sinon les autres sons laissent un goût désagréable d'approximatif.

15

Jouabilité

Elle est sans grand intérêt, dans la mesure où elle n'est pas réaliste du tout. La prise en main n'en est pas pour autant trop compliquée.

10

Intérêt

NUL
Le fait qu'il n'y ait qu'un seul circuit gâche tout.

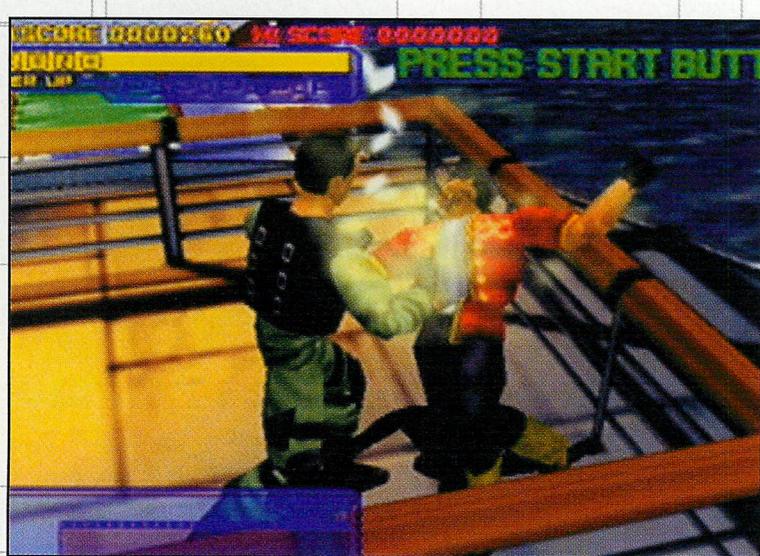
En Conclusion

Tokyo Highway Challenge aurait pu être un excellent jeu. Mais l'intérêt est trop faible pour permettre d'apprécier les graphismes ou la réalisation à leur juste valeur.

60%

Dynamite Cop

Rien ne pourra jamais égaler le plaisir de lacter des armées de terroristes et autres criminels patentés. C'est exactement ce que vous propose Dynamite Cop. Seul ou à deux, l'action sera speed et déjantée. Si vous préférez la finesse, passez votre chemin car vous risquez de vomir sur votre console en contemplant tant de violence. Enfin, vous pourrez toujours vous consoler en sachant que cette torture ne durera pas plus d'une petite demi-heure. Eh oui, parfois le bonheur est à ce prix !



IL S'EN PREND PLEIN LA TÊTE, CE VILAIN TERRORISTE !

«Le principe d'un beat'em all est simple. Comme son nom l'indique, il s'agit de pulvériser TOUTE la racaille qui infeste les différents niveaux du jeu. Nul besoin de faire dans la finesse (laissez ça à Marguerite Duras !), il suffit d'utiliser toutes les armes mises à votre disposition.»

Si n'avez pas oublié vos classiques, vous vous souvenez que le beat'em all est quasiment né avec le fameux Double Dragon (je ne vous raconte pas le nombre de pièces de 10 francs que ce jeu m'aura coûté !). Mais c'est avec le Final Fight de Capcom et le Streets of Rage de

Sega que le genre accédera à un statut particulier auprès des joueurs, celui du «Perfect» défoloir ! Les bons beat'em all ne se comptent plus (Guardian Heroes, Fighting Force, Die Hard Arcade, Golden Axe 1 & 2, Trojan, Shinobi, Undercover Cops, Alien Vs. Predator, Renegade, Legend...) dans l'histoire des jeux vidéo. Mais, vous avez raison, je m'égare ! En fait, ce petit préambule n'avait d'autre but que de vous montrer que malgré leur flagrant aspect limité, ces titres sont toujours attendus par les joueurs. Dans ce domaine, on espérait tous que Dynamite

Cop devienne la nouvelle référence en la matière. Il semblait corriger les deux principaux défauts de Fighting Force : la vitesse de jeu et le manque de punch. Quelle erreur !

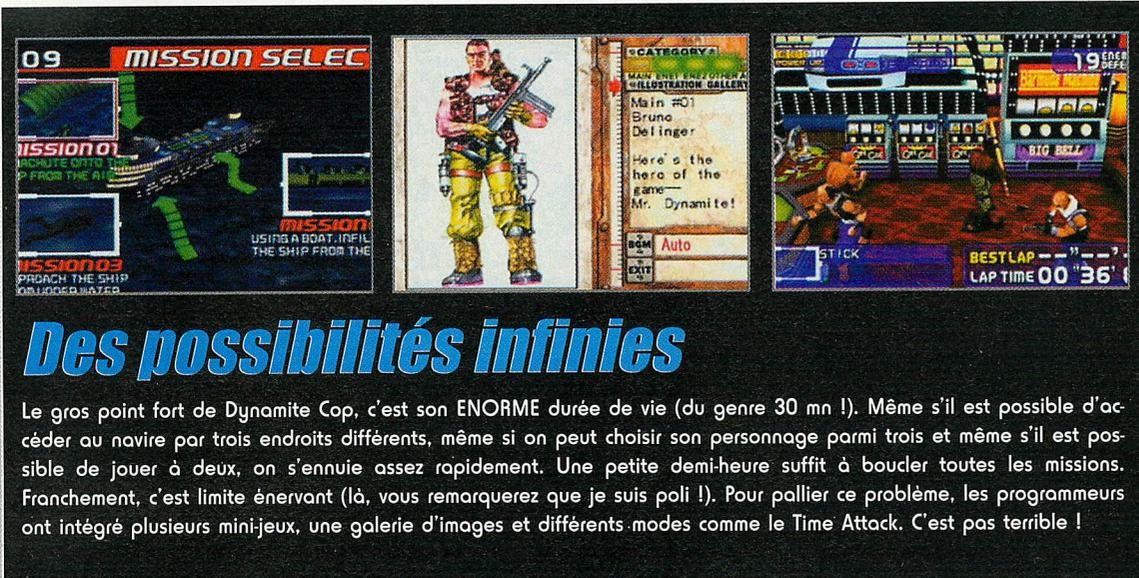
Distribution de marrons gratuite

Le principe d'un beat'em all est simple. Comme son nom l'indique, il s'agit de pulvériser TOUTE la racaille qui infeste les différents niveaux du jeu. Nul besoin de faire dans la finesse (laissez ça à Marguerite Duras !), il suffit d'utiliser toutes les armes mises à votre disposition. Dans Dynamite Cop, vous pourrez

Des armes à foison

Si le jeu est relativement limité, il ne se rattrape pas vraiment avec une palette de coups digne des meilleurs épisodes de Street Fighter II. Ici, on en vient plutôt à se demander si les programmeurs n'auraient pas dû éviter de regarder l'intégrale des films de Bud Spencer et Terence Hill ! Cela dit, les armes à feu sont nombreuses et apportent un plus grand délire à l'écran que quelques malheureuses mandales à 4 francs. (Ben oui, lecteur interloqué, un aller-retour, ça fait 2 fois 2 francs-ndc). Oui, je sais, je suis dur ! Mais, bon, il faut rendre à César ce qui est à César. Après ça, je ne dirai qu'une chose : vive Streets of Rage (les plus anciens me comprendront !).





Des possibilités infinies

Le gros point fort de Dynamite Cop, c'est son ENORME durée de vie (du genre 30 mn !). Même s'il est possible d'accéder au navire par trois endroits différents, même si on peut choisir son personnage parmi trois et même s'il est possible de jouer à deux, on s'ennuie assez rapidement. Une petite demi-heure suffit à boucler toutes les missions. Franchement, c'est limite énervant (là, vous remarquerez que je suis poli !). Pour pallier ce problème, les programmeurs ont intégré plusieurs mini-jeux, une galerie d'images et différents modes comme le Time Attack. C'est pas terrible !



À DEUX, C'EST MIEUX (SURTOUT LES SAMEDIS SOIRS) !

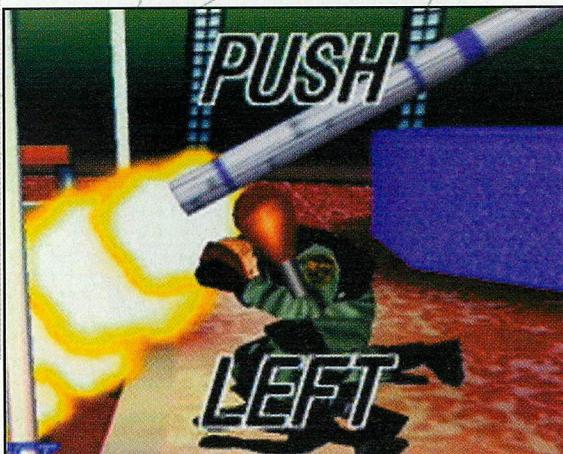
casser du terroriste avec vos pieds ou vos poings, mais aussi vous faire plaisir avec de nombreuses armes à feu (bazooka, lance-roquettes, pistolets...) et armes blanches (couteaux, hache...). Si vous rajoutez à tout cela la possibilité de se servir de certains éléments du décor pour achever son adversaire, vous obtenez un excellent défouloir. Au départ, vous choisissez un combattant parmi trois membres d'un commando d'élite (ou

deux, si vous jouez à deux !). Vous aurez trois missions à remplir avant d'affronter le boss final, un odieux pirate des mers. A chaque fois que vous terminerez le jeu avec un personnage, vous gagnerez un bonus (mini-jeu, image...). Comme vous pouvez le constater, Dynamite Cop semble des plus complets au premier abord.

L'habit ne fait pas le moine

Hélas, trois fois hélas, le fun dispensé par ce jeu ne fait pas illusion bien longtemps face à une durée de vie extrêmement courte. Pourtant, ce titre développé par Sega possède une qualité graphique largement suffisante (les textures sont 100 fois plus fines que sur la borne d'arcade) et une maniabilité exemplaire qui le rend accessible au plus grand nombre. Alors, pourquoi tant de haine ? Sans doute parce que 20 minutes après avoir commencé, on arrive déjà au générique de fin. Pour ce style de jeu qui a pas mal vieilli au fil des ans, la durée de vie se doit d'être longue. Les programmeurs de Guardian Heroes (les petits génies de Treasure Soft !) l'avaient bien compris en intégrant quelques notions de RPG, plusieurs parcours et une quarantaine de niveaux à leur jeu. Mais non, ici il faut se contenter de trois malheureuses missions ! Il y a des jours où je regrette ma Megadrive et ses Streets of Rage

Neo Alex



SINCÈREMENT, JE N'AIMERAIS PAS ÊTRE À SA PLACE.



EN GROS PLAN, LES TEXTURES SONT D'UNE GRANDE QUALITÉ ET DÉMONTRENT LES GRANDES CAPACITÉS DE LA CONSOLE DE SEGA.

15 Graphismes

Les textures appliquées sur les décors et sur les personnages sont vraiment d'un bon niveau pour de la Dreamcast. Sans atteindre le degré de qualité de Soul Calibur, c'est vraiment honnête ! Dommage que les programmeurs aient gardé les couleurs un peu flashy propres au premier volet sur Saturn.

15 Animation

Pas de ralentissements, même lorsque plusieurs combattants se trouvent à l'écran. Les bugs sont peu nombreux et ne justifient pas de critiques particulières. On aurait par contre apprécié que l'animation soit un peu plus détaillée, et surtout plus rapide.

14 Son

Les bruitages ont du punch et placent le joueur directement au cœur de l'action. Heureusement, car les musiques ne brillent pas par leur originalité. Ce sera pour une prochaine fois !

16 Jouabilité

Même un nain unijambiste pourrait s'en sortir tant Dynamite Cop est simple à prendre en main. Bien souvent, deux boutons suffisent pour se sortir des situations les plus périlleuses. Si vous ajoutez à cela une durée de vie limitée, vous obtenez un titre sympathique.

10 Intérêt

Trois missions différentes, trois personnages, quelques mini-jeux et environ 20 mn de jeu pour arriver à la fin, c'est ce que l'on appelle démarrer du mauvais pied. Sincèrement, seul le mode deux joueurs vous donnera envie de jouer un peu plus longtemps qu'une demijournée à Dynamite Cop.

En Conclusion

On s'attendait à beaucoup mieux pour cette suite de Die Hard Arcade. Or, la seule envie que ce titre puisse nous donner, c'est celle de retourner jouer à Fighting Force sur PlayStation, ce qui est grave pour un jeu développé par Sega !

82%

NFL Blitz 2000

Ah, le football américain ! Rien ne vaudra jamais les plaquages virils dans la boue (non, ça c'est du rugby !), les passes longues et les bonnes douches chaudes bien méritées (désolé, mais là, je cite mon ami Vincent !). Le sport national américain donne généralement droit à des jeux bâclés et pas vraiment fun. Pourtant, un jeu de football américain avait fait sensation l'année dernière sur Nintendo 64 et PlayStation : NFL Blitz. Aujourd'hui, cette merveille s'attaque à la Dreamcast.

Y'a du spectacle dans l'air !

Il ne faut pas se mentir, si on aime regarder le football américain à la télé, ce n'est pas pour la finesse du jeu ! Non, ce qu'on aime, c'est voir ces montagnes de muscles se courir après, se massacrer au sol ou entamer des danses étranges après avoir marqué un Touchdown. Dans NFL Blitz, ce côté spectaculaire du jeu est accentué, pour le plus grand bonheur des possesseurs de consoles. On a vraiment l'impression d'assister à une retransmission télé, avec en plus un petit côté Superstars du Catch assez fun. Tout ça pour vous signaler que cette petite merveille est indispensable à tout possesseur de Dreamcast.

LL'avantage d'un jeu comme NFL Blitz 2000 par rapport à ses concurrents directs tels que NFL 2K ou NFL Quarterback 2000, c'est sa simplicité. Midway a préféré miser sur le fun et la jouabilité plutôt que sur un réalisme forcené.



LES STRATÉGIES SONT NOMBREUSES, IL VOUS FAUDRA UN CERTAIN TEMPS AVANT DE LES ASSIMILER.

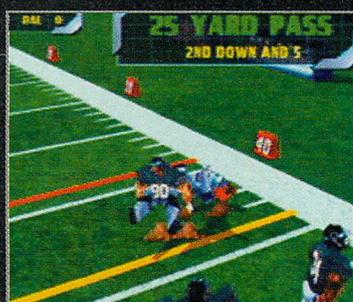
Le pari est réussi puisque leur nouveau jeu se révèle idéal pour apprendre toutes les subtilités de ce noble sport.

Des règles complexes

Un match de football américain se divise en deux phases distinctes : l'attaque et la défense. En attaque, votre objectif sera de traverser tout le terrain (comme au rugby) pour aller marquer un Touchdown (l'équivalent d'un essai). La contrainte vient du fait que vous possédez quatre tentatives pour franchir 30 yards. Si vous échouez, le ballon revient à



LA PROCHAINE FOIS, TU ÉVITERAS DE TE METTRE SUR MA ROUTE !





«Techniquement très propre, NFL Blitz est avant tout un jeu qui «pulse». Comprenez par là que le rythme des matchs est très élevé et que l'on ne s'ennuie pas une seule minute. La prise en main étant excellente, on s'amuse instantanément.»



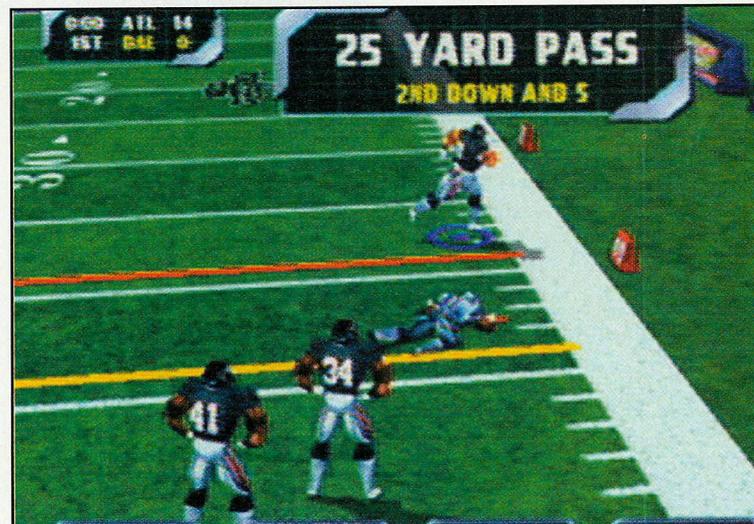
votre adversaire. Pour mener à bien votre attaque, vous disposez d'un grand nombre de stratégies. Autre différence avec le rugby, toutes les passes se font vers l'avant. En ce qui concerne la défense, votre objectif est d'empêcher votre adversaire d'avancer lors de ses quatre tentatives. Pour cela, vous disposez d'un large éventail de stratégies. Certaines vous permettront d'intercepter le ballon. La phase défensive est la plus difficile à comprendre. Ne vous découragez pas, essayez de ralentir votre adversaire pour gagner du temps.

Un jeu diabolique

Techniquement très propre, NFL Blitz est avant tout un jeu qui «pulse». Comprenez par là que le rythme des matchs est très élevé et que l'on ne s'ennuie pas un seul instant. La prise en main étant excellente, on s'amuse instantanément. NFL Blitz est une vraie bombe ! C'est vrai que le football américain n'est pas le sport le plus



IL EST POSSIBLE DE CRÉER SES PROPRES STRATÉGIES ET DE LES RÉUTILISER EN MATCH.



IL FAUDRA FAIRE 30 YARDS POUR POUVOIR AVOIR 4 NOUVEAUX DOWN



LE TURBO VOUS PERMET D'AVANCER PLUS VITE ET CONTRER LES PLAQUAGES

connu en France, mais il serait vraiment dommage de passer à côté d'un jeu aussi réussi. Avec un minimum de patience, vous assimilerez les règles de base sans problème. L'aspect spectacle séduira rapidement tous ceux qui aiment se rendre dans les salles d'arcade pour essayer des jeux simples et efficaces. Mais attention, tout va très vite, et les matchs se remportent bien souvent à la dernière minute sur une action qui relève autant de la chance que de l'exploit personnel. Un grand coup de chapeau à Midway pour ce titre aux sensations uniques.

Neo Alex

15

Graphismes

L'ensemble reste encore un peu carré, surtout si on le compare à NFL Quarterback Club 2000. Ce n'est pas grave puisque les décors sont très colorés et les joueurs plutôt sympathiques.

16

Animation

L'animation des joueurs est détaillée et la vitesse du jeu est véritablement très impressionnante pour un jeu de ce type. On se surprend à sourire à chaque nouvelle mimique d'un joueur.

15

Son

Les bruitages sont délirants à souhait, mais c'est un peu juste. On aurait aimé avoir un peu plus de voix digitalisées pour agrémenter l'ensemble. Enfin, ce sera pour la prochaine fois !

17

Jouabilité

C'est incontestablement le point fort de ce titre. Même ceux qui n'aiment pas le football américain risquent vite de s'éclater tant la prise en main se révèle accessible. Reste à assimiler les règles de ce sport particulièrement violent.

15

Intérêt

Plusieurs modes de jeu sont accessibles, ainsi que toutes les équipes de la Ligue Nationale Américaine. En mode championnat, vous en avez pour un moment. Si en plus vous ajoutez un mode multi-joueurs exceptionnel par sa jouabilité exemplaire, vous obtenez un incontournable.

En Conclusion

Inutile de tourner autour du pot, NFL Blitz 2000 est une vraie bombe ! Même s'il n'utilise pas vraiment les capacités de la Dreamcast, il n'en demeure pas moins l'un des meilleurs jeux de sport de tous les temps. Du fun, rien que du fun !

92%

NFL Blitz 2000

Ah, le football américain ! Rien ne vaudra jamais les plaquages virils dans la boue (non, ça c'est du rugby !), les passes longues et les bonnes douches chaudes bien méritées (désolé, mais là, je cite mon ami Vincent !). Le sport national américain donne généralement droit à des jeux bâclés et pas vraiment fun. Pourtant, un jeu de football américain avait fait sensation l'année dernière sur Nintendo 64 et PlayStation : NFL Blitz. Aujourd'hui, cette merveille s'attaque à la Dreamcast.

Y'a du spectacle dans l'air !

Il ne faut pas se mentir, si on aime regarder le football américain à la télé, ce n'est pas pour la finesse du jeu ! Non, ce qu'on aime, c'est voir ces montagnes de muscles se courir après, se massacrer au sol ou entamer des danses étranges après avoir marqué un Touchdown. Dans NFL Blitz, ce côté spectaculaire du jeu est accentué, pour le plus grand bonheur des possesseurs de consoles. On a vraiment l'impression d'assister à une retransmission télé, avec en plus un petit côté Superstars du Catch assez fun. Tout ça pour vous signaler que cette petite merveille est indispensable à tout possesseur de Dreamcast.

L'avantage d'un jeu comme NFL Blitz 2000 par rapport à ses concurrents directs tels que NFL 2K ou NFL Quarterback 2000, c'est sa simplicité. Midway a préféré miser sur le fun et la jouabilité plutôt que sur un réalisme forcené. Le



LES STRATÉGIES SONT NOMBREUSES, IL VOUS FAUDRA UN CERTAIN TEMPS AVANT DE LES ASSIMILER.

pari est réussi puisque leur nouveau jeu se révèle idéal pour apprendre toutes les subtilités de ce noble sport.

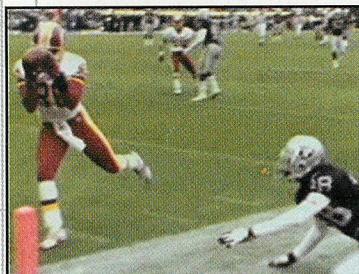
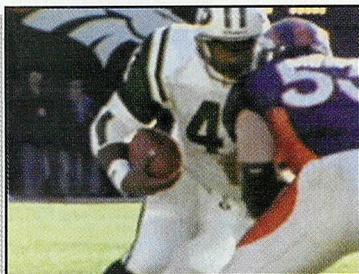
Des règles complexes

Un match de football américain se divise en deux phases distinctes : l'attaque et la défense. En attaque, votre objectif sera de traverser tout le terrain (comme au rugby) pour aller marquer un Touchdown (l'équivalent d'un essai). La contrainte vient du fait que vous possédez quatre tentatives pour franchir 30 yards. Si vous



LA PROCHAINE FOIS, TU ÉVITERAS DE TE METTRE SUR MA ROUTE !





échouez, le ballon revient à votre adversaire. Pour mener à bien votre attaque, vous disposez d'un grand nombre de stratégies. Autre différence avec le rugby, toutes les passes se font vers l'avant. En ce qui concerne la défense, votre objectif est d'empêcher votre adversaire d'avancer lors de ses quatre tentatives. Pour cela, vous disposez d'un large éventail de stratégies. Certaines vous permettront d'intercepter le ballon. La phase défensive est la plus difficile à comprendre. Ne vous découragez pas, essayez de ralentir votre adversaire pour gagner du temps.

Un jeu diabolique

Techniquement très propre, NFL Blitz est avant tout un jeu qui «pulse». Comprenez par là que le rythme des matchs est très élevé et que l'on ne s'ennuie pas un seul instant. La prise en main étant excellente, on s'amuse instantanément. NFL Blitz est une vraie bombe ! C'est vrai que le football américain

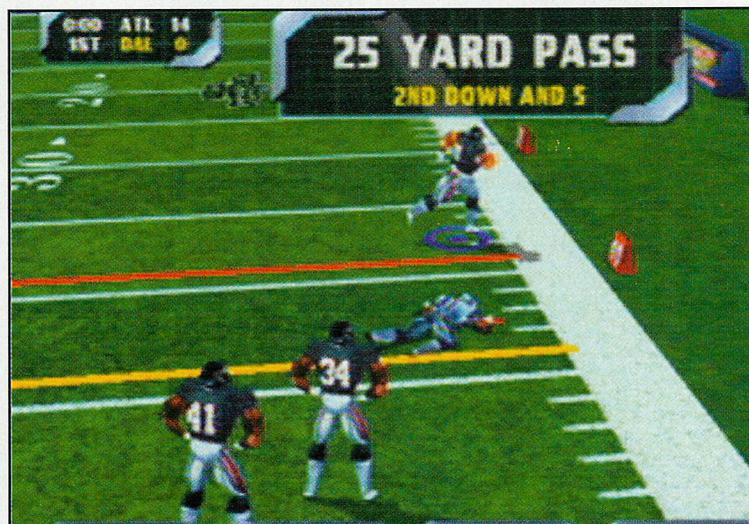


LE TURBO VOUS PERMET D'AVANCER PLUS VITE ET CONTRER LES PLAQUAGES

«Techniquement très propre, NFL Blitz est avant tout un jeu qui «pulse». Comprenez par là que le rythme des matchs est très élevé et que l'on ne s'ennuie pas une seule minute. La prise en main étant excellente, on s'amuse instantanément.»



IL EST POSSIBLE DE CRÉER SES PROPRES STRATÉGIES ET, DE LES RÉUTILISER EN MATCH.



IL FAUDRA FAIRE 30 YARDS POUR POUVOIR AVOIR 4 NOUVEAUX DOWN

n'est pas le sport le plus connu en France, mais il serait vraiment dommage de passer à côté d'un jeu aussi réussi. Avec un minimum de patience, vous assimilerez les règles de base sans problème. L'aspect spectacle séduira rapidement tous ceux qui aiment se rendre dans les salles d'arcade pour essayer des jeux simples et efficaces. Mais attention, tout va très vite, et les matchs se remportent bien souvent à la dernière minute sur une action qui relève autant de la chance que de l'exploit personnel. Un grand coup de chapeau à Midway pour ce titre aux sensations uniques.

Neo Alex

15

Graphismes

L'ensemble reste encore un peu carré, surtout si on le compare à NFL Quarterback Club 2000. Ce n'est pas grave puisque les décors sont très colorés et les joueurs plutôt sympathiques.

16

Animation

L'animation des joueurs est détaillée et la vitesse du jeu est véritablement très impressionnante pour un jeu de ce type. On se surprend à sourire à chaque nouvelle mimique d'un joueur.

15

Son

Les bruitages sont délirants à souhait, mais c'est un peu juste. On aurait aimé avoir un peu plus de voix digitalisées pour agrémenter l'ensemble. Enfin, ce sera pour la prochaine fois !

17

Jouabilité

C'est incontestablement le point fort de ce titre. Même ceux qui n'aiment pas le football américain risquent vite de s'éclater tant la prise en main se révèle accessible. Reste à assimiler les règles de ce sport particulièrement violent.

15

Intérêt

Plusieurs modes de jeu sont accessibles, ainsi que toutes les équipes de la Ligue Nationale Américaine. En mode championnat, vous en avez pour un moment. Si en plus vous ajoutez un mode multijoueurs exceptionnel par sa jouabilité exemplaire, vous obtenez un incontournable.

En Conclusion

Inutile de tourner autour du pot, NFL Blitz 2000 est une vraie bombe ! Même s'il n'utilise pas vraiment les capacités de la Dreamcast, il n'en demeure pas moins l'un des meilleurs jeux de sport de tous les temps. Du fun, rien que du fun !

92%

Mortal Kombat Gold

Amateurs de giclées de sang, adorateurs de films d'horreur, bienvenue dans le monde diabolique de Mortal Kombat Gold. Le dernier épisode en date d'une des plus longues sagas de l'histoire des jeux vidéo débarque sur Dreamcast. Et croyez-moi, ça fait peur !

Ah, je me souviens encore de mes premières parties de Mortal Kombat sur Super Nintendo, de ma déception lors de la sortie de Mortal Kombat Trilogy et du dépit provoqué par l'essai de Mortal Kombat Gold sur Nintendo 64. Tout cela pour vous dire que la série des Mortal Kombat n'a jamais cessé de se dégrader au fil des ans. Avec ce nouveau volet sur Dreamcast, les programmeurs de génie (tout est relatif !) de chez Midway ont repris le moteur 3D de la version Nintendo 64. Il aurait mieux valu reprendre les digitalisations d'acteurs propres aux premiers épisodes, car là, ce n'est pas une réussite. En quelques lignes, vous allez comprendre comment on peut détruire la réputation d'une grande série de jeux uniquement

pour se remplir les poches en jouant sur la crédulité des acheteurs. Parfois, il est difficile de ne pas piquer une grosse colère en contemplant des jeux indignes d'une console et qui risquent, à terme, de la faire couler en lui donnant mauvaise réputation. Bravo Midway !

Un jeu superbement... MOCHE !

Les premières parties de Mortal Kombat Gold valent leur pesant de cacahuètes. Au début, on a du mal à arracher ses yeux de l'écran. Non pas parce que le jeu est prenant, mais parce qu'on se demande sans y croire vraiment comment des programmeurs un minimum intelligents ont pu créer une telle abomination. Les person-



C'EST CE QUE L'ON APPELLE SE FAIRE SCOTCHER À L'ÉCRAN !

nages sont ridicules et feraient passer n'importe quel neveu de service pour le combattant du siècle ! Mais ce n'est rien en comparaison des décors qui, hormis quelques effets 3D, sont dignes de resservir dans les prochains sitcoms d'AB Productions. Les couleurs sont laides, les détails graphiques réduits à leur plus simple expression et les effets gore à faire pisser de rire n'importe quel membre de Familles de France. (Et ça, c'est aussi rare qu'une éclipse totale, t'as qu'à voir... ndc). Mais accrochez-vous, car le pire reste à venir ! L'animation, bien que rapi-

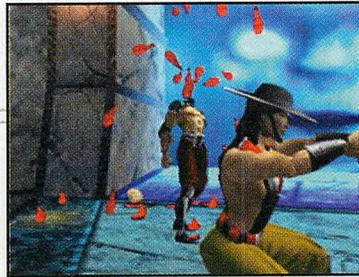


LE NOMBRE DE PERSONNAGES EST VRAIMENT IMPRESSIONNANT. C'EST BIEN LA SEULE QUALITÉ DU JEU !

«Mais ce n'est rien en comparaison des décors qui, hormis quelques effets 3D, sont dignes de resservir dans les prochains sitcoms d'AB Productions. Les couleurs sont laides, les détails graphiques réduits à leur plus simple expression et les effets gore à faire pisser de rire n'importe quel membre de Familles de France.»

A mort !

Tout l'intérêt d'un épisode de Mortal Kombat réside bien sûr dans la qualité et dans le nombre de ses fatalités. Pas de souci, celles qui sont présentes sur ce nouveau volet sont bien gore et réjouiront les amateurs de démembrements, d'arrachages de têtes, d'émasculations et autres petites gâteries. Malheureusement, elles sont extrêmement difficiles à sortir et il vous faudra une bonne dose d'entraînement avant de pouvoir en sortir une sans que cela ne soit de la chance. Quand on sait qu'en plus vous disposez d'un temps limité pour la placer à la fin du deuxième round, on se pose quelques questions...



de, propose une fluidité dans le mouvement qui pourrait impressionner la plus élégante des ballerines (je plaisante !). En fait, on a l'impression d'assister à la fois à une gigue de mammouths et à un vol de mouches à mer (...).

Non, non, non et NON !

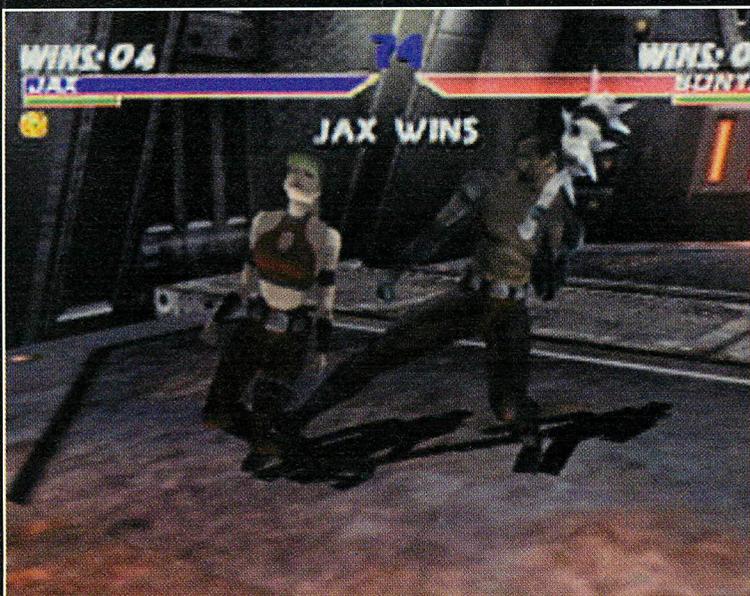
Comme vous pouvez le constater, je ne porte pas ce jeu dans mon coeur. Mais dites-vous que c'est dans votre intérêt, car vous seriez vraiment dégoûtés d'avoir dépensé presque 400 francs pour cette chose indescriptible. Rien ne peut raisonnablement pousser à l'achat de Mortal Kombat Gold, à part peut-être pour le nombre de personnages proposés. Certains me trouveront un peu dur en essayant



EH OUI, NOTRE AMI JEAN-CLAUDE VAN DAMME EST DE RETOUR !

de m'expliquer que les fans de la série s'éclateront quand même dessus. Et bien franchement, je leur souhaite bien du courage !

Neo Alex



RIEN NE VAUT UN BON PETIT MASSAGE DES JAMBES POUR RETROUVER UNE NOUVELLE JEUNESSE.

12

Graphismes

Le passage de la 2D digitalisée à la 3D polygonale se ressent énormément sur l'impact visuel du jeu. Les personnages sont encore un peu trop carrés et les décors manquent cruellement de détails. C'est indigne d'une Dreamcast !

11

Animation

Alors là, je me pose quelques questions sur la santé mentale des programmeurs ! Vous avez devant vous le parfait exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Mortal Kombat est l'antithèse parfaite de Soul Calibur.

13

Son

Certaines musiques sont plutôt réussies (surtout celle qui fait penser aux Castlevania), mais on est tout de même bien loin du nirvana. Les bruitages ne manquent pas de punch, avec des voix digitalisées de qualité.

12

Jouabilité

Les coups étant du genre répétitifs, vous n'avez aucun mal à gagner un combat en jouant au boulin. Le problème, c'est que la difficulté est très mal dosée avec des coups spéciaux et des fatalités quasiment impossibles à sortir, à moins d'avoir cinq mains et deux cerveaux (un peu comme Vincent !).

12

Intérêt

Avec plusieurs niveaux de difficulté et plus de 20 combattants (dont 3 cachés), vous en aurez pour un moment, surtout si vous jouez à deux. Mais, enfin, il faut être un peu maso pour oser acheter un jeu comme celui-ci !

En Conclusion

Ceux qui voudront immédiatement réaliser de belles choses au cours de leur première partie seront relativement déçus car il faut un petit peu de maîtrise pour pouvoir l'apprécier. Ne vous découragez pas avec la prise en main, croyez-moi le jeu en vaut la chandelle.

45%

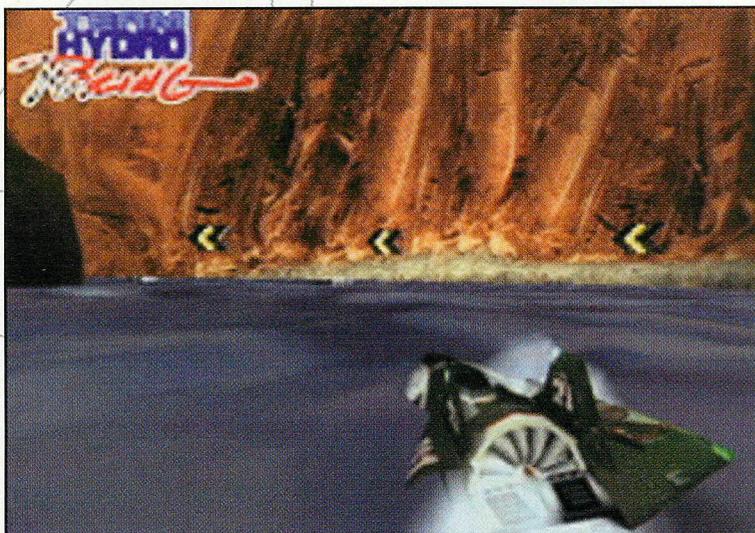
Hydro Thunder



Le jeu de course en général sur la Dreamcast, nous on l'attendait sur une piste du désert, sur du gravier ou sur du goudron, en tout cas pas sur l'eau. Grand mal nous fasse, nous nous sommes trompés. Hydro Thunder arrive sur l'écume d'un raz-de-marée de plaisir, de vitesse, de boost, où seule la victoire compte. On va vite, on s'éclate avec des sauts hallucinants dans les rugissements des moteurs qui viennent s'ajouter au bruit que fait la coque sur l'eau. Un environnement changeant et original. Un savant cocktail de Wave Race et Wip3out ?

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Midway
Genre :	course
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible



UNE INTRO QUI N'APPORTE RIEN. LES PHASES DE JEU SONT NETTEMENT PLUS INTÉRESSANTES.



LA CONDUITE DE CES DEUX BATEAUX " BONUS " EST LOIN D'ÊTRE ÉVIDENTE. VOUS AUREZ RECONNU LA NAVETTE DE LA POLICE ET LE TITANIC MINIATURE.



CE COUP-CI UNE RÉPLIQUE DU FAMEUX PAQUEBOT QUI A PRIS UN LÉGER COUP DE FROID.

Dans Hydro Thunder, il n'y a pas de règles, si ce n'est celle d'aller toujours plus vite et de gagner à tout prix. Le principe est simple : un circuit, un hors-bord, un départ, une arrivée, le tout à fond. Oubliez les concurrents que vous pouvez percuter dans tous les sens. Oubliez les différents obstacles sur l'eau que vous pourrez exploser à tout-va. Oubliez les sirènes des gardes-cotes qui vous somment de vous arrêter. Un objectif : prendre les bonus là où ils sont pour aller encore plus vite.

Au départ,
v o u s

avez trois bolides à votre disposition pour vous déchaîner sur trois pistes. Il vous faudra arriver dans les trois premiers pour débloquent le mode medium. Vous disposez alors de circuits supplémentaires et de nouveaux bateaux. La qualification pour le mode hard exige que vous soyez deuxième au minimum, et pour débloquent les bonus il vous faudra finir ce dernier mode à la première place. Les bonus sont en

A deux le plaisir est un peu diminué

Malgré quelques défauts, le mode deux joueurs réserve de bons moments. Dans le plus pur style " On se tape une bourre à donf les ouats ", tous les coups sont permis et que le meilleur gagne. Seulement le fait que l'écran soit splitté entraîne la perte d'intensité de certains décors.

AVIS

Encore un jeu Midway ! Après un excellent Ready 2 Rumble et un pitoyable Mortal Kombat Gold, Hydro Thunder tire son épingle du jeu. Doté d'une très bonne réalisation, le jeu pêche un peu par son intérêt limité. On fonce et on ramasse des boosts. Ce n'est pas une simulation, mais un très bon jeu d'arcade. Personnellement, j'aime bien.

Seba



fait quatre véhicules en plus, une sorte d'aéroglossier, une barque à moteur, une réplique miniature d'un paquebot célèbre et la navette de la police qui vous aura suivi tout au long de votre parcours, la sirène en moins. Il y a en tout et pour tout 13 parcours différents. Cela va d'un stade avec du public autour, en passant par un environnement polaire, jusqu'au délire des programmeurs qui ont imaginé New York envahi par les eaux. Ce qui nous donne droit à des décors surréalistes et apocalyptiques. Vous pourrez même survoler un volcan, des gondoles, et apercevoir des villes au style grec-romain. Une promenade est aussi à faire dans les égouts ou à l'intérieur de bâtiments datant de l'époque égyptienne. Il y a 13 hors-bords à piloter comme des fous furieux de la glisse et qui ne demandent que cela. Leur modélisation est assez bien réalisée, avec un design futuriste assez bien réussi.

Un pilotage particulier pour chacun

Mais tous ne se pilotent pas de la même façon, chacun pourra y trouver son compte, préférant la stabilité, ou d'autres la vitesse. On pourra simplement regretter de ne pas pouvoir décorer sa propre monture comme on peut le faire dans Buggy Heat. Les boosts sont un élément essentiel du jeu. Ceux de couleur bleue vous autorisent un turbo qui dure quatre secondes, les rouges, plus difficiles à obtenir, marchent pendant neuf secondes. Ils sont évidents à prendre pour certains d'entre eux (ils se trouvent un peu partout le long des circuits), mais le plus souvent il va falloir se donner du mal pour les avoir. Dans un premier temps il faudra les repérer et dans un second temps se les procurer, ce qui croyez-moi n'est pas une mince affaire. Ils sont dissimulés dans des endroits qui laissent rêver : à l'intérieur d'un volcan, dans

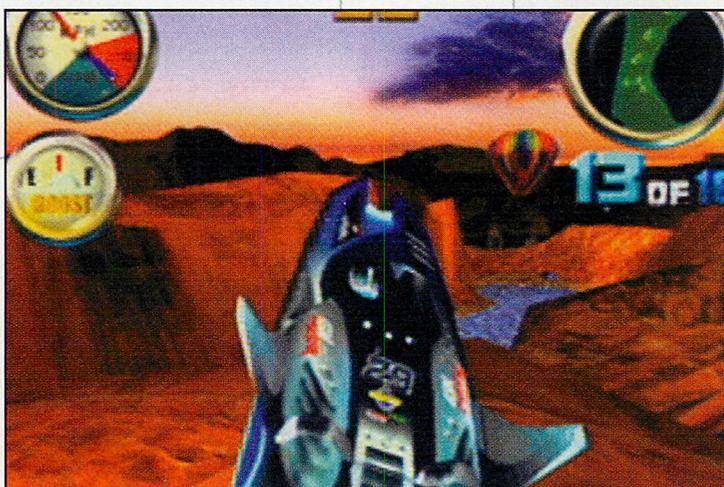
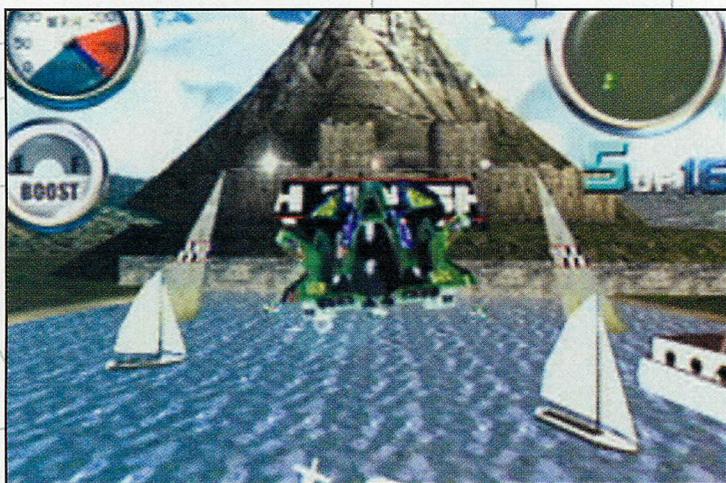
une gondole, dans des statues. Ils sont néanmoins indispensables pour atteindre les check-points et le temps qui vous est imparti est de plus en plus réduit à mesure que vous passez au niveau supérieur. Vous pouvez aussi les cumuler pour les utiliser un peu plus tard ou en continu.



NON CE N'EST PAS UNE ADAPTATION DE SAUVEZ WILLY.

On saute et ça pulse

L'altitude que vous pouvez atteindre en effectuant ces sauts est tout bonnement hallucinante. On se croirait parfois dans un avion. Ils permettent d'avoir des vues imprenables sur les décors. Et on trouve le plus souvent haut perché les fameux bonus rouges. Il vous faudra un peu de chance pour parvenir à tous les prendre sur tout un parcours. Sur la fin du jeu si vous en manquez un seul, vous ne pourrez pas atteindre l'arrivée dans les temps.



De la glisse à l'état pur

Les hors-bords posés sur l'eau renforcent l'impression de vitesse. Les bolides réagissent aux moindres vagues. Ce qui entraîne parfois des difficultés supplémentaires pour la maniabilité des engins et dans la négociation de certains virages. Le pad de la Dreamcast est parfaitement adapté à ce genre de challenge.



L'autre élément indispensable pour aller jusqu'au bout du titre, ce sont les passages secrets. Ceux-ci sont nombreux et très bien cachés. De plus ils se trouvent derrière des cascades. Il arrive même que vous deviez passer sur la terre ferme pour les emprunter ou prendre des tremplins. Pour accéder à la plupart d'entre eux, des boosts seront les bienvenus. Graphiquement, il exploite bien les possibilités de la console. L'impression de glisser sur l'eau est satisfaisante. L'animation est assez fluide, on peut noter ici ou là quelques ralentissements et quelques bugs, mais qui ne nuisent pas vraiment à l'intérêt du jeu. La jouabilité est excellente et beaucoup plus facile que dans Wipeout. L'impression de vitesse est bonne, mais n'est vraiment appréciable que lorsque vous avez débloqué les grosses cylindrées. Le son constitue une vraie perfor-

mance, rien n'a été laissé au hasard : les cris des plaisanciers lorsque vous les renversez, le hurlement que vous poussez à chaque fois que vous effectuez un énorme saut, le ronronnement des moteurs futuristes et enfin (et surtout) le moment où vous



NON CE N'EST PAS TOP GUN NON PLUS, MÊME SI LA VILLE EST BELLE.

actionnez le boost ou lorsqu'il s'éteint. Le mode deux joueurs est curieusement l'élément le moins réussi du jeu, il y a énormément de déperdition graphique et l'écume d'eau derrière les bateaux à disparu. Les bugs eux, sont un peu trop nombreux et un peu plus gênants. Dans l'ensemble on peut dire que l'on s'éclate vraiment et que c'est sans nul doute un des titres les plus fun de la console.

El Tuco



MAIS NON VINCENT, CE N'EST PAS SUPERCOPTER.



Celui-ci a eu le malheur de rester sur votre chemin.

16

Graphismes

La modélisation des véhicules est acceptable, mais n'exploite pas vraiment les capacités de la machine. C'est d'autant plus vrai en mode multijoueur où la perte graphique est indéniable.

17

Animation

L'animation d'Hydro Thunder est quelque peu gênée, parfois, par le nombre d'éléments à l'écran. Ce qui entraîne certains petits ralentissements. Surtout en mode 2 joueurs.

18

Son

Mortel ! Surtout lorsque l'effet d'un bonus vient de se terminer. On se croit en train d'écouter la course de pods dans Star Wars Episode 1.

16

Jouabilité

Aucun problème majeur à signaler, sauf peut-être au moment de prendre certains bonus, où la difficulté pour les atteindre est un peu tirée par les cheveux.

17

Intérêt

Hydro Thunder est vraiment très sympa à jouer et il faudra vous armer de patience pour réussir à atteindre tous les niveaux de difficulté présents.

En Conclusion

On peut raisonnablement dire que Hydro Thunder est le premier jeu de course vraiment accrocheur sur la Dreamcast. Le seul défaut qu'on peut lui trouver, c'est son mode deux joueurs qui perd de son intérêt d'un point de vue graphique.

91%

Black Matrix

Après avoir testé trois RPG, je m'attaque aujourd'hui à mon premier Tactical RPG avec la conversion Dreamcast d'un des plus beaux fleurons du genre provenant de la Saturn. Difficile de croire qu'Inter Channel souhaite conquérir le marché avec un titre techniquement dépassé pour ce qui est censé être la console la plus puissante de la galaxie !

Les possesseurs de Saturn (comme moi !) connaissent pratiquement tous l'existence d'un Black Matrix sur Saturn. Ce petit Tactical RPG avait séduit de nombreux joueurs grâce à son univers plutôt sombre et ses séquences animées. Lorsque Nec / Inter Channel a annoncé la conversion de ce titre sur Dreamcast, j'avoue m'être mis à espérer secrètement un grand Tactical RPG avec de multiples combats en 3D bourrés d'effets spéciaux propres à satisfaire les plus exigeants. Malheureusement, c'était sans compter sur l'énorme capacité dont dispose Nec à produire des daubes sans nom (Seventh Cross, Sengoku Turb...).

Une conversion... Minable

Autant le jeu était à peu près à sa place sur Saturn, autant sur

Dreamcast il nous rappelle d'immenses ratages comme Sengoku Turb, Psychic Force, Godzilla et Toukon Restuden IV. Les graphismes sont si pauvres que même ceux d'Elemental Gimmick Gear semblent à des années-lumière d'une telle médiocrité. Et croyez-moi, le reste est du même tonneau ! A ce propos, les musiques risquent d'en surprendre plus d'un avec un rap des plus étranges. En fait, Black Matrix sur Dreamcast ressemble comme deux gouttes d'eau à Black Matrix sur Saturn. Un comble ! C'est vraiment à se demander si les éditeurs japonais ne prennent pas les joueurs pour des c... en se faisant un maximum d'argent sur leur dos ! Ceux qui espéraient des combats en 3D et des effets spéciaux à la Final Fantasy seront déçus, c'est le



AU DÉPART, VOUS SEREZ AMENÉS À CHOISIR UN PERSONNAGE POUR VOUS GUIDER TOUT AU LONG DE L'AVENTURE. CHOISISSEZ BIEN !

moins que l'on puisse dire.

Un intérêt prolongé

Heureusement, pour peu que l'on possède une bonne dose de patience et beaucoup de temps devant soi, le jeu se révèle prenant avec son ambiance assez noire et deux disques bourrés de combats jusqu'à la gueule. Le terminer entièrement nécessite plus d'une trentaine d'heures pendant lesquelles il faudra suer sang et eau pour venir à bout de monstres terrifiants. Mais honnêtement, à moins que vous soyez riches ou collectionneur, je me vois mal vous conseiller l'achat de Black Matrix. Un titre intéressant mais trop pauvre techniquement.

Neo Alex



VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR UNE MAGIFIQUE INTRO



VOTRE ÉQUIPE S'AGRANDIRA TOUT AU LONG DU JEU ET VOUS DEVREZ COMPOSER AVEC CHACUN POUR REMPORTEZ VOS BATAILLES.

L'explorateur

La première chose à faire dans tout Tactical RPG qui se respecte, c'est d'explorer les environs et de dialoguer avec toutes les personnes présentes sur votre route. Ne vous inquiétez pas, malgré le japonais, on est rarement bloqué. Les dialogues n'apportent rien, si ce n'est l'accès à certaines cinématiques qui feront plaisir à tous ceux qui pensent que la Dreamcast n'est pas capable d'en afficher. Au début du jeu, montez vers la ville. Une fois en prison, vous ferez la connaissance d'alliés formidables que vous mènerez au combat.



LE HÉROS EST DÉCIDÉMENT UN ÊTRE PARTICULIÈREMENT TOURMENTÉ !



IL EST POSSIBLE D'AUGMENTER LES CARACTÉRISTIQUES DES DIFFÉRENTS PERSONNAGES.

Le combattant

Bien que le système de combat soit assez lourd, il n'est pas insurmontable. Un simple bouton vous suffit pour faire apparaître une barre d'icônes en japonais permettant différentes actions. A titre d'exemple, la première ligne permet de déplacer vos personnages et la deuxième les fait attaquer. Certains combattants disposent de pouvoirs magiques et d'autres peuvent utiliser des armes de jet (un arc, une arbalète, un couteau...). A vous de gérer votre équipe efficacement. Mon conseil : attaquer chaque adversaire avec au moins deux de vos persos pour éviter toute mauvaise surprise.



11

Graphismes

Si les décors sont parfois jolis et les quelques séquences animées plutôt réussies, l'ensemble rappelle vaguement certains titres édités autrefois sur Super Famicom. Si le design général s'attirera certainement les faveurs des amateurs de RPG japonais ultra-complexes, les autres joueurs seront déçus que les programmeurs n'aient pas utilisé toutes les capacités de la Dreamcast.

Animation

Difficile de noter l'animation d'un jeu où celle-ci se résume à deux ou trois mouvements pour chaque personnage. Heureusement que les cinématiques égayent un peu l'ensemble, parce que sinon...

14

Son

Les musiques collent assez bien à l'univers du jeu, mais tant de rap pourrait bien rebuter une grande majorité de joueurs. Les bruitages sont de bonne facture et les nombreuses voix digits très agréables, malgré la langue employée (en l'occurrence, le japonais !).

12

Jouabilité

Lorsque l'on a compris le système d'icônes principal, on gère sa petite armée avec une certaine efficacité. Cela n'empêche cependant pas l'ensemble de paraître lourd et particulièrement indigeste pour un occidental. La difficulté est par contre bien dosée avec trois degrés différents.

15

Intérêt

Avec deux GD-ROM bien remplis, de nombreuses batailles, cinématiques et dialogues parlés, on en a pour son argent, à condition de se laisser porter par cette ambiance étrange qui ressort du jeu (grâce à sa musique des plus étranges) et d'accéder à un système de jeu nettement moins instinctif que celui d'un Ogre Battle ou d'un Super Robot Taisen (les connaisseurs comprendront !).

En Conclusion

Franchement, à moins d'être un fan absolu de Tactical RPG en japonais, je ne vois pas l'intérêt de dépenser près de 500 francs pour Black Matrix. Je vous conseille plutôt d'attendre la sortie d'un épisode de Langrisser ou de Shining Force.

70%

Let's Make A J. League Pro Soccer Club

«Let's Make A J. League Pro Soccer Club est la première simulation qui vous permet non pas d'incarner un footballeur, mais un entraîneur, un directeur de club. A l'heure où Aimé Jacquet est encore un héros, à vous de savoir si vous pourrez au moins aller aussi loin. Mais votre tâche ne s'arrêtera pas là. Tout est à faire et vous verrez que rien n'a été laissé au hasard.»



ON DIRAIT QU'ILS S'ENTRAÎNENT POUR LA CHORÉGRAPHIE DU FAMEUX YMCA.



PENDANT LE MATCH, LES COMMENTAIRES VONT BON TRAIN. ILS S'INTERPELLENT PENDANT LES RALENTIS ET INTERVIENNENT PENDANT LES ACTIONS.



Let's Make Pro Soccer Club est un jeu de football bien particulier. En effet, il vous propose de manager entièrement une équipe de A à Z. Pour cela, les développeurs mettent à votre disposition un éventail incroyable d'options. Vous pouvez absolument tout gérer sur une saison entière. Votre premier travail est de choisir par rapport à votre budget, les joueurs qui vont composer votre équipe. La couleur de leurs maillots respectifs, le régime ali-

mentaire qu'ils doivent suivre et bien d'autres éléments dont vous n'avez pas conscience, sauf peut-être si vous avez vous même été une fois entraîneur et manager dans votre vie. En gros, vous pouvez devenir le Bernard Tapie d'une équipe japonaise.

Le titre fourmille de détails

Par exemple, vous pouvez décider du menu que vos footballeurs doivent suivre à la lettre pour être dans une forme éblouissante la veille du match. Thé ou café se révélera un des choix pour le petit déjeuner. Vous assisterez aux différents matchs qui jalonnent la saison sur le banc de touche, ou parfois même dans les gradins. Pas question pour vous d'avoir une



LES EXPRESSIONS DU VISAGE SONT ANIMÉES AVEC JUSTESSE. CHAQUE JOUEUR BÉNÉFICIE DE SA PROPRE TEXTURE.



LES TIRS AUDACEUX SONT PERMIS, MÊME SI VOUS NE FAITES QU'ENTRAÎNER VOTRE ÉQUIPE. L'AUDACE FAIT PARTIE DES CARACTÉRISTIQUES DES PERSOS.

«Les phases de dribble et de marquage de but sont fabuleuses. Les ralentis sont de la même veine et procurent un plaisir immense à regarder. Les programmeurs ont pensé à tout. Les commentaires du match sont assurés par un duo de journalistes.»

Des ralentis savoureux

Ici vous n'avez qu'un tout petit échantillon des différents angles de vue qui sont disponibles et des ralentis vraiment magnifiques. L'animation du gardien de but est une réussite.



Une animation fabuleuse

Absolument toutes les phases de jeu caractéristiques lors d'une partie de football sont réunies. Les détails de chaque joueur sont originaux et bien pensés. La fluidité est sans défaut et l'animation vraiment fabuleuse.



quelconque influence sur le déroulement de la partie en cours. Avant et après, oui, pendant non. Ce qui implique une grande maîtrise de soi. Lorsque votre équipe est entrain de gagner, tout va bien. Cependant lorsqu'elle perd, vous enragez sans avoir la possibilité de prendre le paddle et de régler ça vous même. Ce qui est, je ne vous le cache pas, très très très frustrant. Le graphisme et l'animation sont absolument fabuleux à tout point de vue. Le détail apporté à chaque joueur est prodigieux. Les phases de dribble et de marquage de but sont fabuleuses. Les ralentis sont de la même veine et procurent un plaisir immense à regarder. Les programmeurs ont pensé à tout. Les commentaires du match sont assurés par un duo de journalistes. Au début de la simulation de gestion vous pouvez choisir votre secrétaire personnelle selon des critères qui vous conviennent. Mais quelle frustration de ne pas avoir la possibilité d'évoluer et de faire évoluer vos joueurs sur le terrain, tellement le titre est beau ! Il faut vraiment avoir l'âme d'un manager pour apprécier cette originalité dans le monde des jeux vidéo et ne pas pouvoir participer aux matchs. Etant donné que nous ne disposons à l'heure actuelle que



d'une version japonaise, il est difficile pour nous de vous énumérer les différentes options qui composent la simulation.

El Tuco



UN GESTE QUE L'ON EST HABITUÉ À VOIR LORS DES PARTIES DE FOOTBALL À LA TÉLÉVISION.

APRÈS LE MATCH, IL Y A DES RETRANSMISSIONS À LA TÉLÉVISION. ELLES PROPOSENT UN RÉSUMÉ ET DONNENT DES INDICES SUR L'IMPORTANCE DE L'ÉQUIPE.



VOUS POUVEZ CHOISIR L'ANGLE DE LA CAMÉRA LORS DES COUPS-FRANCS.

18

Graphismes

Les décors et les textures sont vraiment magnifiques. L'ensemble est tout bonnement splendide.

18
Animation

Rien à dire, elle est parfaite. Impossible de rester insensible devant une telle qualité.

17

Son

Les commentaires sont vraiment en rapport avec l'action et le bruit en général est très appréciable.

10
Jouabilité

Les menus en japonais ne facilitent pas la prise en main et les options, bien trop nombreuses n'apportent qu'une avalanche de maux de tête.

07

Intérêt

Vraiment réservé à une audience de passionnés purs et durs, non pas de football seulement, mais de management.

En Conclusion

L'ensemble du jeu est magnifique et tout semble avoir été pensé dans les moindres détails. Le fait de ne pas pouvoir participer est quand même un énorme handicap.

70%

Introduction

Quitte à vous proposer des tips, autant vous en proposer le plus possible sur les jeux testés ce mois-ci. Les fans de baston vont se régaler. Quant aux joueurs avides d'autres sensations, ils ne seront pas déçus. Let's cheat !

Seba

Cool Boarders Burn

(99/jap)

Nouveaux vêtements : finissez le jeu avec n'importe qui pour accéder à un nouveau choix de vêtements.

Piste d'entraînement Cool Boarders 2 : terminez le jeu sur les cinq pistes standart.

Piste Secret Force : Finissez le jeu sur les pistes standart avec le meilleur score.

Super Pipe plus long : battez de nombreux records dans le Super Pipe.

VIRTUA FIGHTER 3TB

(99/Jap)

Jouer contre l'homme-alphabet : à l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Akira et pressez Start. Ensuite, allez sur Lau et pressez Start. Enfin, mettez en surbrillance Pai, Maintenez le bouton Start enfoncé, et pressez X.

Incarner l'homme-alphabet : à l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Akira et pressez Start. Allez sur Lion et pressez Start. Ensuite mettez en surbrillance Pai et pressez Start. Enfin, validez le personnage de votre choix avec le bouton A.

Jouer avec Silver Dural : dans le Training Mode, validez votre personnage avec les touches suivantes : Start+X+A.

Jouer avec Gold Dural : dans le Training Mode, validez votre personnage avec les boutons suivants : Start+Y+A.

Obtenir un nouveau décor pour le Training mode : dans le Training Mode, à l'écran de sélection des niveaux, maintenez enfoncé Start, et pressez A.

Obtenir les décors de l'arcade : dans le Team Battle, le Normal Mode ou le Training mode, laissez intentionnellement le compteur atteindre zéro dans l'écran de sélection des stades.

Obtenir le Replay au ralenti : pressez B juste avant le début du replay.

Obtenir les nouveaux costumes : à l'écran de sélection des personnages, Placez-vous sur le combattant de votre choix, maintenez le bouton Start enfoncé, et validez.

Expendable

(99/jap)

(Tous ces codes sont à effectuer durant le jeu).

Bouclier : appuyer sur : Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y.

Changer de niveau : appuyer sur : Y, Y, X, X, L, R, Bas 2 fois et Haut 2 fois.

Grenades : appuyer sur : Bas 5 fois, Haut 4 fois et R.

Vies supplémentaires : appuyer sur : A, B, X, Y, L, R, Haut, Bas, Gauche et Droite.

Crédits : A, B, Gauche, A, B, Droite, B, A, Bas et Droite.

Sélectionner le niveau : appuyer sur : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite 2 fois et Y.

Gagner le jeu : appuyer sur : L, R, L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y et X.

Dynamite Deka 2

(99/jap)

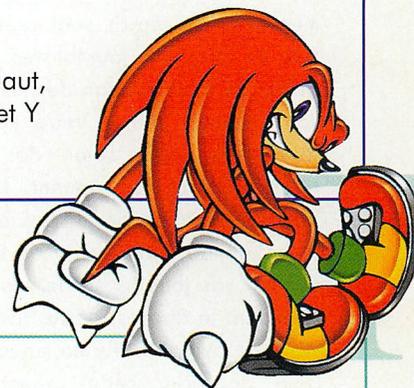
Jouer avec le Bruno original : ramassez toutes les illustrations dans le jeu.

Crédits infinis dans Tranquilizer Gun : complétez avec succès les missions 1, 2 et 3 sans utiliser un seul continue.

Incoming

(99/euro)

Mode Code : à l'écran menu principal, appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Haut, Bas, Gauche, Droite et Y pour débloquent ce Cheat Mode.



SEVENTH CROSS

(99/Jap)

Image cachée : placez votre CD dans un ordinateur PC compatible pour admirer un superbe artwork.

NFL Blitz 2000

(99/USA)

Joueurs cachés : sélectionnez l'option « Enter Name for Record Keeping » et entrez l'un de ces noms de joueurs et les nombres PIN :

Brain et 1111 pour Brain
Daniel et 0604 pour Dan Thompson
Forden et 1111 pour Dan Forden
Gentil et 1111 pour Jim Gentile
Japple et 6660 pour Jeff Johnson
Jason et 3141 pour Jason Skiles
Jenifr et 3333 pour Jennifer Hedrick
Luis et 3333 pour Luis Mangubat
Raiden et 3691 pour Raiden de Mortal Kombat
Root et 6000 pour John Root
Shinok et 8337 pour Shinnok de Mortal Kombat
Skull et 1111 pour Skull
Turmel et 0322 pour Mark Turmell

Cheat Codes

A l'écran versus, appuyer sur « turbo, jump et pass » pour changer l'icône en dessous du casque. Les nombres dans la liste suivante indiquent le nombre de fois que l'on doit appuyer sur chaque bouton. Après le changement de l'icône, appuyer sur le pad directionnel ou l'analogique pour indiquer la direction afin d'activer le code. Si vous avez entré le code correctement, vous verrez le nom du code et entendrez un son. Par exemple, pour entrer 1-2-3 Gauche, appuyez sur Turbo une fois, Jump 2 fois et Pass 3 fois et Gauche 1 fois.

Distance de lancer illimitée : 2-2-3 Droite

Vitesse de course turbo : 0-3-2 Gauche

Puissance d'attaque améliorée : 3-1-2 Haut

Puissance de défense améliorée : 4-2-1 Haut

Puissance des équipiers améliorée : 2-3-3 Haut

Puissance des bloqueurs améliorée : 3-1-2 Gauche

Super blitz : 0-4-5 Haut

Pas d'interceptions : 3-4-4 Haut

Passes rapides : 2-5-0 Gauche

Invisibilité : 4-3-3 Haut

Grosse tête : 2-0-0 Droite

Sans tête : 3-2-1 Gauche

Grosses têtes pour toute l'équipe : 2-0-3 Droite

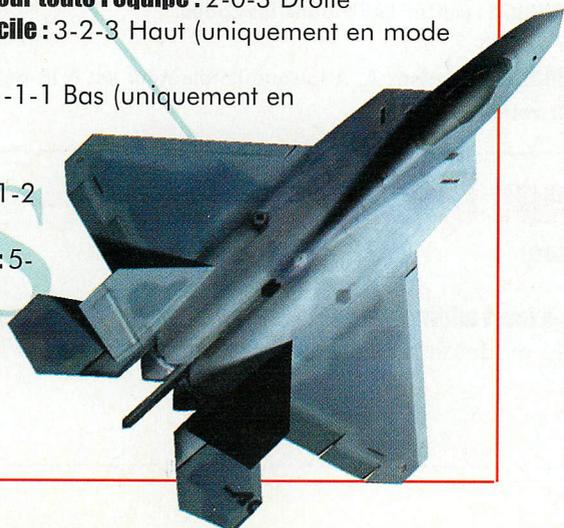
Mode ultra-difficile : 3-2-3 Haut (uniquement en mode un joueur)

Mode tournoi : 1-1-1 Bas (uniquement en mode deux joueurs)

Temps clair : 2-1-2 Gauche

Temps enneigé : 5-2-5 Bas

Temps pluvieux : 5-5-5 Droite



Blue Stinger

(99/eur)

Toutes les armes : terminez le jeu en moins de cinq heures et sauvegardez. Puis commencez une nouvelle partie à partir du fichier sauvegardé pour avoir toutes les armes disponibles, Ray Gun compris.

Code de la Lab Card : 0513.

Mode nageur : finissez le jeu trois fois ou plus et obtenez les hassy drinks. Buvez au moins cinq verres d'eau du distributeur situé dans la Shower Operation Room du laboratoire biologique de la Kimra. Terminez le jeu et sauvegardez pour obtenir le Swimmer mode. Dans ce mode, les vêtements sont des tenues de plongée. En restant appuyé sur B, Eliot nagera.

Mode gros yeux (version US) : terminez le jeu en hard.

SEGA RALLY 2

(99/Jap)

Le jeu de course phare de la Dreamcast possède lui aussi son lot de cheats cachés :

Toutes les saisons : appuyez sur ∂ , \dot{O} , f , \ddagger , B, A, B, \ddagger , f à l'écran-titre. Ce qui aura pour effet de débloquer toutes les courses.

Changer la couleur des voitures : appuyez sur L sur l'écran de sélection des voitures.

Contrôler la caméra lors des ralentis : pressez A, Y ou X pour modifier la vue pendant les ralentis et utilisez la manette directionnelle pour varier sa rotation. Pour revenir à la normale, appuyez sur B. Enfin, pressez f pour vous retrouver avec une nouvelle vue.

Pour contrôler la caméra pendant la présentation, utilisez le pad directionnel pour changer la vue des voitures pour l'écran de sélection des voitures.

Toutes les voitures : pressez ∂ , f , ∂ , B, A, \dot{O} , B, B, f à l'écran-titre. Entrez dans le Mode "10 YEAR CHAMPIONSHIP" puis terminez premier chaque année. Une nouvelle voiture sera alors disponible.

1ère ANNEE : SUBARU IMPREZA 555

2ème ANNEE : MITSUBISHI LANCER EVO 4

3ème ANNEE : TOYOTA CELICA GT-FOUR ST-185

4ème ANNEE : MITSUBISHI LANCER EVO 3

5ème ANNEE : PEUGEOT 106 MAXI

6ème ANNEE : LANCIA DELTA INTEGRALE

7ème ANNEE : FAIT 131 ABARTH

8ème ANNEE : PEUGEOT 205 TURBO

9ème ANNEE : RENAULT ALPINE A110

10ème ANNEE : LANCIA 037 RALLY

SOULCALIBUR

(99/Jap)

Personnages métalliques : débutez le jeu en Mode Mission Battle pour débloquer l'option "Metal Mode" puis, une fois celui-ci terminé, sélectionnez avec R votre personnage.

Changer de costume : pressez Y lorsque vous en choisissez un à l'écran de sélection des personnages.

Un autre écran-titre : terminez victorieusement toutes les missions dans le mode Mission Battle pour avoir un joli écran-titre doré. Débloquez Inferno et toutes les 338 images du jeu pour en obtenir un autre cette fois monochrome.

Changer le costume de Sophitia : placez-vous sur elle et tapez continuellement sur l'un des boutons ou l'une des combinaisons qui suivent :

X,
Y,
B,
X+B,
X+Y,
Y+B,
X+Y+B.

Mission battle bonus : terminez toutes les missions pour débloquer un dessin caché dans le musée ainsi qu'un troisième costume pour Sophitia, Voldo, Siegfried, Maxi, et Xianghua puis pressez Y+A quand vous choisissez l'un de ces personnages. Vous finirez par débloquer ainsi l'Extra Survival qui devrait apparaître à l'écran principal.

Armes supplémentaires : débloquez Edge Master et terminez les Missions Battles. Maintenez simplement L pendant la sélection de votre personnage. Débloquez tous les personnages, stages, par bonus supplémentaires issus des mode Arcade et Mission. Ceci fait, collectez tous les dessins en mode mission puis retournez en mode Arcade, choisissez Xianghua et pressez Y+A. Mettez le jeu en Mode Facile si vous le voulez et en un round puis terminez le jeu avec elle. Après le défilement des crédits, un nouveau combattant nommé Inferno va apparaître à droite d'Edge Master.

Changer les caméras pendant le Replay : habituellement, la caméra se place automatiquement sur le vainqueur pendant le Replay. Pressez B pour changer cela et concentrer les regards sur le perdant.

Sélectionner une pose de victoire : remportez un match et pressez X, Y et B pendant le Replay pour choisir une pose victorieuse.

Combattre avec Unknown Soul : débloquez Edge master. Puis, maintenez R lorsque vous choisissez un personnage.



The House of the Dead 2

(99/jap)

Continues infinis : terminez les modes Training et Boss avec succès. L'option Continue va se changer en Free Play.

Costume Goldman : terminez le mode original. Le costume sera dans le coffre de la voiture.

Super munitions : complétez le mode Training avec cinq étoiles sur chaque niveau. Les munitions obtenues tuent d'un seul coup de feu.

Ready 2 Rumble Boxing

(99/euro)

Argent facile : allez dans « Prize Fight » et remportez le premier combat. Mettez tout l'argent que vous avez gagné sur un autre combat. Si vous êtes sur le point de perdre, quittez le match et recommencez-le ; vous n'aurez pas perdu votre argent.

NFL 2K

(99/USA)

Turbo : choisissez la sélection de codes pour l'écran des options puis entrez TURBO comme code.

Ralenti : choisissez la sélection des codes à l'écran des options. Inscrivez DEDMAN dans les codes.

L'équipe All-Star de Sega : au même endroit, entrez SUPERSTARS.

Autre texte : inscrivez SCRAWL dans les codes.

Commentaires : inscrivez SQUEEKY dans les codes.

Gros joueurs : mettez LARD dans les codes.

Auto-défense : pressez A, A lorsque l'ordinateur est à la défense pour stopper votre opposant.

Buggy Heat

(99/euro)

Pistes expert additionnelles : complétez avec succès le mode expert dans le mode de difficulté championship en utilisant le Beelzebub Buggy.

Mortal Kombat Gold

(99/euro)

Mode Code : à l'écran « Press Start Button », appuyez rapidement sur les touches suivantes : Haut 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois et Droite 2 fois. Vous devriez alors entendre un rire et le mot Outstanding. Puis, dans l'écran Options, appuyez sur L + R pour obtenir le Mode Code.

Fins faciles : activez cette option dans le Mode Code. Pour voir la fin d'un personnage, commencez le jeu en mode arcade et vous n'aurez qu'à battre un personnage.

Fatalité 1 : activez cette option, puis appuyez sur poing haut pour finir votre adversaire.

Fatalité 2 : activez cette option, puis appuyez sur poing bas pour déclencher la seconde fatalité.

Danger : activez cette option. Les barres de vie seront si basses qu'un seul coup suffira pour remporter la partie.

Kombat Code : cette option permet aux codes suivants d'être activés :

0 : no code	16 : pluie rouge
1 : grosse tête	17 : antre de Goro
2 : projection désactivée	18 : le puits
3 : dommages maximum désactivés	19 : anciens dieux
4 : projection maximale désactivée	20 : tombe
5 : course illimitée	21 : monde du vent
6 : arme libre	22 : antre de Reptile
7 : arme au hasard	23 : temple shaolin
8 : armé et dangereux	24 : forêt vivante
9 : beaucoup d'armes	25 : prison
10 : combat silencieux	26 : gouffre de glace
11 : combat explosif	27 : église
12 : pas de puissance	28 : outremonde
13 : pas de pluie	29 : chambre des âmes
14 : combat armé	30 : niveau échelle
15 : mode Noob Saibot	

Jouer avec Goro : activez le Mode Code. A l'écran de sélection des personnages, surlignez sans la sélectionner l'icône « Hidden » en haut de l'écran.

Maintenez L et R, appuyez sur Haut et Bas, puis sur A.

Jouer avec Noob Saibot : activez le Mode Code. A l'écran de sélection des personnages, surlignez sans la sélectionner l'icône « Hidden » en haut de l'écran. Maintenez L et R, puis appuyez sur Haut, Haut, Gauche 3 fois et A.

Jouer avec Sektor : activez le Mode Code. A l'écran de sélection des personnages, surlignez sans la sélectionner l'icône « Hidden » en haut de l'écran. Maintenez L et R, puis appuyez sur Haut 4 fois, Gauche 4 fois et A.



Giant Gram

(99/jap)

Costumes différents pour les personnages de Virtua Fighter : sélectionnez un perso de VF en maintenant pressé le bouton R avant de le sélectionner avec le bouton A.

Power Stone

(99/euro)

Débloquer l'album de photos : gagnez au moins mille dollars dans les mini-jeux VM.

Sonic Adventure

(99/euro)

Obtenir les personnages Mega : terminez le jeu avec tous les personnages pour gagner Super Sonic. Terminez le soft avec ce nouveau perso en possédant tous les cristaux. Vous pouvez ensuite choisir n'importe lequel des six personnages en version Mega et leur vitesse de déplacement sera quatre fois supérieure à celle d'origine.

Aero Dancing

(99/jap)

Cheat Mode : à l'écran « Press Start », maintenez L + R. Si vous effectuez correctement la manipulation, vous entendrez la phrase « OK, Good ». Les modes Exhibition, All levels, Airplanes incluant le Dolphin et le Buggy seront désormais accessibles.

Option Bonus : entrez le nom TASCAS, puis choisissez la sélection « Spéciale » dans le menu option pour accéder aux options suivantes : HUD, Cockpit et Player Assist.

Mission Bonus : finissez avec succès les missions 1 à 7 de Sky Mission Attack pour débloquer la huitième mission.

Mode formation : complétez avec succès les « Sky Mission Attack » de un à huit. Une option « fly a five or six jet formation » sera accessible dans le mode « Free Flight ».

Avions bonus : complétez avec succès les missions indiquées :

- Blue impulse 10 pour le Blue Impulse T4
- Blue impulse 15 pour le T2
- Blue impulse 20 pour le F86F
- Sky mission attack 1 pour le F4EJ
- Sky mission attack 2 pour le F1
- Sky mission attack 3 pour le F15DJ
- Sky mission attack 4 pour le Gray F4EJ
- Sky mission attack 5 pour le F16
- Sky mission attack 8 pour le Dolphin.

Marvel vs Capcom

(99/Jap)

Jouer avec Liliith : à l'écran de sélection des personnages, mettez le curseur sur Zangief sans le sélectionner, puis appuyez sur : Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Haut 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Bas 4 fois, Droite et Bas. Liliith apparaîtra sous War Machine.

Jouer avec Roll : choisissez Zangief sans le sélectionner, puis appuyez sur : Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Haut 2 fois, Droite, Haut 2 fois et Droite 2 fois. Roll apparaîtra à la droite de Mega Man.

Jouer avec Gold War Machine : choisissez Zangief sans le sélectionner, puis appuyez sur : Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Haut 4 fois, Droite 2 fois, Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Haut 2 fois, Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois et Haut 5 fois. Il apparaîtra au dessus de Zangief.

Jouer avec Shadow Lady : choisissez Morrigan sans la sélectionner, puis appuyez sur : Haut, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Haut 4 fois, Droite 2 fois, Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Haut 2 fois, Droite 2 fois, Haut 2 fois, Gauche 2 fois et Bas 5 fois. Elle apparaîtra en bas de Gambit.

Jouer avec Red Venom : choisissez Chun-li sans la sélectionner, puis appuyez sur : Droite, Bas 4 fois, Gauche, Haut 4 fois, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Haut 4 fois, Gauche 2 fois et Haut. Il apparaîtra au dessus de Chun-Li.

Jouer avec Orange Hulk : choisissez Chun-Li sans la sélectionner, puis appuyez sur : Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Droite 2 fois, Bas 2 fois, Gauche 2 fois, Haut 4 fois, Bas 2 fois, Droite 2 fois, Haut 2 fois, Bas 4 fois, Haut 4 fois, Gauche et Haut. Il apparaîtra au dessus de Ryu.

Sélectionner le partenaire spécial : avant que l'écran spécial de sélection des partenaires apparaisse, tenez les boutons suivants pour obtenir le partenaire spécial :

Soldat inconnu : Start + poing faible

Lou : Start + poing moyen

Arthur : Start + poing faible + poing moyen

Saki : Start + poing fort

Ton-Pooh : Start + poing faible + poing fort

Anita : Start + poing faible + poing moyen + poing fort

Pure et Fur : Start + pied faible

Michelle Heart : Start + pied faible + poing faible

Mighty Thor : Start + pied faible + poing moyen

Cyclope : Start + poing faible + pied faible + poing moyen

Magneto : Start + pied faible + poing fort

Storm : Start + poing faible + pied faible + poing fort

Jubilee : Start + pied faible + poing moyen + poing fort

Rogue : Start + poing faible + pied faible + poing moyen + poing fort

Psylocke : Start + pied moyen

Juggernaut : Start + poing faible + pied moyen

Iceman : Start + poing moyen + pied moyen

Colossus : Start + poing faible + poing moyen + pied moyen

US Agent : Start + poing fort + pied moyen

HYDRO THUNDER

(99/Jap)

Bateau de pêche : débloquent toutes les courses cachées. Placez-vous sur Thresher à l'écran de sélection des bateaux.

Démarrage rapide : maintenez L avant que ne la course ne démarre. Lorsque le nombre 3 s'affiche relâchez L et maintenez L encore une fois. Quand le nombre 1 apparaît relâcher L et maintenez R. Cela va avoir pour effet de démarrer en trombe comme un furieux.



Buggy Heat

(99/euro)

Pistes expert additionnelles : complétez avec succès le mode expert dans le mode de difficulté championship en utilisant le Beelzebub Buggy.

Giant Gram

(99/jap)

Costumes différents pour les personnages de Virtua Fighter : sélectionnez un perso de VF en maintenant pressé le bouton R avant de le sélectionner avec le bouton A.

TRICKSTYLE

(99/USA)

Obtenir la planche Combat : battez le boss du circuit anglais.

Gagner la planche Speed : écrasez le boss du circuit américain.

Remporter la planche Trick : battez le boss du circuit japonais.

Départ rapide : tapotez R trois fois pendant le départ de la course au compteur à rebours lorsque les nombres 3, 2, et 1 apparaissent. Puis maintenez R lorsque "Go" s'affiche.

SUPER SPEED RACING

(99/Jap)

Obtenir le mode "Super Speed" : finissez le championnat. Le rétroviseur de la vue intérieure et vingt voitures vont être supprimées afin d'obtenir une vitesse de 60 images par seconde.

Obtenir les voitures bonus : remportez quatre fois le championnat afin d'obtenir les voitures suivantes : l'Acura NSX, la BMW M3, La Toyota Celica et le Pick Up-Truck.

Obtenir un nouvel angle de vue : gagnez le championnat. La nouvelle vue vous permettra d'admirer la course de très très loin.

NOUVEAU

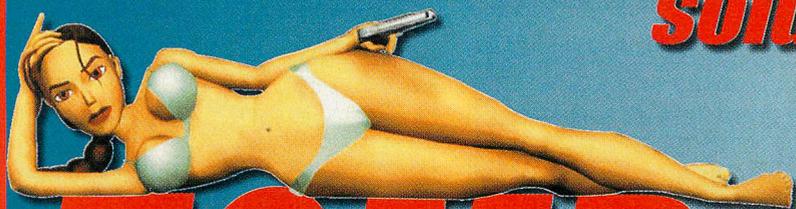
LES SOLUCES COMPLETES DE SOUL REAVER, TOMB RAIDER 1, 2 ET 3



N°2 - Octobre/Novembre 1999 - 35 F

**SOUL
REAVER**

**50 pages de
soluce complète**



**TOMB
RAIDER
I, II, III**

Les Soluces complètes

avec + 2000 photos pour vous guider pas à pas



100 % PLAYSTATION

EN VENTE ACTUELLEMENT

S.N.K. IS BACK

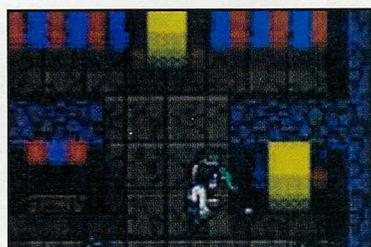
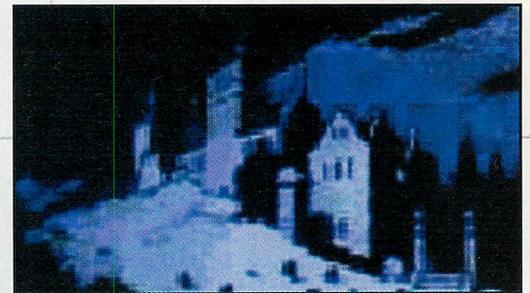
Vous l'aviez déjà constaté dans le précédent numéro, les gros titres s'apprêtent à débarquer sur Neo Geo Pocket Couleur. La portable de SNK en a bien besoin pour revenir dans la course et pour réussir à convaincre les joueurs européens de son intérêt face à la Game Boy Couleur de SNK.

Neo Alex

DARK ARMS

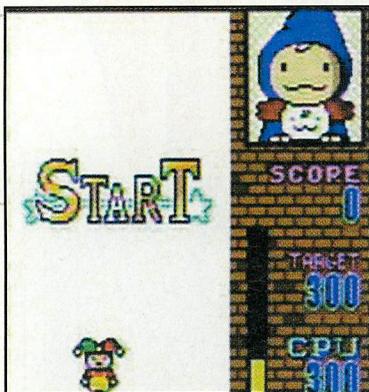
Les ténèbres s'abattent sur l'univers de SNK

Je vous avais déjà parlé de ce titre le mois dernier sous le nom de Beast Busters. Aujourd'hui, la sortie de cette petite bombe se précise. La force de Dark Arms, c'est de réussir à combiner l'ambiance des Castlevania, série mythique de beat'em all développée par Konami, et la technique d'un Zelda traditionnel (comme le Zelda III de la Super Nintendo ou le Zelda : Link's Awakening) avec sa vue de dessus et son aspect recherche. Pour les joueurs européens, pas de soucis ! En effet, SNK annonce déjà des textes en anglais qui permettront de comprendre toutes les subtilités du scénario et d'éviter de bloquer à chaque nouvelle énigme. L'univers promet d'être riche, avec une multitude de monstres et de lieux aussi étranges que variés. Le seul reproche à faire à Dark Arms, c'est son retard ! Je vous l'avais annoncé pour le 21 octobre, or il n'est toujours pas disponible dans les bonnes boutiques d'import. Cela ne m'empêche pas de penser (comme Jhâuny-ndc) que ce titre pourrait bien relancer la Neo Geo Pocket Couleur au Japon comme en Europe. A surveiller de près !



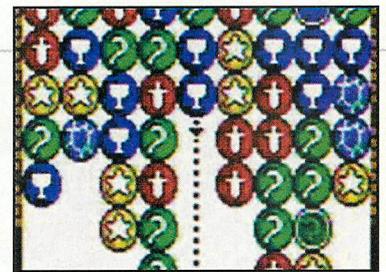
MAGICAL DROP POCKET

Un mauvais clone



Magical Drop Pocket

J'avoue que j'attendais beaucoup mieux de Data East ! Dans la preview de ce jeu (voir Dreamzone N°6), je vous avais déjà expliqué que ce titre reprenait beaucoup d'éléments propres au Bust-a-Move de Taïto. Le but est ici de coller un maximum de boules de couleurs entre elles pour les éliminer de l'écran. Ces dernières, en plus de leur couleur différente, se distinguent aussi par la présence d'un



motif à l'intérieur. Ces motifs donnent accès à quelques pouvoirs spéciaux relativement inintéressants et qui ne permettent pas à Magical Drop de se distinguer d'excellents jeux comme Pac Man ou Bust-a-Move.

Genre : Arcade/Réflexion
Note : 6/10



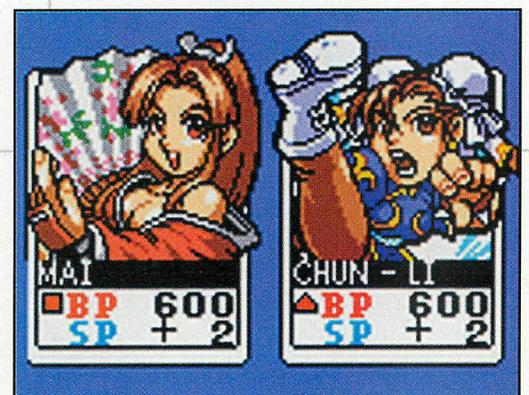
SNK VS CAPCOM

The King of the Cards

Eh non, ce n'est pas le test du mega-jeu de baston réunissant les

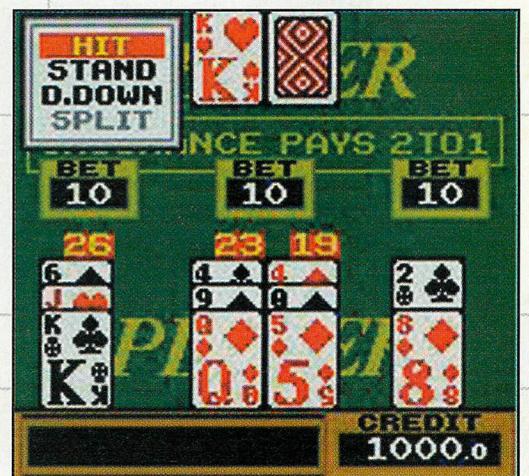
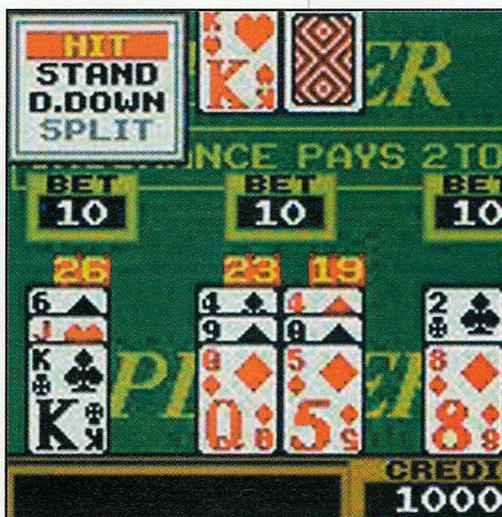
combattants des jeux Capcom et des jeux SNK ! En effet, vous aurez droit ce mois-ci au test d'un jeu de cartes comme les affectionnent les japonais. Chaque personnage est représenté par une carte sur laquelle figure sa puissance en attaque, sa puissance en défense et d'autres caractéristiques de ce genre. Le jeu est représenté au départ comme un Zelda avec une vue du dessus. Il s'agit ici d'explorer différents lieux pour trouver ses adversaires, chaque combat se déroulant à grand coups de cartes. Avec un jeu comme celui-ci, le câble link prend tout son sens et on s'éclate bien à provoquer son meilleur pote pour lui faire perdre ses meilleures cartes.

Genre : Aventure/Réflexion
Note : 7/10



NEO 21

Faites sauter la banque !



Les jeux de cartes sur console, c'est pas le top ! Encore plus lorsqu'ils ne s'adressent qu'aux amateurs de casinos. Et bien sûr, ils ont nombreux ces gros joueurs à avoir acheté une Neo Geo Pocket Couleur pour éviter de perdre trop d'argent au casino ! Le problème, c'est que moi, je suis habi-

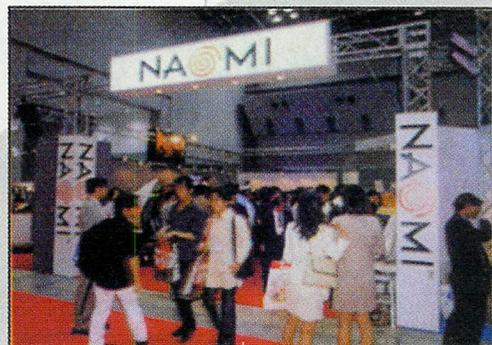
tué aux jeux vidéo et je me sens un peu perdu avec les règles du Blackjack (c'est le type de jeu de cartes choisi par l'éditeur pour Neo 21). La représentation graphique est assez austère, mais le maniement s'avère relativement accessible (encore faut-il connaître les règles !). En clair, à

moins d'être un fan de Blackjack, il vaut mieux économiser un peu en attendant Dark Arms.

Genre : Arcade/Réflexion
Note : 4/10

Le Jamm

En septembre dernier, le célèbre salon japonais de l'arcade ouvrait ses portes sur de sympathiques nouveautés. Beaucoup de jeux étranges aux configurations originales, qui prouvent si cela était nécessaire que les créatifs japonais sont loin d'être à court d'idées. Mais aussi pas mal de softs développés sur Naomi qui nous laissent de bons espoirs de voir le catalogue Dreamcast s'étoffer assez rapidement.



Mes nuits avec Naomi...

Outre Toy Fighter et Out Trigger dont nous vous parlions dans le précédent numéro, SEGA nous a présenté Jambo ! Safari. Au volant d'une Jeep, votre objectif sera de traquer divers animaux (Maître ?-ndc) et de les prendre au lasso. Vous devrez faire preuve d'habileté et de rapidité. Original et très marrant, le jeu bénéficie en outre d'une très bonne réalisation.

Toujours structuré autour d'une carte Naomi (du moins semble-t-il), Rush 2049 proposé par Atari est une course futuriste se déroulant dans le San Francisco du troisième millénaire. Avec ses 5 circuits et ses 6 voitures, le jeu n'en laisse pas moins un petit sentiment de déjà-vu. Même si les graphismes s'avèrent sympa, il n'y a pas de quoi se flageller en hurlant des remerciements extasiés au dieu Atari.

Les classiques

Autre jeu de course des plus classiques, Battle Gear de Taito vous propose de prendre les commandes de nombreuses petites nipponnes (les voitures bien entendu). Vous aurez le choix entre Nissan, Toyota, Subaru, Mazda (ça tombe pile), Mitsubishi et Honda. Cette course de grand tourisme ne bénéficie malheureusement pas d'une réalisation très enthousiasmante. Seul le mode Time Attack assez palpitant et le mode "Ultra Advanced" qui permet de rouler par temps de neige présentent un réel intérêt.

Par ailleurs, les amateurs de moto retrouveront avec plaisir la nouvelle mouture de 500 GP SD, de Namco, qui n'innove pas tant que l'on aurait

pu l'espérer.

Les férus de shoot'em up, quant à eux, accueilleront joyeusement (je commence à être à court d'adverbes) Prehistoric Isle qui est quant à lui un jeu de tir assez conventionnel proposé par SNK. Vous piloterez, seul ou à deux, de petits hélicoptères qui vous permettront d'aller canarder les petits frangins de Godzilla qui se sont emparés d'une ville et qui y mettent un boxon... monstre ! Vous sauverez les honnêtes citoyens et récupérerez de nombreuses options très utiles pour faire manger la poussière aux terribles dinos.

GOGO GADGETO GAME !

C'est ce que pourrait s'exclamer l'Inspecteur Gadget en découvrant les produits originaux proposés par quelques constructeurs d'arcade.

A commencer par Sega, dont le stand était envahi par les visiteurs qui s'agglutinaient autour de la borne "Samba De Amigo". Un jeu étonnant qui vous fera vibrer et dans lequel vous apprendrez à jouer des maracas ! (Mais que pourrait donner une conversion Dreamcast ?).

Les amoureux du rythme et de la musique retrouveront d'ailleurs aussi les produits Konami qui leurs sont chers, avec Dance Dance Revolution 3rd Mix, accompagné de nouveaux morceaux comme "Xanadu" ou "In The Navy" (ou encore : " Maître, reviens, je t'aime » ndc). Dance Dance Solo Bass Mix viendra compléter la gamme, aux côtés de Pop'n'Stage, qui est ni plus ni moins qu'un mix (lui aussi) de Pop'n'Music et Dance



ARCADE

na Show

Dance Revolution. A signaler encore, une nouvelle borne pour BeatMania, avec un design tout neuf et un écran élargi.

Toujours dans le même style, Namco créait la surprise en présentant une version arcade d'Um Jammer Lammy, simulation musicale bien connue sur Playst...humpf, sur Pffffr...désolé j'y arrive pas. Toujours est-il que le jeu se joue au moyen d'une grosse guitare en plastique dont les cordes ont été remplacées par des touches "carré, croix, rond, triangle". (Quelle idée !?).

Quittons l'univers musical avec World Kicks, toujours de Namco. Un jeu de football original, eh oui, c'est possible, puisqu'il est muni à sa base d'un "poussoir-ballon" dans lequel il faut shooter pour frapper le ballon à l'écran ! Enfin une innovation dans ce domaine.

Enfin, grimpons dans une pelleuse avec "Power Shovel ni Norô !" (c'est la signification du titre en japonais). Le meuble se présente en effet comme le tableau de bord d'une pelleuse (ici, je dirais tractopelle... Ouaiiii, je l'ai casée l-ndc) avec deux manettes et deux pédales. Les "missions" que vous devrez remplir seront variées, et très fun. Il vous faudra par exemple démolir un

bâtiment "proprement", sans salir la voie publique, ou encore sauver les passagers d'une voiture prise sous des éboulis. Mais il s'agira aussi de remplir un camion avec 400 kilogrammes de gravillons en moins d'une minute, ou de préparer un plat géant de riz au curry...

Le Joker



★あの家庭用超人気ソフトが業務用になって新登場!

namco

Um Jammer Lammy

ウムジャママーラミー

ギター一本コントローラ入力!
専用フルサイズベースファンシステム搭載!
キャラクターの表情瞬全てを再現した
アイキャッチ描きの筐体デザイン!
システム12搭載!

うんじゃまあーまろか!
ラミじまるか!

WORLD KICKS

SHOOT!! **namco**
年末発売予定

ワールドキックス

蹴る! 声をかけろ!パスを廻せ!
ドカッ サッカーのすべてが詰まった!
ほろやかサッカーゲーム登場。

その気さける迫力あるプレイの戦々!
モーションキャプチャーによるリアルな動きの活躍が
目撃できる専用カメラース
両足で蹴る専用システム
3Dリアルなグラフィック!

SD DX

筐体ひとつで4人プレイ! 迫力の50インチプレイ!

説明不要の壮快感!

クライシスシリーズ最新作

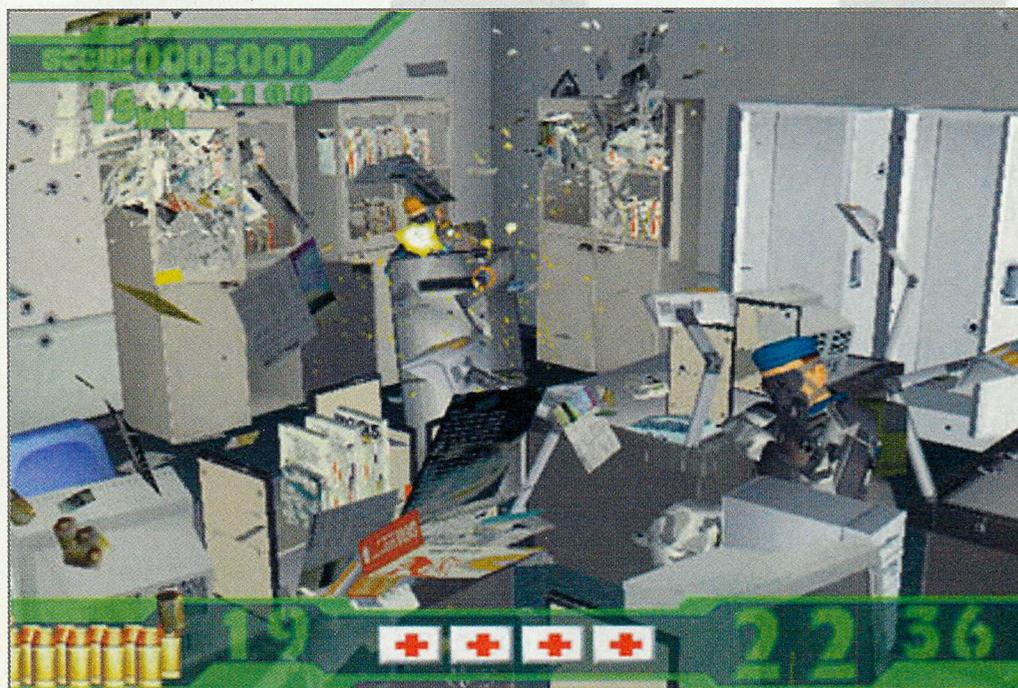
CRISIS ZONE

クライシスゾーン



QUELQUES TIRS, ET TOUT VOLE EN MORCEAUX.

Crisis Zone



LA RÉDACTION DE DREAMZONE SOUS LES BALLES ?

nez le leader d'un groupe d'intervention anti-terroriste (c'est original, ça !). Votre mission ? Comment dirais-je, euh, ah, ça y est : **TIRER SUR TOUT CE QUI BOUGE**. Voilà qui est simple et efficace. Et je doute que la plupart des lecteurs aient quelque intérêt pour le scénario. En tous les cas, rassurez-vous, vous serez le gentil. Et je préfère vous voir vous dévouer sur ce jeu que réellement dégommer de pauvres gens dans la rue. Les «sauvageons» n'étant pas les joueurs que l'on croit.

Le jeu, qui tourne sur une carte System 23 de Namco, est réellement impressionnant. L'interaction avec les décors est sans conteste très grande et vos tirs ne laisseront indifférents ni les terroristes pris pour cibles ni les murs ou fenêtres qu'ils auront atteints. L'animation des personnages est excellente et les effets spéciaux comme les explosions ou les bris de verres sont poignants de réalisme. Le gun est quant à lui plus rapide et plus puissant, potentiellement, que dans les épisodes précédents, ce qui vous sera bien utile car les ennemis s'ouvrent à être eux aussi bien armés, et décidément de plus en plus nombreux ces derniers temps.

Vous devrez d'autre part tenir compte de la barre d'énergie des ennemis, visible à l'écran, afin de les canarder avec juste les munitions nécessaires. Il vous faudra aussi utiliser le désormais traditionnel système de pédales pour vous protéger, mais les éléments du décor ne seront pas ici votre unique protection : un bouclier sera aussi disponible. Si au stade où en est le développement, la borne est destinée à un seul joueur, on peut espérer que Namco distribuera une version deux joueurs du

N'en déplaise aux défenseurs d'une morale qui ne tient pas compte de notre capacité à distinguer le réel du virtuel, les jeux de tir vous proposant de dégommer des ennemis au moyen d'une bonne grosse pétoire photo-sensible ont toujours rencontré un franc et compréhensible succès.

Crisis Zone est de ceux-là et promet de faire frémir tous les joueurs fans du genre. Il s'agit bien entendu du dernier-né de la série des Time Crisis de Namco, qui sait y faire en la matière. Vous y incar-

Concepteur : Namco
Machine : Systeme 23



type de Time Crisis 2. En résumé, si Crisis Zone ne brille pas par son originalité, la réalisation est l'une des meilleures qui soit pour ce type de jeu et il y a fort à parier que nous sommes là en présence d'un futur grand succès des salles d'arcade.

Le Joker

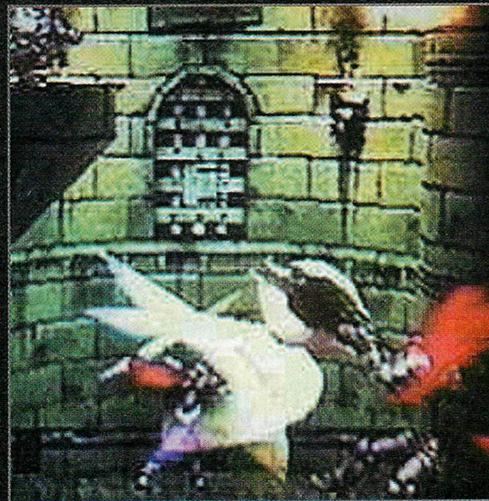
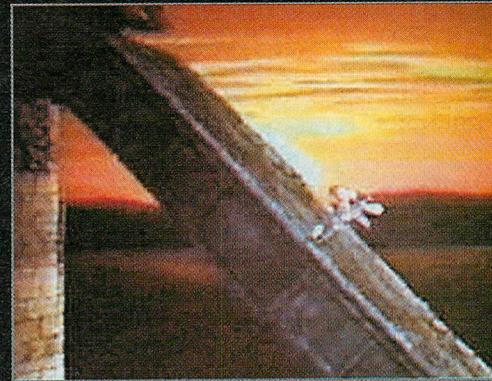
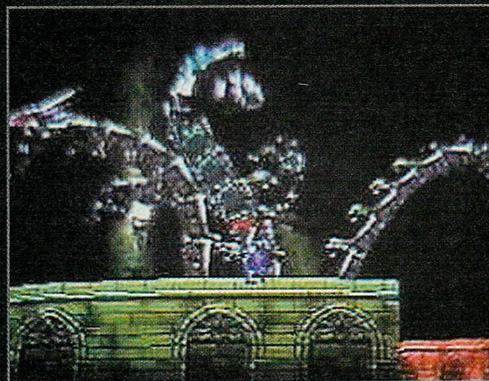


DIFFICILE À NÉGOCIER...

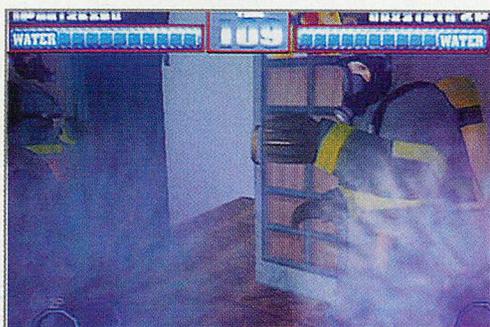
Strider 2

Quelques images de Strider 2, pour vous mettre l'eau à la bouche. Le jeu promet d'offrir un game-play très important. On pourra noter que Strider 2 combine des décors 3D avec un système de scrolling 2D. Si le jeu s'avère assez classique (vous serez le bon qui combattra les méchants dans un univers médiéval), la qualité des graphismes (même si toutes les photos présentées ne permettent pas de s'en rendre compte) et la jouabilité devraient faire tout l'intérêt de cette production dont Capcom présentait une fois de plus une version inachevée au Jamma Show.

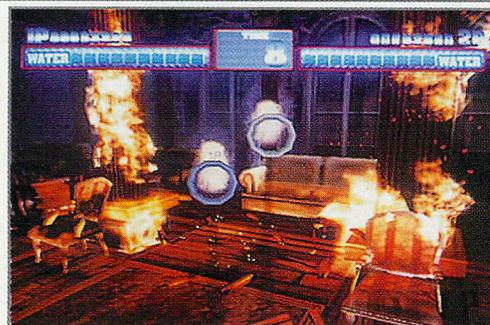
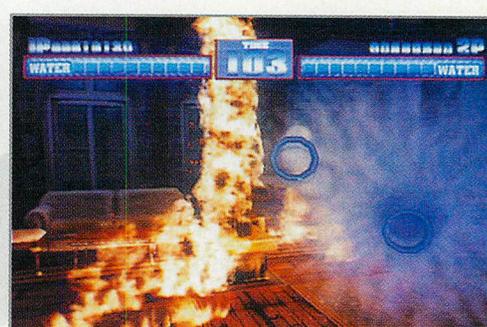
Le Joker



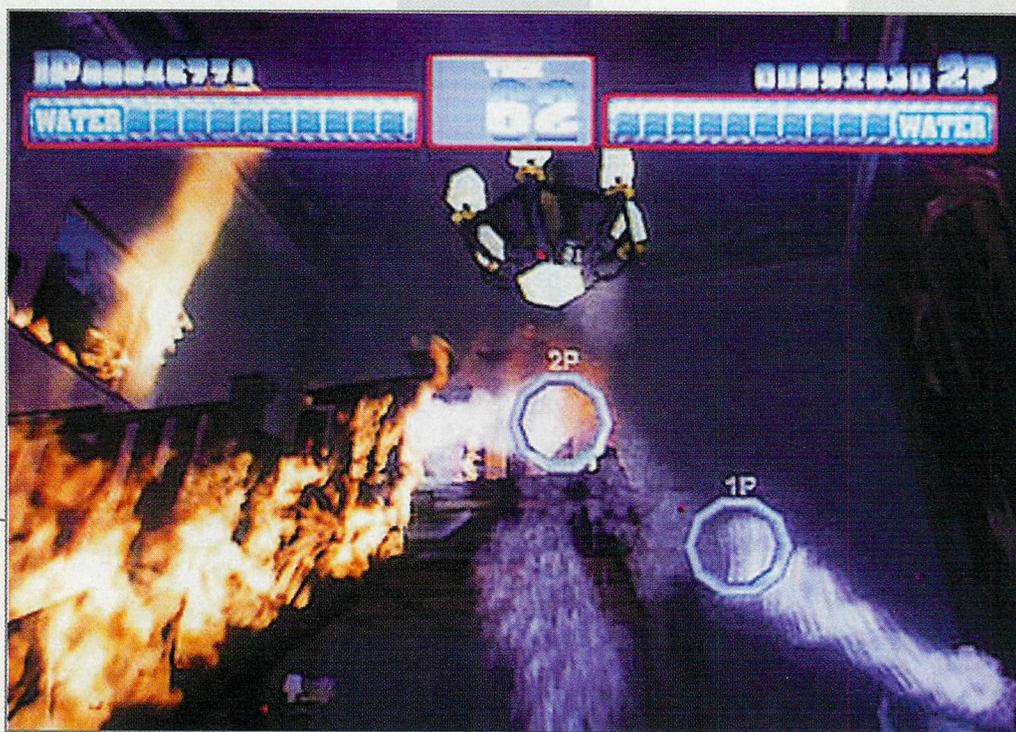
Concepteur : **Capcom**
Machine : -



LES FLAMMES COURENT SUR LE SOL COMME DES VRAIES.



Brave Firefighters



L'INCENDIE GAGNE L'ÉTAGE.

Les jeux de tir au light-gun, c'est très fendard. Le principe est simple et ça détend. Mais au bout d'un moment, malgré les progrès dans le domaine des graphismes et des guns... on s'en lasse !

Mais cette fois, SEGA, à l'origine de nombreux hits du genre tels que Virtua Cop ou House of the Dead, a décidé de modifier un peu le concept et nous propose Brave Firefighters. Dans ce jeu, votre seule arme est en effet un tuyau d'eau à haute pression, puisque vous y incarnez un pompier com-

battant sans crainte les flammes dévastatrices. Ici, point de zombie baveux et assoiffé de sang. Votre ennemi principal sera le feu, évidemment, mais aussi le temps, précieux et rare dans ces situations extrêmes.

La particularité technique de ce jeu est qu'il fonctionne avec une carte Naomi modifiée appelée «Hikaru», qui utilise une carte graphique spéciale développée par Sega et possède une mémoire vive plus importante que la Naomi d'origine. Brave Firefighter offre ainsi des effets 3D d'une grande beauté, tels un flamboiemment extraordinaire, les flammes, toutes différentes, perçant presque l'écran, un jet d'eau hyper-réaliste, ou encore des effets de fumée surprenants. Tout est là, même l'effet «Backdraft», ou retour de flamme, lorsque l'on brise une fenêtre ou que l'on défonce une porte ! Et pour les amateurs de gore regrettant les bon vieux jeux de tir, sachez que vous pourrez assister à la combustion de quelques malheureuses victimes si vous n'êtes pas assez rapide.

Si l'action se déroule exclusivement en intérieur, la variété des obstacles et des problèmes rencontrés permet au jeu de rester suffisamment captivant. En définitive, il ne manque plus que la chaleur des flammes, ce qui n'est pas plus mal. Les plus pointilleux se feront assister d'un ami muni d'un sèche-cheveux dirigé sur leur visage. Mais faites gaffe, cela va vous donner un certain air con dans une salle d'arcade.

Le Joker

Concepteur : **Sega**
Machine : **Naomi**

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :

30 % de remise sur le prix de
vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :

Le choix du nombre de numéros à
recevoir.

3 - AUCUNE AUGMENTATION :

La garantie d'un prix unique
pendant toute la durée de
l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :

La réception de ton magazine
chez toi dès sa sortie.

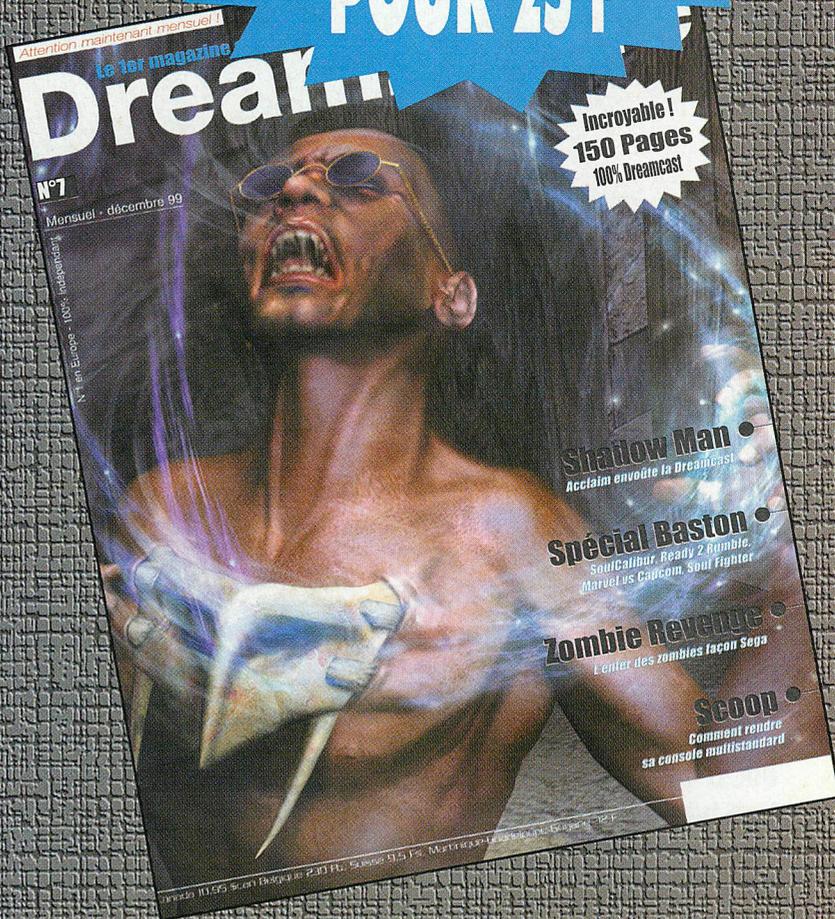
5 - UNE INFORMATION REGULIERE :

L'assurance de ne manquer aucun
de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :

Pour répondre à tous les pro-
blèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE POUR 25 F



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à **Dreamzone**

Je choisis ...

6 numéros
au prix de 150 F au lieu de ~~210 F~~

12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~420 F~~

Je joins mon règlement à l'ordre de **FJM PUBLICATIONS**

Nom : _____

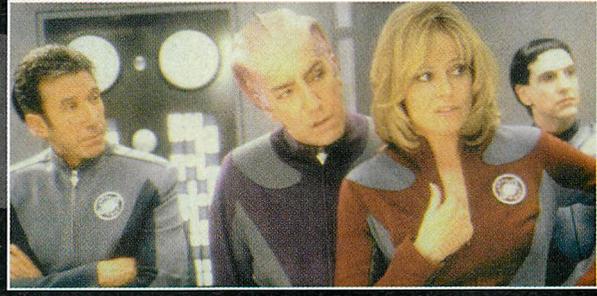
Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Galaxy Quest

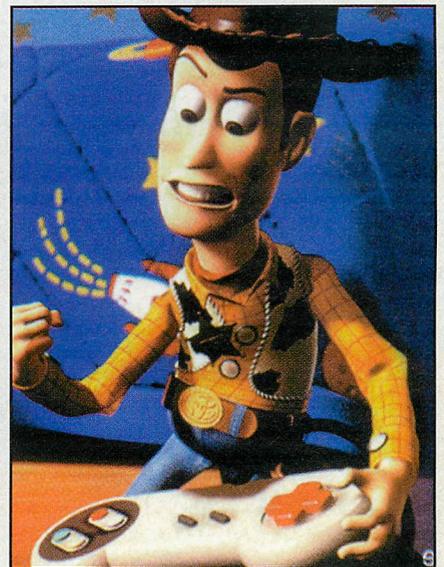


Je ne résiste pas à l'envie de vous reparler de cette comédie de science-fiction qui place quatre acteurs d'une vieille série télévisée au cœur même d'un gigantesque conflit stellaire. C'est l'occasion rêvée de retrouver la sublime Sigourney Weaver dans un rôle aux antipodes de celui qu'elle tenait dans la série des Aliens. Au vu de la bande-annonce, difficile de reconnaître la brune musculeuse de Alien Resurrection. On se trouve face à une sculpturale blonde digne de figurer dans la série télé Alerte à Malibu. A ses côtés, le célèbre Tim Allen (la série Papa Bricole !) joue dans un registre qu'il connaît sur le bout des doigts. Le film promet beaucoup puisqu'il intègre de façon astucieuse des situations comiques proches des meilleurs sitcoms actuels à des effets spéciaux impressionnants que ne renierait pas une grosse production.

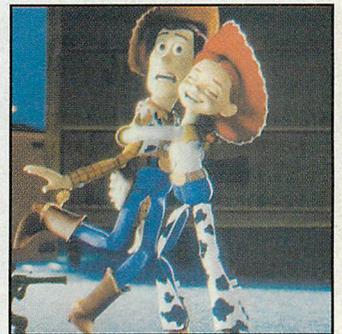


Pas énormément de nouveautés en cette fin d'année après la déferlante Star Wars : The Phantom Menace. Pourtant, les bons projets sont bien là ! On citera par exemple les trois gros films prévus pour marquer cette période de Noël. On trouve du Disney avec Toy Story 2, du James Bond avec Le Monde ne suffit pas et de la science-fiction délirante avec un Galaxy Quest dans lesquels vous aurez tout loisir de découvrir le nouveau look de Sigourney Weaver. Pour la télévision, on ne peut pas s'empêcher d'admirer les scènes fabuleuses de la série en images de synthèse consacrée à l'univers de Starship Troopers. A signaler aussi l'arrivée d'une nouvelle race d'aventuriers tout droit inspirés de l'univers des jeux vidéo avec Beast Master et Relic Hunter. Vivement les vacances de Noël !

TOY STORY 2



Contre toute attente, Toy Story ne sortira pas en vidéo, mais bien au cinéma. Pour pouvoir goûter aux nouvelles aventures de Woody et Buzz, il faudra donc patienter jusqu'à la fin du mois de décembre. Cette fois-ci, Woody le cow-boy sera kidnappé par un collectionneur de vieux jouets. Buzz devra alors tout mettre en oeuvre pour retrouver son ami. Un scénario des plus basiques pour un long métrage qui promet beaucoup. La qualité technique de l'image de synthèse atteint désormais des sommets et on n'ose pas imaginer ce que les prochaines productions pourront donner (ex : Final Fantasy, Dinosaur...). Disney mise beaucoup sur ce long métrage puisqu'un merchandising assez important a été mis en place par la célèbre firme américaine. Un jeu vidéo sortira d'ailleurs peu de temps avant le film sur Nintendo 64 et PlayStation (à quand la Dreamcast ?). Outre le fait d'intégrer de nouveaux personnages (comme Madame Potatoe) (la copine de Maité !-ndc), Toy Story 2 promet de nombreux rebondissements dont l'arrivée dans la vie de Woody d'une petite cow-girl ravissante. Leur histoire d'amour donne d'ailleurs lieu à une belle chanson, «When She Loved Me», interprétée par Sarah McLachlan.



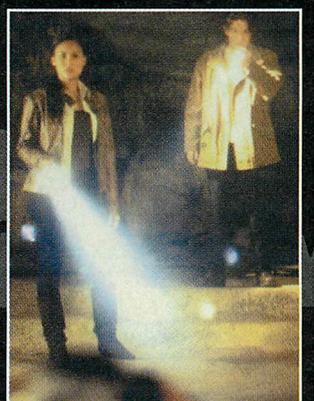
Neo Alex

Réalisateur : John Lasseter**Doubleurs :** Tim Allen, Tom Hanks, John Ratzenberg**Studio :** Pixar

Relic Hunter



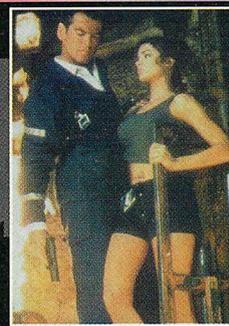
La prochaine série à débarquer sur M6 se rapproche énormément de l'univers de la célèbre Lara Croft. En fait, le but avoué de Relic Hunter est avant tout de proposer au public la version féminine d'Indiana Jones. Pour ce rôle, il fallait une actrice qui puisse s'imposer, tant sur le plan du physique que sur le plan athlétique. Ces raisons expliquent certainement la présence de la fabuleuse Tia Carrere (True Lies, Soleil Levant...) dans le rôle-titre. Les 22 épisodes que compte la première saison décrivent les aventures de Sydney Fox, une archéologue qui préfère l'exploration sur le terrain à l'étude des vieux livres poussiéreux. Elle partira à la recherche de nombreux objets insolites, comme le pistolet d'Al Capone et sera confrontée à des créatures étranges comme une nonne sans tête revenue pour hanter les vieux monastères. Il faudra malheureusement patienter jusqu'à la fin de l'année pour découvrir cette série dépaysante.



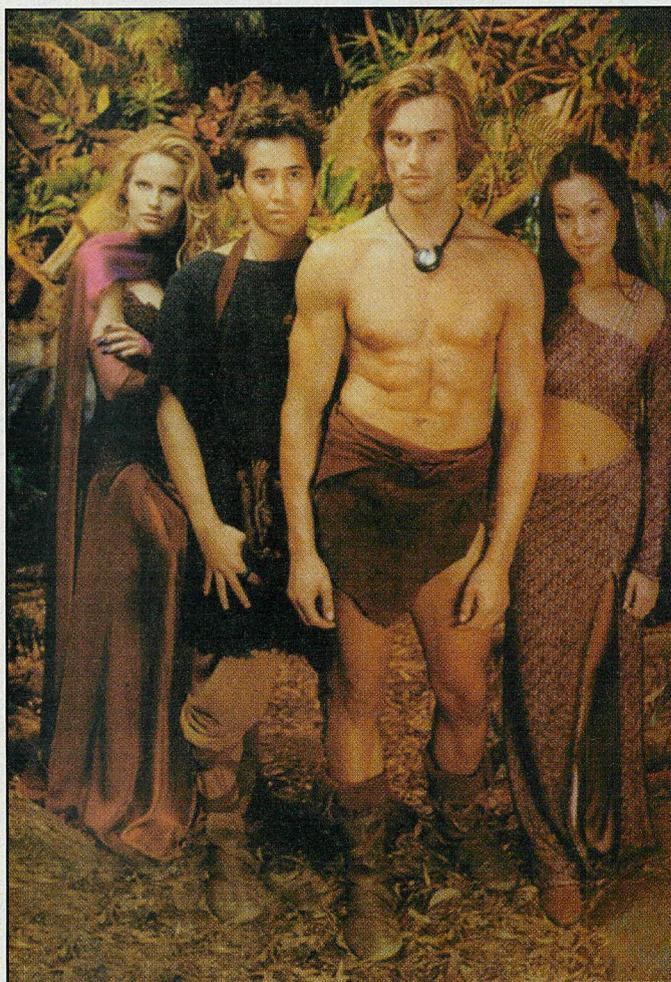
Le Monde ne suffit pas



Le plus gros film du mois de décembre sera incontestablement le prochain James Bond «The World Is Not Enough». Pierce Brosnan y incarnera peut-être pour la dernière fois le célèbre agent secret britannique. Pour son éventuel chant du cygne, le réalisateur Michael Apted (Gorilles dans la brume) le place entre deux superbes actrices, notre Sophie Marceau nationale et Denise «bombe sexuelle» Richards. Je ne dévoilerai pas le scénario, qui traite une fois de plus d'une menace nucléaire. Ce qui risque de changer par rapport aux précédents volets, c'est l'atmosphère. (Surtout s'il y a radio-activité-ndc). Michael Apted a toujours su imposer une ambiance très particulière à ses films, et ce nouveau James Bond promet d'être plus sombre et réaliste. On en saura plus dans un mois lors de la sortie du film en France. Pour l'heure, je ne saurais que trop vous conseiller d'utiliser le modem de votre Dreamcast pour aller télécharger la bande-annonce du film sur un site Internet.



BEAST MASTER

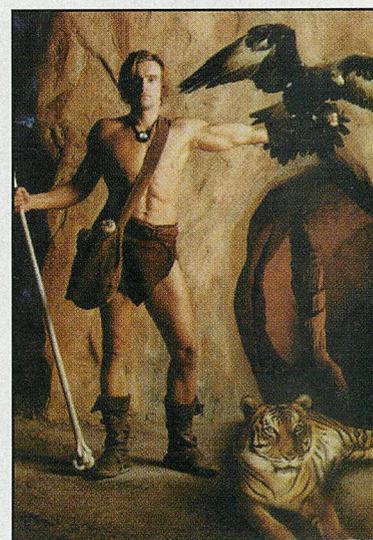
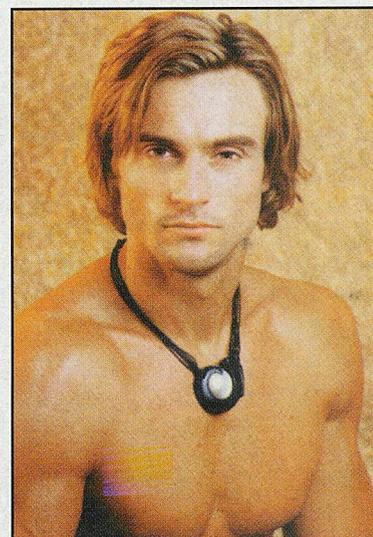


Les amateurs d'heroïc-fantasy se souviendront certainement de «Dar, l'invincible», un nanar assez réussi qui mettait en vedette le sémillant Marc Singer (le même qui jouera plus tard dans la série V !). Son succès surprise provoquera la mise en chantier de deux suites calamiteuses à faire pleurer de rire les cinéphiles les plus endurcis. Seulement voilà, l'heroïc-fantasy connaît un regain de succès à la télévision grâce à des séries comme Xena et Hercule. Il n'aura donc pas fallu attendre longtemps avant de voir réapparaître notre fameux Dar, seigneur des animaux et dernier survivant d'une ancienne tribu. Notre héros est désormais un aventurier vagabond qui met ses pouvoirs au service de la justice. Pour l'aider dans sa quête, il pourra compter sur un jeune garçon nommé Tao, une ravissante indigène répondant au doux nom de Kyra et bien sûr, ses animaux préférés (deux furets, un tigre et un faucon) qu'il contrôle par télépathie. Leur aide ne sera pas de trop pour mettre en échec une maléfique sorcière qui ne rêve que de conquête. Étonnamment, la série semble des plus réussies et propose des aventures largement plus exotiques que celles de la belle Xena. A signaler d'ailleurs que la série TV est beaucoup plus fidèle au roman d'André Norton que les trois films. Reste maintenant à espérer son arrivée prochaine en France (sans doute sur M6) pour pouvoir juger du talent de son interprète principal, le jeune Daniel Goddard (rien à voir avec le cinéaste !).

Acteurs : Daniel Goddard, Jackson Raine, Monika Schnarre, Natalie Mendoza

Durée des épisodes : environ 45 mn

Diffusion : ? (rien n'est prévu pour l'instant en France, mais il faut garder espoir !)



Starship Troopers



La nouvelle série de Chris Carter, le créateur de X-Files et Millennium, sera basée sur un comic book de James D. Hudnall et Andrew Paquette. Harsh realm racontera l'étrange odyssee du Lieutenant Thomas Hobbes (Scott Bairstow) qui se retrouvera prisonnier de la réalité virtuelle d'un programme de combat militaire top secret. Dans cet univers informatique, il sera confronté à de dangereux combattants qui seront prétexte à retrouver des acteurs connus comme Samantha Mathis (Broken Arrow), D.B. Sweeney (C-16, Drôle de chance) et Terry O'Quinn (Millennium). Ce

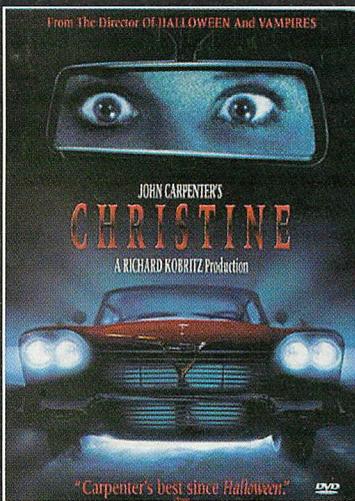


titre promet d'être assez violent. Encore une série qui sera diffusée en l'an 2040 sur France 2 et à 23 h 50 !

ZON

Christine

Editeur : Columbia Tristar
Genre : fantastique



Scénario

Arnie mène une vie sans grand intérêt, essayant les coups et les injures des mauvais élèves de son lycée et se faisant une raison sur son manque de succès avec les filles. Un jour, sur le chemin du



retour de l'école, il va être complètement subjugué par la carcasse d'une vieille voiture. Et en même temps que la subite passion pour cette Plymouth furie 1957 rouge et son acharnement à la remettre en état, son comportement va changer et sa gentillesse va faire place à une méchanceté grandissante. Pendant que les auteurs des brimades perpétrées contre Arnie sont victimes d'un accident....

Avis

Pour ceux qui n'auraient pas déjà vu ce classique, précipitez-vous. Avec Christine, John Carpenter a réalisé un petit chef-d'oeuvre qui malgré les années passées n'a pas pris une seule ride. Le film débute comme un thriller, pour plonger progressivement dans le fantastique. Cette adaptation du roman de Stephen King constitue encore aujourd'hui une des meilleures transpositions d'un livre en film.

Vidéo : widescreen 2.35:1 compatible 4/3

Langues : anglais Dolby surround, français, italien et allemand en Stéréo, espagnol en Mono
Sous-titres : français, anglais, allemand, polonais, finlandais, néerlandais, espagnol, italien...
Supplément : filmographies

Son : 3/5
Image : 4,5/5



Desperado

Editeur : Columbia Tristar
Genre : action



Scénario

Le Desperado est en route pour un petit village du sud du Mexique dans le but d'accomplir sa vengeance. Sa réputation le précède et tout le monde a entendu parler de lui et de son fameux étui de guitare qui renferme une ribambelle d'armes à feu. Les images de sa bien-aimée assassinée par Bucho (parrain local) le hantent chaque nuit. Son seul objectif est de le retrouver et d'accomplir son destin.

Avis :

Roberto Rodriguez est le premier réalisateur, avant le projet Blair Witch, à s'être fait remarquer par son sens de l'économie. El Mariachi avait un coût initial de départ très modeste (30 000 dollars) et un rendement maximum. Près de 10 fois la mise. Il n'en faut pas plus aux responsables d'Hollywood pour être intéressés par ce type de réalisateur, d'autant qu'à l'écran son film a l'air d'en avoir coûté le triple. Ils lui confient alors un budget d'un million de dollars pour réaliser la suite.. Desperado sera un succès et permettra de découvrir un réalisateur talentueux et les deux personnages principaux : Antonio Banderas et Salma Hayek. Le scé-

nario n'est qu'un prétexte à des scènes d'action d'anthologie où l'in vraisemblable n'a aucune importance, seule l'efficacité prime. La réalisation est suffisamment musclée et inventive pour masquer les défauts du script. Le casting a été bien soigné et on est heureux de retrouver un cinéma où les acteurs, du premier au dernier rôle, ont des "gueules". On pense à des réalisations telles que la Horde Sauvage de Sam Peckinpah. Ou encore aux chefs-d'oeuvre de

E 2 -

Sergio Leone. Banderas s'impose, Hayek ferait fondre la banquise. Il manque cependant quelque chose à Desperado pour devenir une référence, mais Roberto Rodriguez est encore jeune et il devrait nous réserver d'autres bien belles empoignades. Il est comme le bon vin, il a besoin de vieillir un peu.

Vidéo : widescreen 1.85 :1, compatible 4 /3

Langues : français 5.1, anglais 5.1
Sous-titres : français, anglais, arabe, néerlandais

Supplément : bandes annonces, filmographie, clips vidéo, 10 minutes supplémentaires.

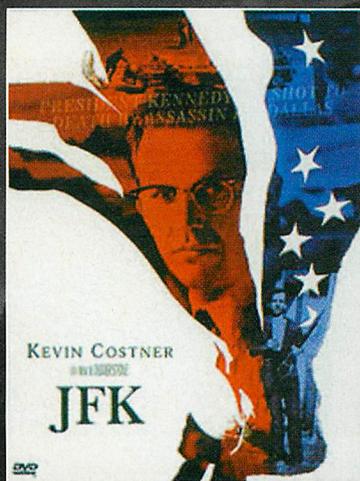
Son : 5/5

Image : 4,5/5

JFK

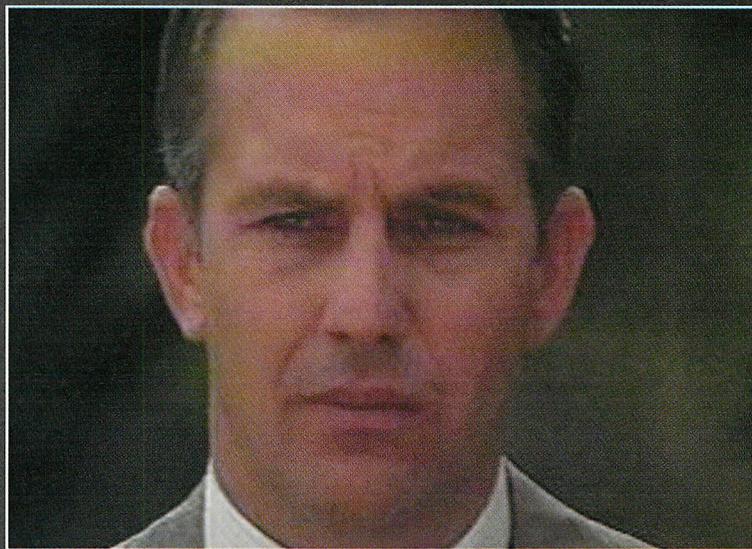
Editeur : Warner

Genre : drame



Scénario

Un procureur aux Etats-Unis au moment de l'assassinat du président Kennedy refuse de croire à la thèse d'un seul homme impliqué et décide d'ouvrir une enquête sur la base d'un complot orchestré par les plus hautes instances de l'état. Il va faire face à tout une série de menaces d'intimidations et de pressions tout au long de son investigation.



Avis

L'assassinat du président Kennedy constitue pour l'Amérique un des plus grands traumatismes de son histoire et dont elle ne s'est jamais véritablement remise. La volonté du réalisateur, Oliver Stone, est de dénoncer l'hypocrisie des dirigeants qui nient l'évidence et s'enferment dans le mensonge. Ce drame continue aujourd'hui d'avoir des implications dans le monde politique (Clinton a lui-même réagi au film de Stone). De plus, les archives du FBI sur des éléments essentiels seront disponibles pour le grand public dans une dizaine d'années. Le réalisateur s'attache à démontrer minutieusement les

rouages du rapport Warren et son nombre incalculable d'inepties. La



thèse de la balle " magique " devient grâce à ces démonstrations totalement improbable. Il réussit à créer un contexte d'angoisse et de tension tout au long du film. La distribution est (Kevin Costner en tête) tout simplement parfaite. La scène entre le procureur et un informateur de l'armée joué par Donald Sutherland est tout bonnement un modèle du genre. Les flash-back et l'utilisation de voix off interviennent au bon moment sans abus ni fioritures. Il est impossible de rester insensible à tant de talent et le film continuera d'alimenter des conversations entre vous et vos amis pendant encore longtemps (ne serait-ce que sur le bien-fondé de la



thèse que soutient Oliver Stone à la fin du film). Si JFK ne propose que des bribes d'explications, il a le mérite de nous faire réfléchir.

Vidéo : widescreen 2.35 : 1 compatible 4/3

Langues : français, anglais, italien

Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais, arabe, portugais, allemand

Supplément : aucun

Son : 3/5

Image : 4/5

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Les bons jeux se font de plus en plus sur Dreamcast. Il suffit de regarder le nombre de tests de ce présent numéro pour constater que la nouvelle console de Sega commence vraiment à s'imposer. Les publicités commencent à fleurir à droite et à gauche, et on sent qu'il ne manque pas grand-chose à la Dreamcast pour devenir indispensable à tout amateur de consoles. Un sacré revirement de situation après le retard de la Dreamcast en Europe ! L'avenir s'annonce radieux pour Sega.



LANGRISSER MILLENIUM

La Dreamcast, toujours à la recherche d'un grand RPG, a droit à un nouveau volet de Langrisser tout en 3D qui risque de surprendre les nombreux fans de la série. Préparez-vous à ingurgiter des tonnes et des tonnes de textes en japonais pour ce Tactical RPG grandiose. C'est Neo Alex qui va être content !



PEN PEN TRI-ICELON

Encore une nouvelle qui va ravir notre ami Neo Alex puisque les pingouins déjantés débarquent en Europe dans un jeu de course aussi beau que drôle. Les courses sont toujours aussi variées (elles proposent un mélange de glisse, de course à pied et de natation) et les personnages particulièrement attachants. Un jeu original qui méritait bien une sortie européenne.



FIGHTING FORCE 2

Cet excellent beat'em all s'était imposé comme l'un des meilleurs jeux d'action sur PlayStation et Saturn. Pour ce second volet, les programmeurs ont décidé de revenir à quelque chose de plus proche d'un Tomb Raider avec des phases de plate-forme et d'exploration. Une chose est certaine, la qualité technique de Fighting Force 2 semble vraiment à la hauteur de nos espérances. Encore quelques petites semaines d'attente !



SHADOW MAN

Mike LeRoy a décidé de s'imposer sur Dreamcast pour une aventure sans précédent. Oubliez le désespoir dans lequel vous étiez après avoir joué à Blue Stinger ! Le Shadow Man risque fort de marquer l'histoire de la Dreamcast d'une pierre ensanglantée. Ambiance glauque, voix digitalisées en français et durée de vie énorme seront de la partie. Ah, je sens que je vais vraiment apprécier cette fin d'année !

**LE NUMERO 8 DE DREAMZONE SERA
DANS LES KIOSQUES LE 16 DECEMBRE**

l'arme absolue

«Tous les tips PlayStation, Dreamcast, N 64, Saturn, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket!»

+ 2000 JEUX
+ 35.000 TIPS
& CODE GAME SHARK

LA BIBLE DES TIPS

2000 JEUX
DONT

AIR FORCE DELTA
BLOODY ROAR 2
BLUE STINGER
BURNING RANGERS
CASTELVANIA 64
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS VENGEANCE
CRASH BANDICOOT 3 WARPED
CROC 2
DARKSTALKERS 3
DONKEY KONG 3
DUKE NUKEM : A TIME TO KILL
DRIVER
ELEMENTAL HAMMICK BEAR
ESCAPE THE DOLPHIN : THE TIGERS OF TIME
FORMULA ONE '98
GEX 3
GOLDENEYE 007
GRAN TURISMO
HOUSE OF THE DEAD 2
KING OF FIGHTERS '97
KING OF FIGHTERS 2
LANGRISSEUR 5
LAST BRONK
MADDEN NFL 64
MARVEL VS CAPCOM
MEDIEVIL
METAL GEAR SOLID
MISSION IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
MULAN
NBA JAM '99
NEED FOR SPEED HIGH STAKES
NFL '99
O.D.T
OMEGA BOOST
PREDATOR 2
QUAKE 64
QUAKE 2
RAGE RACER
READY 2 RUMBLE BOXING
RIDGE RACER 4
SEGA RALLY 2
SHINING FORCE 3
SILENT HILL
SONIC ADVENTURES
SOULCALIBUR
STAR OCEAN : THE SECOND STORY
WARS RACER
STREET FIGHTER ALPHA 2
STREET FIGHTER ZERO 3
SUPERMAN
TEKKEN 3
TOMB RAIDER 3
TURBO 2 SEEDS OF EVIL
TRUE LIES
V RALLY EDITION '99
URBAN STRIKE
VIRTUA FIGHTER 3TB
X-MEN VS STREET FIGHTER
YOSHI'S COOKIE
ZELDA : OCARINA OF TIME

DREAMCAST
PLAYSTATION
DREAMCAST
SATURN
N64
PLAYSTATION
PLAYSTATION
PLAYSTATION
PLAYSTATION
SATURN
GAME BOY
PLAYSTATION
DREAMCAST
GAME GEAR
PLAYSTATION
PLAYSTATION
N64
PLAYSTATION
DREAMCAST
SATURN
NEO GEO POCKET
PLAYSTATION
SATURN
N64
DREAMCAST
PLAYSTATION
PLAYSTATION
N64
N64
GAME BOY
N64
PLAYSTATION
PLAYSTATION
PLAYSTATION
GAME GEAR
N64
N64
PLAYSTATION
DREAMCAST
DREAMCAST
PLAYSTATION
N64
SATURN
PLAYSTATION
N64
PLAYSTATION
PLAYSTATION
N64
GAME BOY
N64
GAME GEAR
DREAMCAST
PLAYSTATION
GAME BOY
N64

2000

jeux référencés

+ 35.000 TIPS

& CODE GAME SHARK

PlayStation

Dreamcast, Nintendo 64

Saturn, Gameboy,

Game Gear, Neo Geo Pocket

Belgique 273 Fb, Suisse 11 Fs, Canada 9,95 dollars Cad, Martinique-Guadeloupe-Guyane 39F

En vente actuellement

SHADOW MAN

SHADOW MAN

