Le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast

Dreamzone

N°9

Mensuel - Février 2000

N°1 en Europe - 100% Indépendant

SHENMUE

SEGA révolutionne le jeu d'aventure

DEADLY SKIES

Le 7ème ciel au bout du manche

ECCO THE DOLPHIN

Dans les profondeurs du Grand Bleu

SPECIAL SURVIVAL HORROR

Code : Veronica, D2, BioHazard 2 Value Plus, The Ring, Carrier

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

L 9578 - 9 - 35,00 F

SOMMAIRE

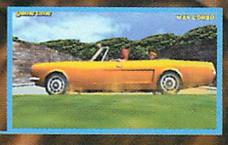
Courrier P4

News P8

Reportage P51

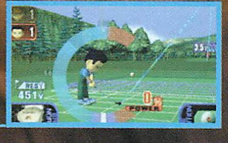
Jeux prévus P56

Work in progress P58



Tests P73

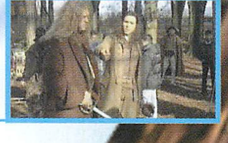
Tips P118



Neo Geo Pocket P120

Arcade P122

Cinéma P126



Dvd P128

Les résolutions de l'an 2000

Comme à l'accoutumée, le début d'année s'annonce très calme du côté des sorties de jeux. Mais si les titres sont peu nombreux, la qualité est bel et bien au rendez-vous. Le bug de l'an 2000 n'a finalement pas pointé le bout de son nez, et seul notre El Tuco tente encore de faire gober le contraire à qui veut bien l'entendre. Quant à l'Apocalypse, on y a cru deux jours, pendant la tempête, mais c'était une fausse alerte. L'an 2000 n'est en fin de compte qu'une année comme les autres, avec juste une petite remise à zéro des compteurs. Rien de plus. La rédac' de Dreamzone au grand complet s'est donc remise à l'ouvrage, comme si ne rien n'était.

A nouvelle année, nouvelles résolutions. Ne dérogeant pas à la règle, nous avons décidé, nous aussi, de prendre un certain nombre de bonnes résolutions. Pour commencer, Neo Alex a promis de nous prendre un peu moins la tête avec ses shoot'em up en 2D (il se rattrapera sur les RPG) ; Seba fera son maximum pour améliorer ses connaissances cinématographiques et ainsi éviter de titrer ses articles de manière... heu... un peu débile. De son côté, El Tuco envisage de soigner encore plus son look à la Jimmy Sommerville (pourquoi pas en perdant quelques kilos ?) et d'arrêter de voler tous les jeux de course envoyés par les éditeurs. Antoine, toujours écolier (Monsieur se prépare au métier d'ingénieur !), s'est résolu à inviter tous les lecteurs du magazine à la future fête qu'il prépare, après la remise des diplômes. Emmanuel est un cas particulier dans la mesure où son effort consiste à accepter le passage aux trente-cinq heures, qui, étrangement, signifie pour lui un surplus de travail. Votre serviteur, quant à lui, s'est engagé à se débarrasser de son trop-plein de pilosité... un jour prochain. On se demande en revanche, avec une certaine inquiétude, ce que va bien pouvoir nous trouver le Joker, le bougre n'ayant encore pris aucune décision. Bref, encore une année qui commence bien...

Vincent Maulon

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.84.08.80
Fax : 01.40.84.08.59

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

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT, Emmanuel BASTIDE et Antoine MAILLET
Réalisation P.A.O
Franck CHEMLA, Thierry MALPELI Saxo, Hervé PÉCOME, Hervé BALÉDENT et Julien BOUCHY (stagiaire)
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN

Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

Maintenant que la console est bien implantée en France, on va pouvoir passer aux choses sérieuses.. Vous en aurez d'ailleurs la preuve ce mois-ci avec des titres fabuleux comme D2, Shen Mue, Bangaioh, Crazy Taxi, Sega GT, MDK 2, Resident Evil : Code Veronica... La PlayStation 2 ferait bien de se méfier ! Vous allez enfin voir ce que la Dreamcast a dans le ventre. Vos questions sont toujours aussi pertinentes et je commence à avoir du mal pour les réponses (que voulez-vous, je ne suis pas un puits de science !). Cela dit, continuez comme ça. Comme vous pouvez le constater, j'ai décidé de commencer à publier des dessins dans cette rubrique. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un(e) artiste, n'hésitez pas à nous envoyer vos oeuvres. Bon allez, salut et au mois prochain !

Neo Alex

Trop de baston ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone **(vous devriez essayer de trouver une nouvelle formule d'introduction pour vos lettres)**, je vous suis depuis le deuxième numéro...

1- Sega fait-il assez connaître ses jeux ? En effet, beaucoup de gens pensent que la Dreamcast n'est pas une console si terrible que ça puisqu'elle ne propose que des bons jeux de baston (ex : Soul Calibur).

Tu devrais peut-être leur parler de Deadly Skies pour les simulations, de Crazy Taxi pour les courses automobiles, de Zombie Revenge et Berzerk pour les Beat'em all, de House of the Dead 2 et Bangaioh pour les shoot'em up, de Sonic Adventure pour la plate-forme, de Virtua Striker 2 et NBA 2K pour le sport... Bon, je vais m'arrêter là avant de pondre une liste de quatre pages ! Ne te fais aucun souci, la Dreamcast marche très fort en Europe.

2- Est-il possible de jouer à 3 sur écran splitté ?

En voilà une question des plus singulières ! Tu peux jouer à quatre sur écran splitté avec Re-Volt, Vigilante 8, Toy Commander et Pen Pen Tri-Icelon.

3- Quel est le meilleur jeux entre Soul Calibur et Dead or Alive 2 ?

Je veux bien te répondre à condition que tu me dises quel est le meilleur jeu entre Sonic Adventure et Nights 2. Vous devriez éviter de nous demander ce que nous pensons d'un titre qui ne sortira pas avant de longs mois sur Dreamcast. Le plus important à savoir, c'est que Soul Calibur est le meilleur jeu de baston de la planète et qu'il faudra attendre au moins quatre ou cinq mois avant de voir mieux (avec Tekken Tag Tournament sur Play 2 ou Dead or Alive 2 sur Dreamcast par exemple).

4- Pourquoi une si bonne note pour le graphisme de Shadow Man ? Moi, je ne le trouve pas si terrible que ça.

Franchement, à moins de posséder un téléviseur noir et blanc de 36 cm, je ne vois pas trop comment on peut trouver Shadow Man laid. Il est juste deux fois plus beau que Blue Stinger. Malgré quelques bugs d'affichage et des niveaux un peu sombres, ce jeu propose des décors détaillés qui savent titiller amoureusement la rétine. Maintenant, c'est à toi de voir (enfin, tu peux toujours essayer d'aller consulter ton ophtalmologiste) !

5- Die Hard Trilogy 2 est annoncé sur Play 2. Info ou intox ? Si c'est vrai, en est-il de même pour la Dreamcast ?

En effet, certaines rumeurs laissent à penser que John McClane fera bientôt un petit tour sur Dreamcast. Je précise pour les possesseurs de Saturn que ce Die Hard Trilogy 2 n'a rien à voir avec le fameux Die Hard Arcade. Ce dernier a connu une suite l'année dernière sous la forme de Dynamite Cop. Die Hard Trilogy 2 est un mélange détonnant de trois styles de jeu : aventure, shooting game et course automobile.

Dimitri Le Breton

Vincent nous aurait-il menti, à l'insu de notre plein gré ?

Salut à tous

Dans le numéro de décembre, à la page 11, vous expliquez qu'une méthode toute simple permet de rendre la Dreamcast «multistandard».

Etant détenteur d'une Dreamcast japonaise et après avoir lu votre article en détail, j'ai procédé à l'opération consistant à dessouder une des pattes de la batterie (si j'ai bien compris). Donc, le tournevis dans une main et le fer à souder dans l'autre, nous (mon père et moi) démontons le boîtier et bloquons le switch noir de la Dreamcast. Ensuite, nous nous attaquons à la partie batterie. Soigneusement, nous retirons les 4 autres vis de soutien des ports manettes et dessoudons la patte concernée (photo 4). Nous reculons légèrement la batterie (photo 5), puis nous remontons le tout en nous assurant que le switch est toujours maintenu par le chatterton. Une fois sous tension, la Dreamcast m'affiche l'heure et la date. Après avoir inséré un CD japonais (sans refermer le capot de la console), j'attends environ 2 mn 30 avant de le remplacer par un CD démo européen d'un magazine concurrent (bouh, je sais, c'est pas bien). C'est alors que les ennuis commencent puisque le menu général de la console apparaît. Bref, ça ne MARCHE PAS. Aurions-nous oublié quelque chose ?

Frédéric

Alors, ton problème est tout simple. Cette petite astuce permet à une console européenne ou japonaise de passer presque tous les jeux étrangers, SAUF LES CD DEMOS EUROPEENS (ça t'apprendra à lire la concurrence) ! J'espère que tu as compris. De plus, seul Blue Stinger permet de faire passer les jeux à coup sûr (ses plages musicales étant extrêmement longues). Pour l'instant, seul Toy Commander résiste à cette astucieuse manipulation. Pour finir, je tiens à te signaler qu'une puce universelle ne devrait pas tarder à être commercialisée sur le Net.

Vive l'aventure !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone **(salut à toi, mon cher David !)**

1- Que me conseilles-tu de choisir entre Shadow Man et Resident Evil 2 : Value Plus ?

En fait, si tu comprends le japonais, je te conseille plutôt D2 ou Shen Mue qui sont vraiment fantastiques. Sinon, je te dirais que cela dépend de toi. Si tu possèdes déjà Resident Evil 2 sur PlayStation (ce qui est mon cas !), évite de faire un achat inutile. Dans le cas contraire, tu peux te laisser tenter puisque les modes inédits de cette version Dreamcast sont excellents. Pour ce qui concerne Shadow Man, sache qu'il est lui aussi très bon, mais qu'il s'adresse vraiment aux pros du pad (j'en connais qui en ont jeté leur console de rage !).

2- Une suite à Tenchu (un titre qui a fait les beaux jours de la PlayStation) est-elle prévue sur Dreamcast ? Sinon, un Tenchu-like le serait-il ?

Désolé, mais Tenchu n'est pas près de débarquer puisque la licence appartient exclusivement à Sony (normal, il a été réalisé par une de ses équipes internes). Pour ce qui est d'un jeu du même genre sur Dreamcast, là encore, je suis désolé de t'annoncer que rien n'est prévu pour l'instant.

3- Peut-on espérer l'arrivée d'un épisode de Metal Gear Solid à la fois sur PlayStation 2 et sur Dreamcast (ce qui ne serait pas impossible puisque de nombreux éditeurs pratiquent aujourd'hui cette politique de double adaptation) ?

Eh non, aucune spy-simulation n'est annoncée sur Dreamcast, et encore moins un nouvel épisode de Metal Gear Solid. D'ailleurs, si tu veux mon avis, il y a plus de chances qu'un prochain Metal Gear Solid débarque sur Neo Geo Pocket Couleur (à la manière de la toute récente version Game Boy Couleur) plutôt que sur Dreamcast.

4- A quand un site web pour notre mag adoré ?

En voilà une question qu'elle est bonne ! Malheureusement, vu le temps que nous passons à vous concocter des Dreamzone aux petits oignons, je vois mal où nous pourrions trouver de quoi nous occuper d'un tel projet. En revanche, je te félicite pour ton utilisation abusive du modem de ta Dreamcast (eh oui, ne me mens pas, j'ai déjà consulté tes factures de téléphone !).

P.S : Pourriez-vous, s'il vous plaît, me publier car cela fait trois fois que je vous écris sans succès. Prenez donc la bonne résolution, en ce début d'année, de me publier.

Eh bien, tu vois, la troisième fois aura été la bonne ! Cela dit, Vincent me précise dans le creux de l'oreille que c'est la dernière fois que nous cédons à ce genre de chantage.

David Redfield

(enchanté, moi c'est Neo Alex !)

En manque de filles ?

Salut à tous les lecteurs et lectrices **(merci pour eux !)**

Je vous suis depuis le 1er numéro et je trouve que vous faites du bon boulot **(oh, ça fait chaud au coeur !)**. Passons aux questions :

1- Dans un ancien Consoles +, j'ai lu un article qui précisait que Sega prévoyait la sortie d'une Dreamcast plus puissante pour contrer la Play 2. Qu'en est-il ?

Pour l'instant, je pense que c'est plutôt Sony qui cherche à sortir rapidement la Play 2 pour contrer la Dreamcast. Enfin, tout est une question de point de vue.

2- J'ai voulu acheter une Dreamcast, mais ma conscience m'en a dissuadé (oh, la vilaine !). Sega a voulu nous arnaquer avec leur jeu en réseau, résultat : nada, niet, rien, qu'dal. Alors, à quand le premier en réseau ? Je comprends pourquoi Sega France a embauché Rocco et j'espère qu'ils ont au moins offert un pot de vaseline aux malheureux acheteurs de Dreamcast.

Je possède une Dreamcast et mon auguste postérieur va magnifiquement bien (enfin, plus depuis ma dernière escapade en rollerblade), si cela peut te rassurer. Pour ce qui est du jeu en réseau, il ne reste plus qu'à attendre la sortie de Quake III Arena qui vient d'être confirmée. Ce jeu n'utilisant que le réseau, on peut être sûr de pouvoir utiliser intelligemment le modem de la Dreamcast. Je pense qu'il faudra attendre le mois de mars avant de pouvoir utiliser cette intéressante application. Quant à l'utilisation de Rocco Sifredi pour la publicité de Trickstyle, disons que c'est une nouvelle preuve du bon goût français.

3- Frédéric aurait-il quitté précipitamment la rédaction (dommage, j'aimais beaucoup son style !)?

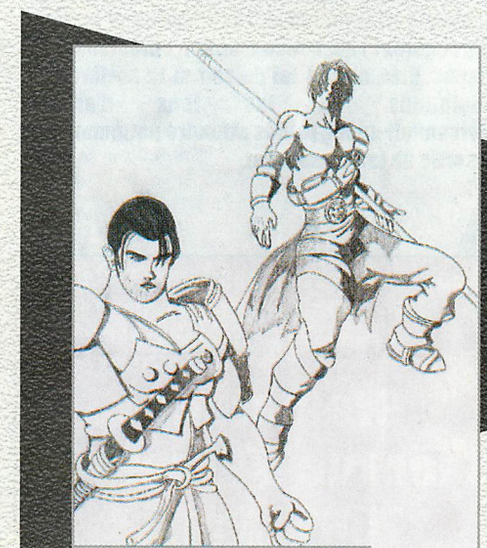
Nous aussi, nous aimions bien le style de notre bon Fred. Malheureusement, il a décidé de nous quitter pour préserver sa santé mentale (ce en quoi j'adhère totalement !). Enfin, j'en profite pour lui passer un petit coucou amical. J'espère que les lecteurs qui nous suivent comme toi depuis le premier numéro n'oublieront pas que sans lui, il n'y aurait pas de Dreamzone.

4- Je voudrais savoir pourquoi dans le monde merveilleux des jeux vidéo, la gente féminine est si peu présente ! Boouh ! Sniif ! (mon fantasme est qu'une jolie demoiselle puisse me mettre une rouste à Street Fighter).

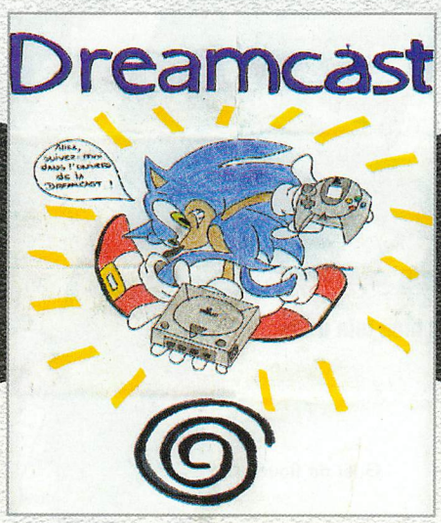
Là, je t'avoue que je n'ai pas de réponse précise à te fournir. Je te dirai simplement que les jeux vidéo étaient à l'origine un loisir réservé aux garçons et que pour que cette tendance s'inverse, il faudrait que les garçons pensent à inviter plus souvent les filles à jouer. Quand elles refusent, ce n'est pas parce qu'elles n'en ont pas envie, c'est simplement parce qu'elles ont des idées préconçues sur le sujet (comme les garçons en avaient autrefois concernant les femmes au travail). De plus, je pense que tu n'as pas beaucoup cherché autour de toi car moi, je connais pas mal de filles qui cartonnent à Street Fighter Zero 3.

Bonne année 2000 **(à toi aussi !)**

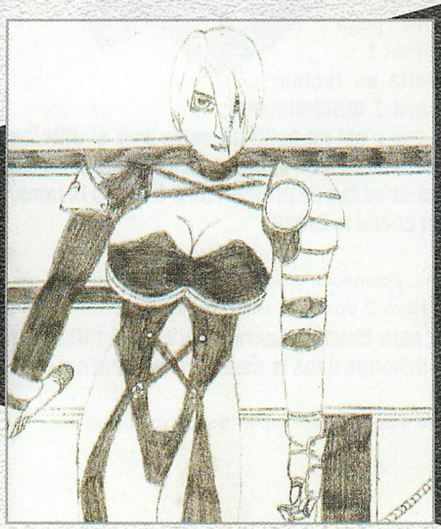
Fabrice, la mandale languedocienne



MALFAX WAX 99



Anne Onyme



Seb, the belek

COURRIER

Dans la série : je ne veux pas me faire d'amis ??

Salut à toute l'... **(Ah NON, j'en ai assez de cette formule ! Changez de disque !)**

1- Pourquoi Dreamarena (le site Internet officiel de Sega accessible à l'aide du modem de la Dreamcast) n'est pas mis à jour plus souvent ? Quand je vois qu'ils en sont encore au test de Toy Commander et à l'annonce de la sortie de Soul Calibur, je suis un peu énervé. Ils pourraient faire un effort !

En fait, comme je l'ai expliqué précédemment à un autre lecteur, s'occuper d'un site Internet demande pas mal de temps. Or, Sega France préfère s'axer sur la préparation des sorties officielles de jeux comme Zombie Revenge ou Crazy Taxi avant de penser à leur site. Tu peux cependant trouver d'excellents sites consacrés aux jeux vidéo en fouinant sur le net.

2- Pourquoi certains éditeurs s'obstinent-ils encore à sortir des jeux de combat en 2D ? Je trouve cela dépassé, et je ne dois pas être le seul. Ceux qui apprécient la 2D peuvent ressortir leur Super Nintendo.

En fait, tu as tout faux (au moins, ça a le mérite d'être clair)! Les Japonais préfèrent les jeux de combat en 2D et la console spécialisée dans les jeux de baston en 2D n'était pas la Super Nintendo, mais la Saturn. Tu devrais réviser tes connaissances vidéo-ludiques. Et puis, vois-tu, j'adore les jeux de ce type. Pour l'instant, aucun jeu de combat en 3D ne peut se targuer de présenter un intérêt aussi grand que King of Fighters'98 et Street Fighter Zero 3. De plus, il suffit de regarder les images de SNK Vs. Capcom ou de jouer à Fatal Fury : Mark of the Wolves pour comprendre que la 2D a encore de beaux jours devant elle.

3- Quels sont les jeux prévus avec le gun de la Dreamcast ?

Pour l'instant, seul House of the Dead 2 est disponible pour les Dreamcast européennes. Si tu possèdes une Dreamcast japonaise, tu peux toujours essayer le désastreux Death Crimson 2 (en test dans ce numéro). A part ces deux titres, rien n'est prévu à l'horizon. Enfin, si la rumeur d'une adaptation de Die Hard Trilogy 2 sur Dreamcast se confirme, tu pourras ressortir ton joli pistolet en plastique.

4- Pourquoi n'y a-t-il pas de rubrique «type de jeux» dans votre page «jeux prévus» ?

Heu... Voilà un lecteur perspicace ! Officiellement, je dirai que c'est un oubli de notre part et officieusement, que c'est la faute d'un Seba particulièrement incompétent (le genre de gars à se prendre un 4-0 face à la Jamaïque en ayant choisi le Brésil.

5- Et enfin, pourquoi n'y a-t-il pas eu de test complet de Fighting Force 2 dans le numéro de janvier ?

L'erreur sera bientôt réparée. Cela dit, Fighting Force 2 est bien loin de valoir Zombie Revenge dans le domaine des beat'em all.

P.S : votre magazine est super. Bonne continuation.

Gaël de Rouen

Le retour de l'ami Yoahnn

Salut et Bonne Année Dreamzone !. **(merci, c'est Vincent qui va être content !)**

Dommage, mais j'ai raté le numéro de décembre de Dreamzone (j'étais aux Seychelles avec ma copine). J'espère ne pas manquer celui de janvier. Un pote m'a tout de même signalé que l'on avais beaucoup parlé de moi dans le courrier, et que ce n'était pas Alex qui répond mal aux lettres, mais Vincent **(ah, on me reconnaît enfin innocent de toutes ces pernicieuses allégations !)**. C'est une grosse surprise **(pas pour nous ! nous travaillons tous les jours avec lui)!**

1- Désolé Alex, je suis vraiment dans l'embarras.

Pas grave. Du moment que tu ne bassines pas pendant deux pages sur la Play 2, je te pardonne ! Et puis, maintenant, je m'occupe seul du courrier et ce dernier ne s'en porte pas plus mal.

2- As-tu des infos sur l'extension DVD et le lecteur Zip ?

Le lecteur Zip devrait débarquer en mars dans toutes les bonnes échoppes de l'archipel nippon. Pour notre bon vieux continent, il faudra certainement attendre la prochaine rentrée scolaire. Cela dit, Sega France ne laisse pour l'instant filtrer aucune information à ce sujet. Dans le cas de l'extension DVD, c'est le silence total du côté des laboratoires de Maître Sega. Il y a cependant de fortes chances que ce dernier sorte avant la fin de l'année pour contrer encore un peu plus la Play 2 (même si la Dreamcast n'en a pas vraiment besoin).

3- Plusieurs rumeurs échappées du net laissent à penser qu'une Dreamcast 2ème génération est prévue pour mars 2000 au Japon et janvier 2001 pour les States. Est-ce vrai ?

Eh bien... NON ! La Dreamcast est une console extraordinaire et il suffit de jeter un oeil sur la qualité technique de Shen Mue, Soul Calibur ou Sega GT pour comprendre que la dernière console de Sega a encore de beaux jours devant elle. Elle marche très fort aux Etats-Unis, commence à cartonner en Europe et reprend du poil de la bête au Japon. Sega ne sortira pas de nouvelle console avant 2002, tu peux en être sûr !

4- Dernière question. Virtua Striker 2 Vers. 2000.1 vaut-il le coup ?

Le Virtua Striker 2 «à la sauce Dreamcast» sortira début février en France et s'avère un excellent jeu... pour peu que l'on y joue à deux ! En effet, son petit côté bourrin l'empêche d'atteindre les sommets d'un International Superstar Soccer malgré une qualité technique irréprochable. Les fanatiques du beau jeu reprocheront l'abscence d'actions précises et de tactiques. Bref, c'est à toi de voir si tu préfères les simulations ou les jeux d'arcade. Personnellement, je vais attendre patiemment la sortie de ISS Dreamcast.

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

Resident Evil : une maladie contagieuse

Salut aux rédacteurs de Dreamzone !
Depuis un mois, je suis l'heureux possesseur d'une Dreamcast et j'ai quelques questions à vous poser :

1- Quels seront les prochains jeux de tir utilisant le gun (à part House of the Dead 2 et Crisis Zone)?

Si tu as de la chance (et nous avec !), tu pourras un jour jouer avec ton pistolet sur l'excellent Die Hard Trilogy 2. Par ailleurs, je te précise que Crisis Zone n'est pour l'instant absolument pas prévu sur Dreamcast.

2- J'ai été franchement déçu d'apprendre que Resident Evil : Code Veronica ne sortirait pas avant septembre 2000. Mais pourquoi Capcom s'obstine-t-il à vouloir sortir le 2ème volet sur Dreamcast alors qu'il est déjà sorti sur PlayStation il y a un bout de temps ?

Resident Evil : Code Veronica sortira le mois prochain en japonais et devrait sortir cet été en France (ce qui me semble parfaitement logique, compte tenu des délais de traduction). Resident Evil 2 Value + s'adresse à tous ceux qui n'en possèdent pas une version sur PlayStation car dans ce cas, les modes inédits sont suffisamment attractifs pour en faire un jeu d'aventure indispensable sur Dreamcast.

3- Ayant vendu ma PlayStation **(quelle horreur !)** pour m'acheter une Dreamcast **(c'est vrai que son prix est encore un peu élevé)**, je me rends compte qu'un bon nombre de softs sortis sur la bécane de Sony font leur apparition sur cette dernière (Soul Reaver, Resident Evil 2, V-Rally 2, Shadow Man...). C'est sûr, ces jeux bénéficient de la puissance de la Dreamcast, mais l'intérêt reste limité pour des joueurs qui, comme moi **(ou comme moi !)**, ont terminé en long et en large ces «reprises» avant leur adaptation. Qu'en pensez-vous ?

Tu nous fais une crise de nombrilisme aiguë, ou quoi ? Pense un peu à ceux qui ne possèdent pas de PayStation et qui n'ont jamais pu jouer à ces petites merveilles. D'autant que Shadow Man est 1000 fois meilleur sur Dreamcast, que V-Rally 2 sera complètement différent sur Dreamcast et que Resident Evil 2 Value + propose (comme tu pourras le constater dans le test de notre El Tuco) un intérêt nettement supérieur.

4- Question pour Seba: je reste bloqué au tout début de Blue Stinger, après le «freezer», dans une pièce genre salle d'arcade avec une petite fille et une porte avec une serrure à code. Je t'en supplie aide-moi ! Je suis bloqué depuis deux semaines.

Je te transmets la réponse donnée par notre Super Seba avec une joie immense (c'est tellement rare qu'il puisse aider un lecteur !) : «Il faut que tu tapes le bon code sur la porte à serrure codée (après avoir réussi à gagner l'ours en peluche pour la petite fille en jouant au mini-jeu de tir). Ce code est le suivant : 1224. Bon courage pour la suite !»

P.S: Si vous ne faites pas paraître ma lettre, essayez de me répondre dans la rubrique Tips **(inutile, grâce à la célérité de notre Seba préféré).**
Merci d'avance !

(Neo) Guillaume

(heu...si tu commences à me voler mon surnom, ça va mal se terminer entre nous !)

Et quand ? Et quand ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone **(et voilà, je savais bien qu'un autre lecteur me proposerait une nouvelle fois cette formule éculée !).** Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour votre mag. J'ai comparé vos news avec un autre magazine et vous êtes quasi-toujours les premiers sur l'info **(de même que sur les tests, les sorties arcade...).** Bref, les meilleurs. Maintenant, passons aux questions :

1- Après l'annonce faite par Sega concernant la sortie de Shen Mue avancée au 29 décembre au japon, je suis tout excité (eh bien, fait attention, ou tu vas passer pour un garçon étrange !). Quand sortira-t-il en France ?

Désolé, mais aucune date n'a été avancée par Sega France. S'ils se contentent de sous-titrer le jeu en français, il devrait pouvoir sortir pour la rentrée, sinon, il faudra sûrement patienter jusqu'à Noël.

2- Toujours à propos de Shen Mue, combien d'heures de jeu faudrait-il pour le finir ?

Notre brave Antoine me signale qu'il faut bien compter une quarantaine d'heures avant d'en voir le bout. Voilà qui promet avant la future version française. Les soirées d'hiver risquent d'être longues cette année !

3- Est-ce qu'un mode 2 joueurs est prévu pour Crazy Taxi ? ce serait une bonne idée, à condition de bien l'exploiter, non ?

Désolé, mais pour avoir joué plusieurs heures sur la version Dreamcast de Crazy Taxi, je peux t'assurer qu'il ne s'y trouve pas l'ombre d'un mode 2 joueurs. Cependant, le fun est bien présent. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.

4- Me conseillez-vous plutôt d'acheter House of the Dead 2, ou bien d'attendre Zombie Revenge ?

Si l'ambiance de House of the Dead 2 est sensiblement la même que celle de Zombie Revenge, le style en est complètement différent. Zombie Revenge est un beat'em all, alors que House of the Dead 2 est un shooting game. Ces deux titres sont excellents et se valent d'un point de vue technique.

5- Dernière petite question : pouvez-vous me dire quand sortiront en France Berserk, Sega GT, Eternal Arcadia, Virtua Striker 2 et SNK Vs. Capcom ?

Alors (dans l'ordre): jamais, avant l'été, pas avant Noël, début février et avant l'été.

Merci et à plus

(de rien !)

Fabien

News

Juste une petite news pour la route...

Shen Mue Chapter 1 : Yokosuka s'est vendue à 260.000 exemplaires au Japon au cours de sa première semaine d'exploitation. Rappellons que le jeu est sorti le 29 décembre. Quoi de plus normal, quand on voit la haute qualité du jeu ? Je ne sais pas pourquoi, mais je sens que lorsque le soft sera disponible aux Etats-Unis et en Europe, ce chiffre va exploser...

La Dreamcast rend votre télé interactive

Les Japonais sont décidément très gâtés. Les petits veinards pourront, en effet, dans quelques mois, se procurer un tuner spécial qui se branchera sur la console et qui permettra de recevoir diverses données afin de rendre les émissions de TV interactives. Ce système sera testé dans une cinquantaine d'hôtels en collaboration avec les Tokyo Broadcasting System Inc. et Asashi National Broadcasting Co. Soyez assurés que si le principe est révolutionnaire, nous ne manquerons pas de vous en reparler plus amplement, avec -pourquoi pas- de belles photos à l'appui.

La plus adorable des puces

Elle ne mord pas, elle ne démange pas mais surtout, elle permet de jouer à tous les jeux (officiels et imports) de la console.. Eh oui, la fameuse puce Dreamcast est désormais en vente. Alors n'appelez plus et ruez-vous plutôt chez votre fournisseur habituel. L'insecte venant juste de débarquer sous nos latitudes, attendez-vous à un prix assez élevé (300 francs et plus). Mais quel soulagement ! Certains affirment même qu'il est possible de copier de nombreux jeux sur un CD-ROM, la plupart n'utilisant qu'une partie infime du GD-ROM. Alors info ou intox ? Réponse très bientôt...

Deux mascottes pour la Dreamcast ?

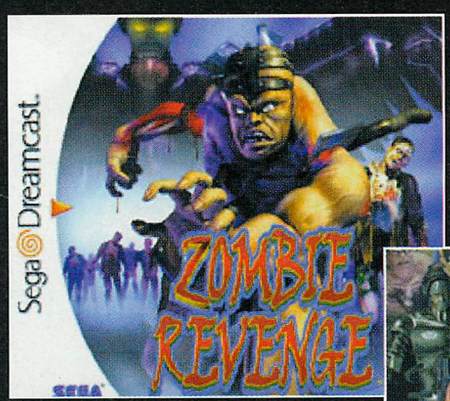
Konami et Universal Interactive Studios ont formé récemment une alliance pour développer et produire des jeux sur les consoles Sega, Sony et Nintendo.. Il est prévu que Konami distribue les jeux Universal. Or, ce studio est à l'origine de Crash Bandicoot et de Spyro le dragon. Alors, bien qu'il n'y ait rien d'officiel, une adaptation Dreamcast d'un Crash ou d'un Spyro n'a plus rien d'impossible. Néanmoins, les premiers titres devant sortir sur la 128 bits devraient être basés sur Jurassic Park et Woody Woodpecker. Il ne reste plus qu'à espérer.

Eclair du matin à quatre contre un !

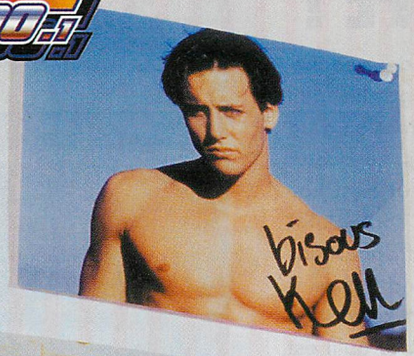
Vous ne trouvez pas que les propriétaires de chevaux de course leur attribuent souvent des noms débiles ? Moi, si. D'ailleurs, les noms des jeux de simulation hippique ne sont pas mal non plus ; entre un Let's Make a Derby Stallion Racer et un Derby Ba Wo Tsukuro, on s'y perd un peu. Sachez que ce Derby Tsukuro est un jeu développé par maître Sega lui-même. Achevé à 55%, ce soft vous permettra d'acquérir un cheval, voire plusieurs si vous voulez, de l'entraîner et de le faire participer à des courses. A vous les pistes de Longchamp et de Vincennes ! Néanmoins, techniquement, le jeu promet d'être fabuleux.

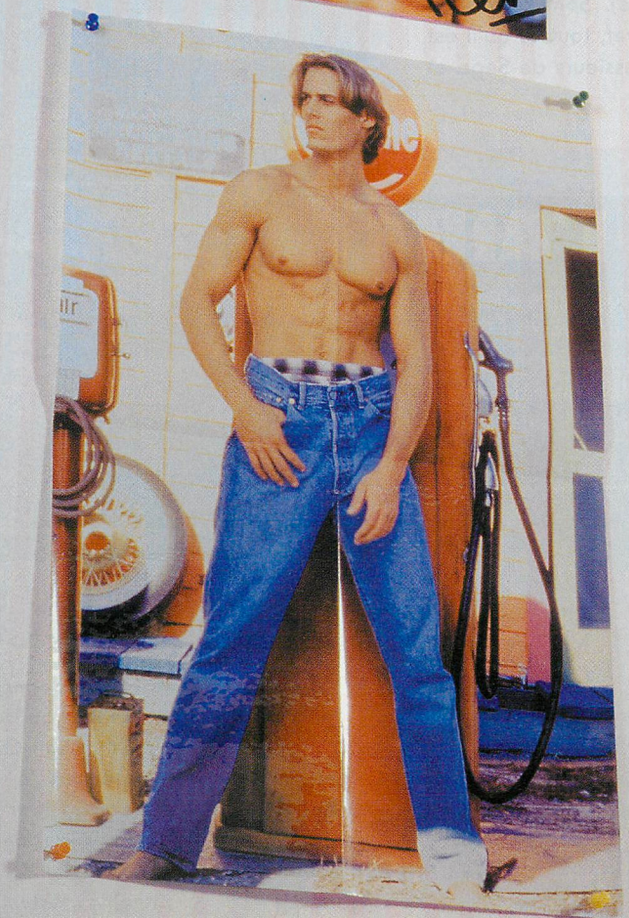
Les goûts et les couleurs...

Je me suis toujours demandé pourquoi, lors de leur sortie sur un nouveau territoire, les jaquettes de jeux vidéo se voyaient parfois transformées du tout au tout.. Ce mois-ci, c'est Zombie Revenge qui nous a le plus surpris. Si la version japonaise, présentant les trois chasseurs de zombies, apparaît appropriée au jeu, les Américains auront, eux, droit à une illustration mettant en avant une créature bien mal intentionnée. Pourquoi un tel changement ? Moi, pas savoir ! J'espère simplement qu'on ne nous fera pas le même coup pour la version française.



VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1





AVEC DES JOUEURS AUSSI BIEN FAITS, LE FOOT RISQUE DE DEVENIR UN VRAI JEU DE GONZESSE.

Jamais un jeu de foot n'aura eu ce niveau de réalisme et de jouabilité. Petit conseil : enregistrez vos plus beaux buts sur votre Visual Memory, et montrez-les en boucle à votre sœur. Elle adorera voir et revoir vos plus belles actions. www.dreamcast-europe.com

SEGA

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V.
/Licensed by adidas International B.V.
Virtua Striker 2 © Sega Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of Sega Enterprises, Ltd.©1996 JFA
Sega, Dreamcast and Visual Memory are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

GARE AUX COUPS DE GRIFFE !

Le célèbre constructeur de périphériques Mad Catz et Sega a enfin signé un accord pour la création d'accessoires sur Dreamcast. Je sens que cette nouvelle va en réjouir plus d'un, et c'est normal car les produits Mad Catz sont plutôt fiables, précis et résistants (ne frappez pas dessus avec un marteau, quand même ! Toute chose a ses limites). Sont prévus au programme : un volant, un pad, un pack vibration, un VM et un clavier. Bref, tout ce qu'il est nécessaire de posséder si l'on est un fan de jeu vidéo. Mesdames et Messieurs de Sega et de Mad Catz, merci encore et bonne année !

LES SENTINELLES DE L'AIR

Les développeurs anglais de SCI Entertainment Group envisagent de réaliser, dans les mois à venir, une adaptation en jeu vidéo de la série d'animation culte Thunderbirds.. Connue chez nous sous le nom des Sentinelles de l'air, cette série de science-fiction mettant en scène des marionnettes a marqué tout une génération d'enfants, dont la plupart des membres de la rédac' fait partie (ndr : hein, Alex ?) On ne sait encore rien sur le style du jeu, alors les paris sont ouverts : aventure/action, shoot-them-up, ou un mélange de tout cela ?

LE KOF NOUVEAU

Le prochain épisode de King of Fighters sera-t-il enfin à la hauteur de la console ? Prévu pour mars 2000 au Japon, et baptisé KOF '99 Evolution, le nouveau titre de SNK recourra à la 3D. C'était déjà le cas pour KOF '99 Dream Match, mais on nous promet quelque chose d'encore meilleur. Souhaitons que cette évolution soit suffisante pour faire de ce jeu un bon titre de baston comme SNK nous y a habitués en arcade, car Capcom maîtrise son sujet sur Dreamcast et on aimerait bien un peu de nouveauté. Voici en attendant et en exclusivité la toute première image du jeu.

CAPCOM ON LINE

Après le succès des jeux Dreamcast jouables en réseau au Japon (Sega Rally 2, Virtual On, Chu Chu Rocket...), Capcom songe sérieusement à inclure une option jeu en ligne dans Power Stone 2 et Marvel vs Capcom 2, deux suites de jeux qui ont connu beaucoup de succès sur la 128 bits de Sega. Si cette éventualité devient réalité, nul doute que les combats sanglants feront rage sur le net. Je repose donc ma sempiternelle question : quand pourra-t-on jouer en ligne en Europe ?

CAPCOM®

LA FIN D'UNE (PITOYABLE) SÉRIE ?

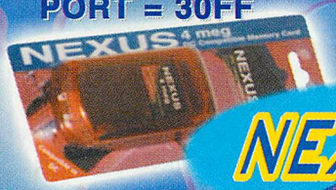
Bien qu'un nouveau Mortal Kombat soit en préparation sur N64 et PlayStation, il se pourrait que MK GOLD soit le seul épisode de cette longue série à être disponible sur Dreamcast. En effet, après le départ de John Tobias, Midway a perdu l'une des têtes pensantes de la série. Conséquence : le développement de Mortal Kombat 5 est pour l'instant interrompu. A bien y réfléchir, ce n'est pas plus mal car vu la qualité de MK Gold, on n'est pas pressé d'en voir un autre ! Bien joué, Monsieur Tobias !

ECLECTIC Multimedia

REVENDEURS, CONTACTEZ - NOUS!
Prix Alléchants
Facilités de paiement
Service Rapide
Garanties
Gamme Originale
Produits de Qualité

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

FF 249,-TTC
PORT = 30FF



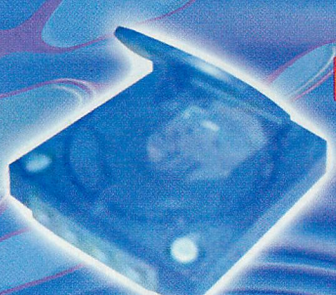
NEXUS 4M

- 4 fois plus de mémoire que le VMS officiel (sans compression)
- Connectable à un PC pour échange de Sauvegardes entre amis

CONSOLES MAX : "Très fiable" 4/5

Pack Vibreur

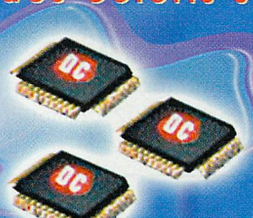
- Une Qualité irréprochable
- Disponible en plusieurs coloris
- Un prix défiant toute concurrence



Boîtier Vide

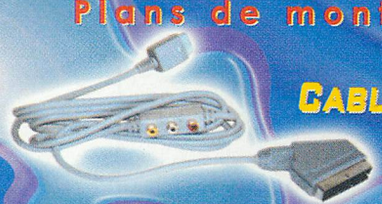
FF 249,-TTC
PORT = 30FF

Finie la mode du blanc!
Décorez votre DC dans un des coloris suivants:
- Transparent
- Bleu translucide
- Jaune translucide
- Fumée



FF 299,-TTC
PORT = 30FF

La puce DC enfin Disponible!!
Passez tous vos titres imports sans échange de disque et sans risque!
Plans de montage fournis!



CABLE RGB AUDIO

FF 99,-TTC

Améliore l'image Sur la TV
Connectable à une chaîne HI - FI

Bientôt d'autres accessoires! Manettes, Gun, Volant, etc.

FF 199,-TTC
PORT = 30FF

Changez de Console, pas de Manettes!

- Compatible manettes & volants PSX
- Fonctions analogiques & vibrantes conservées

CONSOLES MAX :"La jouabilité est impeccable" 4/5

NEXUS 16M

FF 329,-TTC
PORT = 30FF

- 16 fois plus de mémoire que le VMS officiel
- Connectable au PC pour échange de données entre amis

BON DE COMMANDE:
à envoyer à CLARYSSE / ECLECTIC-VG
59 Rue Henri Chomé, 1030 Bruxelles, BELGIQUE

NOM / PRENOM:_____
ADRESSE:_____
CODE POSTAL:_____
VILLE:_____
COMMANDE:
NEXUS 4M:___
Pack Vibreur:___
Boîtier Vide DC:___
Puce DC:___
Cable RGB Audio:___
TOTAL CONTROL:___
NEXUS 16M:___
PAIEMENT:
Contre Remboursement (+ 28 FF):___
Carte de Crédit:___
Numéro:____ / ____ / ____ / ____
Date:___ / ___
Chèque / Mandat:___

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

News

On achève bien les chevaux !

General Entertainment, les auteurs de Pen-Pen et de Let's Make a Pro Soccer Team ont décidé de concevoir un autre jeu atypique sur Dreamcast. Toujours basé sur la série des Let's Make, vous prendrez les commandes d'un... cheval ! Eh oui, Let's Make a Derby Stallion Racer, de son petit nom, vous demandera d'acheter un étalon, de l'entraîner et de le faire participer à des courses de plus en plus prestigieuses. L'histoire ne dit pas si le Grand Prix d'Amérique sera de la partie. Je sais bien que ce genre de jeu fait un tabac au Japon, mais une adaptation française ne serait peut-être pas superflue car je suis certain que les nombreux turfistes seraient enchantés d'entraîner un canasson...

Les rois de la gruge

Après l'astuce pour pouvoir rendre sa console multistandard et l'arrivée des premières puces, un périphérique répondant au doux nom de GameShark Dreamcast a été présenté au Consumer Electronics Show, alias le fameux CES. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, ce petit objet fort utile se manie exactement comme une Action Replay. Ainsi, vous pourrez tricher à loisir grâce aux codes fournis avec ce monstre. Et comme la Dreamcast possède un modem, vous pourrez allègrement piocher d'autres codes sur le net afin de pouvoir tricher quand vous jouerez à des jeux récents. Ce périphérique sera bientôt disponible en France, alors surveillez bien les rayons de votre revendeur préféré.

Microsoft et Sega, main dans la main

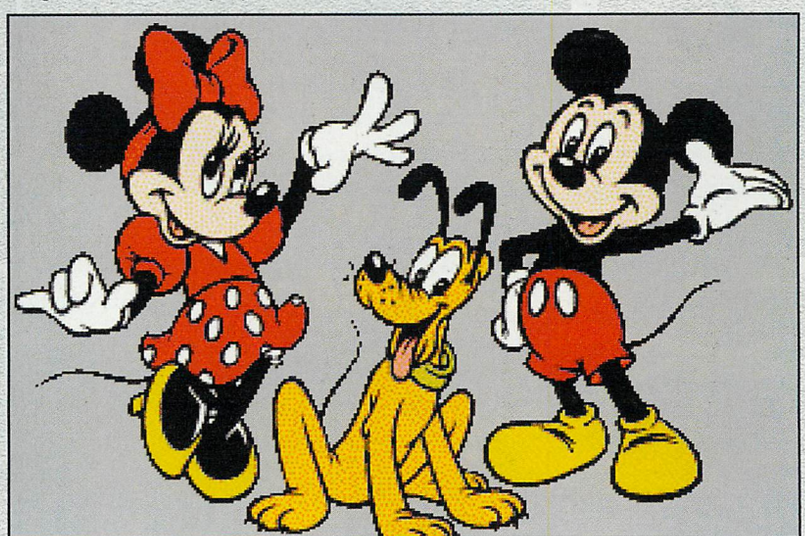
Microsoft, créateur du Windows CE niché au coeur de notre chère Dreamcast, a annoncé la création d'une maison entièrement automatisée et dont le système d'utilisation a été crée par Microsoft. J'espère qu'ils ont un bon anti-virus car si le système électrique est piraté, bonjour les dégâts ! En ce qui nous concerne, devinez quel sera l'objet dédié aux loisirs ? Eh oui, c'est bien la Dreamcast ! Apparemment, une telle marque de confiance laisse augurer de l'excellence des relations entre la société de Billou et Sega. A moins que cela ne soit que de la pub, allez savoir... Evidemment, ce projet est expérimental. En quoi cette news vous intéresse ? Bonne question...

Mais où sont donc les jeux ?

Décidément, il semble que ce début d'année ne soit pas propice aux bonnes nouvelles. Après les retards de Rainbow Six (sortira-t-il un jour ?), de Super Runabout, Red Dog ou encore Castlevania Ressurection, c'est au tour de Dragon's Blood de nous faire languir quelques semaines (mois ?) de plus. Le jeu était originellement prévu aux alentours de Noël 99, puis pour janvier 2000. Malheureusement, il vient d'être repoussé à une date ultérieure afin de subir quelques améliorations. On évoque donc maintenant le printemps 2000. Mais puisque c'est pour la bonne cause, on ne peut trop rien dire.

Mickey Kart

Eidos et Disney Interactive ont récemment signé un accord pour développer conjointement trois jeux vidéo basés sur plusieurs licences Disney, ces titres devant être réalisés par l'équipe de Crystal Dynamics (Soul Reaver, Gex 3, etc...). Le premier d'entre eux sera Walt Disney World Racing, un jeu de course/action avec, certainement, une option multijoueurs dont la sortie est programmée pour l'automne 2000. Voilà qui pourrait bien concurrencer le Mario Kart de la N64 et tous les autres clones sortis récemment (Crash Team Racing, Renegade Racers...). Le second titre dévoilé reprendra la licence du prochain 102 Dalmatiens. Quant au dernier, il s'agit encore d'un projet ultra-secret. Donc, pas d'infos...



www.allocine.fr®

Premier portail Cinéma sur Internet

01 02 40 30 20 10
Les Films, les Salles, même les Billets.

AlloCiné
Ça donne envie d'y aller !

La chaîne musicale
www.mcm.net

YAHOO!
www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

Europe 2

News

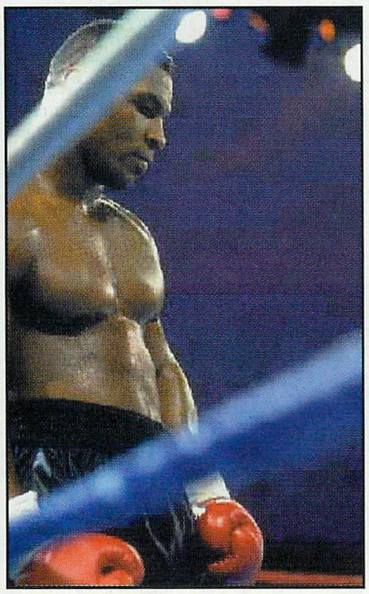
Devenir revendeur de jeux vidéo

Nombreux sont les lecteurs de Dreamzone qui nous écrivent pour savoir comment mettre un pied dans le milieu professionnel du jeu vidéo. Si certains désirent s'orienter vers la création (programmeur, infographiste, etc.) ou la presse écrite (journaliste, pigiste...), d'autres préféreraient se lancer dans le commerce en ouvrant leur propre boutique. Mais transformer un tel projet en réalité n'est pas chose facile. C'est la raison pour laquelle l'association Objectif Micro commercialisera, à partir du 15 février prochain, le premier «Guide du revendeur de jeux vidéo». Destinée aussi bien aux jeunes créateurs d'entreprise qu'aux professionnels du marché, cette véritable Bible vous permettra de connaître au mieux les démarches et les opérations à effectuer (budget prévisionnel, seuil de rentabilité...). Avouez que pour 200 F, il serait dommage de s'en priver. Pour tout renseignement : Objectif Micro - 3 bis, rue Sadi Carnot - 62223 Anzin-Saint-Aubin ou http://www.objectifmicro.com

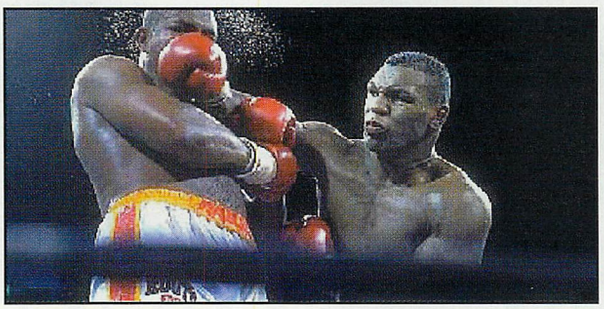
Mystère et dream de gomme

Un mystérieux jeu de course automobile serait en préparation sur la Dreamcast : il devrait sortir dans le courant du moi de juin 2000. Et c'est à peu près tout ce que nous savons pour l'instant. Realvision cache bien son jeu, mais la surprise devrait être de taille tant les objectifs semblent être très honnêtes, et ce d'autant que c'est une première en matière de création de jeux pour la société. Ce nouveau titre ne serait ni plus ni moins qu'un astucieux mélange de Sega Gt et de Metropolis Street Racer. L'été sera chaud, très très chaud.

Planquez vos oreilles et astiquez les dentiers

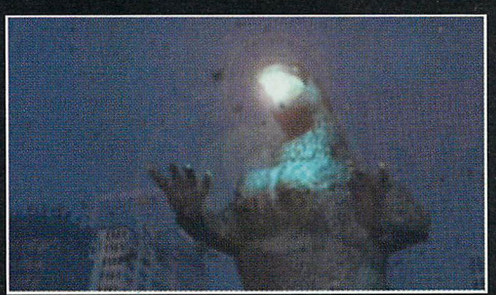


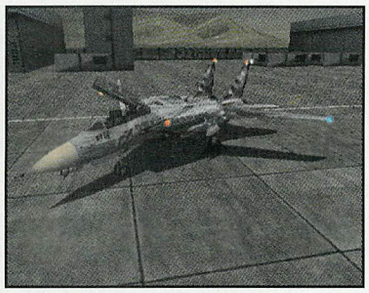
La réalisation d'un jeu de boxe avec Mike Tyson comme protagoniste principal n'est pas sans attirer notre attention. Quand on connaît le passé tumultueux du boxeur, on ne peut que se féliciter du pari que fait Codemasters en s'attachant la licence d'Iron Mike pour un Mike Tyson Boxing. La Dreamcast ne devrait pas être la seule plate-forme à accueillir le titre (non Vincent, ce ne sera pas un jeu de plates-formes). Reste à savoir si une option distribution de pains sur des vieilles sera au programme. On ne tombera pas plus bas, mais celui-là on l'attend avec impatience... pas de précision quant à la date, sinon courant 2000.

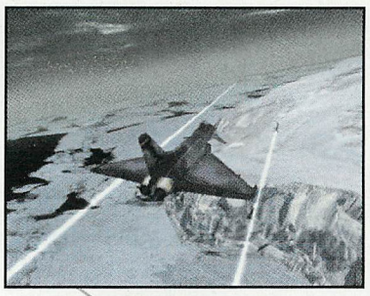
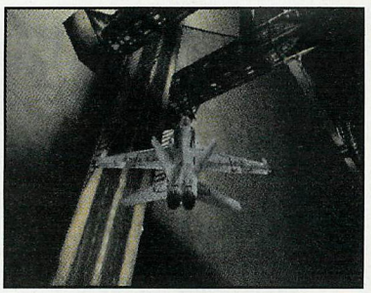


Godzilla pond un deuxième oeuf

Godzilla est de retour. Le jeu le plus catastrophique depuis que les jeux video existent est de retour. Dans une suite qui apparaît comme la plus affligeante depuis WWF Attitude. Les amateurs de monstres atomiques vont être ravis de retrouver leur copain Godzilla pour faire la fête avec lui et tout détruire. Au vu des photos il faudra s'accrocher pour trouver une action non-bovine à réaliser. Si vous avez toujours rêvé de cracher du feu et de mesurer plus de cinquante mètres, ce titre est fait pour vous.





Concours

Gagnez 12 exemplaires de

DEADLY SKIES

en répondant à nos questions

1 Quel est l'autre jeu de simulation aérienne sorti officiellement sur Dreamcast ?

2 Quels sont les deux pays qui s'opposent dans Deadly Skies ?

3 Combien de missions propose Deadly Skies ?

4 Quel avion vous est donné pour la première mission ?

5 De combien d'armes disposent les avions ?

Concours gratuit

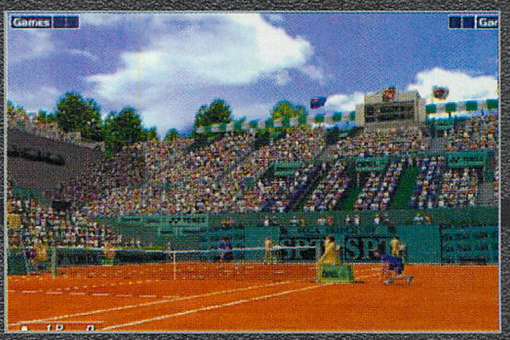
Coupon-réponse ou sur papier libre à renvoyer avant le 15 février 2000, avant minuit (le cachet de la poste faisant foi).
Dreamzone, Concours Deadly Skies, 48 bld Pasteur - 75015 Paris

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : .....

Réponses :
1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

KONAMI

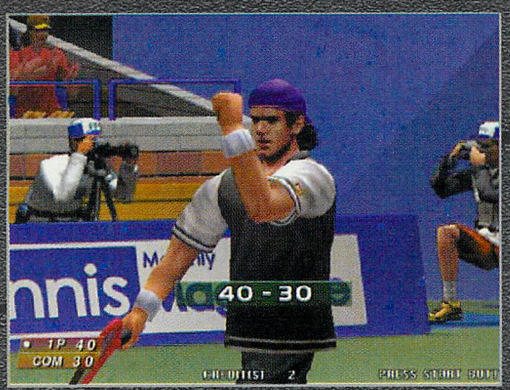
© 1999 Konami Co., Ltd. Tous droits réservés. «Deadly Skies» est une marque déposée de Konami Co., Ltd. Développé par Konami Computer Entertainment Ykohama. «Sega» et «Dreamcast» sont des marques déposées de Sega Entreprises, Ltd.



Eh oui, notre Cédric national (à ne pas confondre avec le malheureux El Tuco !) est bel et bien présent dans Virtua Tennis.

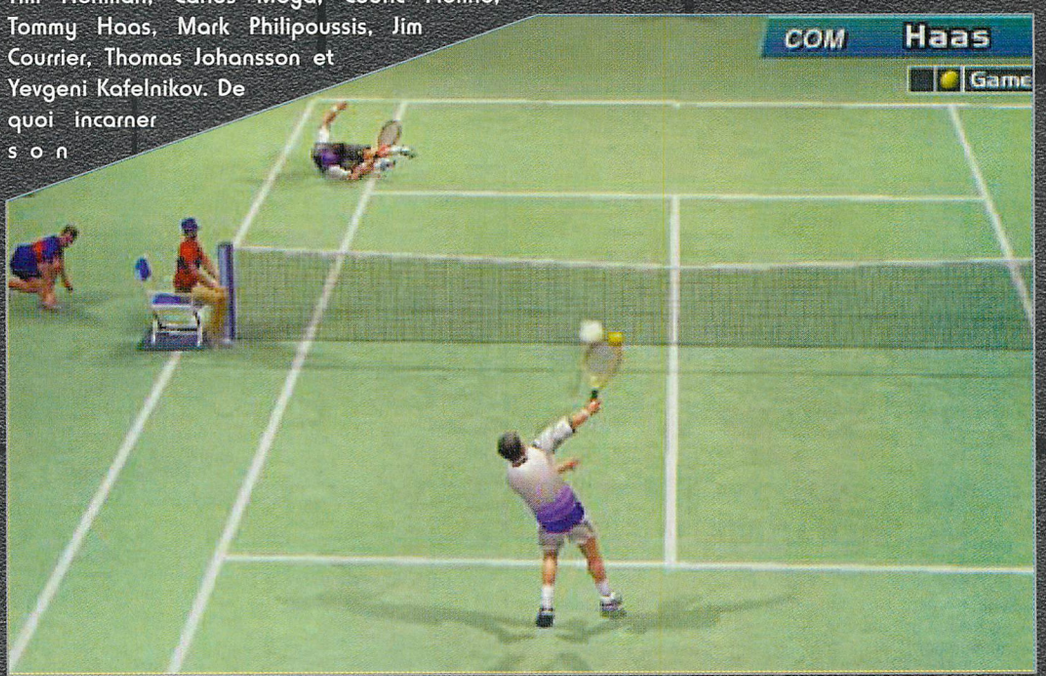
Virtua Tennis

Jeu, set et match !



Cela faisait un petit moment que l'on n'avait pas vu un jeu de tennis dans les salles d'arcade. Pourtant, on peut dire que ce nouveau produit Sega Sport assure méchamment. Ici, pas de petits personnages sympathiques à la Smash Court Tennis, mais de vrais joueurs de l'ATP Tour (8 pour être exact !): Tim Henman, Carlos Moya, Cédric Pioline, Tommy Haas, Mark Philipoussis, Jim Courrier, Thomas Johansson et Yevgeni Kafelnikov. De quoi incarner son joueur préféré en toute quiétude (chacun possédant son style, sa puissance, sa résistance...).

Ultime création de l'équipe de développement de Virtua Striker 2, Virtua Tennis n'est pas un titre comme les autres. L'utilisation de la carte Naomi pour la version arcade le prédestinait à

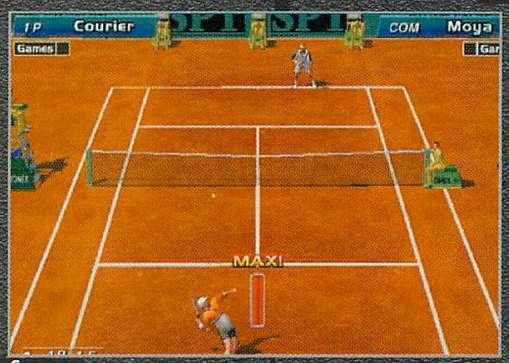


Alors, en mauvaise posture pour reprendre mon boulet de canon ?

DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : SPORT

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000



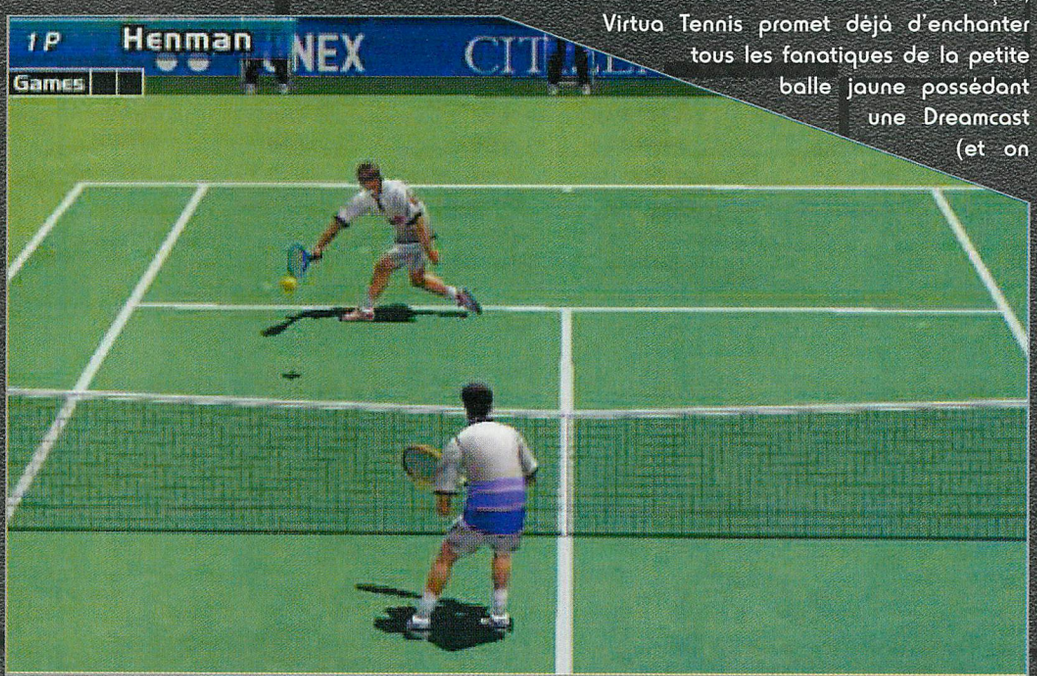
Sur cette image, vous pouvez remarquer la barre de puissance pour doser le service.

un portage sur Dreamcast. D'un point de vue purement technique, ce jeu de tennis est superbe. La 3D est parfaitement modélisée et les textures plutôt fines. Les joueurs ont des attitudes particulièrement réalistes qui rappellent une fois de plus le haut niveau de qualité atteint par Virtua Striker 2. L'animation est d'une fluidité étonnante compte tenu de la vitesse extrême des échanges (dignes des meilleurs moments de Roland Garros). On retrouve bien évidemment toutes les surfaces propres au tennis (terre battue, gazon, dure...). La prise en main est exemplaire puisque deux boutons suffisent pour l'instant à contrôler son joueur. Le premier sert aux coups classiques (au service, une barre de puissance apparaît pour vous permettre d'en doser la vitesse) alors que le second vous permettra de réaliser d'astucieux lobs. La version arcade présentait malheureusement quelques défauts de jouabilité puisqu'il était quasiment impossible de sortir la balle (certains échanges se transformant alors en véritables marathons!) et que la finesse semblait grandement absente des différentes rencontres. En clair, si le look général touchera un plus large public que l'aspect manga de productions comme Smash Court Tennis, il ne faudra pas oublier que ces derniers possédaient une palette de coups nettement plus importante. Gageons que Sega saura effectuer quelques modifications pour éliminer ces menus défauts. De toute façon, Virtua Tennis promet déjà d'enchanter tous les fanatiques de la petite balle jaune possédant une Dreamcast (et on les comprend !). Reste maintenant à obtenir une date de sortie plus précise.

Admirez un peu les textures appliquées sur ce gazon !

Neo Alex

Les replays proposent des angles de caméra plutôt dynamiques.



Un bel échange à la volée.

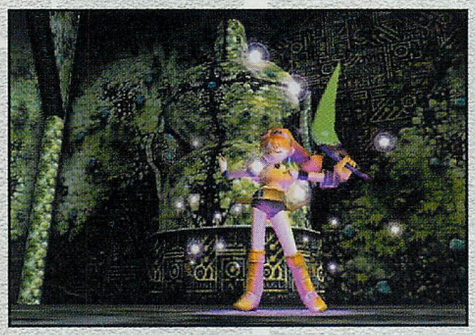
Bon sang, je n'arriverai pas à passer un seul coup aujourd'hui !

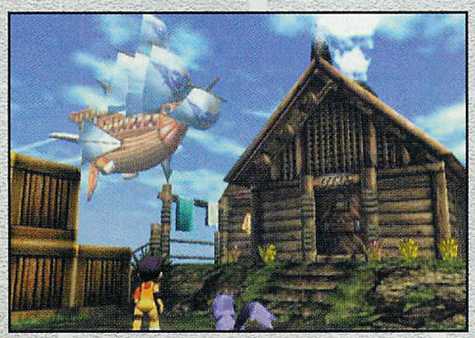
MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

On vaque de désillusion en désillusion pour les dates de sortie en ce moment, qui sont continuellement repoussées. Rainbow Six n'échappe pas au virus qui a déjà contaminé Castelvania. Une fois de plus celui-ci est repoussé. La Date ? Mais quelle question absurde. Rien n'est précisé, on va de « bientôt » à « incessamment » ou « presque terminé » en passant par le classique « ça va venir », en bref personne ne sait, même pas l'éditeur. On vous laisse le soin d'apprécier ce genre de considération pour nous tous qui attendons le titre, Tais-toi et attends. Sérieusement on en a ras la casquette (les expressions ne manquent pas, mais mieux vaut préserver les oreilles chastes qui pourraient nous lire).

RAVALEMENT DE FAÇADE

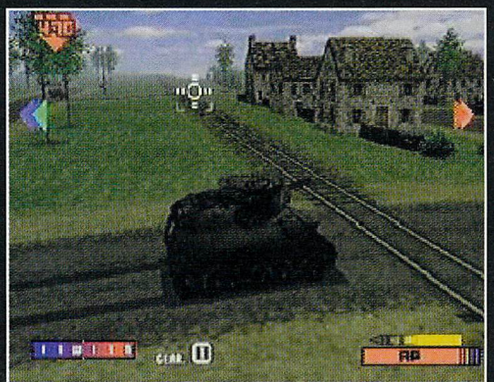
Il est peu commun d'avoir des changements aussi radicaux pour un jeu aussi important, alors même qu'il n'est pas encore sorti. Eternel Arcadia est devenu une icône dans la mesure où les programmeurs sont ceux qui ont réalisé Panzer Dragoon Saga, et on peut donc s'attendre au meilleur (dixit Neo Alex). La nouvelle réside dans le remaniement complet de l'aspect des personnages, revu de A à Z.

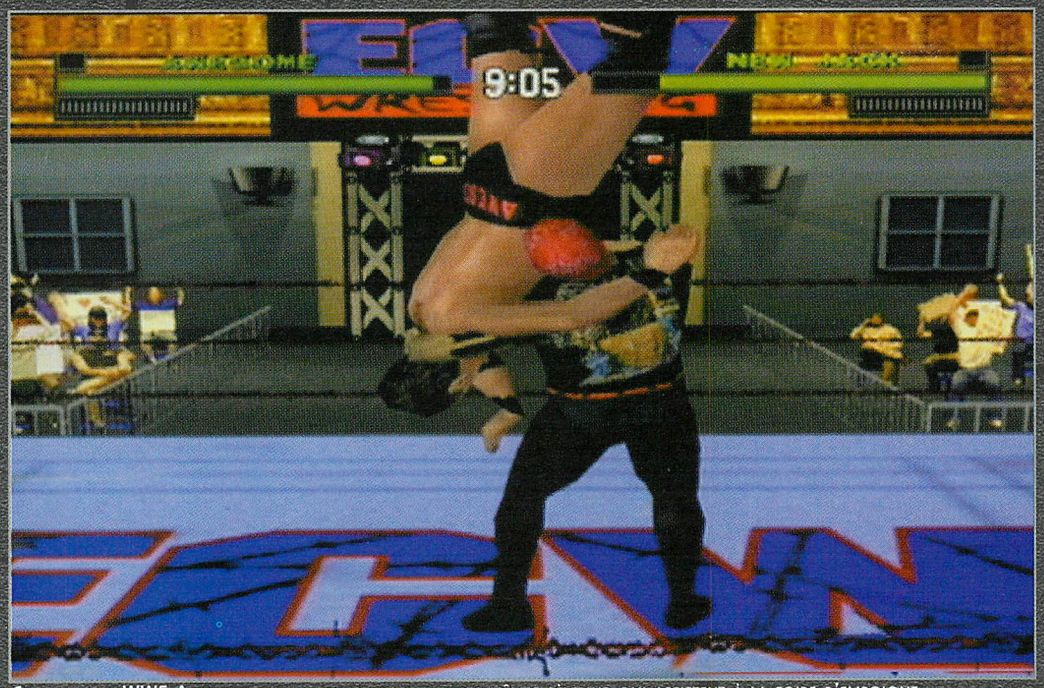




TANK'Y'A ASCII, Y'A DE L'ESPOIR

Tiens, un jeu de tanks de la Seconde Guerre Mondiale sur Dreamcast !? C'est plutôt le genre de chose qu'on a l'habitude de voir sur PC et non pas sur console. Pourtant, si le pari peut sembler risqué, ASCII pourrait bien proposer un titre relativement plaisant, quoique réservé à un public restreint. Le jeu est disponible depuis peu en import et d'après les premières informations qui nous sont parvenues, il s'annonce moins pire que ce à quoi tout le monde s'attend (bonne jouabilité, réalisation technique suffisante, etc.). Cela dit, si vous n'êtes ni fan de chars d'assaut, ni de guerre, vous pouvez passer votre chemin. (Attention aux mines en partant-ndc).

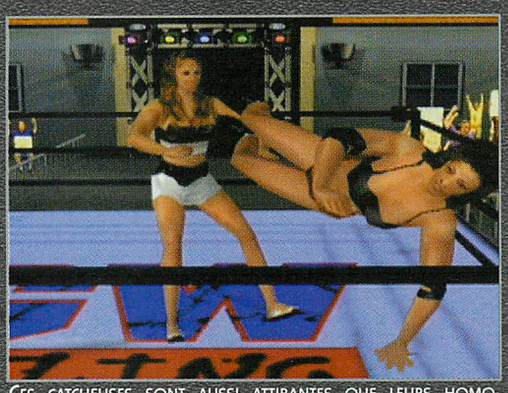




Comme dans WWF Attitude, ce sont toujours les trois mêmes pèlerins qui assistent à la foire d'empoigne.

ECW Hardcore Revolution

Championnat de boeufs surdopés aux hormones



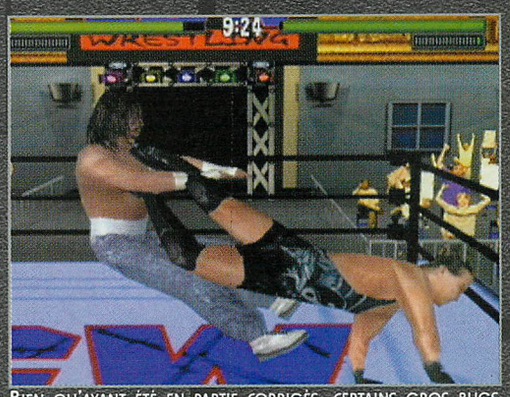
Ces catcheuses sont aussi attirantes que leurs homologues masculins. Au secours !

DÉVELOPPEUR : ACCLAIM

GENRE : CATCH

SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 2000 (US)

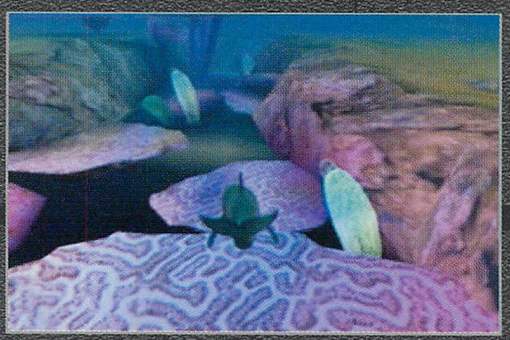
Acclaim, l'empereur incontesté de la simulation ratée de catch, revient avec un nouveau « jeu « de catch sur Dreamcast intitulé ECW Hardcore Revolution. Autant ne pas ménager le suspense, je vous annonce d'entrée que vous prenez WWF Attitude, brillamment testé par El Tuco le mois dernier, et vous remplacez les catcheurs de la WWF par ceux de la ECW (Extreme Championship Wrestling, pour les fanas). En plus, l'équipe chargée du développement d'ECW est la même que celle de WWF. Afin de conserver la violence des matches, le jeu sera d'ores et déjà réservé aux joueurs de plus de dix-sept ans ; ainsi l'a décidé l'équivalent américain de Familles de France (presque la même chose, mais avec des satellites-espions tout partout. Le sénateur Mac Carthy en rêvait, l'an 2000 l'a fait-ndc). Laissez-moi rire, cette prétendue violence n'améliorera pas le jeu. Au contraire, il n'en sera que plus racoleur. Sinon, sachez que vous pourrez choisir entre quarante catcheurs tels que les illustres Rob Van Dam (un parent éloigné du célèbre belge ?), Francine (et pourquoi pas Ginette ?) ou



Bien qu'ayant été en partie corrigés, certains gros bugs d'affichage subsistent encore. Ici, la main du catcheur de gauche traverse la botte de celui de droite.

encore Mike Awesome. Ne me demandez pas d'autres renseignements sur ces combattants, j'ai cessé de regarder le catch sur Canal à l'époque de la WWF après un match épique entre Diesel et le 1-2-3 Kid (pour ceux qui connaissent). Comme dans WWF, vous aurez accès à plusieurs modes de jeu dont les pay-per-view events et ECW Arena. En tout, une vingtaine de modes seront disponibles. Le mode création de catcheur est toujours présent. Par contre, les bugs de collision se font plus discrets ; c'est déjà ça de gagné. Les commentaires seront assurés par le commentateur des matches de la ECW : Joey Styles. Voilà, vous savez tout. Je sais, ce n'est pas un test et je me permets de critiquer le jeu, mais après avoir vu WWF Attitude, vous comprendrez certainement que je puisse émettre des doutes.

Seba

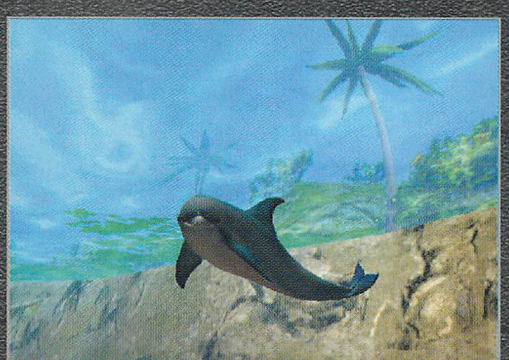


CERTAINS DÉCORS SONT TOUT BONNEMENT SUBLIMES.

Ecco the dolphin : Defender of the Future

Encore un qui se croit plus intelligent que flipper !

Plus qu'une suite, ce nouvel épisode du dauphin le plus sympathique de l'histoire des jeux vidéo est une révolution ! Passer de la 2D à la 3D, ce n'est jamais simple. Et pourtant, les programmeurs de génie d'Appaloosa ont réussi l'exploit de créer un univers aquatique d'une incroyable richesse. La vue de côté a fait place à une vue arrière des plus grisantes lors des folles courses sous-marines de notre brave Ecco. Il sera bien sûr possible de changer les angles de caméra pour un plus grand confort de jeu (une vue subjective pourrait s'avérer intéressante) et ainsi d'apprécier à sa juste valeur l'incroyable beauté des plaines abyssales. Les textures sont parmi les plus belles jamais vues sur Dreamcast (du niveau d'un Shen Mue, pour



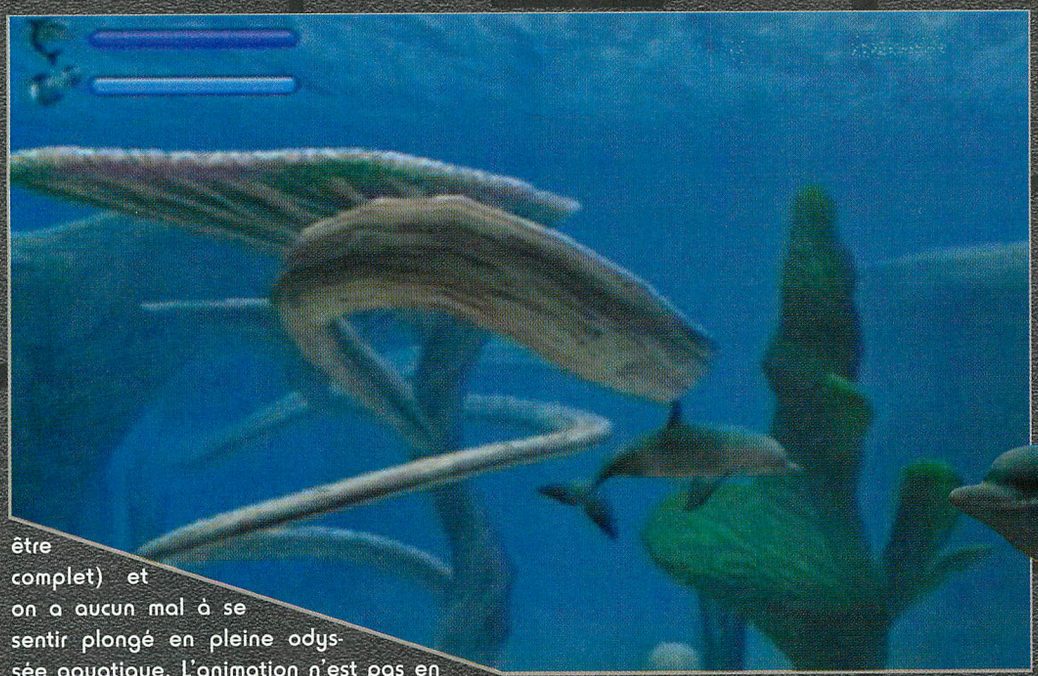
LES EFFETS VISUELS SONT D'UN RÉALISME CONFONDANT.

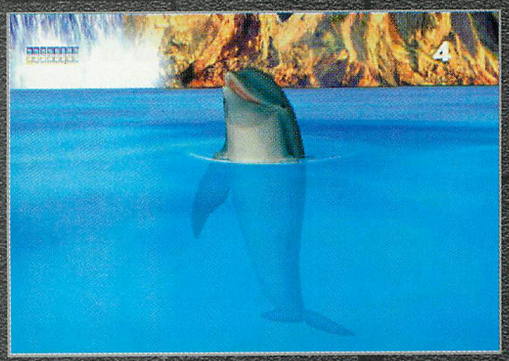
ECCO LE DAUPHIN : HÉROS DU NOUVEAU MILLÉNAIRE ?

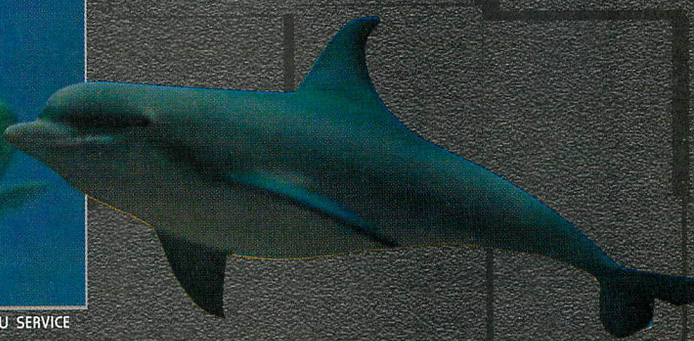
DÉVELOPPEUR : APPALOOSA INTÉRACTIVE

GENRE : ACTION/AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2000





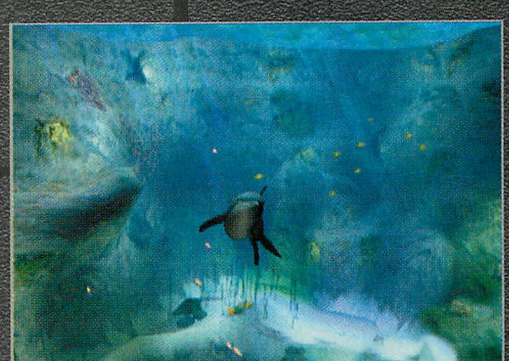


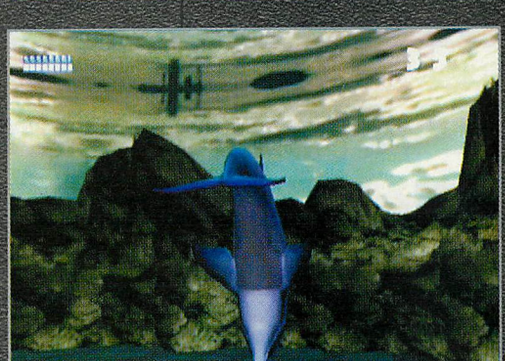
être complet) et on a aucun mal à se sentir plongé en pleine odyssée aquatique. L'animation n'est pas en reste puisque Ecco dispose d'une palette de mouvements ultra-réaliste et que l'ensemble atteint tout de même les 30 images par seconde. Pas de souci à se faire en ce qui concerne la jouabilité. Vous ne vous sentirez désorientés à la manière d'un Descent sur Play ou d'un Forsaken 64 puisque l'utilisation de l'analogique a été optimisée de manière à éviter cette perte de repère au joueur. Ceux qui se souviennent de l'extraordinaire bande-son de la version Mega-CD du premier volet attendent sûrement beaucoup de ce nouveau volet. Ils ne seront pas déçus puisque Sega promet un son digne du cinéma pour accompagner vos pérégrinations (enfin, on attend pour voir !). Les précédentes versions d'Ecco proposaient de nombreuses énigmes et quelques combats assez difficiles (la prise en main n'étant à l'époque pas très accessible). Il faut espérer que le mélange action / exploration soit cette fois mieux dosé.

TOUTE LA MAGIE ET LA POÉSIE DES FONDS MARINS AU SERVICE D'UN JEU EXCEPTIONNEL.

A signaler que les programmeurs promettent une intelligence artificielle particulièrement poussée et une grande interaction entre Ecco et les autres créatures marines. Pour vous donner une idée de cette richesse, je vous dirai qu'il est par exemple possible de se cacher et de faire du bruit pour alerter vos ennemis (eh oui, à la manière de Metal Gear Solid !). Rarement un jeu aura bénéficié d'une telle finition. On peut donc s'attendre au meilleur sans craindre le pire pour autant. Allez, encore quelques mois de patience avant de découvrir un titre aussi accrocheur que Shen Mue ou Resident Evil : Code Veronica !

Neo Alex





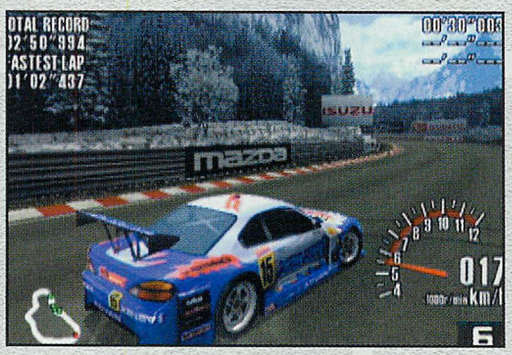
EH OUI, LES VORTEX SONT TOUJOURS PRÉSENTS !

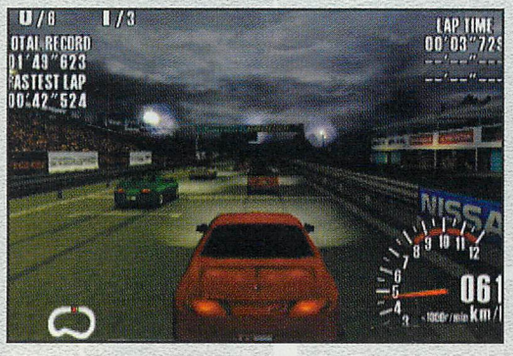
ECCO DEVRA AFFRONTER DE BIEN DANGEREUSES CRÉATURES. ATTENTION, DANS L'OCÉAN, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER !

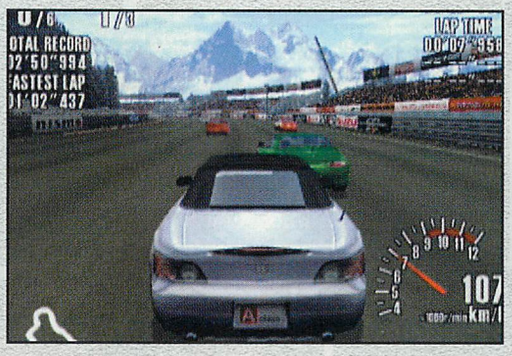
News

UN CLONE DE GRAN TURISMO 2 ?

Dire que les développeurs de Sega GT se sont inspirés du désormais célébrissime Grand Turismo un et deux pour faire leur titre est un doux euphémisme. Tout semble être similaire du menu en passant par les options et les véhicules disponibles. Comme dans l'original, vous pourrez choisir entre le mode arcade et le mode simulation. Vous pourrez modifier les réglages de vos bolides en gagnant des courses au fur et à mesure pour augmenter votre pactole. Vous achèterez les suppléments dont vous avez besoin pour atteindre les sommets des différents challenges qui vous sont proposés. L'innovation vient du mode « Factory « (usine) vous aurez la possibilité de vous confectionner votre propre voiture de A à Z (ce qui est un des éléments, à notre sens des plus attrayants du futur titre). Sur ce point Sega se démarque quand même de Sony de manière significative. Sinon, les surprises s'arrêtent là. Les permis à passer font partie des réjouissances. Les graphismes utilisent le potentiel de la Dreamcast et gomment d'un seul coup tous les défauts existants sur GT1 et 2. Les circuits ne sont pas mal non plus et ils devraient ravir les amateurs de courses effrénées. Le défaut du soft semble être la vitesse des voitures, loin d'être réaliste lorsque vous commencez à jouer. Il vous faudra faire preuve de patience avant d'atteindre un niveau de customisation qui autorisera une vitesse plus appropriée à ce que vous êtes en droit d'attendre. En tous cas Sega Gt ne semble pas avoir peur de souffrir de la concurrence et affiche carrément ses ambitions sans complexes. Sony n'a qu'à bien se tenir.

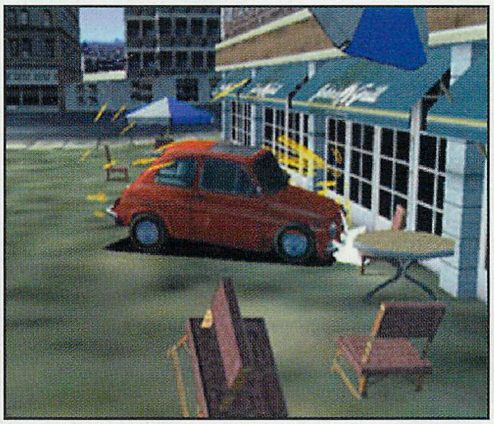




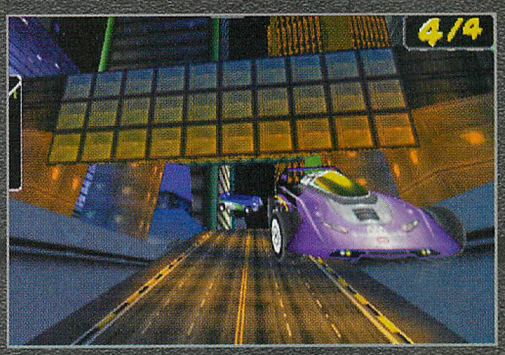


APRÈS LA GAUCHE CAVIAR, LE JEU RETARD !

Climax ne déroge pas à la règle par rapport aux autres éditeurs. Il faut croire que le mot retard fait partie du vocabulaire des développeurs. C'est donc avec une certaine amertume que nous vous annonçons le report du jeu d'action et de course, Super Runabout, qui devait sortir au mois de février et qui se trouve catapulté dans la stratosphère des dates inconnues. Courant printemps nous dit-on, Alea jacta est !



CECI ME FAIT FURIEUSEMENT PENSER À MEGARACE...



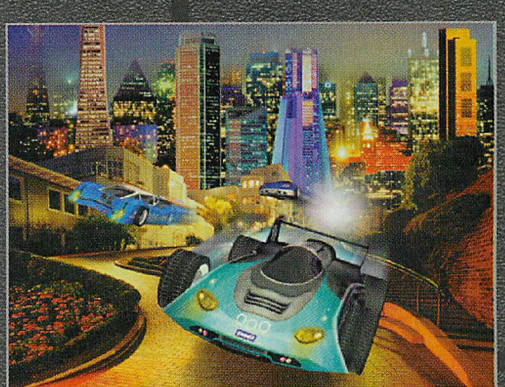
San Francisco Rush 2049

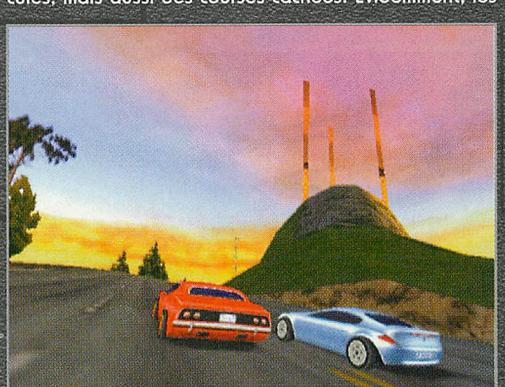
Le come-back d'Atari

AU FOND DE L'ÉCRAN, LA TOUR DE PISE NEW-LOOK.

Aah, la saga des San Francisco Rush avec les deux épisodes sortis sur N64 et PlayStation !! Maniabilité douteuse, graphisme cubique et gameplay au ras du bitume ; les titres d'Atari n'étaient que des abominations ludiques. Néanmoins, cela n'empêche pas le développeur californien de proposer une nouvelle version de son jeu sur notre Dreamcast adorée. Bon, soyons clairs, cela ne s'annonce pas terrible. En effet, au niveau graphique, le jeu est certes plus beau que sur les consoles précédemment citées, mais il n'y a rien d'exceptionnel non plus. MSR devrait sans doute littéralement exploser ce SF Rush (à ne pas confondre avec Street Fighter !). Se déroulant donc en... 2049 (on ne s'en serait pas douté), SF Rush vous propose de prendre les commandes de six véhicules à travers six circuits. Pour pallier une telle pauvreté de choix, vous pourrez débloquer non seulement des véhicules, mais aussi des courses cachées. Evidemment, les pistes vous proposeront moult virages, tremplins et autres turpitudes. Vous pourrez personnaliser vos véhicules, que ce soit pour l'aspect ou la motorisation ; c'est, en tout cas ce qu'Atari promet. Les parties multijoueurs (jusqu'à quatre participants) seront présentes et on espère un mode jeu en réseau. Il se murmure également que le VMU puisse bénéficier d'une attention toute particulière. Prévu pour septembre aux Etats-Unis, le soft ne semble cependant guère prometteur. Enfin, bref, attendons d'avoir entre les mains une version plus aboutie; mais, vu la renommée et la qualité des précédents opus, il est préférable de ne pas s'enthousiasmer. On verra bien, mais quand je vois que même El Tuco, pourtant grand amateur de jeux de caisses, n'a pas daigné jeter un oeil sur ce titre, c'est pas gagné.

Seba



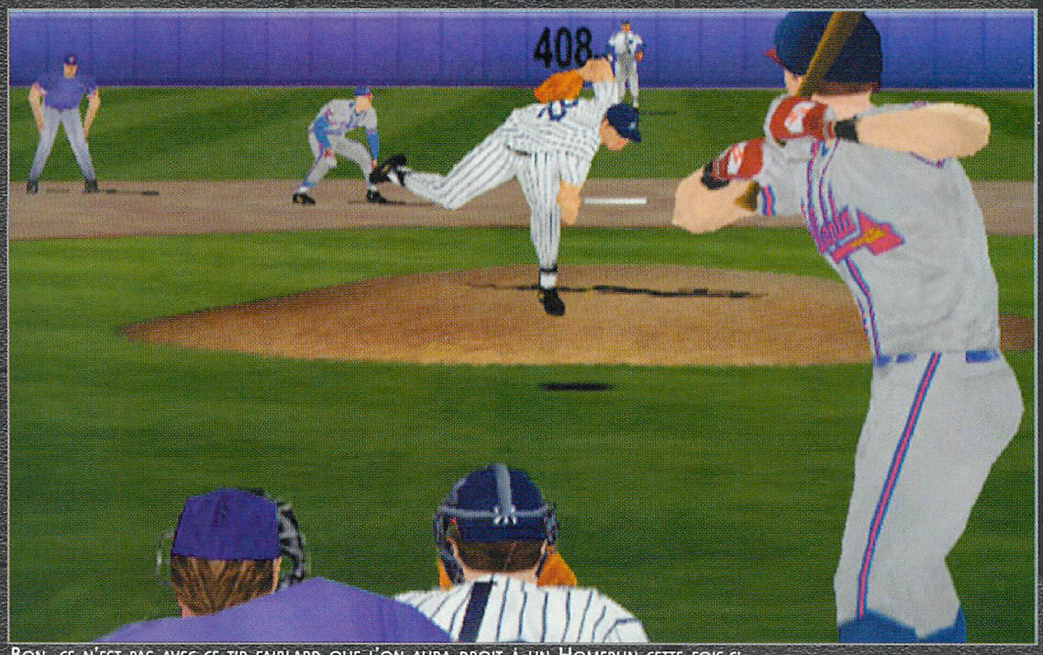


GRAPHIQUEMENT, C'EST VRAIMENT PAUVRE ; LA DREAMCAST EST CAPABLE DE BEAUCOUP MIEUX !

DÉVELOPPEUR : ATARI

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2000 (US)

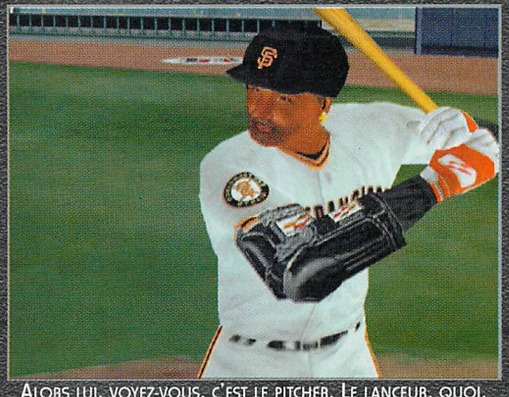


Bon, ce n'est pas avec ce tir faiblard que l'on aura droit à un Homerun cette fois-ci.

Une superbe vue du terrain de baseball. Cela dit, rien d'étonnant pour un jeu de baseball.

ESPN Baseball Tonight

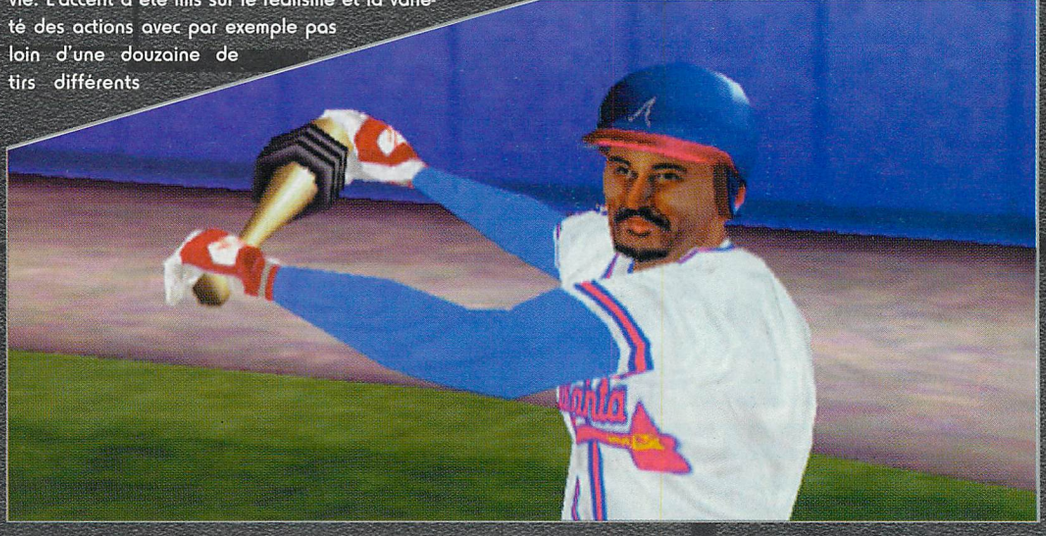
Dans la famille ESPN, je demande le Baseball, et pas plus tard que tonight



Alors lui, voyez-vous, c'est le pitcher. Le lanceur, quoi.

Bon, moi, le baseball, je trouve vite cela lassant. Mais vous, amis sportifs, réjouissez-vous ! Non, pas les vrais en short, les faux, ceux qui aiment matter les rencontres à la télévision et jouer sur leurs consoles. ESPN Baseball Tonight est le nouveau jeu de baseball concocté par les gens de chez Konami, qui ont l'air d'avoir mis le paquet côté technique pour nous offrir un jeu proposant près de mille animations de joueurs différentes, des commentaires de jeu en direct parmi les plus réalistes jamais réalisés dans une simulation sportive ainsi qu'une jouabilité époustouflante. Le jeu, parrainé par la chaîne de télévision sportive américaine ESPN, bénéficie en plus de la licence officielle des organismes MLB et MLBPA, ce qui permet de retrouver sur votre console préférée l'ensemble des équipes et des joueurs qui font l'actualité du baseball dans la vraie vie. L'accent a été mis sur le réalisme et la variété des actions avec par exemple pas loin d'une douzaine de tirs différents possibles et des options nouvelles telles que le TST ou «Touch Sensitive Throwing» , qui permet d'adapter finement son allure sur le terrain aux nécessités de la partie. Les boutons-gachettes analogiques de la manette Dreamcast devraient être attribués à cette option innovante. Enfin, on nous promet un système de caméra alliant enfin une vision dynamique et proche de l'action à une réelle jouabilité, ce qui pourrait faire figure de révolution en la matière, puisque habituellement, les vues les plus impressionnantes sont loin d'être les plus jouables. Cela a l'air bien fait, beau et fluide, et l'on espère que le fun sera aussi bien présent (enfin, ça reste du baseball...). Nous attendons donc la finalisation de cette simulation pour juger sur pièce.

Le Joker



DÉVELOPPEUR : KONAMI

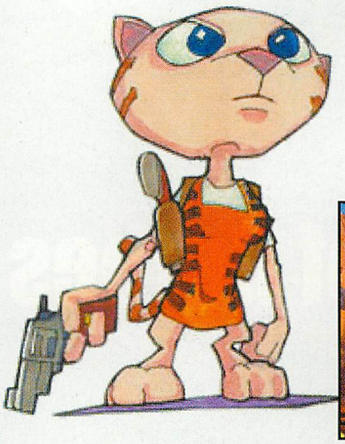
GENRE : SIMULATION SPORTIVE

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

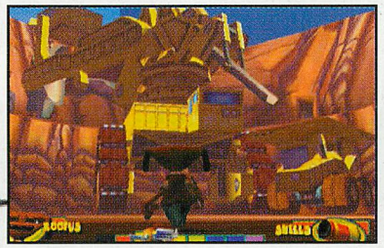
L'ÂME DE LA DREAMCAST

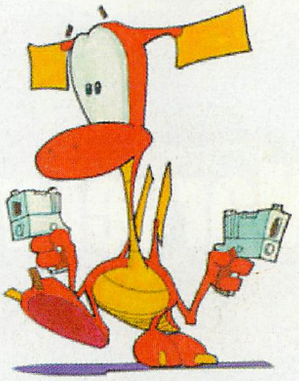
The Nomad Soul verra bien le jour sur DC, comme les rumeurs du mois dernier nous l'annonçaient. L'information provient de l'éditeur Eidos lui-même, lequel nous démontre, une fois de plus, que les meilleurs titres PC seront adaptés sur la console chaque fois que cela sera techniquement possible. Révélé comme un véritable must par toute la presse PC, The Nomad Soul est certainement un des tout meilleurs jeux d'aventure jamais réalisés et nous ne manquerons donc pas de lui faire la preview qu'il mérite dans un prochain numéro.

EN ATTENDANT M-SR...



Bizarre Creations, les auteurs du très en retard M-SR, ont décidé de changer le nom de leur jeu d'action Furballs en Fur Fighters pour le marché américain. En effet, le titre original présentait des similitudes avec un personnage de dessin animé. Voilà, voilà... A part ça, le jeu est toujours prévu pour le printemps de cette année. Bon, finissez vite Furballs, pardon Fur Fighters, afin que l'on puisse jouer à M-SR parce qu'El Tuco s'impatiente de plus en plus, et cela en devient pénible...



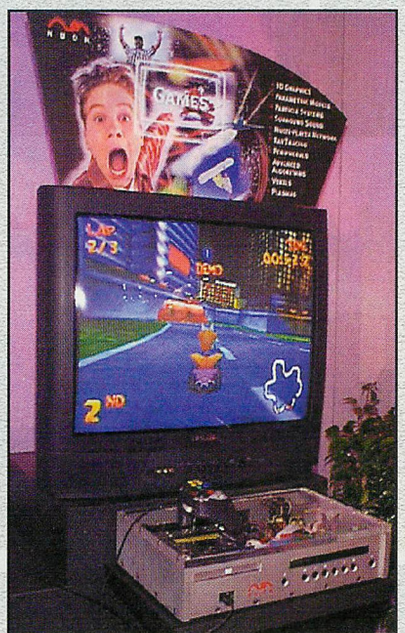


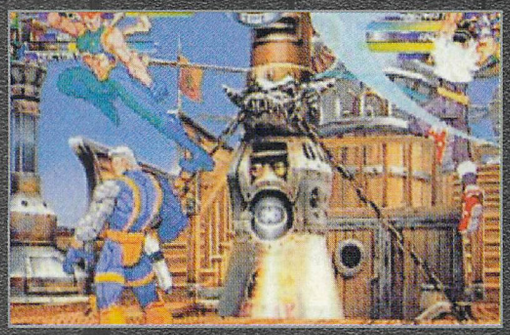
ACCLAIM EN PLEINE FORME

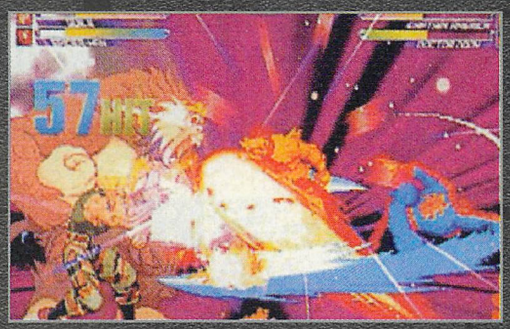
Acclaim a annoncé, après la parution de ses derniers résultats financiers, que six titres Dreamcast verront le jour cette année. Parmi eux figure un jeu de courses nommé Vanishing Point qui, au départ, devait être exclusivement développé sur PlayStation. Le soft apparaît comme un parfait croisement entre Ridge Racer pour le style de jeu et Gran Turismo pour les détails. Gageons que quand ce titre sera disponible, notre fana des voitures se jettera dessus afin de vous en parler. Pour la petite histoire, ce fana se nomme El Tuco, mais, fidèles lecteurs que vous êtes, vous deviez déjà vous en douter.

LA TECHNOLOGIE NUON

Longtemps connue sous le nom de Project X, la technologie NUON s'annonce comme un concurrent potentiel des consoles dernière génération. Un peu comme le MSX en son temps, il ne s'agit pas d'une machine mais d'un ensemble de composants électroniques et logiciels que les fabricants de DVD pourront intégrer dans leurs modèles de salon. Les lecteurs DVD vont donc, à leur tour, marcher sur les plates-bandes de la Dreamcast avec un «tout-en-un « : console de jeu 3D, lecteur de DVD vidéo, appareil de karaoké... Mais on ne peut parler de véritable concurrence dans la mesure où cette technologie est moins performante que celle de la Dreamcast et de la PlayStation et qu'elle s'adresse plus au grand public qu'au véritable amateur de jeux vidéo. Cela s'annonce en tout cas comme un excellent produit interactif dont on risque de reparler très bientôt, la sortie des premiers lecteurs compatibles étant prévue dans le courant de l'année.



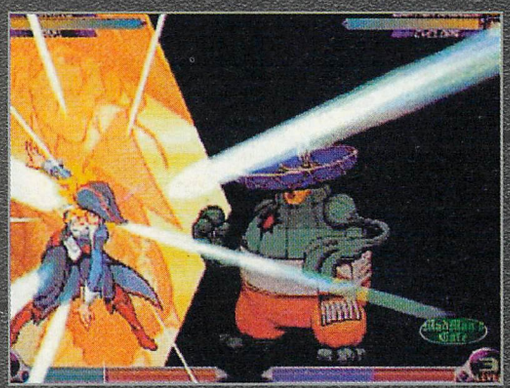




Yaouh, on peut jouer avec Cable ! Je suis trop content !

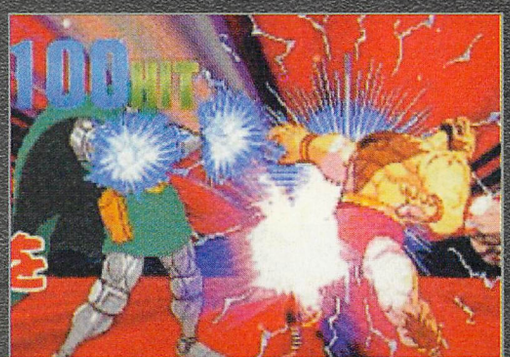
Marvel vs Capcom 2 : New Age of Heroes

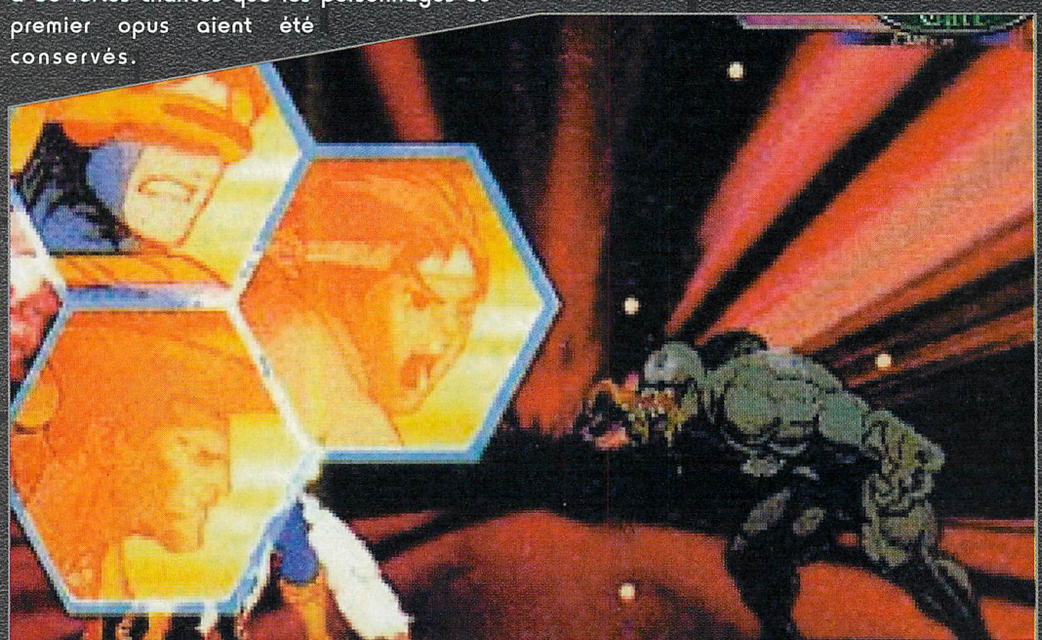
Capcom : un nouvel âge d'or ?



Voici une news sur un jeu de combat Capcom qu'Alex n'aura pas ! De toute façon, il est trop occupé à jouer à D2. Après un Marvel vs Capcom premier du nom et fraîchement sorti en Europe, Capcom annonce la suite de ce titre en arcade (sur Naomi, évidemment) au printemps prochain. Son nom ? Marvel vs Capcom 2 : New Age of Heroes. Il y a de fortes chances que les personnages du premier opus aient été conservés.

Comme à l'accoutumée chez Capcom, de nouveaux persos seront disponibles. On peut déjà vous dire que Hayato, de Star Gladiator, et Ruby Heart seront présents. Seulement, l'innovation viendra du système de jeu en lui-même. En effet, Capcom a abandonné le système de deux contre deux. Désormais, vous vous battrez en un contre un, sans aucune aide d'un parte-





Une triple attaque spéciale en préparation : Venom peut commencer à numéroter ses abbattis.

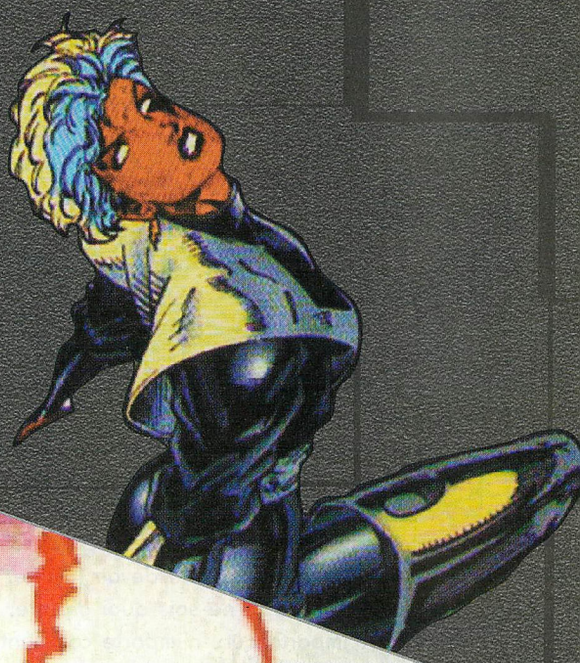
DÉVELOPPEUR : CAPCOM

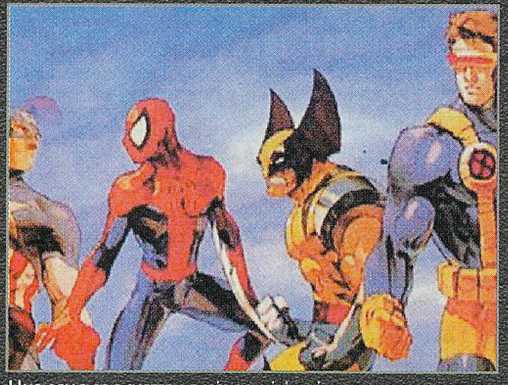
GENRE : DISTRIBUTION DE MANDALES

SORTIE PRÉVUE : NC

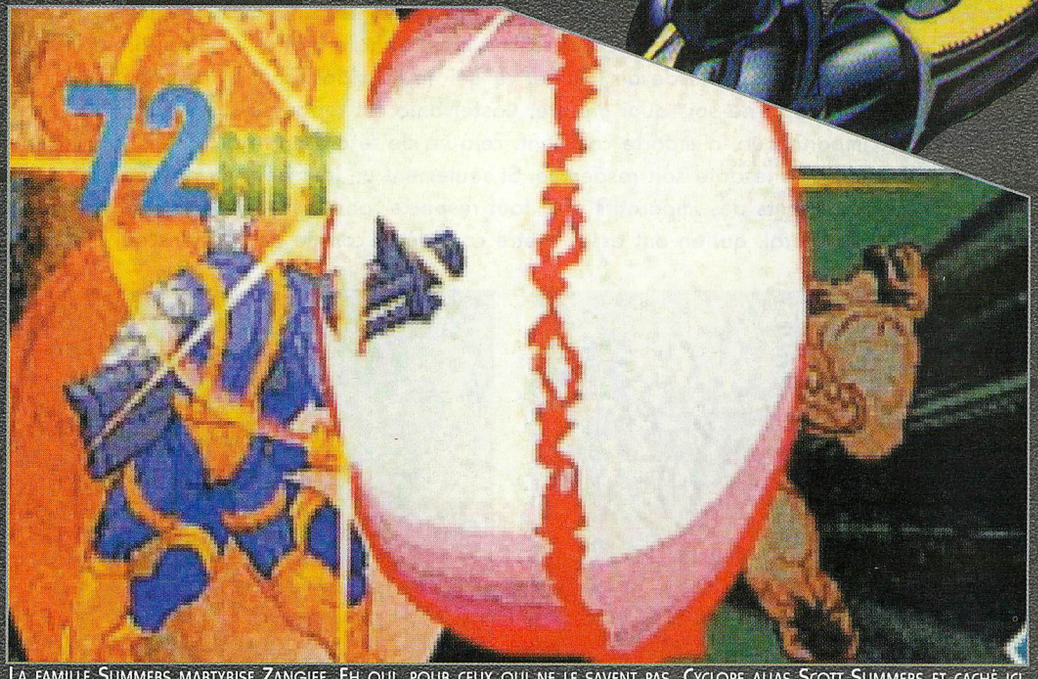
naire, à la manière d'un bon vieux Street Fighter 2. Vous m'avez cru ? Non, hein ? Vous avez raison. Capcom a copié SNK sans vergogne et nous propose désormais des combats à trois contre trois, ce qui est une première pour un titre de cette société. Attention, ici le troisième combattant n'est pas un héros non-jouable, mais bel et bien un guerrier sélectionnable comme dans un King of Fighters. Evidemment, vous pourrez changer de combattants en cours de combat quand bon vous semblera. Bien que cela soit pour l'instant anecdotique, il faut signaler que la borne comprendra des ports VMU qui devraient vous permettre d'échanger les informations entre la borne et votre version

Comme toujours chez Capcom, certaines attaques sont originales. Ici, la fatalité consiste en une attaque de fantômes pirates.





Une belle brochette de héros déjà présente dans le premier volet.



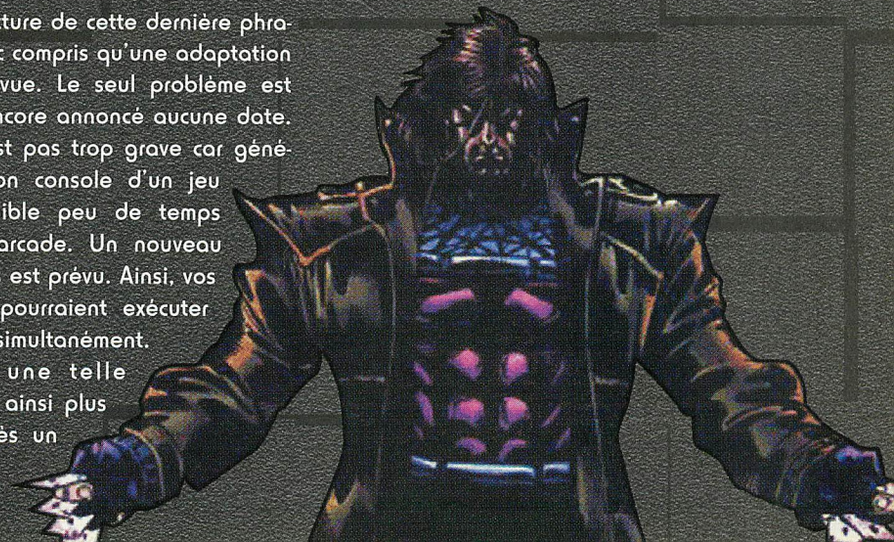
La famille Summers martyrise Zangief. Eh oui, pour ceux qui ne le savent pas, Cyclope alias Scott Summers et caché ici par Cable, est le père de ce dernier.

Saluons le grand retour d'Iceberg (Iceman en V.O.) !

Capcom pas si amusant que ça, cette suite promet beaucoup et comme les produits Capcom sont toujours réussis techniquement, on ne devrait pas s'ennuyer. Un sérieux concurrent pour SNK vs Capcom, en tout cas.

Seba

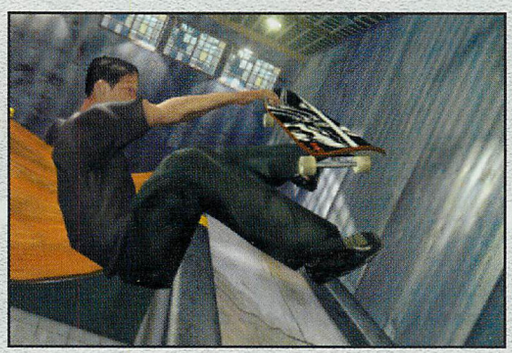
Dreamcast. A la lecture de cette dernière phrase, vous aurez donc compris qu'une adaptation Dreamcast est prévue. Le seul problème est que Capcom n'a encore annoncé aucune date. Cependant, ce n'est pas trop grave car généralement, la version console d'un jeu Naomi est disponible peu de temps après la version arcade. Un nouveau système de combos est prévu. Ainsi, vos trois combattants pourraient exécuter des hyper-combos simultanément. Selon Capcom, une telle attaque infligerait ainsi plus de 90 coups. Après un Marvel vs



News

ÇA ROULE SUR DC

Les sports de glisse sont à la mode depuis quelques années et il fallait bien qu'un jour la Dreamcast, elle aussi, succombe à ce phénomène. Crave Entertainment sera donc le premier à se lancer dans la danse avec une adaptation du célèbre Tony Hawk's Pro Skater qui a déjà conquis les possesseurs de PlayStation. On retrouvera d'ailleurs les mêmes ingrédients que sur la 32 bits de Sony (de la technique, du fun...), sauf qu'ici, la réalisation explose très nettement la version originelle grâce aux graphismes en haute résolution et à de nouveaux modes de jeu dont, notamment, la possibilité de jouer à quatre en écran splitté. On ne sait pas encore avec certitude si les photos présentées sont tirées de la véritable version DC ou s'il s'agit d'images de développement provenant de grosses stations de travail bien plus puissantes que la console. Mais toujours est-il que le jeu s'annonce terriblement beau et que les fans de skate ne devraient pas être déçus.



LA PATIENCE EST LA VERTU DES SAGES ET NOUS ON EN A MARRE

Vous ne pouvez pas vous imaginer comme il est difficile d'être le porte-parole de tristes nouvelles relatives aux retards d'un titre. La première raison est de devoir justifier ce qui ne l'est pas, sauf évidemment aux yeux des éditeurs. Pour de sombres raisons de marketing ou de je ne sais quoi d'autre, Castelvania est repoussé sur Dreamcast à une date ultérieure non communiquée. Mais arrêtez d'annoncer n'importe quoi n'importe comment, cela va de retard en retard. Sans jeter la pierre spécifiquement à Konami, on en a assez de devoir prier pour qu'une date soit respectée. Si seulement un jour béni on pouvait croire sur parole ce que nous dirait un éditeur... Même si nous sommes conscients des impératifs qu'il faut respecter pour ces messieurs, il faut aussi prendre en compte ceux de la presse, et surtout des joueurs en général, qui en ont assez d'être considérés comme des pantins qui n'ont qu'à se taire, attendre et acheter sans discuter.

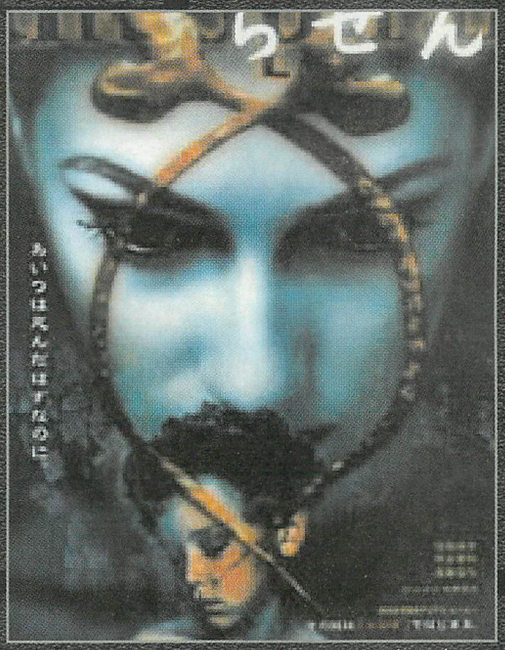
DU FILM AU JEU VIDÉO...

Ryuichi Sakamoto, le compositeur japonais à qui l'on doit les musiques de nombreux films comme Furyo ou Le Dernier Empereur, pourrait bien participer à la création musicale d'un jeu sur Dreamcast. Longtemps pressenti pour signer la B.O. de Final Fantasy IX, l'homme a accepté de travailler sur le prochain titre Lack of Love de Lovedelic (ndr : aucun rapport avec le «niquédélique» d'Austin Powers). Il réalisera le thème principal du jeu ainsi que quelques autres morceaux. Après Shenmue, Super Runabout, ou encore DOA 2, on peut donc s'attendre à trouver sous peu un CD musical vendu séparément ou en bundle, dans une édition collector.

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE TOI

Sega Europe n'a vraiment pas à rougir des premiers résultats des ventes, qui sont loin d'être négligeables. La firme a réussi à vendre pas moins de 650,000 unités de la Dreamcast à ce jour. C'est nettement moins qu'aux Etats-Unis, mais cela constitue une remarquable performance dont Sega peut être fier vu la taille et le potentiel du marché européen.

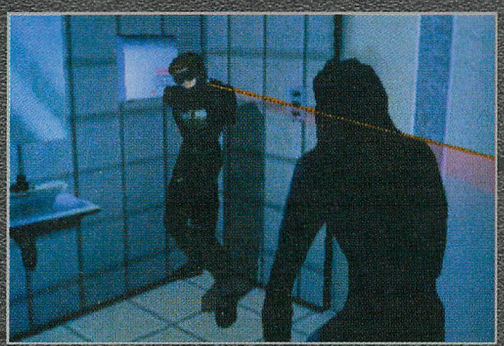
UN VILAIN PETIT MONSTRE QU'ON A HATE DE RENCONTRER.



LA COUVERTURE NORIGINALE DU LIVRE QUI A INSPIRÉ LA SÉRIE TV ET ENSUITE L'ADAPTATION SUR LA DREAMCAST.

The ring

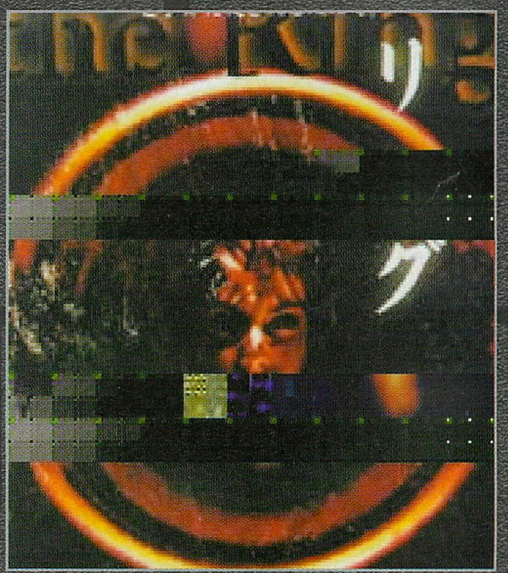
Un virus contre lequel on ne se vaccinera pas



UNE VISÉE LASER SI PUISSANTE QU'ELLE TRAVERSE LITTERALEMENT L'ENEMMI.

Rien à voir avec une aire de combat, ou une sonnerie de téléphone, c'est un virus informatique qui ferait passer le bug de l'an 2000 pour un pétard détrempé. The ring est de loin un des projets les plus ambitieux sur Dreamcast, et dont on attend énormément. L'origine du jeu est en premier lieu un roman qui a eu un énorme succès au Japon, pour être ensuite décliné en film puis en une série télévisée de 12 épisodes. L'évolution du titre pour notre plus grand plaisir devrait se poursuivre sur console. L'histoire est entièrement nouvelle afin de séduire au maximum les fans qui connaissaient les oeuvres de l'auteur à la virgule près et qu'une adaptation sur Dreamcast rendrait hystériques au plus haut point. Au vu des dernière photos, l'ambiance semble faire référence à ce qu'il y a de mieux tous supports confondus. Un zeste de Resident Evil au niveau du menu et du graphisme, une pincée de Metal Gear solid pour le look, une poignée de Syphon Filter pour l'intrigue. Après avoir bien agité au shacker (et non pas à la cuillère), vous devriez vous faire une idée plus précise de ce qui vous attend. Le tout est en 3D temps réel, en vue à la troisième personne et il y a des armes qui feraient pâlir d'envie Schwarzennegger en personne. La qualité graphique semble être des plus acceptable ; espérons (et nous n'en doutons point) que l'animation suivra le même chemin. En ce qui concerne les déplacements, vous serez mangé à la même sauce que Soul Reaver, dans la mesure où vous pourrez évoluer dans le monde réel et dans un univers parallèle pour progresser dans l'histoire. Le 24 février au Japon il devrait y avoir une petite révolution, dans la mesure où le jeu est attendu comme le Messie. Si nous n'en sommes pas à ce point, il n'en demeure pas moins que nous frétillons d'avance à l'idée d'approcher le Ring.

El tuco



DÉVELOPPEUR : ASMIK

GENRE : AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : NC

Ce dragon est digne de sa légende... Il a grillé ces merguez qui se prétendent «héros»!

Gauntlet Legends

Le jeu sans fin des années 80 fait son come-back

Contrairement aux apparences, ce génie n'a rien à voir avec celui d'Aladdin... Votre seul voeu est qu'il disparaisse rapidement de la surface de votre écran.

Ahhh!! Le retour de Gauntlet est une bénédiction, mes frères... L'évocation de ce titre me ramène quelques années en arrière, quand à la fin des cours, je me précipitais à la Foire du Trône vers les salles d'arcade, tel un El Tuco sur le premier site web de cul venu.. Pensez donc qu'à cette époque, la borne d'arcade Gauntlet était la toute première à proposer de jouer à quatre sur un même écran !!! Une véritable révolution aussi bien au niveau convivialité qu'au niveau du portefeuille. Combien de fois avons-nous passé l'après-midi les yeux pleurant de bonheur avec mon pote Fred, Mr «Je prends Questor l'Elfe parce que c'est le meilleur !!!» à la recherche d'une fin qui ne fit jamais son apparition. Après une réédition sur PlayStation dans une compilation de Williams, une nouvelle version est d'ores et déjà prévue sur DreamCast au printemps prochain. Gauntlet Legend nous propose de revivre l'expérience multijoueurs du donjon, mais cette fois-ci en 3D. Comme la première fois, une histoire n'est vraiment pas nécessaire pour prendre son pied. Sachez juste qu'il vous faut sortir vivant d'un donjon labyrinthique en récupérant le plus de trésors possible et en tuant le plus d'ennemis qu'il faut pour vous frayer un chemin jusqu'au niveau suivant. Vous avez le choix entre quatre persos

DÉVELOPPEUR : MIDWAY

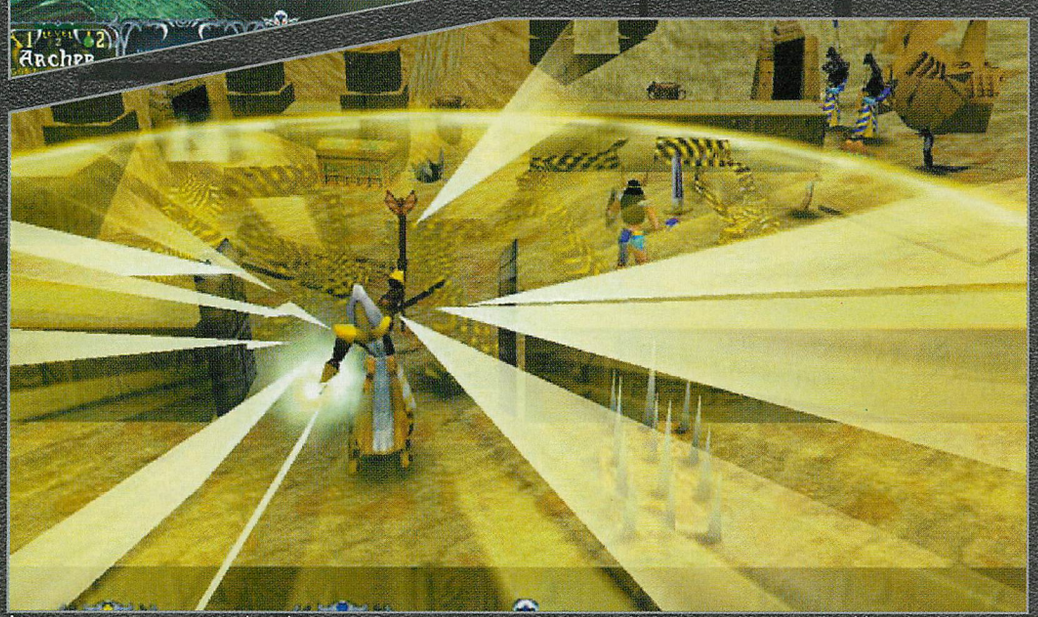
GENRE : ACTION/AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

dont chacun possède sa propre spécialité : l'archer (rapidité) , le guerrier (force), le magicien (magie) et la valkyrie (le tour de poitrine) qui a raccourci sa jupe pour l'occasion. Au chapitre des nouveautés, des Boss apparaissent tous les cinq niveaux; ces derniers possèdent leur propre environnement (désert, cavernes,...), ainsi que leurs propres ennemis. Tous les décors sont en haute-résolution et les ennemis sont ultra-détaillés. Quant aux effets de lumière lors des invocations magiques, ils sont tout simplement somptueux. Avec une jouabilité exemplaire de simplicité, un intérêt convivial qui n'est plus à démontrer et des graphismes pétant de couleurs, Gauntlet Legend est un des jeux les plus attendus par notre rédaction de vétérans. Le printemps 2000 sera bel et bien le déclencheur de notre ferveur juvénile...

Emmanuel

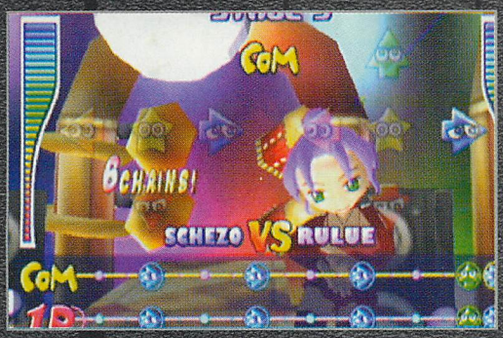
A L'IMAGE DE TOUTES LES FEMMES, CELLE-CI M'A DÉJÀ PRIS DANS SA TOILE... PAUVRE DE MOI! ELLE EST BIEN TROP POILUE ! JE VAIS LUI PRÉSENTER VINCENT, ÇA LEUR FAIT DÉJÀ UN POINT EN COMMUN...

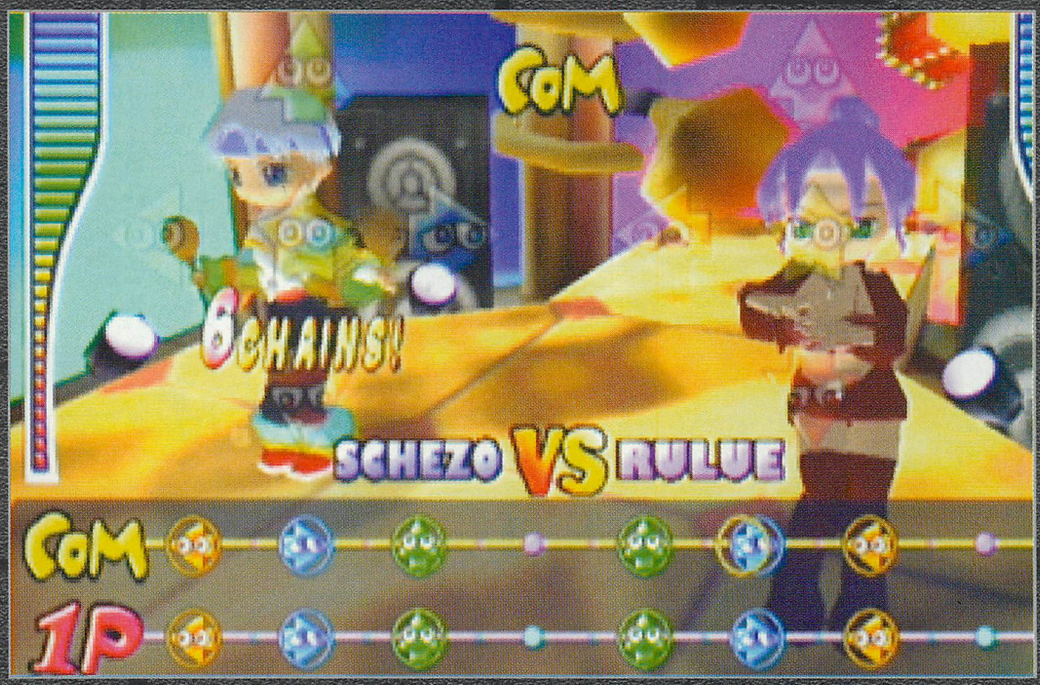


LES MAGIES DE FEU SONT REPRÉSENTÉES PAR DES PETITS ESPRITS QUI SONT PLUS BRÛLANTS QUE LES CUISSES DE MALAURIE NATAF.

EN VOILÀ QUI VONT RAPIDEMENT ÊTRE AU COURANT...

«CE SOIR ON VOUS MEEEET, CE SOIR ON VOUS MET LE FEEEUUU !!»





DES GRAPHISMES TYPIQUEMENT JAPONAIS CERTES, MAIS QUI SONT ASSEZ SYMPA.

Puyo Puyo Da !

La fièvre du samedi soir !

PRÊTS POUR LA FIESTA ?

A DROITE, LA MARYLIN MONROE VERSION OLIDA.

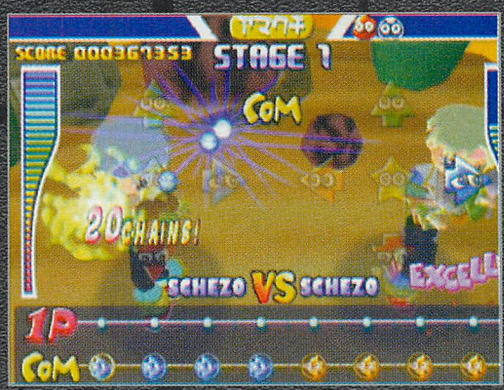
Très à la mode en ce moment au Japon, les jeux de danse envahissent toutes les consoles. La Dreamcast n'est pas en reste avec Space Channel 5 et Pop'n Music de Konami. N'oublions pas la sortie prochaine de Dance Dance Revolution du même éditeur. Mais ce qui nous intéresse en cette première quinzaine de nouvel an n'est autre que Puyo Puyo Da! Oui, je sais, Puyo Puyo est à la base un puzzle game fort connu et inspiré de Tetris, le divin ancêtre. Cependant, conscient de la renommée de son titre, Compile en reprend judicieusement le nom. Comme dans tous les jeux de ce genre, PPD vous propose de faire danser un personnage censé vous représenter grâce à des commandes qui s'affichent à l'écran. Ces commandes représentent des combinaisons de touches qu'il vous faudra reproduire au pad. Si vous avez un bon timing et que vous ne vous trompez pas en appuyant sur votre pad, votre perso effectuera les mouvements de danse qui vous sont demandés. Bien sûr, un concurrent contrôlé par la console ou un autre joueur tentera de danser mieux que vous. Le niveau de difficulté semble assez élevé, mais les musiques sont réussies (heureusement, c'est primordial pour un jeu comme celui-ci). Bon, il faut aimer le hip-hop, la techno et les voix japonaises, sinon, hop, poubelle ! Le problème, c'est que le jeu est dispo au Japon, mais il a été classé comme moyen. Un Bust a Groove ou un Guitar Freaks lui sont largement supérieurs. Bien que réussies, les musiques sont répétitives. Cinq niveaux de difficulté, dont deux cachés, sont disponibles. Le jeu est très coloré et vous aurez le choix entre huit danseurs. Chacun d'entre eux a sa propre chorégraphie et ses coups spéciaux. Mais l'interaction entre les commandes et le rythme de la musique est mal foutu et l'on se retrouve, au final, avec un titre qui n'a rien de révolutionnaire et qui est trop limité. On attend beaucoup mieux d'un jeu de dance sur Dreamcast.

Seba

DÉVELOPPEUR : COMPILE

GENRE : DANSE VIRTUELLE

SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAPON)

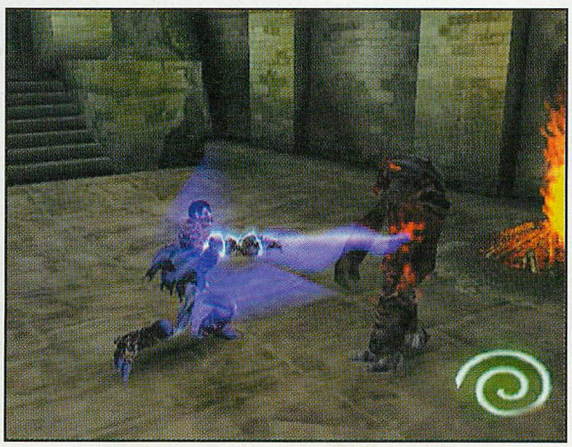


NAMCO «SOUL» LE VM !

Pour fêter le millionnième Soul Calibur vendu dans le monde, Namco est en train de programmer un soft VM basé sur son fantastique jeu de combat.. Il faudra utiliser l'option Internet de la Dreamcast et ainsi télécharger le jeu. Le problème est que cela sera réservé exclusivement aux joueurs japonais ! Eh oui, même les Américains en seront privés ! (Bheuââârh ?!-ndc). De plus, aucune information au sujet du fonctionnement du mini-jeu n'est disponible. Alors, version portable du jeu de combat (bon courage) ou mini-jeu d'aventure pour avoir de nouveaux persos et de nouvelles armes où bien, rien de tout ça ? Les paris sont ouverts.

ON RAZIEL GRATIS

Rien que pour vous, les toutes dernières photos de Soul Reaver. De bien belles images en perspective qui nous ont fait extrêmement plaisir, dans la mesure où elles nous montrent toute la qualité de cette adaptation qui se présente sous les meilleurs auspices. Et, ô surprise, la date de sortie est toujours la même et le titre arrive aux Etats-Unis fin janvier.



NEC GO HOME !

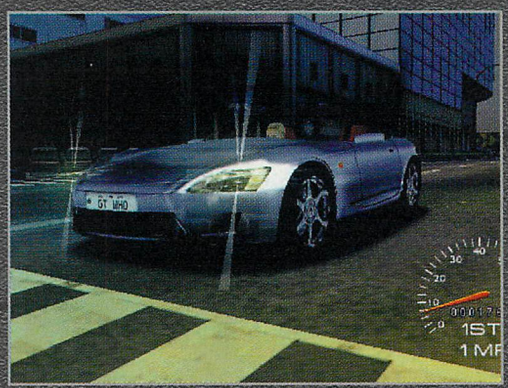
La suite de Seventh Cross, abomination ludique sur Dreamcast, est en préparation chez NEC Home Electronics. Sous-titrée Ninth Will, le jeu est loin d'être fini ; sa date de sortie n'a d'ailleurs pas été arrêtée. De toute façon, vu la qualité du premier opus, NEC ne peut que faire mieux. Promis, dès qu'on en sait plus, on vous en parle ! Et puis, c'est notre boulot, alors...

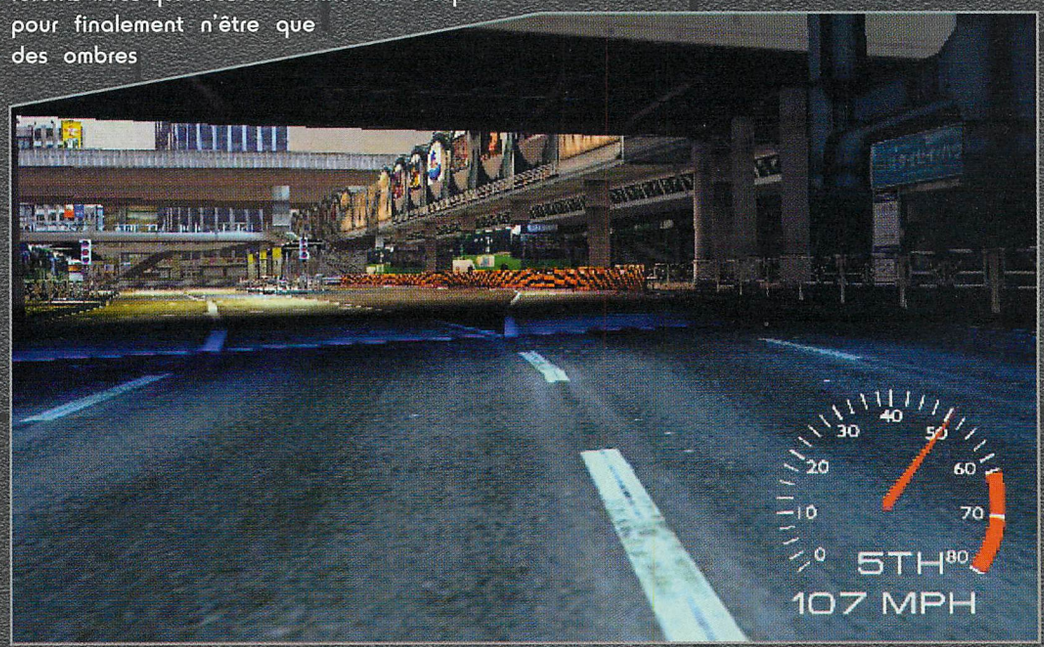
LES DÉCORS SONT VRAIMENT CHARGÉS DE DÉTAILS, EN ESPÉRANT QUE L'ANIMATION N'EN SOUFFRE PAS TROP.

Metropolis Street Racer

En avril la DC devrait passer la seconde !

Il faut tenir, ne pas se décourager et être résolument patient avant de mettre une croix définitive sur les jeux de courses sur la Dreamcast. La seule maigre consolation pour le moment est Hydro Thunder qui vous procure un minimum de sensations et d'impression de vitesse, sinon c'est le vide total. Nous ne nous étendrons pas sur les différents titres qui nous ont donné tant d'espoir pour finalement n'être que des ombres de courses avec toujours des défauts inacceptables pour ce type de jeu. Le bilan des sensations de vitesse et de courses sur la Dreamcast se solde par un bien maigre butin. Pourtant une petite lueur d'espoir brille déjà au loin depuis un moment et plus le temps passe, plus elle devient soleil dans le tunnel de la médiocrité omniprésente. Avril devrait



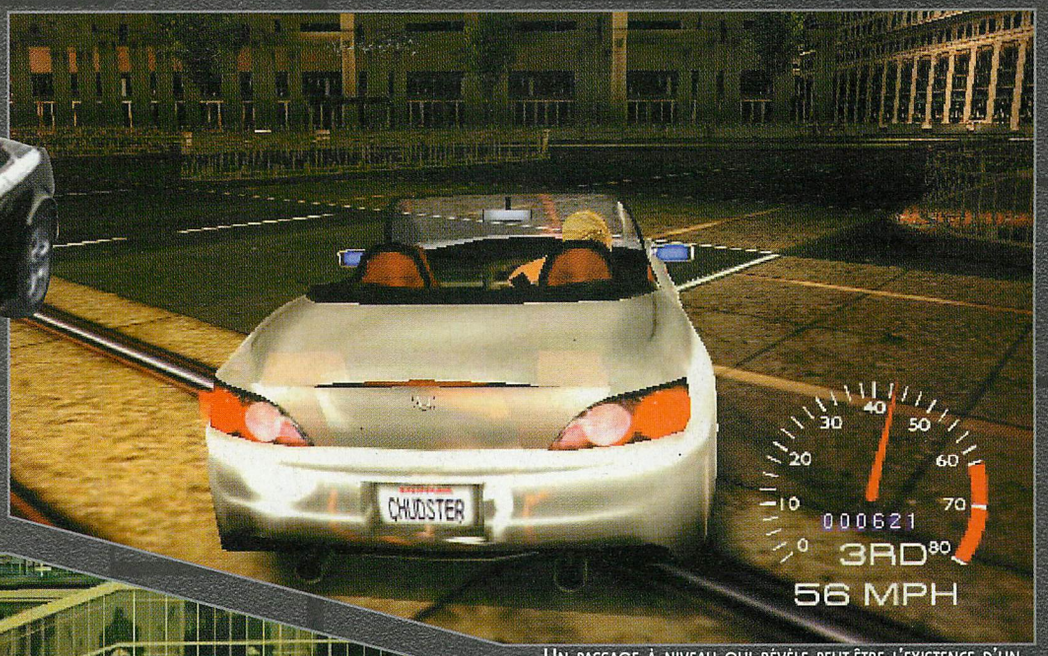


LA VUE INTÉRIEURE A LE MÉRITE DE VOUS OFFRIR EN GRAND ANGLE LES DÉCORS ET LEUR FINESSE.

DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2000



Un passage à niveau qui révèle peut-être l'existence d'un tramway dans la ville.

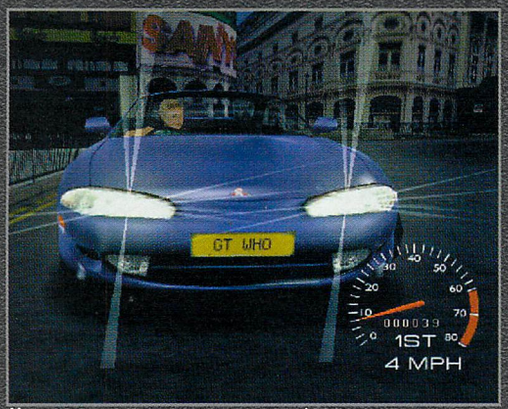
Un coup d'oeil à droite et à gauche : le burn n'est pas loin.

La gestion du mouvement des véhicules intègre les appuis. Le comportement devrait être bien réaliste.

être salutaire pour les amateurs de bolides en tous genres, les aficionados du braquage, les accrocs de la trajectoire parfaite, MSR pointe le bout de son capot et croyez-le ou non il se pourrait qu'il mette tout le monde d'accord. Le décor est planté : Londres, Tokyo et San-Francisco ont été modélisées à partir de plus de 32000 photographies et plus de 30 heures de film vidéo sur les endroits caractéristiques de chacune d'entre elles. Le résultat sur les extraits que nous avons pu voir est tout simplement incroyable. La modélisation utilise le potentiel de la machine au maximum et le rendu est excellent. La gestion de la lumière n'est pas en reste, loin de là, les différents reflets sont du plus bel effet et n'ont rien à envier à n'importe quel autre titre tous supports confondus. Vous pourrez évoluer par tous les temps à chaque étape d'une journée, l'aube, le crépuscule et la nuit noire font partie du menu. Les détails de Londres pour ne citer que la capitale anglaise sont en tous points conformes à la réalité. On retrouve des lieux

Un dérapage contrôlé, un, pour l'année 2000.

On ne devrait pas avoir trop de mal à se déplacer sans cogner les murs dans la mesure où les routes sont assez larges.

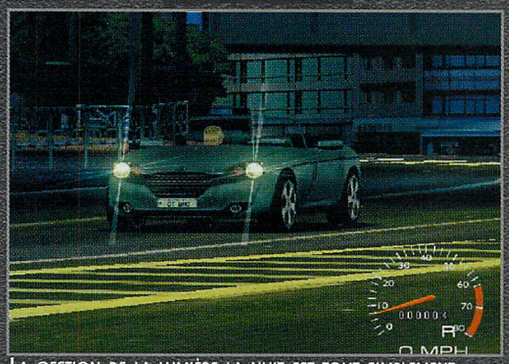


L'ironie dont ont fait preuve les développeurs pour leur immatriculation n'est pas sans fixer leur concurrent direct.

comme Picadilly Circus, Trafalgar Square, incluant des détails comme le Burger King qui fait effectivement partie du décor. Les développeurs ne se sont pas contentés de vous soigner l'environnement, ils ont aussi mit l'accent sur les véhicules que vous allez pouvoir conduire tambour battant. On est ainsi gratifié de bolides appartenant à plusieurs marques de renom : Renault, Ford, Peugeot, Fiat, TVR, Mitsubishi, Jensen, Alfa Roméo, Mercédès et Honda. Pas question ici de critiquer la manière, les bolides sont tout simplement stupéfiants de beauté et de réalisme. Toute bonne nouvelle a une contrepartie dommageable. Dans la mesure où on ne pourra pas les endommager pendant les challenges. Les constructeurs ont mis un véto définitif sur le fait de voir leurs modèles associés à des déformations de carrosserie (ce qui à nous joueurs nous aurait bien fait plaisir.) La jouabilité semble avoir été orientée vers un côté réaliste du pilotage et il faudra certainement s'habituer aux commandes avant de pouvoir optimiser les trajectoires au maximum. Enfin le mode deux joueurs est compris dans les réjouissances et il devrait être somptueux si l'on en juge par les différentes démos que nous avons eu l'occasion d'admirer. On sent que les choses n'ont pas été faites à moitié par les gens de Bizarre Creations car si Métropolis Street Racer tient toutes ses promesses il risque de détrôner tout ce qui se faisait jusqu'à présent sur la course automobile. En tenant compte de ce que nous savons déjà, on pourrait résumer les ambitions des créateurs du jeu comme étant un mélange judicieux de Driver et de Grand Turismo, deux énormes succès sur Playstation. D'ici avril 2000, on a le temps de passer la seconde mais espérons que c'est la dernière fois que la date de sortie est repoussée car à force de ronger notre frein les fourmis nous guettent.

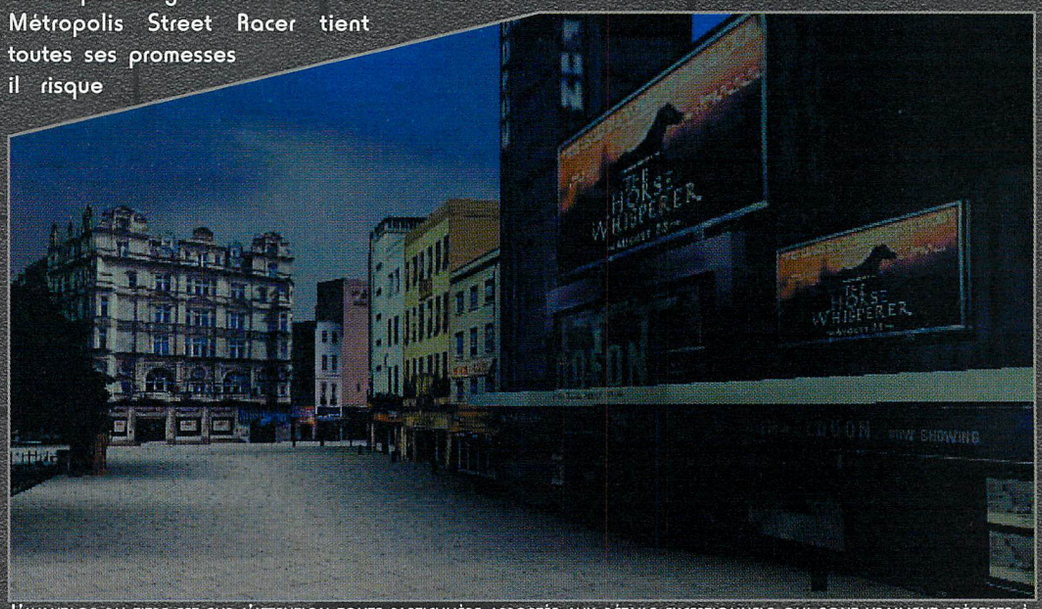
El Tuco

La gestion des lumières sur les véhicules semble être parfaite et intégrer tous les éléments.



La gestion de la lumière la nuit est tout simplement magnifique.

Architectes en herbe et fans de jeu vidéo voilà une preuve supplémentaire que vous pouvez vous recycler sans problème.



L'avantage du titre est sur l'attention toute particulière apportée aux détails exceptionnels qui sont vraiment présents à tous les endroits du jeu.

BERNIE SE FAIT BARBIE

Ne voyez aucune allusion sexuelle à ce titre. Bernie Stolar, l'ancien président de Sega of America, a simplement rejoint la division Interactive de la firme Mattel après avoir démissionné de son poste chez Sega. Avant cela, on peut rappeler que l'homme avait travaillé pour Sony en tant que membre de l'équipe responsable du lancement de la PlayStation, mais aussi pour Atari Corporation, comme président de la division Lynx. Quel sera son prochain employeur ? Microsoft ? Nintendo ?

PAS DE HAZARD, ON VA BIENTÔT MANGER DU BIO SUR DC

C'est l'époque qui veut ça, mais après Resident evil 2, Resident Evil Code Veronica, un petit troisième en projet va bientôt voir le jour dans nos contrés mais cette fois-ci dans un autre style. Il faut croire que les zombies ne sont pas allergiques au plomb, en effet Capcom annonce son attention de nous concocter un jeu de Shoot avec comme contexte la série des Resident Evil. Il faudra se munir d'un « gun « pour les exploser par écran interposé. Entièrement arcade, on fait confiance aux développeurs pour soigner les effets gore et sanglants qui devraient émailler le titre. Pas encore de date annoncée, patience est vertu de sagesse.

CE MOIS-CI PAS DE CITATION CAR J'AI LES OREILLONS.

50 ans ! L'age de la sagesse qui promet plus de tendresse, moins de tristesse.
Tous mes remerciements pour cette journée de fête. Bon anniversaire Réjane !

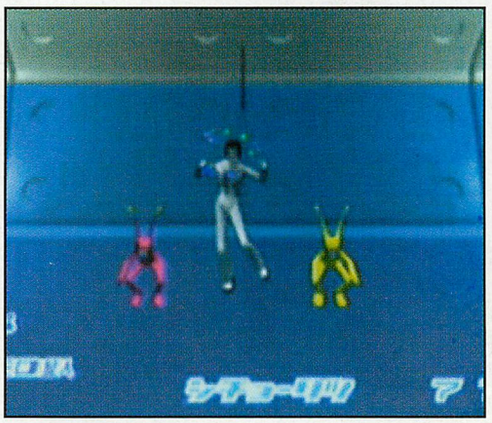
Will, 14/01/00

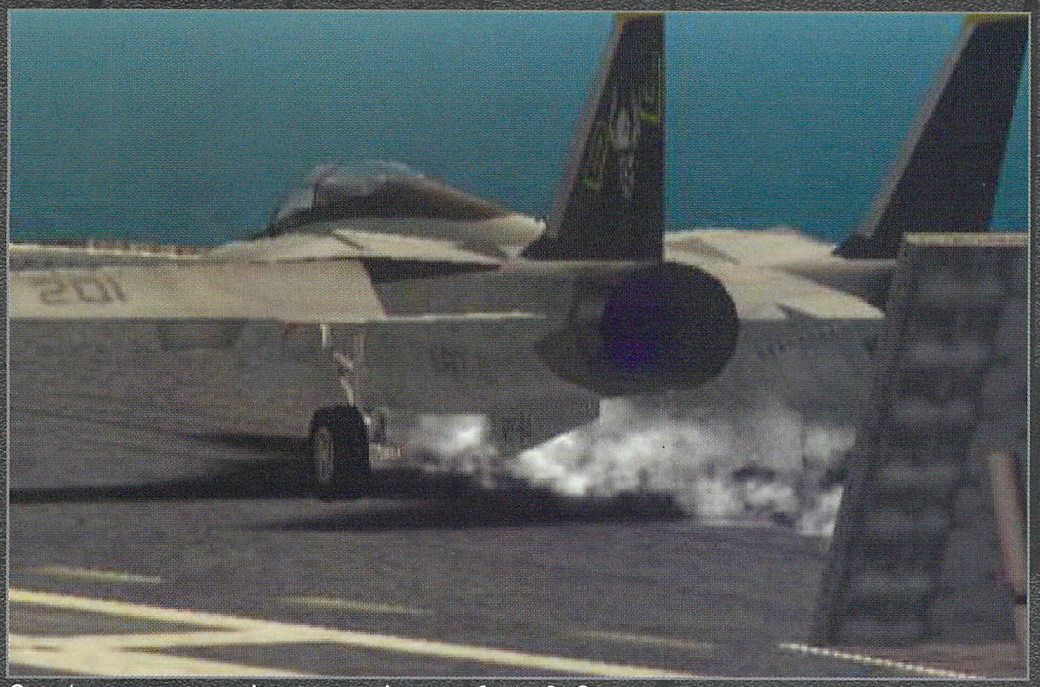
BONS BAISERS DE CALIFORNIE

Quand les gentils héros de Gauntlet Legends ne luttent pas contre les forces du mal, ils prennent du bon temps sous le soleil des plages californiennes. Comme tout le monde ou presque, me direz-vous, sauf que certains doivent se contenter de la grisaille parisienne pendant leurs vacances de Noël. Cette carte postale humoristique est en réalité un fond d'écran disponible sur le site web de Midway. J'espère que cela vous apportera un peu de joie en ce début d'année 2000 comme ce fut le cas pour notre El Tuco qui a été tout retourné de découvrir les seins de la belle walkyrie... Depuis, il n'arrête pas de nous demander quand sortira Gauntlet Legends sur DC.

BAMBI REJOINT L'ÉQUIPE DU SPACE CHANNEL 5

Le chanteur de pop le plus célèbre du monde pour ses tubes, mais aussi pour ses frasques, a prêté son image à Space Channel 5, le dernier jeu de Sega. Après une participation, il y a quelques années dans Moonwalker sur Megadrive, Michael Jackson -car il s'agit bien de lui et pas de l'adorable animal de Disney, comme certains pourraient le penser- opère donc son grand retour vidéoludique sous l'apparence d'un Space Michael Jackson en 3D. Ulala et son équipe le sauvent des aliens vers la fin du jeu. Comme récompense, vous aurez donc droit à une superbe chorégraphie qui rappelle vaguement celle de Thriller. Notez également que le jeu sortira en Europe dans quelques mois et qu'en fonction de son succès, une suite pourrait également être mise en chantier.

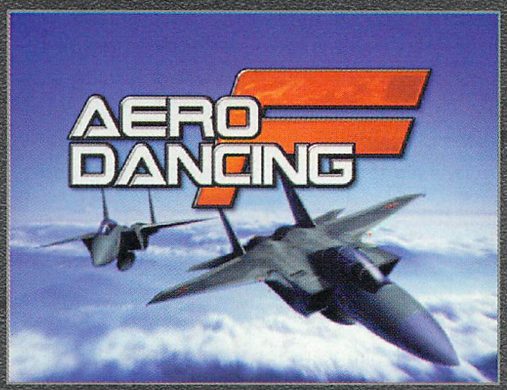




On espère pour le pilote et l'avion que ce n'est pas le Charles De Gaulle car la piste serait trop courte.

Aero Dancing F

Virtuoses du balai, à vos manches !



DÉVELOPPEUR : CRI

GENRE : COMBAT AÉRIEN

SORTIE PRÉVUE : NC

Vas-y accroche-le, accroche-le ! Maverick, fais gaffe, un mig à trois heures !. Goose, enclenche les aérofreins dépêche-toi, on va partir en vrille. Viper est touché, déporte, déporte, éjection éjection.... tiiiiiiiiiiiit ! ! ! Voilà le genre de dialogue que vous pourrez avoir avec vos partenaires de jeu si Aerodancing F tient toutes ses promesses. En matière de combat aérien, il s'annonce comme un modèle du genre. Il s'éloigne du concept de son prédécesseur Aero Dancing, pour définitivement s'orienter vers la simulation d'affrontement entre avions. Vous pourrez tâter du manche à balai à l'intérieur de plus de vingt modèles différents : T-4, T-2, F-15, F-4, F-104J, F-14, F-16 et F/A-18. La modélisation des avions s'inspire précisément des modèles exis-

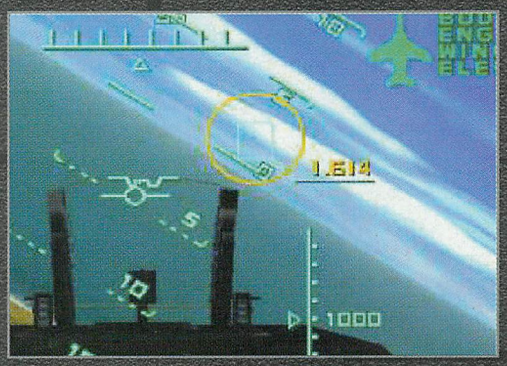
Le hangar est l'endroit où vous pourrez choisir votre armement spécifique au type de mission que vous envisagez de faire.

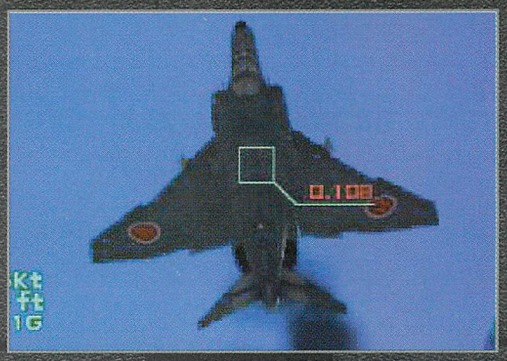
La situation devient vraiment compliquée pour récupérer l'assiette normale.

Vous pourrez décoller sans trop de mal grâce au mode training.

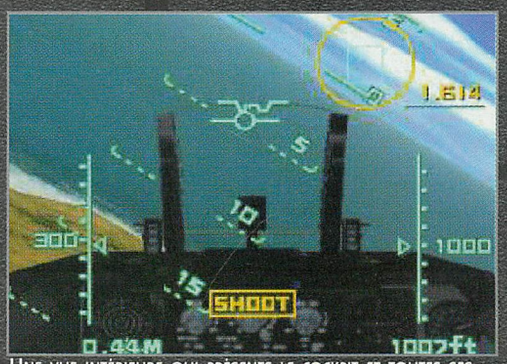
tants auxquels leur nom fait référence. Leur aspect général pourra être modifié selon l'armement spécifique que vous embarquerez à bord (taille et poids des bombes et des missiles). Pour vous familiariser avec les commandes de pilotage qui sont indispensables pour envisager des combats d'égal à égal, le mode entraînement ne sera pas de trop. Vous apprendrez à décoller et à atterrir et vous deviendrez des professionnels du tir de missile, bien utile pour réussir à être précis et efficace. Un mode tactique vous permettra de battre des records et de compléter ce que vous aurez appris sur le mode pilotage, apprendre à choisir et reconnaître les cibles. Le free flight mode est aléatoire, quant à la présence de vos ennemis, il vous faudra être rapide et déterminé pour passer de niveau en niveau. Le mode qui nous fait le plus saliver d'impatience est le mode versus. Dans un premier temps vous pourrez jouer à deux en écran splitté dans des duels aériens des plus réalistes et des plus magnifiques. Mais ce qui retient le plus notre attention est le fait qu'il est envisagé que par l'intermédiaire d'un câble de liaison vous aurez l'immense privilège de jouer l'un contre l'autre en plein écran. Il vous en coûtera deux consoles, deux jeux et deux téléviseurs, mais l'option est vraiment tentante. Espérons que toutes ces promesses seront tenues et que dans peu de temps Tom Cruise n'aura qu'à bien se tenir.

El tuco





Cette vue est vraiment très réaliste, on voit même la fumée que laissent échapper les réacteurs des missiles.



Une vue intérieure qui présente le cockpit et toutes ses options de manière très complète.

Cette option est démentielle; chaussé de vos lunettes à infrarouge, vous serez apte à détecter les aliens qui apparaissent sous leur vrai jour, avec comme dénomination : DANGER... C'est assez clair ?

Des séquences cinématiques : chouette!! En japonais ? Et m..

Carrier

Le code Veronica du pauvre ?

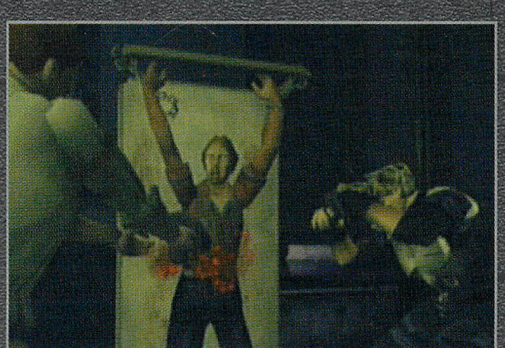
Ça me rappelle étrangement un jeu avec des zombies qui se faisaient terrasser par une certaine Claire R... Mais c'était quoi déjà ???

DÉVELOPPEUR : JALECO

GENRE : RESIDENT EVIL-LIKE

SORTIE PRÉVUE : FEVRIER (JAP)

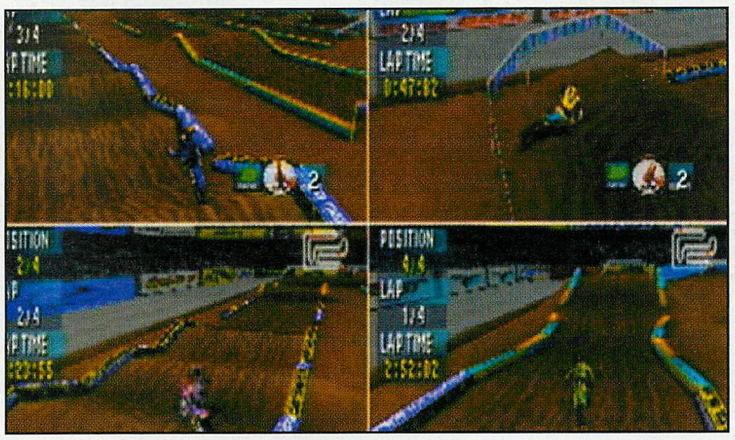
Pour les plus fidèles de la DreamCast, Carrier ne doit pas être un inconnu . En effet, ce Resident Evil-like est annoncé de longue date, mais, comme par enchantement, s'est vu subitement volatilisé de la liste des previews de 1999. Le jeu prend place sur un porte-avions (carrier en anglais, les concepteurs se sont vachement creusés la tête pour trouver le titre de ce soft ; ils ont dû faire appel à l'esprit fulgurant de notre rédac'chef, alias Vincent, le lendemain du réveillon... Nous ne voyons pas d'autre explication!). D'étranges événements semblent s'être déroulés sur ce navire; en effet, les membres de l'équipage ont été contaminés par un virus qui les a transformés en hybrides de plantes-humaines (on ne rigole pas devant un scénario si navrant s'il vous plaît...). N'ayant aucun indice sur le pourquoi du comment d'une telle situation, il vous faut mener l'enquête sur l'origine de ce désastre et, si possible, annihiler la contamination avant qu'il ne soit trop tard dans la peau de Jack, le prince charmant de ce joli conte de fées. Un malheur n'arrivant jamais seul, à peine embarqué dans votre hélicoptère, celui-ci se casse malencontreusement la gueule sur le pont du navire telle une otarie bourrée à la bière. C'est au réveil de notre «chanceux» Jack que le jeu commence. Celui-ci se déroule exactement comme Résident Evil où tout repose sur une ambiance démentielle à la recherche d'objets qui servent à progresser dans l'aventure. Au point de vue innovation, Jaleco nous propose un jeu tout en 3D temps réel avec de nouveaux mouvements de caméra, des temps de chargement plus courts et une vue à la première personne pour mieux étudier les indices du décor. Un item particulièrement intéressant fait aussi son apparition : des lunettes infrarouge; ces dernières permettent à Jack de différencier les mutants des vrais humains en basculant dans une vue à la doom-like. Il faut donc se méfier de tout le monde, même des personnes à l'apparence sympathique comme Alex mais qui, finalement, se révèlent être de véritables monstres !!! Même s'il ne semble pas faire le poids contre Code Véronica du fait, notamment, du manque de charisme des persos, Carrier peut tout de même tirer son épingle du jeu grâce à ses quelques nouveautés pleines de promesses. Wait and see...



Emmanuel

DEUX-ROUES DANS LA BOUE

Les possesseurs de PlayStation connaissent déjà Jeremy McGrath Supercross puisque le jeu est sorti sur la machine de Sony il y a de nombreux mois. Malheureusement, on ne peut pas dire qu'il se soit illustré par une réalisation de qualité (graphismes pixellisés, animation saccadée..). Acclaim retente pourtant le coup avec la suite de ce jeu de motocross, judicieusement baptisée JMS 20000. Et si l'on vous en parle dans Dreamzone, c'est bien évidemment parce que la DC héritera une version du produit. Souhaitons que désormais, les programmeurs tirent parti au mieux de la machine pour que l'on ait droit à un premier bon titre de cross. Notez que les photos qui illustrent cette news proviennent de la version N64 et ne sont donc pas représentatives du futur jeu DC.

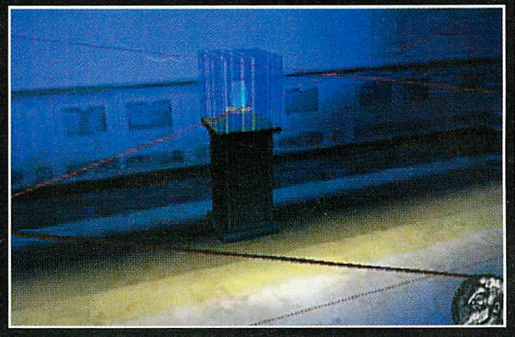


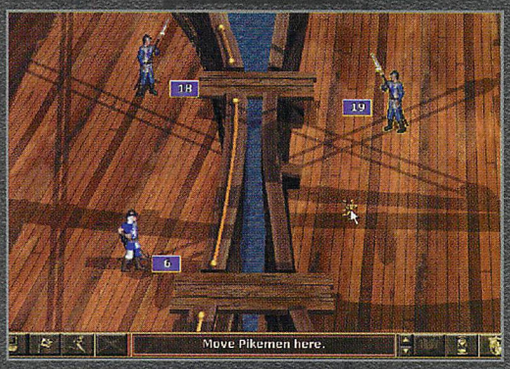
UNE MÉTÉO FROIDE ET HUMIDE

L'hiver est bel et bien présent, comme en témoigne la coulée de morve givrée qui pend le long de mon appendice nasal. Mais il y a pire ailleurs. Aux Etats-Unis, notamment, le temps est à la froideur et à l'humidité. La froideur de l'hiver, et l'humidité de Wetrix Plus. Le jeu de réflexion qui avait vu le jour sur N64 puis sur PC, est, en effet, disponible depuis quelques jours au pays des mangeurs de hamburgers dans une version améliorée, d'où le «Plus» du titre. Le principe de Wetrix consiste à creuser des bassins pour recevoir des litres d'eau qui tombent du ciel et créer des lacs. La partie est perdue lorsque l'eau déborde. Aucune sortie n'est prévue pour l'instant en France, et ce n'est pas un mal dans la mesure où, même si le jeu est sympa, les joueurs ne sont pas prêts à débourser près de 400 francs pour un titre pareil.

GENTLEMAN CAMBRIOLEUR

L'équipe de Promethean Designs semble bien apprécier la Dreamcast puisqu'avec Hydro Sprint, Picassio est le second jeu annoncé ce mois-ci sur la console. A mi-chemin entre Thief : The Dark Project (PC) et GoldenEye (N64), ce soft va vous mettre dans la peau d'un cambrioleur d'œuvres d'art. Les premières images laissent présager un titre intéressant dans lequel il sera vital de se fondre dans le décor pour éviter d'être repéré. Et même si graphiquement, Picassio n'est pas vraiment impressionnant compte-tenu des capacités de la console, il faudra attendre une version un peu plus avancée pour se faire une idée précise de ce jeu. Mais on peut, quoi qu'il en soit, s'attendre à quelque chose d'original.





Lors d'un siège, vous devrez abattre les murs avant d'en découdre avec l'ennemi. Bien entendu, les tourelles disposent d'archers...

Heroes of Might and Magic 3

Le dernier volet d'une légende arrive sur Dreamcast

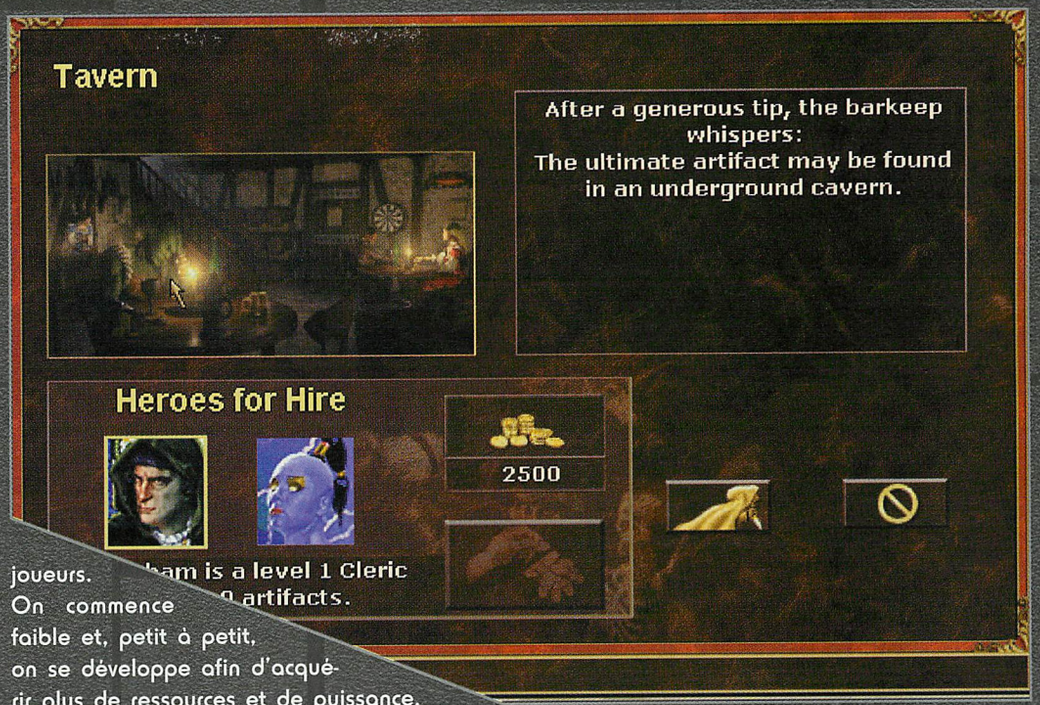
La partie vient de commencer et déjà, moult trésors et artefacts s'offrent à vous.

Lorsque le premier épisode de la saga des Heroes sortit, peu de gens croyaient en son succès. En effet, les doom-like, les jeux d'aventure et de rôle étaient alors considérés comme les rois incontestés et incontestables du divertissement informatique. Seulement, Heroes proposait un nouveau genre de jeu sur micro-ordinateur : la stratégie de conquête au tour par tour. Différent des Alerte Rouge et autre Warcraft, Heroes se caractérisait par une gestion des ressources plus poussée, un système de déplacement et d'action d'un niveau stratégique élevé, mais parfaitement compréhensible et un gameplay fabuleux. Vous jouiez le rôle d'un seigneur et vous deviez au fil du temps collecter des ressources indispensables pour bâtir peu à peu votre ville et développer vos armées. Ensuite, vous vous lanciez à l'assaut des troupes ennemies afin de remporter la victoire. Bien sûr, ce n'était pas la seule tactique et vous pouviez aussi lancer des escarmouches afin d'affaiblir l'adversaire. En fait, vous faisiez comme vous vouliez. La dimension stratégique exceptionnelle et la possibilité fabuleuse de pouvoir jouer en réseau jusqu'à parfois huit joueurs n'a fait qu'accroître le succès de ce jeu. Deux suites tout aussi passionnantes et encore plus riches sortirent par la suite, dont le troisième et dernier épisode cet été sur PC. C'est ce dernier qui sortira sur Dreamcast. Doté d'un scénario qui vous met aux commandes de plusieurs seigneurs successifs, le jeu sera certes très intéressant, mais s'il n'est pas possible de jouer en réseau, son intérêt sera un tantinet réduit car un tel jeu est, par nature, multi-

DÉVELOPPEUR : NEW WORLD COMP.

GENRE : STRATEGIE

SORTIE PRÉVUE : MARS 2000

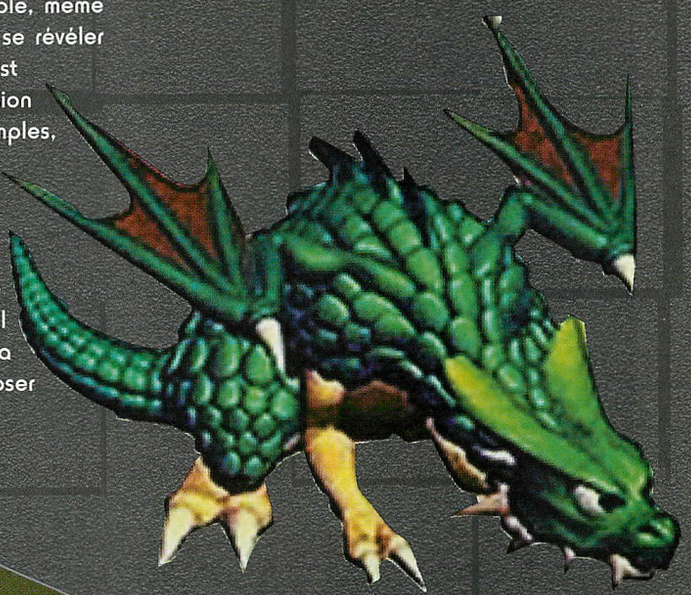


C'EST DANS LES TAVERNES QUE VOUS RECRUTEZ LES HÉROS QUI SE BATTRONT POUR VOTRE CAUSE.

VOUS DEVREZ UPGRADER VOS BÂTIMENTS. EN EFFET, CELA VOUS PERMETTRA D'ACCÉDER À DES UNITÉS PLUS PUISSANTES. VOTRE ADVERSAIRE, LUI, N'HÉSITERA PAS À SE DÉVELOPPER.

joueurs. ham is a level 1 Cleric
On commence 0 artifacts.
faible et, petit à petit,
on se développe afin d'acqué-
rir plus de ressources et de puissance.
Pourtant, les scénarios sont diversifiés et vous conservez votre puissance de quête en quête, mais ne pas bénéficier du mode réseau risque de lasser les joueurs sur console. De plus, la présence d'une souris serait préférable, même si le pad ne devrait finalement pas se révéler trop gênant. Pour l'instant, le jeu n'est qu'une simple adaptation de la version PC. Les graphismes seront donc simples, mais fins et efficaces. Le système de jeu si prenant et aisé à comprendre devrait satisfaire ceux qui n'ont jamais joué à l'un des épisodes de la saga. Question durée de vie, ne vous faites pas de souci. Il ne reste plus qu'à espérer que Sega soit enfin capable de nous proposer un mode réseau.

Seba



A PARTIR D'UN CERTAIN NIVEAU, LES ANGES FERONT PARTIE DE VOTRE ARMÉE. SACHEZ D'ORES ET DÉJÀ QU'ILS FONT TRÈS MAL LORSQU'ILS FRAPPENT.

VOTRE HÉROS POURRA UTILISER DES ARTEFACTS AFIN D'ACCROÎTRE LA PUISSANCE DE VOS TROUPES.

HISTOIRE D'EAU

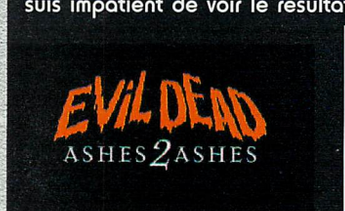
Si vous avez craqué pour Hydro Thunder et que vous attendez avec l'impatience la sortie d'un produit du même genre, Hydro Sprint (ndr : quelle originalité !) saura combler vos attentes. Réalisé par les anglais de Promethean Designs, ce jeu de course d'offshores se rapproche énormément du titre de Midway. Les programmeurs n'en sont d'ailleurs pas à leur coup d'essai puisqu'ils sont déjà responsables d'un autre jeu de bateaux sorti sur PC et PlayStation, et baptisé Powerboat Racing. Bref, autant dire qu'ils maîtrisent leur sujet et qu'on peut donc espérer un challenger de taille pour Hydro Thunder. Les premières images laissent augurer du meilleur, avec des circuits riches en détails et d'impressionnants effets d'eau. Et même si aucun distributeur ne s'est encore proposé, si le soft est aussi fun qu'il semble beau, les propositions risquent vite de se bousculer au portillon. Alors, encore un peu de patience...

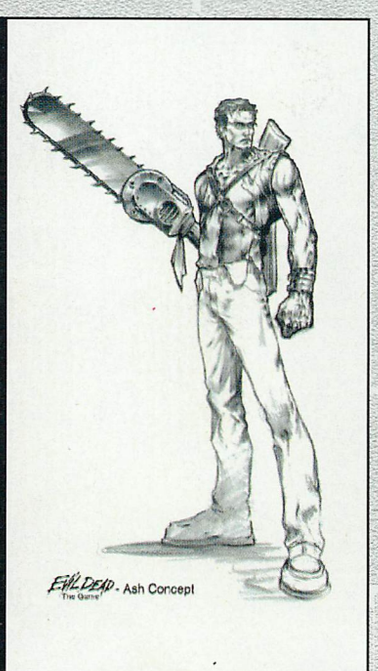
JEU COLLECTOR

D'après certains points de vente japonais, Rent A Hero No. 1, le RPG - action de Sega ne serait distribué qu'en quantités restreintes. On parle du nombre incroyablement ridicule de 100 000 copies du jeu. Mais ce n'est pas étonnant lorsque l'on apprend que seules 250 boutiques affiliées à Sega seraient approvisionnées. Si c'est le cas, inutile de dire que le produit risque vite de devenir un collector pour les fans de Sega et de la Dreamcast. Mettre la main sur un exemplaire pour un futur test ne sera donc pas une mince affaire. Mais nous verrons bien en temps et en heure.

L'HORREUR SUR DREAMCAST

THQ vient de confirmer de manière officielle que le jeu Ashes 2 Ashes, tiré de la trilogie d'horreur des Evil Dead (ndr : chefs-d'œuvre du genre que l'on doit au talentueux Sam Raimi) sortira bien sur Dreamcast à l'automne prochain.. Vous devrez y éradiquer les créatures maléfiques réveillées par le Necronomicon et résoudre les énigmes que vous rencontrerez sur votre chemin. Bref, ce mélange d'aventure et d'action devrait ressembler à un Resident Evil à la sauce Evil Dead. Les fans de la trilogie apprécieront sans aucun doute, à condition que THQ ne les déçoive pas par une réalisation technique bâclée. Pour l'instant, seuls quelques croquis ont été présentés à la presse, et je ne vous cache pas que je suis impatient de voir le résultat.

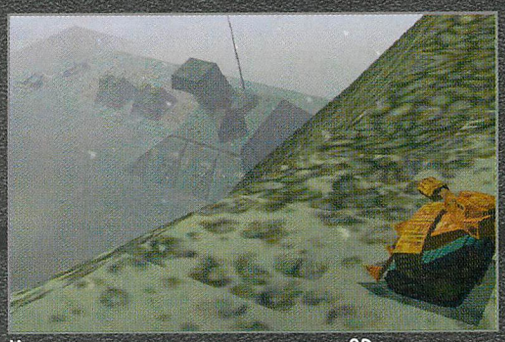




KONAMI NE SE FOOT PAS DE NOUS

Je vous arrête tout de suite : MLS n'a rien à voir avec un quelconque mouvement de libération du soft. Non. Il s'agit simplement de la nouvelle série footballistique de Konami, ceux-là même qui sont à l'origine des excellents ISS sur PlayStation, N64 et PC. Cela signifie donc que la Dreamcast va, à son tour, avoir droit à son ISS qui s'appellera désormais MLS (pour Major League Soccer). Les amateurs de ballon rond virtuel peuvent donc commencer à se réjouir car ce n'est pas avec un lamentable Worlwide Soccer 2000 et un Virtua Striker 2 qui a un peu vieilli qu'ils trouveront leur bonheur. Il ne leur reste donc plus qu'à prendre leur mal en patience jusqu'au jour heureux de la sortie du titre (dans le courant de l'année). EA se réveillera-t-il enfin pour doter la console d'un FIFA, l'autre meilleur jeu de foot du monde ?

Voilà une rafale de missiles évitée de justesse.



L'environnement est simpliste, mais la 3D bien rendue.. Une perspective agréable.

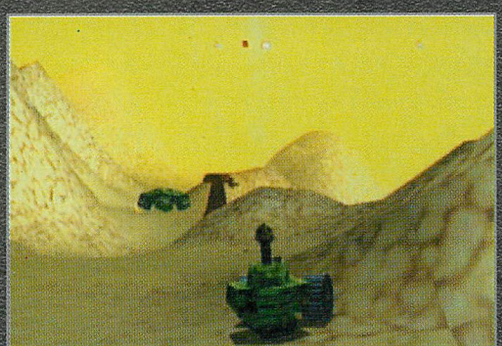
Wild Metal

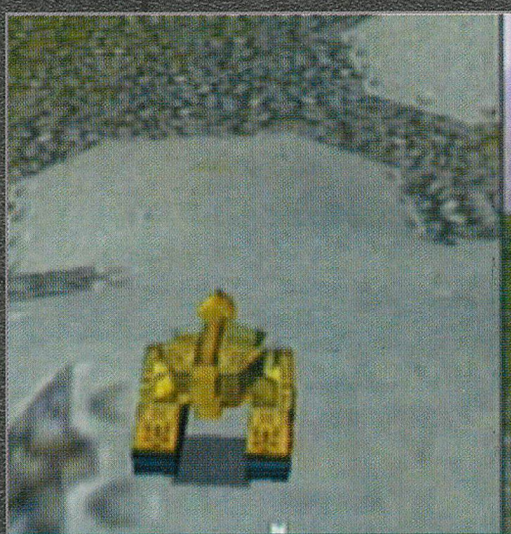
L'heure est venue de tirer un grand coup (de canon)

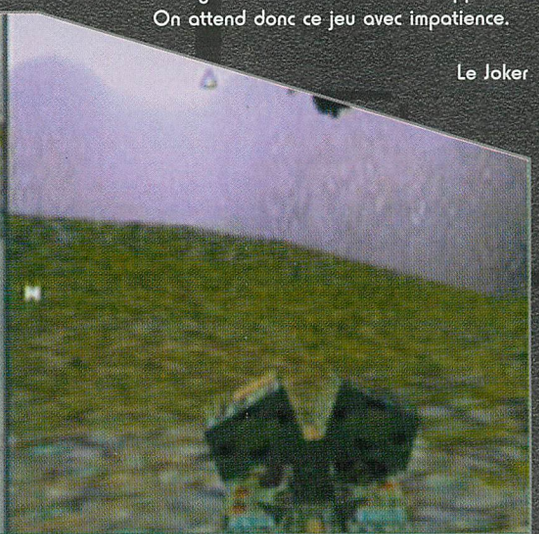
Boum, et gnnniiiaarrrk. Fallait pas se trouver sur mon chemin.. J'te l'avais dit : fallait pas !

L'équipe de développeurs de chez DMA est l'une de celles qu'il faudra surveiller durant cette année 2000.. Ils risquent en effet fort de nous pondre quelques hits qui alimenteront les heureux possesseurs de Dreamcast. Avec Wild Metal, par exemple, on se trouve en présence d'un jeu d'action 3D aux graphismes certes un peu trop dépouillés, mais qui promet énormément au niveau jouabilité. Aux commandes de votre tank, ce jeu vous fera traverser de nombreux paysages 3D au sein desquels il vous faudra vous battre et déjouer les nombreux pièges et autres embuscades tendus par vos ennemis (barrières électroniques, armes camouflées de toutes sortes). Vous devrez être attentifs à votre environnement terrestre et aussi aérien. Une fois prises en main, les commandes de votre engin révèlent leur grande précision et le réalisme de la conduite du char est extraordinaire. Vous actionnez la tourelle et le canon indépendamment du reste du véhicule, et les manœuvres sont proches de celles d'un véritable char. Il arrive que l'on doive utiliser les éléments de la géographie pour qu'un tir arrive à son but par rebond, lorsque le tir direct n'est pas possible. Mais le jeu prend en réalité toute sa dimension lors des parties à deux, voire 4 (peut-être encore plus en réseau, mais il n'y a pas encore de certitude à ce sujet). Le nombre de véhicules disponibles pour les «deathmaths» est en effet impressionnant, tout comme la quantité d'armes différentes, et le fun devrait être au rendez-vous sur les terrains accidentés et sauvages de Wild Metal. Les amateurs de combats entre potes dans des univers 3D, et au volant d'engins démentiels devraient apprécier. On attend donc ce jeu avec impatience.

Le Joker







DÉVELOPPEUR : DMA

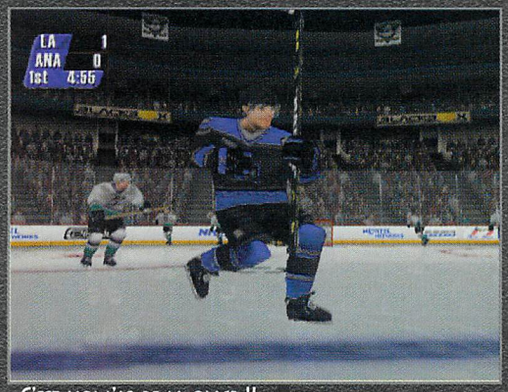
GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE :DÉBUT 2000

Tu la veux, ma crosse ?

NHL 2K

Holiday on ice



C'est moi l'as de la glace !!

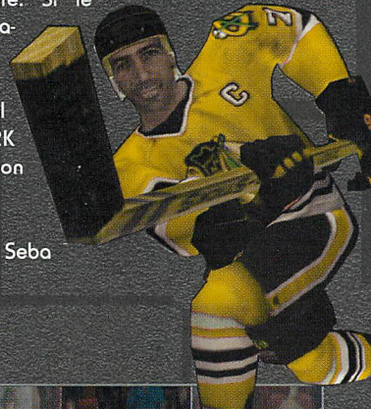
DÉVELOPPEUR : SEGA/BLACK BOX GAMES

GENRE : HOCKEY SUR GLACE

SORTIE PRÉVUE : FEVRIER (US)

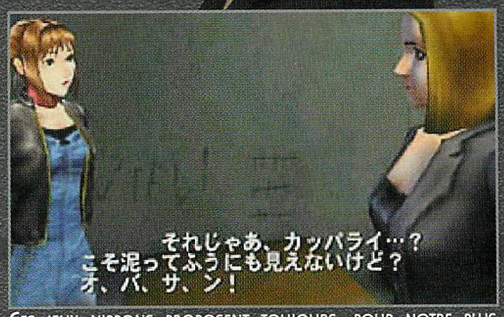
Autant les membres de la rédac s'étaient enthousiasmés devant NBA 2K, autant NHL 2K semble les avoir laissés de glace. Il est bien connu que la pratique du hockey sur glace n'est pas aussi courante que celle du basket en France. Pourtant, il ne faut pas oublier que les NHL d'Electronic Arts avaient rencontré un franc succès dans notre pays, et ce depuis les versions Megadrive et Super Nintendo. C'est donc la preuve que, contrairement à un jeu de football américain, NHL 2K conserve toutes les chances de nous convaincre. D'ailleurs, certains membres de Black Box, la société qui aide Sega dans la réalisation de ce jeu, sont d'anciens employés d'EA. Le producteur du jeu, Doug Tronsgard, affirme que l'intelligence artificielle de vos adversaires sera stupéfiante et que la représentation visuelle vous propulsera en plein coeur de l'action, comme si vous y étiez (une reprise de la technologie Virtual Stadium d'EA ?). Plus de sept cents mouvements ont été motion-capturés. Chaque joueur a vu son visage modélisé et plus de 800 hockeyeurs seront présents dans le jeu. Chaque équipe aura son propre équipement et certains joueurs auront des pièces d'équipement différentes au sein de la même équipe. 28 équipes seront disponibles et représenteront les six divisions des deux conférences de la NHL. Vous aurez le plaisir de disputer vos matches dans 29 stades différents et en 3D. Durant les matches, les hockeyeurs pourront toujours se battre comme dans les meilleurs titres consacrés à ce sport. Pouvoir changer de stratégie en cours de match vous évitera de concéder une défaite humiliante et vous permettra de renverser la situation en votre faveur. Les commentaires seront assurés par Bob Cole et Harry Neale, célèbres commentateurs de hockey, tout du moins dans la version américaine du jeu. Anecdote, Harry Neale est lui-même un ancien coach de hockey. Les replays promettent d'être fantastiques et vous pouvez y déplacer la caméra comme vous le désirez. Cependant, vous pouvez constater sur les photos que les joueurs ont un côté cubique trop développé. Messieurs les développeurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si le gameplay et la réalisation sont à la hauteur du fantastique NBA 2K, nul doute que NHL 2K saura tirer son épingle du jeu.

Seba



C'est l'heure du goûter !!

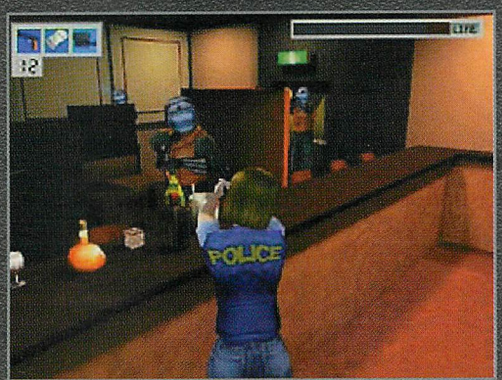
FAITES VOS JEUX ! MAIS ATTENTION, ICI RÈGNE LA PÈGRE...



CES JEUX NIPPONS PROPOSENT TOUJOURS, POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR, UNE QUANTITÉ DE PETITS JAPONÉNÉS...

Under Cover AD 2025 Kei

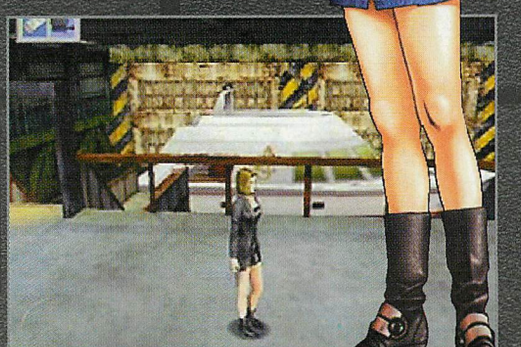
Ou comment avoir les boules (de gommes) et le mystère en même temps



UNE ATMOSPHÈRE ET DES DÉCORS QUI ÉVOQUENT DE PRÈS RESIDENT EVIL 2.

Ce jeu d'aventure en 3 dimensions n'est pas sans rappeler un petit soft de Capcom qui était à l'époque relativement passé inaperçu, vous savez... Resident Evil. Autant dire que tous les fans de ce dernier devraient bientôt se jeter bestialement, la bave aux lèvres, sur cette production de Pulse Interactive, dans laquelle vous incarnez une jeune femme détective, Kei Samejima, travaillant sur une bien étrange affaire. Vos investigations vous conduiront dans des lieux tels qu'un gratte-ciel immense, un bord de mer peu fréquentable et une cité lacustre où siège une puissante organisation du crime qui y tient des casinos. Les décors et les déplacements des personnages évoquent très clairement la série des Resident Evil. La qualité technique est là, et l'aventure apporte quelques nouveautés par rapport à ses cousines de chez Capcom. Ainsi, vous serez amenés à utiliser un hélicoptère, un bateau et de nombreuses armes inédites pour mener à bien votre mission. Pour ce qui est du scénario, il a été écrit par Arimasa Osawa, un célèbre romancier japonais lui-même féru de jeux vidéo (mais quel Japonais moderne ne l'est pas ?). Malin, notre homme a d'ailleurs fait en sorte que le scénario du jeu, qui met en scène des personnages qu'il a déjà utilisés dans de précédents romans, soit en relation avec le prochain, afin d'inciter les joueurs à lire ses livres (money is money) (comme dirait Sulitzer-ndc). Si vous voulez en profiter à fond, il va falloir vous mettre au japonais, les gars ! L'atmosphère d'un bon jeu d'aventure passant toujours par une bande-son bien élaborée et sans reproche, la musique d'Under Cover a été confiée à Gomi, un talentueux compositeur New-Yorkais axé nouvelles technologies. Enfin, le design des personnages principaux a été réalisé par le dessinateur de mangas Ken-Ichi Kutsugi. Autant vous dire qu'avant de frissonner d'horreur, on frémit déjà d'impatience !

Le Joker



DÉVELOPPEUR : PULSE INTERACTIVE

GENRE : AVENTURE/ACTION

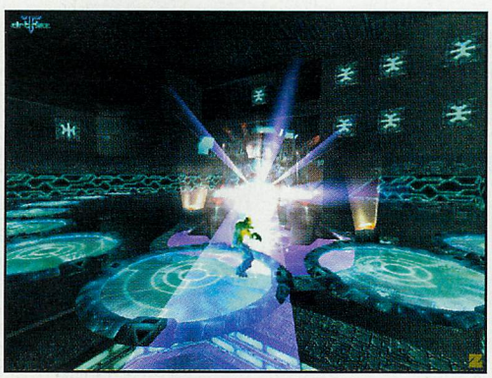
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2000

DES MONOPLACES À LEUR PLACE

Ubi Soft n'en est pas à son coup d'essai. En s'associant avec Video System il récidive dans un domaine qu'il connaît bien, le monde de la formule 1. La licence officiellle de la FIA est d'ores et déjà un acquis portant sur toute la saison 1999. Il y aura deux modes. Un mode simulation qu'une option école de pilotage vous permettra d'aborder dans les meilleures conditions. Un mode arcade qui devrait ravir ceux qui sont friands de ce genre de jeu et des sensations de vitesse. Les aficionados du bacquet devraientt commencer à mettre leur casque et leur combinaison et brûler d'impatience à l'idée d'en découdre dans les meilleures conditions sur Dreamcast.

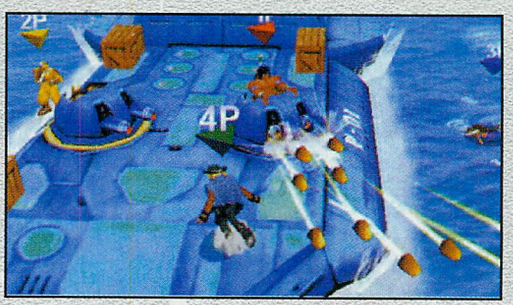
VOUS AVEZ DIT TRONZ ?

Zetha GameZ travaille d'arrache-pied pour finaliser DroneZ, un jeu de sport futuriste inspiré du Tron de Walt Disney (ndr : DroneZ, Tron (prononcer «trone»), ça sonne un peu pareil, non ?). Les dernières images qu'ils nous ont fait parvenir témoignent d'un souci esthétique indéniable. Les programmeurs et les graphistes ont effectué un boulot superbe, notamment au niveau des effets de lumière. C'est d'ailleurs encore plus beau que ce que nous en avions vu il y a quelques mois. Seule incertitude : le jeu sera-t-il à la hauteur de son visuel ? On croise les doigts...



FIGHT À QUATRE

Power Stone 2 devrait bientôt apparaître dans les salles d'arcade japonaises, puis peu de temps après, sur Dreamcast. Voici donc en exclusivité les premières images de ce futur hit. Grande nouveauté : on pourra désormais jouer à quatre en même temps. Sortez les sticks d'arcade, ça va fighter !



DE LA PURÉE AVEC UNE PAILLE : PART 2

Surfant sur la vague d'un succès confirmé, Midway ne pouvait raisonnablement en rester là. C'est avec un plaisir non dissimulé que nous pouvons vous annoncer qu'il est sérieusement envisagé de faire une suite avec Ready 2 Rumble. Vu l'énorme succès remporté par le premier opus, on peut considérer que ce devrait être un futur hit dans la plus pure tradition des succès. A suivre de près.

LÉONARD DE VINCI NOUS PROUVE UNE FOIS PLUS SON GÉNIE : IL A INVENTÉ LE CONCEPT DU VIEUX FRIQUÉ QUI SE TAPPE LES TOP-MODELS... TROP FORT LE BARBU!!!

Anachronox

Un Final Fantasy en 3D ?

A L'IMAGE DU FILM PLEASANT VILLE, VOTRE HÉROS SE RETROUVE PROJETÉ DANS UN MONDE EN NOIR ET BLANC, ALORS QUE CE DERNIER RESTE EN COULEUR.

DÉVELOPPEUR : ION STORM

GENRE : RPG

SORTIE PRÉVUE : NC

C'est avec une certaine émotion que j'attaque cette preview chers lecteurs, parce que c'est le premier article de l'an 2000 que j'écris... Comment ça, vous vous en foutez ? C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi, ça signifie beaucoup!!! Que mon put... de Mac a passé le bug sans encombre... Je n'ai plus d'excuse auprès de Vincent pour ne pas bosser sans donner d'explication : c'est pas humain ça... Enfin, passons aux choses sérieuses : Anachronox se présente comme un jeu de rôle 3D à la troisième personne !!! Rien que le concept est très accrocheur... Mais il faut savoir que les ambitions de Tom Hall, le concepteur d'Anachronox, sont assez démesurées, voire prétentieuses; en effet, il pense en toute simplicité retranscrire la même intensité émotionnelle que le fameux Final Fantasy VII des génies de Squaresoft. En voilà un qui n'a pas peur des challenges de haut niveau. L'action prend place dans le futur , au coeur de la ville d'Anachronox, le repaire des malandrins les plus infâmes de toute la galaxie, en proie à la contrebande journalière. Le héros, Sylvester Boots, est accompagné par son robot serviteur, une mercenaire (son ex), un secrétaire holographique et un scientifique renégat, pour traverser les différentes dimensions, découvrir des anciennes technologies disparues et combattre de mystérieux ennemis afin de sauver l'univers de sa destruction imminente (quelle originalité...). Mis à part sa forme, ce jeu se présente comme un RPG conventionnel avec ses explorations, ses intéractivités et ses combats aléatoires, avec comme fil rouge une histoire passionnante qui vous tient en haleine jusqu'à son dénouement. Le système de combat se rapproche d'un Final Fantasy avec des rajouts en temps réel ; il y a aussi une possibilité de création personnelle pour les armes en les upgradant à votre convenance en dosant subtilement les nouvelles technologies découvertes au fil du jeu. Anachronox utilise le même moteur graphique que Quake II avec une représentation du jeu vu au dessus des épaules du héros. Si l'intérêt est au niveau des graphismes, Anachronox risque de devenir une sacrée référence pour la Dreamcast et sa concurrence, d'autant plus que les programmeurs nous promettent des surprises comme la possibilité de rajouter dans le futur des niveaux inédits, de nouveaux angles de caméras, de nouveaux textes et même une option pour enregistrer sa propre voix pour le héros. Elle commence pas si mal que ça cette année 2000, non ?

Emmanuel

COMME DANS TOUT RPG QUI SE RESPECTE, VOUS DEVREZ DIALOGUER AVEC LE PLUS DE PNJ (PERSONNAGE NON JOUEUR) POUR AVANCER CONVENABLEMENT DANS L'AVENTURE.

Admirez ces paysages et cette action absolument hors du commun !

On peut profiter du rétroviseur intérieur pour reluquer les petites lycéennes nippones. Evidemment.

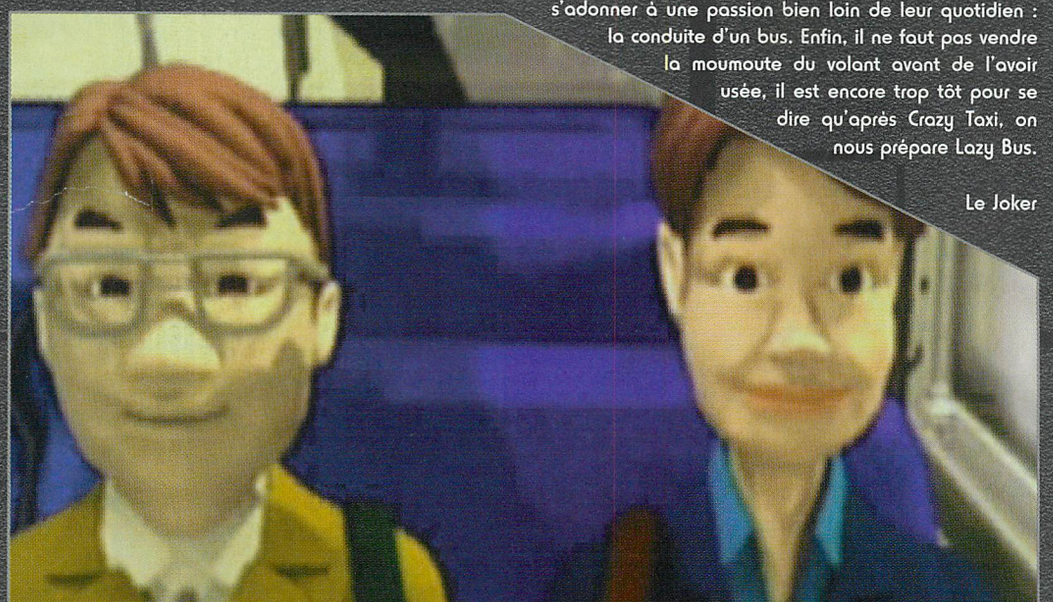
Tokyo Bus Guide

Nous avons du pétrole (sur les plages...), les japonais eux, ont du poisson et des idées !

Ouh, attention, y'a de l'action, avec ce virage infernal !

La Fin du Monde n'a pas eu lieu ! Et pour cause, les instances divines qui président à la destinée de notre belle planète, si tant est qu'elles existent, doivent observer l'Humanité avec curiosité en se demandant ce que l'on va bien encore pouvoir inventer. Pas question de mettre un terme à tout cela tant que nous sommes productifs et divertissants. Et de ce côté-là, pas de problème : le Salut de l'Humanité, ce sont les Japonais ! Car même quand tout aura été dit, joué, inventé, imaginé, il y aura toujours un japonais planqué quelque part pour ajouter un timide «j'ai une idée». Le meilleur exemple pour illustrer cette théorie est certainement Tokyo Bus Guide. Le but du jeu ? Au volant d'un autobus, il s'agit de trimballer des passagers d'un arrêt de bus à un autre. Et celle-là, on ne nous l'avait encore jamais faite ! Et attention, la conduite d'un autobus requiert une grande discipline. Pas question de mordre un trottoir, ni même un chien. Il faut respecter la limitation de vitesse et ne pas oublier de s'arrêter pour permettre aux voyageurs de descendre, de temps en temps quand même... Et attention, faillir à ces règles signifie perdre des points : lorsque l'on atteint 0, on est viré, purement et simplement. Quelle joie, pour les chauffeurs de bus ! Après une dure journée de labeur et de stress, le soir, en rentrant chez eux et en connectant au secteur les 128 bits de leur Dreamcast, ils pourront s'adonner à une passion bien loin de leur quotidien : la conduite d'un bus. Enfin, il ne faut pas vendre la moumoute du volant avant de l'avoir usée, il est encore trop tôt pour se dire qu'après Crazy Taxi, on nous prépare Lazy Bus.

Le Joker



DÉVELOPPEUR : FORTYFIVE

GENRE : SIMULATION DE BUS

SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAPON)

Rayman 2

REPORTAGE

Les amateurs de plate-forme s'ennuyaient un peu depuis la sortie de Sonic Adventure. Heureusement, grâce à Ubi Soft, les possesseurs de Dreamcast pourront bientôt s'essayer à l'univers de Rayman 2. D'une excellente version Nintendo 64, les programmeurs ont réussi à concevoir une véritable oeuvre d'art. Honnêtement, il suffit d'y jouer une fois pour comprendre que Sega va pouvoir bientôt se frotter les mains, car c'est typiquement le genre de jeu qui fait vendre des consoles. Dommage qu'il faille attendre le mois prochain pour tester cette petite merveille. Enfin, voilà qui vous obligera à acheter le numéro de mars de Dreamzone.

REPORTAGE

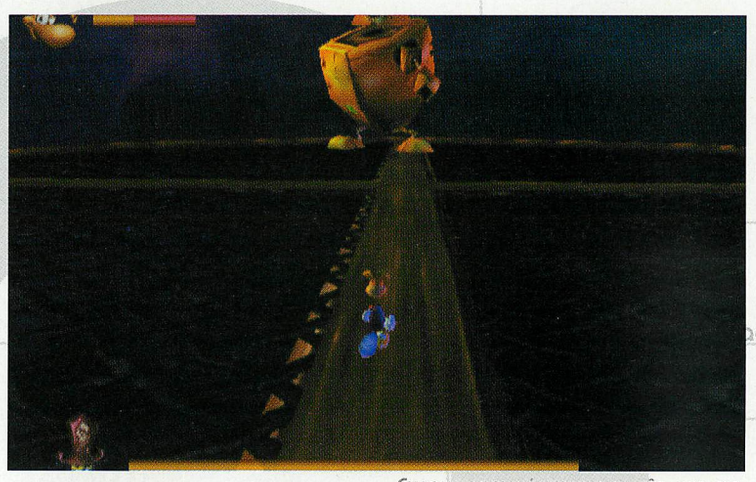
Si je ne m'abuse, notre brave Vincent se plaignait du dur métier de rédacteur en chef dans son reportage sur MDK 2. Aujourd'hui, pour éviter d'avoir droit aux mêmes reproches (vous savez, les fameuses "erreurs incessantes"!), j'ai décidé de rédiger moi-même ce reportage sur Rayman 2. L'occasion idéale, comme dirait Vincent, de s'évader un peu de cet asile de F... heu... de cette sympathique rédaction, pour aller tranquillement participer à la présentation de Rayman 2 par son équipe de développement au cours d'un somptueux déjeuner à bord d'une péniche. Loin de prendre l'eau, ce fameux Rayman 2 est excellent. Après avoir connu un grand succès sur PC et sur Nintendo 64, le voici qui débarque sur Dreamcast. Et c'est dans un cas comme celui-ci que l'on saisit tout l'intérêt d'avoir acheté la dernière console de Sega. Eh oui, que voulez-vous, sans vouloir être chauvin, ce sont des petits français qui sont derrière ce produit, et quand on voit le résultat, on ne peut s'empêcher de penser que les Japonais ne sont désormais plus seuls au monde. Bienvenue sur la planète Dreamcast !

De nuit, les plates-formes seront un peu plus difficiles à atteindre. A vos paddles !

Impossible n'est pas français

Difficile de lancer un nouveau jeu de plates-formes 3D après le démoniaque Sonic Adventure sur Dreamcast et le fantastique Donkey Kong 64 sur Nintendo 64. Pourtant, Ubi Soft peut se targuer d'avoir récemment connu un grand succès avec cette version 3D des aventures de Rayman sur PC et Nintendo 64. Pour la console de Sega, les programmeurs n'ont pas hésité à littéralement sortir les tripes de la console. Comprenez par là que seul Soul Calibur peut se targuer d'être aussi beau que Rayman 2. Les décors sont tout simplement magnifiques avec

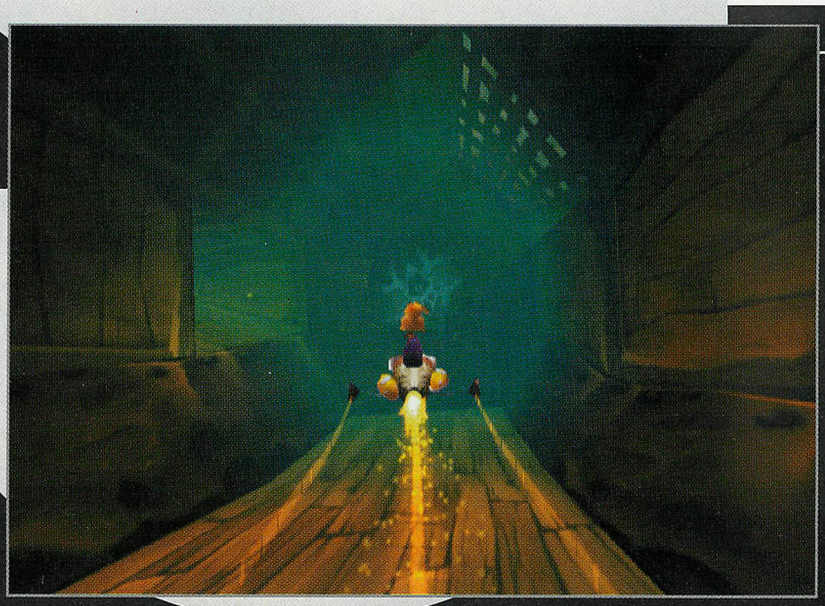
On retrouve bien évidemment la qualité graphique du premier Rayman... mais c'est en 3D !



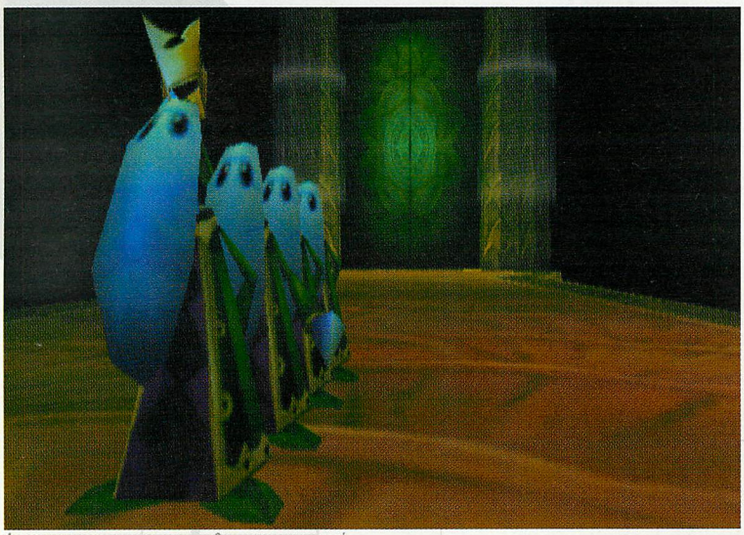
Chaque boss nécessite bien sûr une tactique appropriée. Il va falloir se creuser un peu les méninges.

Les Mini-Epreuves

Ceux qui avaient "tâté" des phases de shoot du premier volet sauront apprécier à sa juste valeur l'extrême diversité de ce Rayman 2. En effet, vous aurez intérêt à apprendre le ski nautique à vitesse grand V si vous voulez avoir une chance de sortir vivant des marécages. Ce n'est pas tout puisqu'il vous faudra apprendre à dompter une moto volante des plus capricieuses au cours de plusieurs niveaux particulièrement ardus. Ce n'est pas tout puisque les programmeurs ont aussi pensé à faire transpirer notre brave Rayman lors d'une chevauchée fantastique de prune sur lit de lave, ainsi qu'à l'occasion d'une poursuite mémorable avec un monstre énorme.



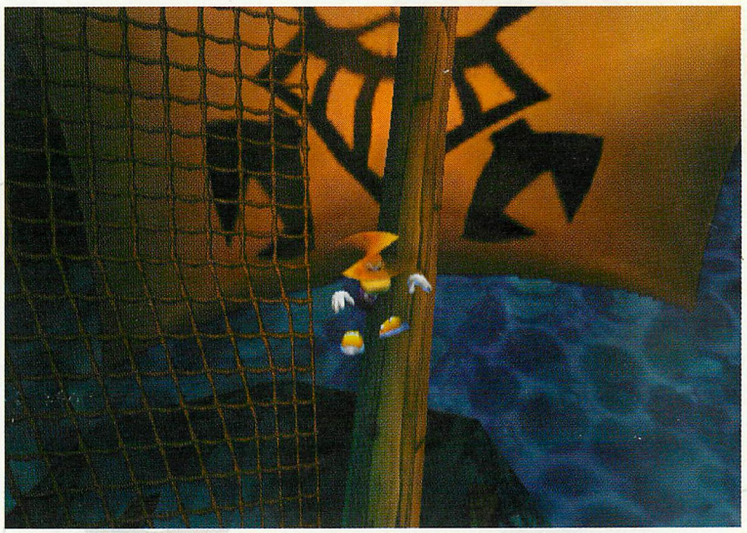
nombres d'effets visuels (lumière, transaparence...) et une richesse de détails à faire pâlir de jalousie tous les Sonic du monde. Bon, soit, un monde coloré ne fait un bon jeu. Mais la qualité de Rayman 2 ne s'arrête pas uniquement à son extrême beauté. Ainsi, l'animation peut, elle-aussi, se targuer de figurer parmi les meilleures jamais vues sur console. Les bugs d'affichage sont peu nombreux (en comparaison d'un Sonic Adventure) et l'ensemble s'avère d'une fluidité confondante, ce qui n'est pas un mal pour un jeu en 3D. Si Rayman 2 s'avère plutôt difficile d'une manière générale (bien plus que sur Nintendo 64), la jouabilité n'en est pas pour autant mise en défaut. Bon, bien sûr, on a toujours un peu de mal à gérer les angles de caméra, mais c'est un défaut propre aux jeux du même type. Les programmeurs m'ont, par ailleurs, assuré que la Dreamcast était une machine facile à programmer. Voilà qui devrait rassurer les lecteurs les plus inquiets quant à l'avenir de leur machine. D'autant qu'Ubi Soft prévoit déjà de nouveaux jeux pour la Dreamcast (dont un projet top-secret concernant toujours Rayman). Mais les prouesses technologiques effectuées sur Rayman 2 ne s'arrêtent pas là puisque le son (musique et bruitages) sera en Dolby Surround. De quoi donner l'envie d'investir dans une bonne installation (écran géant et ampli). Pour ce qui est du scénario, il décrit un Rayman emprisonné par une bande de pirates des plus singulière. Après son évasion, il lui faudra trouver un moyen de libérer Globox et d'éliminer les méchants de service.



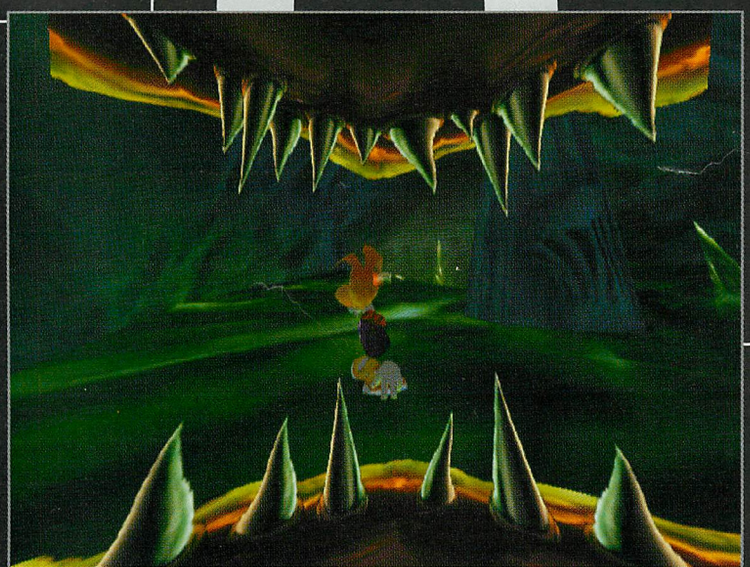
LES TEXTES SERONT BIEN SÛR TRADUITS INTÉGRALEMENT EN FRANÇAIS, PAS DE SOUCIS !

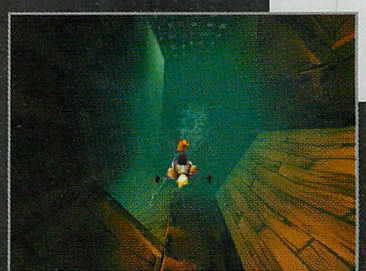
EH OUI, IL FAUDRA ESCALADER CES DEUX PAROIS POUR PROGRESSER DANS CE NIVEAU !

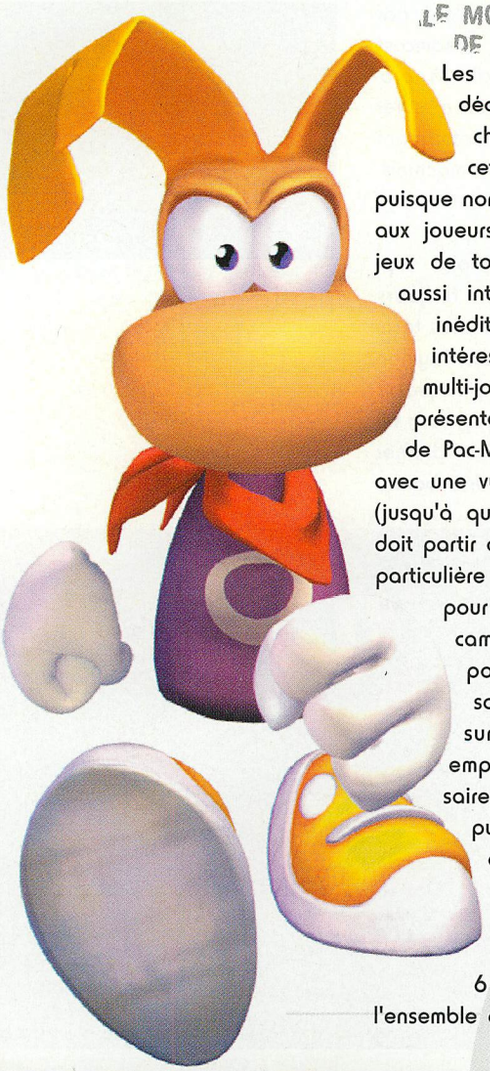
LES PASSAGES SOUS L'EAU SONT TOUJOURS UN PEU PROBLÉMATIQUES, MAIS CECI EST EN GRANDE PARTIE DÛ À LA 3D.



RAYMAN A CONSERVÉ SON ÉTONNANTE CAPACITÉ DE VOLER GRÂCE À SES CHEVEUX. ET CROYEZ-MOI, VOUS EN AUREZ BIEN BESOIN !







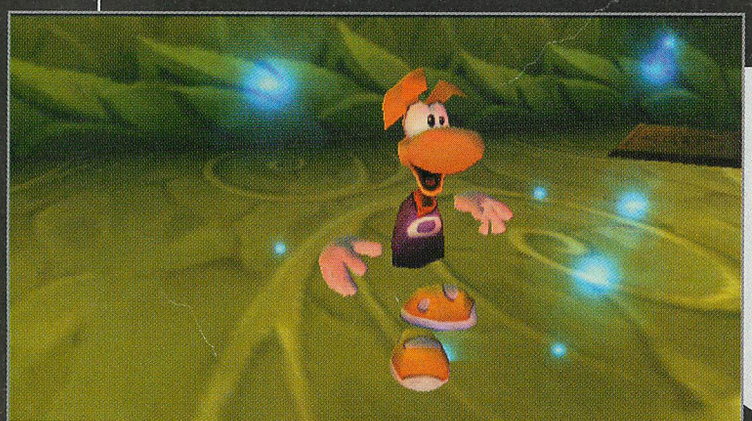
LE MONSIEUR PLUS DE LA DREAMCAST

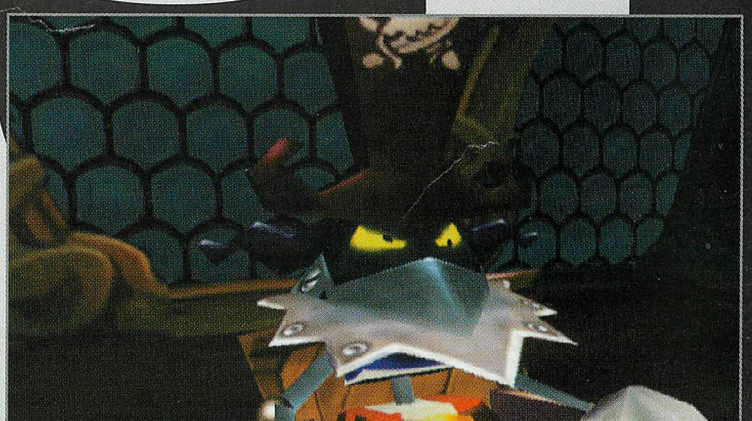
Les programmeurs n'ont décidément pas fait les choses à moitié pour cette version Dreamcast puisque non contents de proposer aux joueurs l'un des plus beaux jeux de tous les temps, ils ont aussi intégré plusieurs bonus inédits. Le premier, et le plus intéressant, c'est le mode multi-joueurs. Ce dernier se présente comme un croisement de Pac-Man et de Bomberman avec une vue de dessus. Chaque (jusqu'à quatre en même temps) doit partir chercher une substance particulière au centre de l'écran pour la ramener dans son camp et marquer des points. Plusieurs items sont bien sûr disposés sur le parcours pour empoisonner ses adversaires. Ce n'est pas tout puisque vous aurez accès au cours du jeu à un village Globox dans lesquels on vous lancera un défi : retrouver 6 prismes répartis sur l'ensemble des niveaux. Une mini-quête supplémentaire qui augmentera encore une durée de vie au demeurant fort longue. Enfin, vous pourrez admirer deux cinématiques supplémentaires. A noter que ces dernières sont fort nombreuses tout au long du jeu et qu'elles utilisent le moteur 3D du programme. Cela n'enlève rien à leur qualité visuelle (même si on peut se demander dans combien de temps on pourra trouver des séquences en images de synthèse sur

VOUS AUREZ SOUVENT LE DEVOIR DE LIBÉRER VOS AMIS PRISONNIERS D'HORRIBLES PIÈGES.

Un Univers De Cartoons

A la manière du premier Rayman, ces nouvelles aventures savent plonger le joueur en plein dessin animé. Le design est une fois de plus fantastique et on a rapidement plaisir à évoluer au sein de ce monde ultra-coloré. On retrouvera bien sûr Rayman et les joyeux Globox (avec les adorables mini-Globox), entourés de nombreux monstres et autres créatures étranges. Certaines d'entre elles vous seront bien utiles pour terminer correctement un niveau.



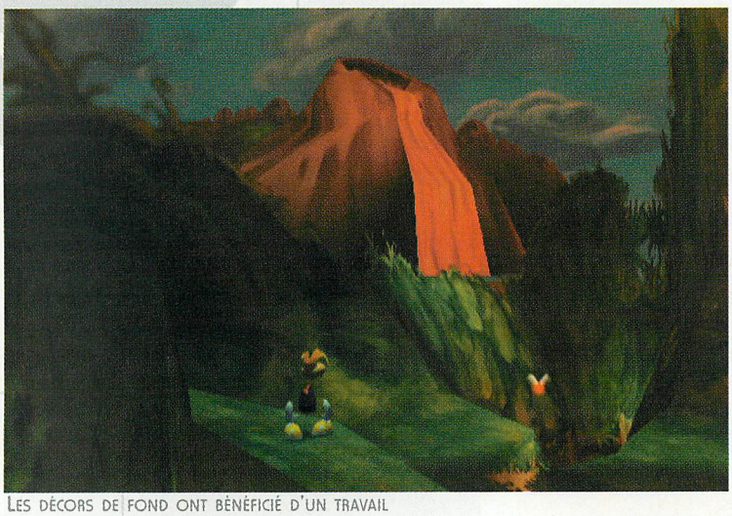


Dreamcast). J'espère que ce reportage vous aura permis de comprendre que Rayman 2 est une bombe qui fera certainement des dégâts lors de sa sortie en mars. Techniquement amélioré, pourvu de nouveaux effets et de bonus inédits, il peut déjà se vanter d'être le meilleur jeu jamais proposé par un éditeur européen.

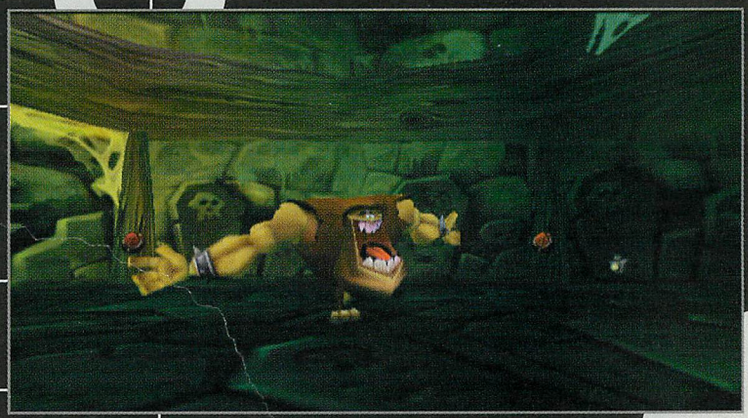
Neo Alex

Une Equipe Sympathique !

Pour en avoir fait la connaissance en personne, je peux vous dire que l'équipe de développement de Rayman 2 est composée de gens talentueux qui ont tout fait pour que cette version Dreamcast soit la plus proche de la perfection. Il convient de signaler que le développement de Rayman 2 a débuté en juin 99 et qu'il aura nécessité un peu plus de six mois de travail pour une vingtaine de personnes. Un record de vitesse en regard des nombreux retards de titres comme Shen Mue ou Resident Evil : Code Veronica.

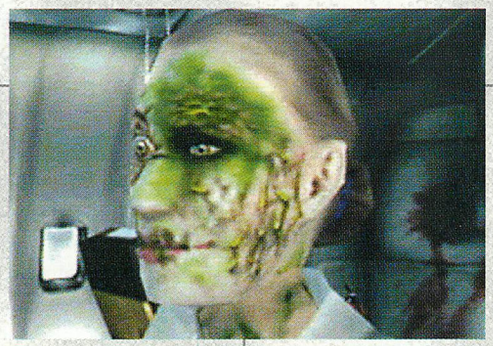


Les décors de fond ont bénéficié d'un travail plus soigné que sur Nintendo 64.



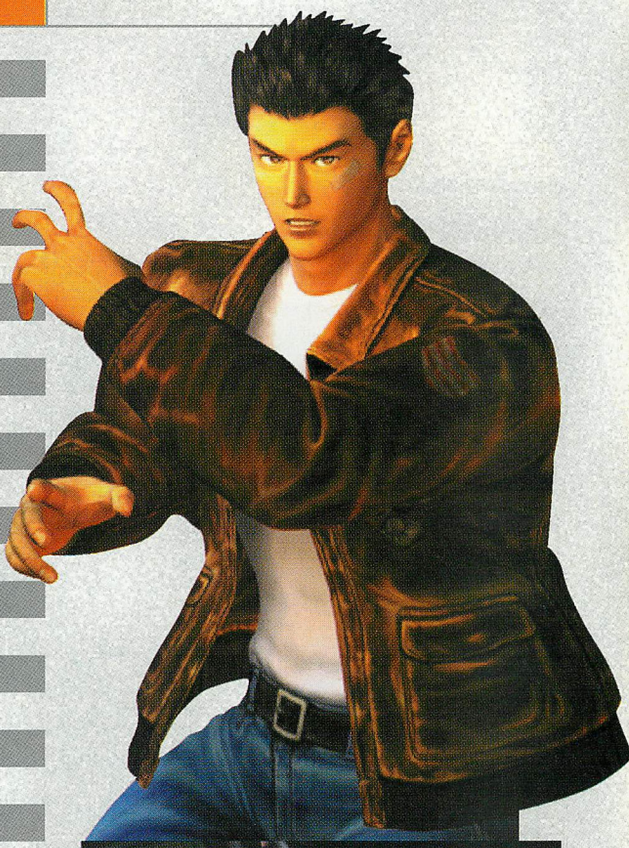
JEUX PREVUS

TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
4 Wheel Thunder	Kalisto	mars 00
Centipede	Hasbro Interactive	N.C.
Crazy Taxi	Sega	fév-00
Dragon's Blood	Treyarch	courant 2000
Evolution	Ubi Soft	début 2000
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	1er trimestre 2000
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	mars 00
MDK 2	Take 2	fév. 00
MS-R	Bizarre Creations	mars 00
N.B.A. 2K	Sega	fev. 00
Zombie Revenge	Sega	fév. 00
Project B.A.D	Sega	N.C.
Red Dog	Argonaut	mars 00
Roadsters'99	Titus	mars 00
Shadow Man	Acclaim	courant 2000
Silver	Infogrames	N.C.
Soul Reaver	Eidos	1er trimestre 2000
South Park Rally	Acclaim	jan-00
Stunt GP	Hasbro	mars 00
Supercross 2000	Acclaim	N.C.
Tee Off	Acclaim	fév. 00
V-Rally 2	Infogrames	N.C.

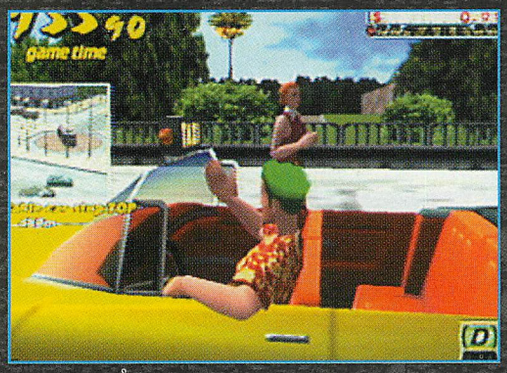


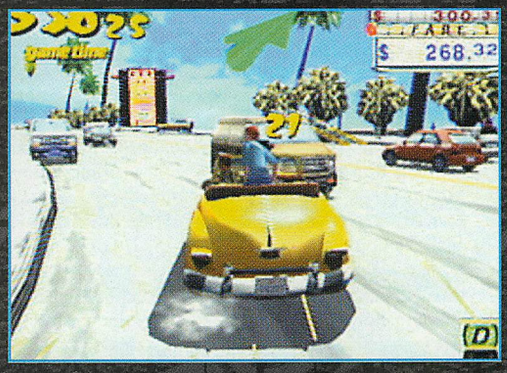
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	courant 2000
Alone in the Dark 4	Infogrames	fin 2000
Castlevania Resurrection	Konami	courant 2000
Baldur's Gate	Sega	courant 2000
Crazy Taxi	Sega	fév. 00
Crisis Zone	Namco	N.C.
Croc 2	Fox Interactive	fin 2000
D2	Sega	courant 2000
Draconus	Treyarch	mars 00
Hidden & Dangerous	Rockstar	N.C.
NHL 2K	Sega	fév. 00
Star Wars Racer	LucasArts	début 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Rayman 2	Ubi Soft	fév. 00
Rogue spear	Red Storm Entertainement	N.C.
Resident Evil : CodeVeronica	Capcom	fév. 00
San Francisco Rush 2049	Midway	sept. 00
Shenmue	Sega	courant 2000
Slave zero	Accolade	N.C.
Soul Reaver	Eidos	jan-00
Toy Story 2	Activision	fév. 00
Unreal : Special Edition	GT Interactive	N.C.
Zombie Revenge	Sega	jan. 00

TITRE (Jap)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Armada	Metropolis Digital	fin 99
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Chakan's Revenge	Sega	N.C.
SNK Vs Capcom	Capcom	N.C.
Crazy Taxi	Sega	fév. 00
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	fév. 00
Chakan's Revenge	Sega	N.C.
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	N.C.
Densha de Go 2	Taito	jan. 00
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Eternal Arcadia	Sega	N.C.
Fighting Vipers 2	Sega	N.C.
Hiryu No Ken Tetsuden	Culture Brain	courant 2000
Sega GT	Sega	fév. 00
Lost World : Jurassic Pak	Sega	N.C.
Mercurius Pretty	Nec Avenue	N.C.
My Tackman 2	Shouei System	courant 2000
New Horizon 2	Koei	N.C.
Panzer Front	ASCII	courant 2000
Rayman 2	Ubi Soft	N.C.
Rent a Hero N°1	Sega	courant 2000
Resident Evil : Code Veronica	Capcom	fév. 00
Romance of the Three Kingdom VI	Koei	N.C.
Roommania	Sega	jan-00
Sangokushi VI	Koei	N.C.
Super Runabout	Climax	fin 2000
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	N.C.
Rainbow Cotton	Success	janvier 2000
Spike Out	Sega	N.C.
Super GT (SCUD Race)	Sega	N.C.
Under Cover	Sega	Janvier 2000
Jet Set Radio	Sega	1er trimestre 2000
Ready 2 Rumble	Midway	janvier 2000
MS-R	Bizarre Creations	1er trimestre 2000
Dance Dance Revolution	Konami	février 2000
Ring	Asmik	N.C.
Dynamite Baseball	Sega	N.C.
Dark Eyes	Nextech	N.C.
Phantasy Star Online	Sega	courant 2000
Grandia 2	Games Arts	courant 2000
Sakura Wars	Sega	courant 2000



WORK IN PROGRESS





crazy taxi

Avouez-le, vous l'attendiez avec impatience ce nouveau jeu de caisses made in Sega ? Simple adaptation de la borne d'arcade ou version entièrement remaniée, il s'agissait avant tout de proposer un titre supérieur à Speed Devils ou Hydro Thunder. Le pari semble réussi, et pourtant... Encore sous le choc d'un Sega Rally 2 exécrable (surtout en version européenne !), j'attendais fébrilement ce Crazy Taxi au style indéniablement fun. Aujourd'hui, j'en viens pourtant à espérer que Sega améliore un peu sa politique concernant les conversions d'arcade.

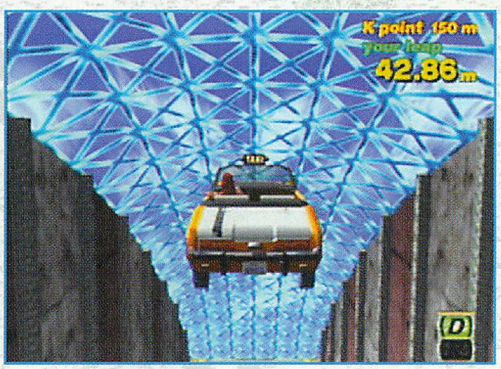
La vue aérienne peut paraître légèrement inutile !

Plus vous déposez rapidement votre client, plus vous gagnerez de temps supplémentaire.

Développeur : Sega
Editeur : Sega
Genre : course automobile/ action
Sortie prévue : février 99

Le fun ! C'est certainement la qualité première de cet excellent Crazy Taxi. Difficile de commencer un texte traitant de cette petite bombe sans aborder ce point essentiel lié au thème même choisi par les programmeurs de Sega lors de sa réalisation. Ainsi, vous vous retrouverez aux commandes d'un taxi largué en pleine ville, avec pour seul et unique but de transporter un maximum de client d'un point à un autre pour faire fortune. Pour cela, ne craignez pas d'abîmer votre bolide puisque ce dernier est indestructible (c'est d'ailleurs dommage, car une gestion des collisions à la Driver aurait apporté un peu de piment à l'ensemble) et que pratiquement aucun obstacle ne peut lui résister. Mais ne pensez surtout pas qu'il suffise de jouer les bulldozers pour gagner à coup sûr ! En effet, chaque dépassement de qualité vous vaudra une prime, alors que chaque choc égrènera un peu plus

Une bien belle acrobatie qui risque toutefois d'érafler légèrement la peinture de mon bolide !

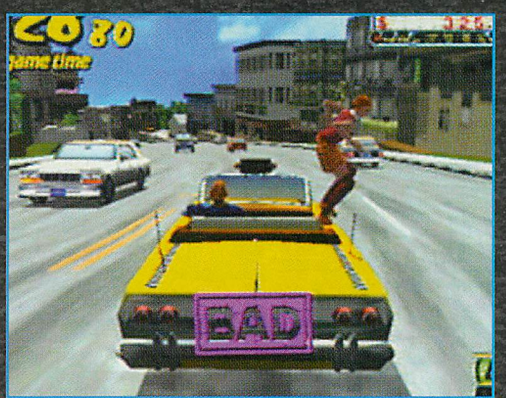


BORN TO BE WILD

Le seul mode de jeu réellement novateur de Crazy Taxi est le Crazy Box dans lequel vous aurez à accomplir un certain nombre de petites épreuves à la difficulté croissante. Ainsi, il vous faudra tenter votre chance pour un envol majestueux sur une rampe de saut à ski, battre des records de transport de clients, franchir un ensemble de canyons à l'aide de rampes, retrouver un drapeau caché... de quoi occuper les professionnels qui auront terminé les deux villes proposées dans les modes Arcade et Original (ce qui ne demande pas plus de quelques heures). Une bonne initiative de la part des programmeurs qui permet de rehausser la durée de vie assez courte de Crazy taxi.

votre capital temps. Petit avantage par rapport à l'arcade où vous ne pouviez que faire un sans faute pour espérer découvrir la ville dans son intégralité, il vous sera ici possible de choisir votre temps de jeu (de 3 à 10 mn). Toujours dans les petits plus ajoutés spécialement pour cette conversion Dreamcast, un mode Crazy Box proposant différentes petites missions. Mais le meilleur réside incontestablement dans l'intégration d'une nouvelle ville (celle du mode Original) qui vous permettra de visiter les tunnels du métro ou de

POUR UN PEU, J'AURAIS PRESQUE L'IMPRESSION D'ÊTRE BRUCE WILLIS DANS L'AVANT-DERNIER FILM DE LUC BESSON.



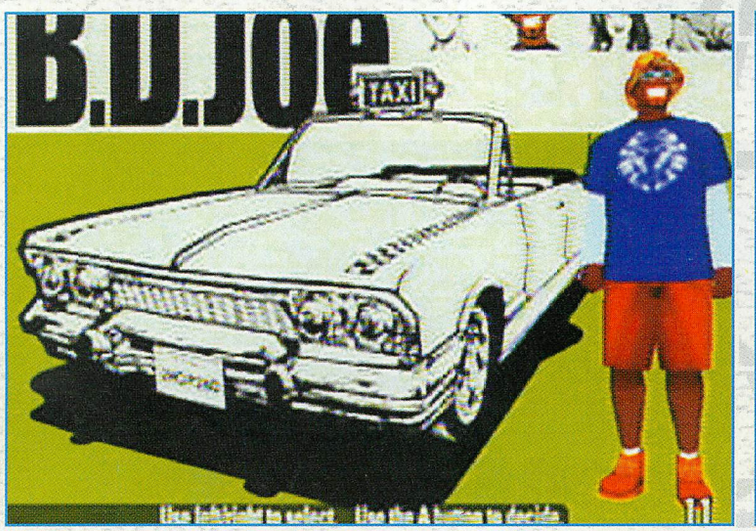
CETTE CLIENTE MÉCONTENTE SAUTE DE VOTRE TAXI EN POUSSANT UN SOUPIR DE SOULAGEMENT (ÇA FAIT DU BIEN D'ÊTRE EN VIE !)

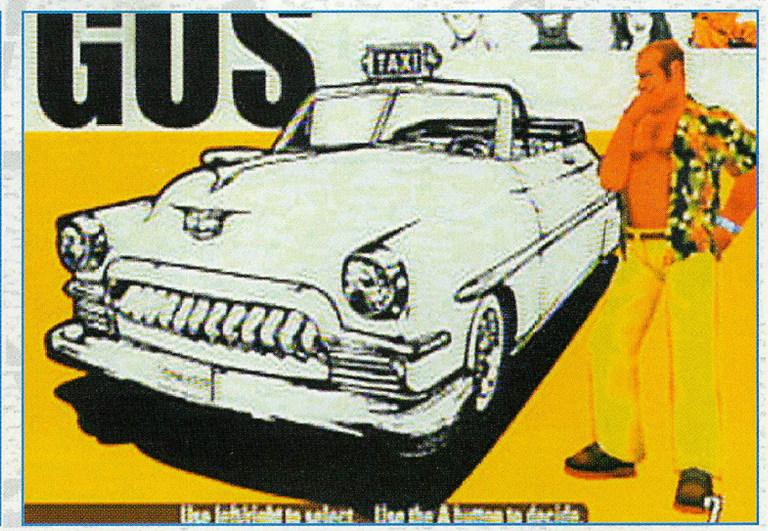
J'ADORE FRIMER AVEC AVEC MA SUBLIME FORD MUSTANG !.

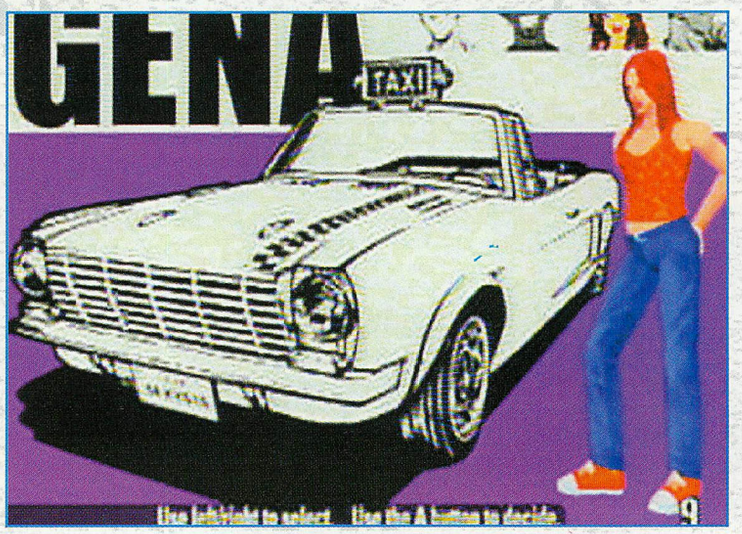
WORK IN PROGRESS

Bienvenue dans les rues de San Francisco (mais où est donc Karl Malden ?)

faire un tour au dessus des nuages. Ces options supplémentaires ne sont pas de trop pour augmenter la durée de vie d'un jeu extrêmement court qui ne demandera que deux petites heures d'acharnement aux pros du paddle. C'est le plus gros défaut de Crazy Taxi. Bien que techniquement supérieur à un Sega Rally 2, il n'en possède pas la richesse. Crazy s'avère des plus limités avec son concept répétitif et ces deux malheureuses villes. L'ajout de vraies missions (un peu comme dans Driver) aurait pu se révéler salutaire. Sans compter qu'il n'est pas possible de jouer à deux, ce qui a pour effet d'en diminuer le fun. Pourtant, on ne peut faire aucun reproche technique au jeu qui s'avère sublime avec ses décors riches en détails et sa 3D parfaitement maîtrisée. Les rues sont vivantes et on se retrouve rapidement plongé au coeur de l'action. De même, l'ani-





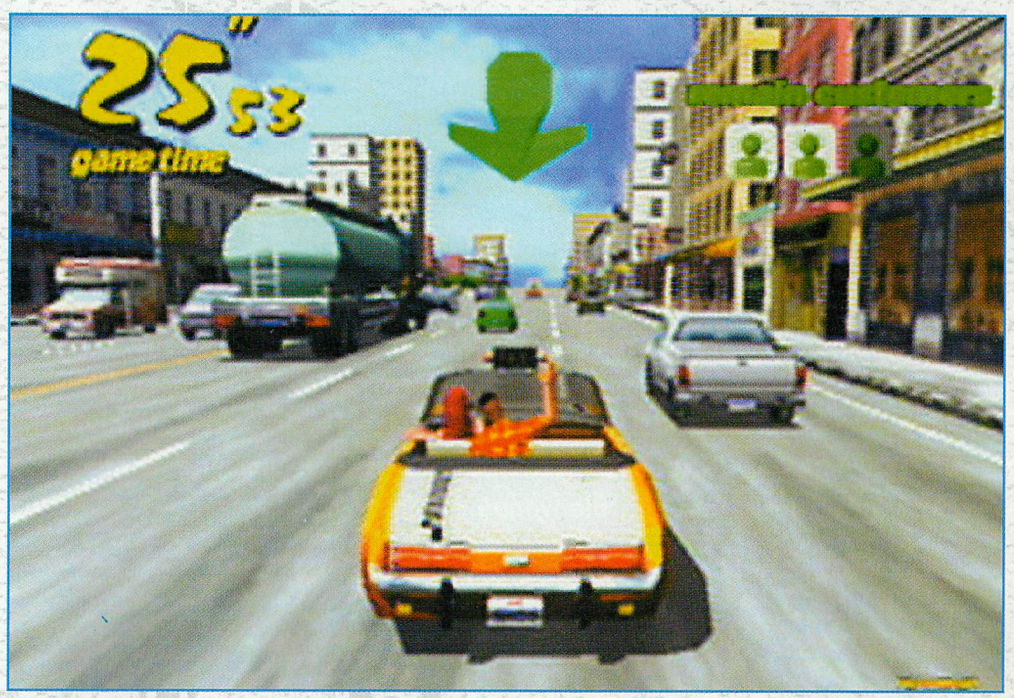


Taxi Driver

Comme n'importe quel jeu de combat, Crazy Taxi propose plusieurs personnages aux caractéristiques différentes (enfin, ils ont surtout une voiture différente !). Ces derniers ont chacun leur style et ne laisseront personne indifférent. B.D Joe est un spécialiste du rap, Axel aurait pu jouer dans Point Break 2, Gena est la seule représentante féminine de Crazy Taxi et Gus apparaît comme le vétéran du bitume. Il ne vous restera donc plus qu'à faire un choix judicieux avant de vous attaquer à de malheureux clients.

WELCOME TO THE NEO CITY

Les programmeurs de Sega ont répondu aux attentes des possesseurs de Dreamcast en intégrant une ville supplémentaire dans le mode Original. Vous pourrez, comme dans le mode Arcade, choisir entre plusieurs durées pour doser la difficulté et explorer au mieux l'immensité urbaine. Sur la version Beta envoyée gracieusement par Sega France, de nombreux problèmes techniques (clipping, collisions hasardeuses et ralentissements) étaient encore présents pour juger correctement de la qualité de l'ensemble.

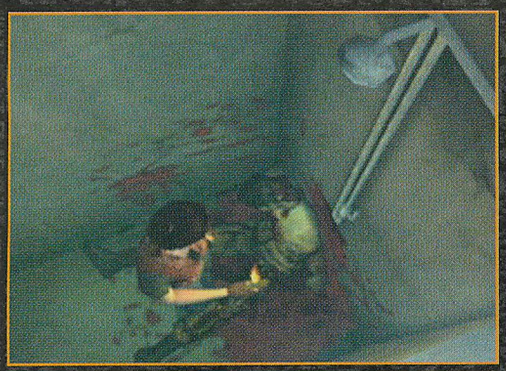


mation est rapide et relativement fluide. De quoi éprouver de bonnes sensations lors de certaines courses. Malheureusement, cela n'empêche pas l'ensemble de se révéler répétitif à la longue. Cette critique s'appliquant d'ailleurs à une bande-son incapable de proposer autre chose que trois chansons tirées du répertoire d'Offspring, un groupe de punk-rock assez célèbre. Inutile de dire que certains éléments pourraient se voir complètement remaniés lors de la version finale de Crazy Taxi. Pour l'heure, si ce bon jeu est d'ores et déjà un hit pour la Dreamcast, il n'en demeure pas moins inférieur à ces concurrents directs (Driver sur PlayStation et Midtown Madness sur PC) sur le plan de l'intérêt. Eh oui, voilà ce qui arrive lorsque l'on se retrouve face à une simple déclinaison de Harley Davidson !

Neo Alex

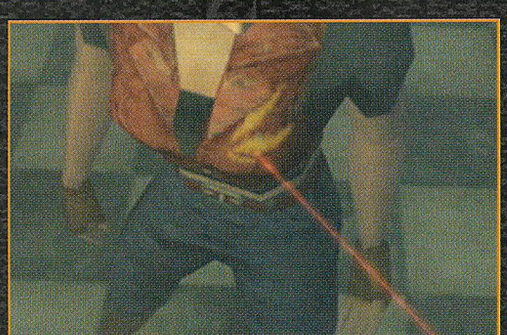
ALORS MA COCOTTE, OÙ EST-CE QUE JE TE JETTE ?

WORK IN PROGRESS

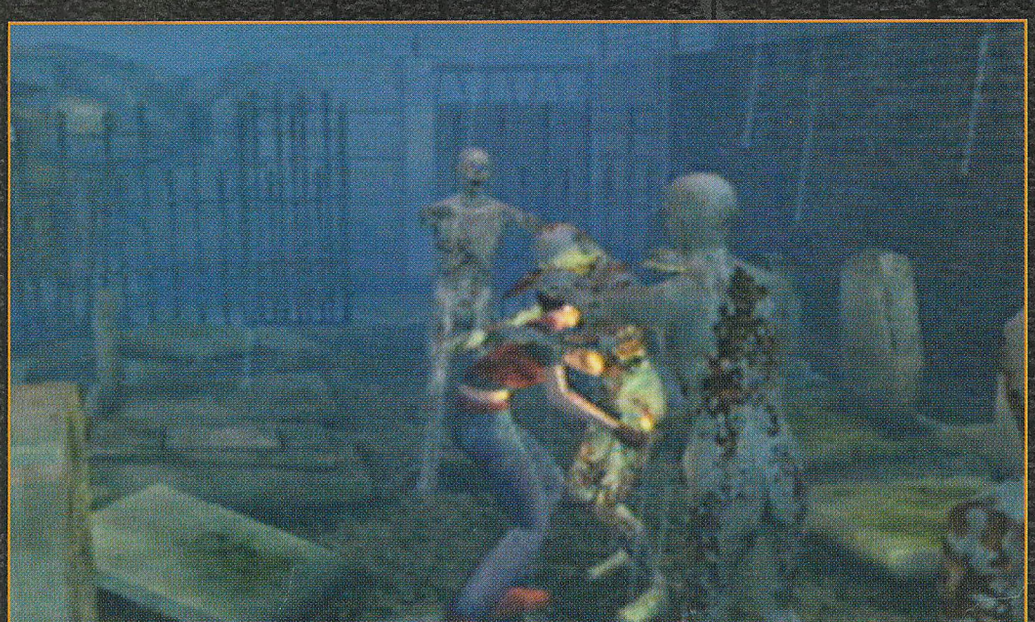


Code : Veronica

Ca y est, on y a joué ! Le test du GD-ROM de démo de Code Veronica fût l'un des moments forts de ce numéro de Dreamzone. Cette nouvelle génération du titre de Capcom apporte enfin la preuve de son existence et laisse le titre d'Arlésienne de la Dreamcast à MSR. Le verdict : exceptionnel ! J'espère que vous avez le coeur bien accroché car je vous emmène au centre de l'angoisse et de la terreur... Bienvenue en Enfer !



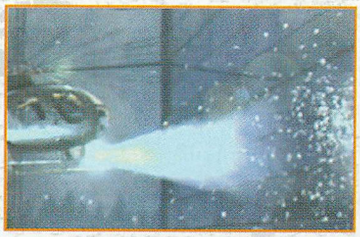
UN POINT DE VUE PLUTÔT INTÉRESSANT.



DU CALME, NE POUSSEZ PAS, IL Y AURA DES BISOUX POUR TOUT LE MONDE !.

DÉVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM (JAPON)
GENRE : AVENTURE HORRIFIQUE
SORTIE PRÉVUE : FIN FÉVRIER (JAPON)

On peut dire que j'en ai fait des envieux ! Eh oui, j'ai pu enfin jouer à la démo de Code Veronica fournie dans la boîte de Resident Evil 2 Value Plus testé amoureusement par notre El Tuco national dans ce numéro. Pour ceux qui vont découvrir la saga des Resident avec la Dreamcast, je rappelle brièvement le scénario. Vous incarnez Claire Redfield, héroïne de Resident Evil 2, à la recherche de son frère, Chris, protagoniste du premier opus. Tous deux ont dû faire face aux zombies et autres horreurs génétiques crées par la société Umbrella à cause d'expériences menées sur un virus nommé G-Virus. Dans une intro superbe en images de synthèse, vous voyez Claire poursuivie par des hommes qui semblent être des membres de cette société. Elle finit par être capturée et le jeu commence lorsqu'elle reprend conscience dans une cellule. Sachez que dans cette démo, il n'était possible de ne jouer qu'avec Claire ; mais dans la version finale, vous pourrez aussi jouer avec Chris. Attardons-nous un instant sur la qualité des scènes cinématographiques. C'est tout simplement fabuleux et mis à part Shen Mue, c'est le plus beau jeu d'aventures sur Dreamcast jamais vu à ce jour. Je tiens d'ailleurs à préciser que bien que les scènes cinématographiques soient en images de synthèse, elles s'intègrent parfaitement dans le jeu et ne ralentissent en rien l'action. Mais, ce qui est génial, c'est que lorsqu'elles s'arrêtent et que vous recommencez à jouer, la différence n'est pas flagrante. C'est sans doute la première fois que les graphismes d'un jeu rivalisent avec des scènes cinématographiques ; c'est du très haut niveau, comme seule la Dreamcast pouvait nous en offrir. Par contre, pour ceux qui connaissent la saga, il y a une innovation de taille. En effet, le jeu se déroule souvent en extérieur, ce que ne proposaient pas

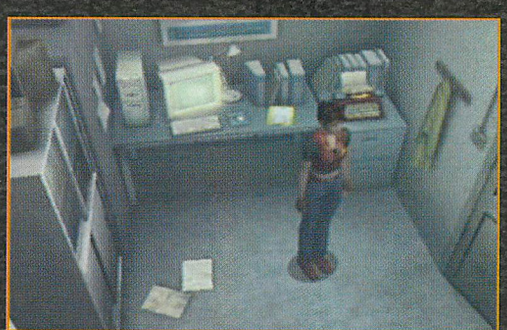


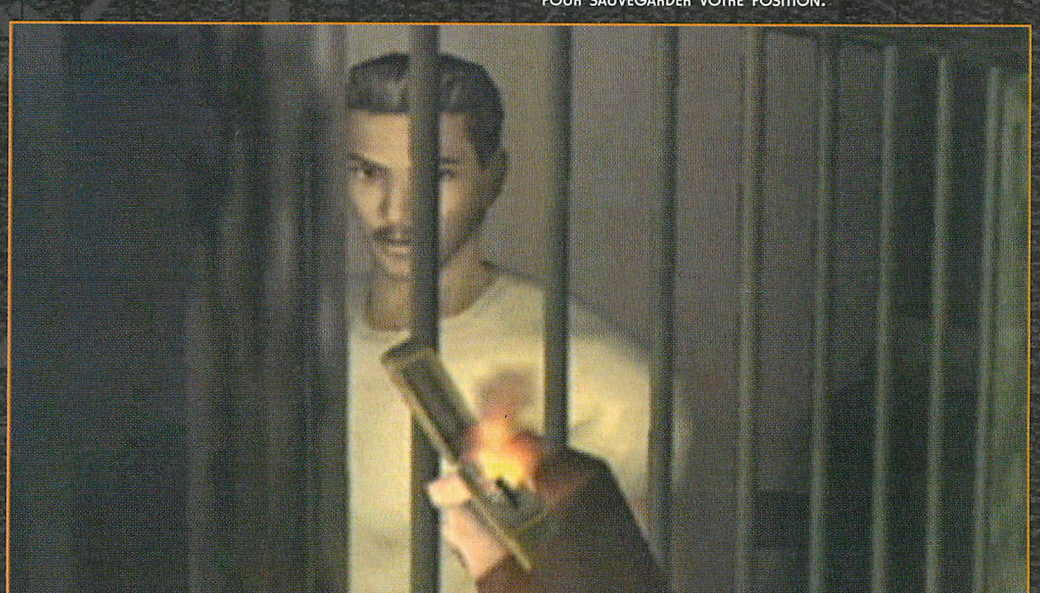
UNE INTRO MAGNIFIQUE !

Contrairement aux intros des précédents épisodes, celle-ci ne vous montre aucune image de monstres ou de zombies. Seul un court texte y fait référence. Vous voyez donc Claire poursuivie par des mercenaires et par un hélicoptère. Cernée par des soldats, elle s'esquive en tirant dans une bonbonne de gaz. Néanmoins, cela ne l'empêche pas d'être capturée. Elle est alors transférée sur une île, dans une cellule. Durant le transport, un garde l'assomme. Lorsqu'elle se réveille, elle entend des cris et des détonations. Le jeu commence à ce moment précis. La qualité de cette scène est magnifique, comme toutes les cinématiques du jeu ! Certaines utiliseront le moteur du soft, mais vu la qualité des graphismes, elles soutiennent la comparaison.

Y A-T-IL UN BON DERMATO DANS LES PARAGES ?

(Resident 1 avec son manoir et Resident 2 et 3 dans la ville de Racoon) les précédents épisodes. D'autres innovations sont aussi très intéressantes. Tout d'abord, vous aurez la possibilité de manier deux armes en même temps, sauf si leur taille est trop imposante ; impossible donc d'utiliser deux bazookas simultanément. Il n'empêche que Claire, quand elle est équipée de ses deux pistolets mitrailleurs, possède de la conversation ! Lorsque le jeu débute, je me retrouve donc dans la cellule. Parvenant à m'en extraire grâce à un vigile blessé, je sors de la pièce tandis que mon sauveur y reste pour se reposer. Arrivant dans un cimetière, il semble que je doive le traverser pour atteindre le centre-ville. Survient alors une autre cinématique époustouflante qui me montre mes ennemis de toujours, les zombies, qui sortent de leurs tombeaux. Rebroussant chemin, je retourne dans la pièce précédente pour chercher une arme. Surprise, le vigile s'est endormi. Par cette


VOUS DEVREZ TOUJOURS VOUS SERVIR DES MACHINES À ÉCRIRE POUR SAUVEGARDER VOTRE POSITION.

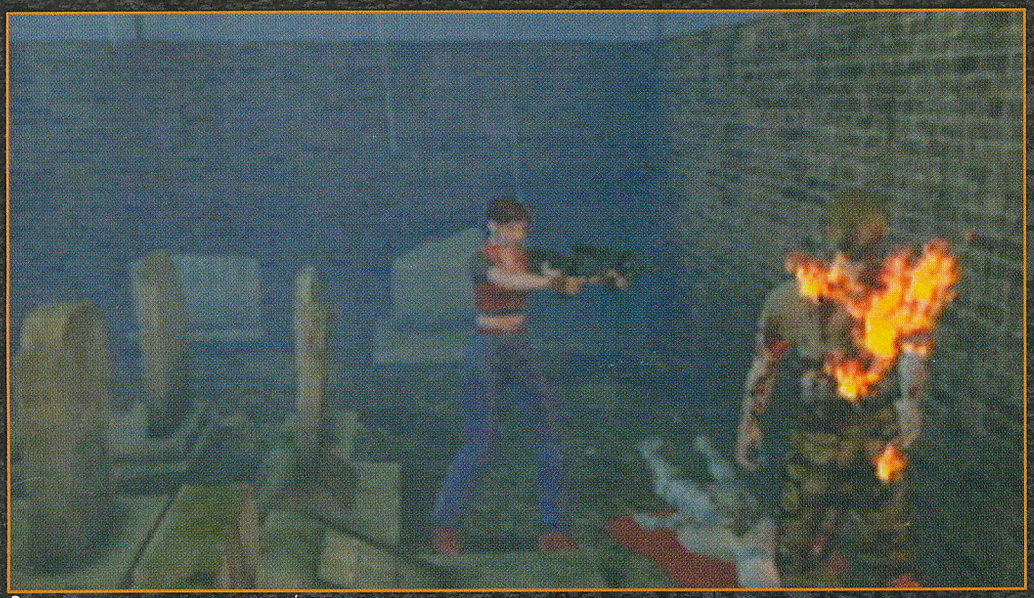

VOICI LA PREMIÈRE PERSONNE QUE VOUS RENCONTREREZ : VOTRE GEÔLIER.. ADMIREZ AU PASSAGE LA GESTION DE LA LUMIÈRE.

WORK IN PROGRESS

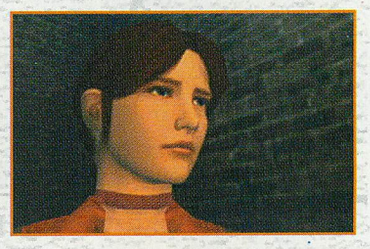
UNE OPTION SYMPATHIQUE : ÉCOUTER LES MUSIQUES DES DIVERS RESIDENT EVIL.

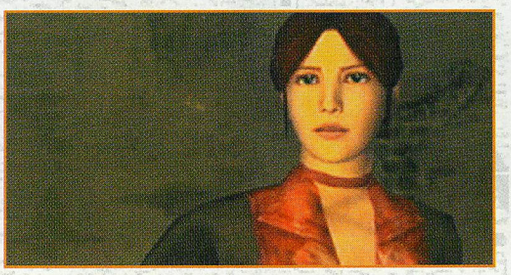
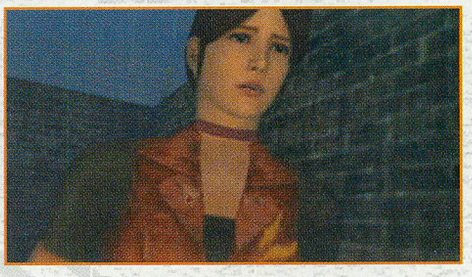
anecdote, comprenez que souvent, une pièce que vous aurez visitée auparavant aura pu connaître quelques changements. C'est quasiment du temps réel ! N'ayant pas d'autre choix, je retourne dans le cimetière et j'esquive les morbacs. J'arrive dans une cour et là, je trouve un flingue. Tout de suite, je me sens mieux. Plus loin dans le jeu, je rentre dans une demeure où je me fais agresser par une cohorte de zombies dans une salle à manger qui a connu des jours meilleurs. Tout cela pour vous dire que la réalisation est fabuleuse ! Les effets de lumière se modifient sans cesse selon la luminosité de l'endroit dans lequel vous vous trouvez et surtout l'ambiance est géniale , digne d'une Nuit des Morts-Vivants ou d'un Zombie, deux films qui sont des chefs-d'œuvre du genre ! Vous aurez peur, et plus d'une fois ! L'inventaire reste dans la veine des précédents épisodes et il est toujours aussi simple à utiliser. La maniabilité est prodigieuse, même si le système d'esquive présent dans Resident 3 brille par son absence. Mais, lorsque vous abattez un ennemi et qu'un autre surgit dans votre dos, il vous suffit d'appuyer sur le bouton qui vous fait redresser votre arme et Claire se retournera automatiquement pour lui faire face. C'est du tout bon ! Cependant, les énigmes sont toujours un peu farfelues et se rapprochent par là de celles du deuxième opus, comme celles des statues à déplacer dans un commissariat afin de récupérer une pierre précieuse. Néanmoins, elles ne sont guère insurmontables, rassurez-vous. Quant aux ennemis, ils sont toujours aussi variés et les divers zombies, monstres ou daubermans vous donneront du fil à retordre. Toutefois, quand vous grimpez ou descendez un escalier ou que vous entrez ou sortez d'une demeure, ils ne vous suivent pas. Etant donné que cette démo ne dure qu'une heure, le scénario ne dévoile pas grand chose, mais croyez-moi, Code Veronica s'annonce comme l'un des trois meilleurs jeux Dreamcast et dans le cœur de tous les membres de la rédac, il devient le jeu le plus attendu.

Seba



RECETTE DU JOUR : LE ZOMBIE FLAMBÉ FARCI AUX PRUNEAUX.



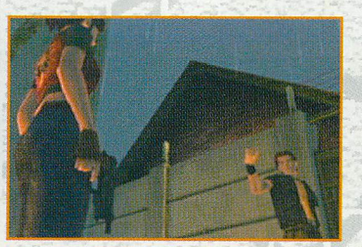



CLAIRE, MON AMOUR...

Capcom a vraiment effectué un excellent travail sur la modélisation des personnages. Le visage de Claire est doté de multiples expressions qui vont de la surprise à la peur en passant par la détermination ou à l'angoisse, selon la situation dans laquelle elle se trouve. Le reste de son corps est lui aussi admirablement constitué. Claire n'a rien à envier à une certaine L. Croft ; non, elle devient même le personnage féminin le plus réussi de l'histoire du jeu vidéo. Les autres personnages ne sont pas en reste et sont tout aussi réussis. Néanmoins, les développeurs ont visiblement repris à leur compte le crédo des créateurs de Tomb Raider : « quitte à jouer plusieurs heures avec un héros, autant que ce dernier soit agréable à regarder ». Mission accomplie, et avec brio !

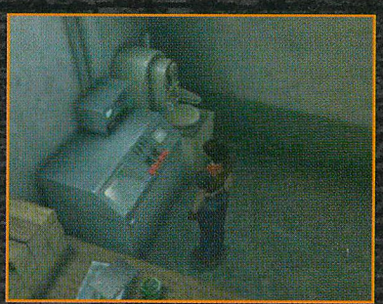
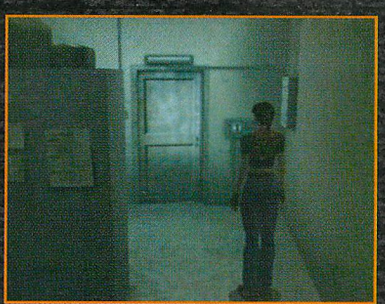
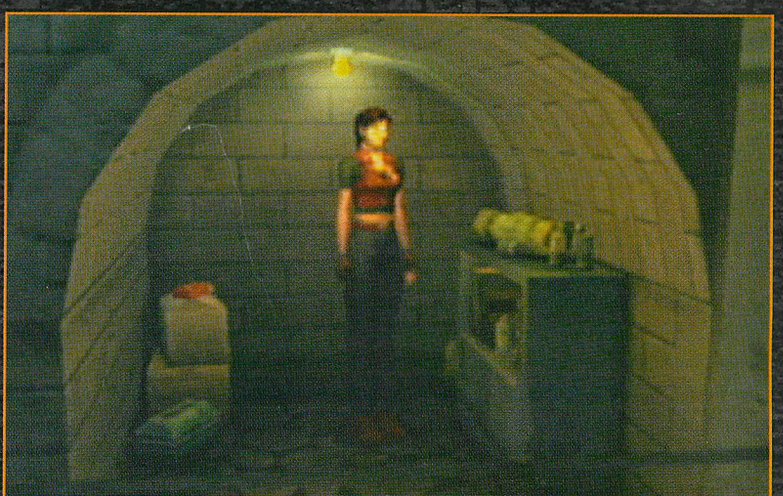
DEHORS, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER...

La principale innovation de ce Resident Evil, c'est de pouvoir se déplacer pendant une bonne partie de la démo en extérieur. En effet, même si le début du jeu vous plaçait en plein centre ville de Racoon City avant de vous cloisonner à l'intérieur d'un commissariat ou d'un laboratoire souterrain, Code Veronica vous propose de passer un bon bout de temps en dehors des bâtiments. Que ce soit sur une passerelle surplombant un précipice ou dans une ruelle sombre menant à un bâtiment plongé dans l'obscurité, on se sent seul au monde et dans cette île à la superficie immense, le danger peut surgir de n'importe où.



STEVE, AMI OU ENNEMI ?

Dès les premières minutes de jeu, Claire rencontre un jeune homme nommé Steve dans des conditions assez apocalyptiques. Ce dernier, persuadé d'avoir affaire à un zombie, tire sur Claire. Celle-ci, grâce à son pistolet, réussit à le désarmer. A la manière d'une Ada Wong sans Resident 2, on retrouvera Steve à divers moments de la partie. On ne connaît absolument rien sur lui, excepté qu'il cherche à fuir l'île par tous les moyens. Par contre, le nom des Redfield ne lui est pas inconnu et quand Claire le rencontre pour la deuxième fois, il collecte des informations sur Chris. Ami ou ennemi, seul l'avenir nous le dira...

LA DÉMO REGORGE D'ENDROITS BIEN CACHÉS DE CE TYPE ; ICI, VOUS TROUVEREZ UN SPRAY ET DES CARTOUCHES DE PISTOLET.

WORK IN PROGRESS

4 Wheel Thunder

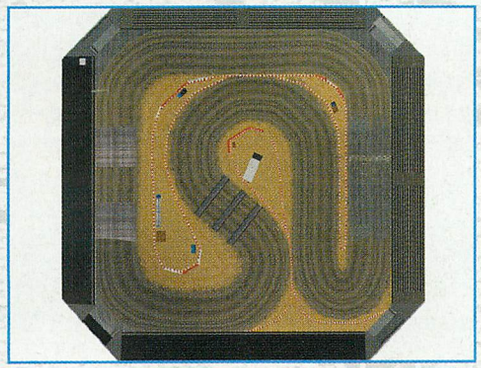
Une fois n'est pas coutume, l'attente sur Dreamcast est devenue une notion que tous les possesseurs de la console devraient travailler avec attention. Les jeux de courses déjà sortis semblent avoir tellement déçu que toute annonce d'une autre adaptation réveille les amateurs de vitesse derrière un volant. 4 Wheel Thunder fait partie des titres qui sont très attendus, mettant notre patience à rude épreuve. Rassurez-vous ! Nous sommes dans la dernière ligne droite avant le test. Et ce petit work in progress devrait vous permettre de satisfaire au moins votre curiosité.

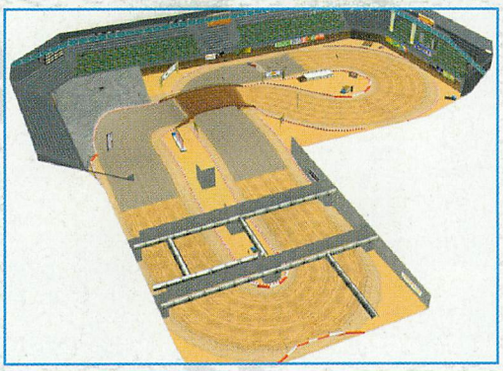
A part notre ami Seba qui s'est demandé pourquoi on repassait l'Homme qui tombe à pic avec Lee Majors dans la salle de tests, vous aurez compris que nous avons pu faire tourner une version terminée à 80 % de 4 Wheel Thunder. Même si nous ne pouvons juger de rien avant d'avoir la version définitive il n'en demeure pas moins que cette petite démonstration jouable a été riche en enseignements. Arcade semble avoir été le leitmotiv des développeurs et les modes en cascade sont une aubaine pour diversifier son plaisir. Il y a douze courses qui vous emmènent à travers plus de six endroits différents dans le monde. Extérieure ou intérieure les compétitions se révèlent des plus diversifiées. Le brouillard, la pluie, la neige et la nuit viendront quelque peu compliquer votre tâche. Au niveau des véhicules on n'a pas escamoté les modèles disponibles, cela va du Monster Truck au buggy en passant par les jeeps. La modélisation de chacun d'eux a bénéficié des meilleures innovations techniques et représente un atout certain pour un éventuel succès. La cus-

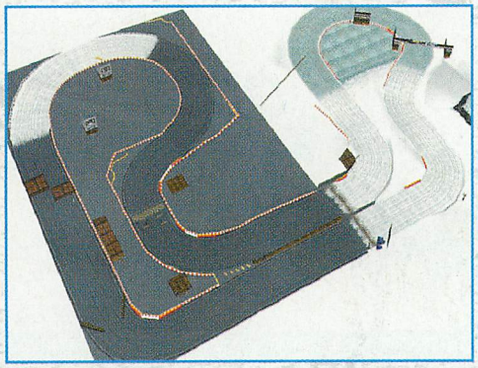
UNE LUMIÈRE DANS LE DÉSERT QUI EST DU PLUS BEL EFFET.

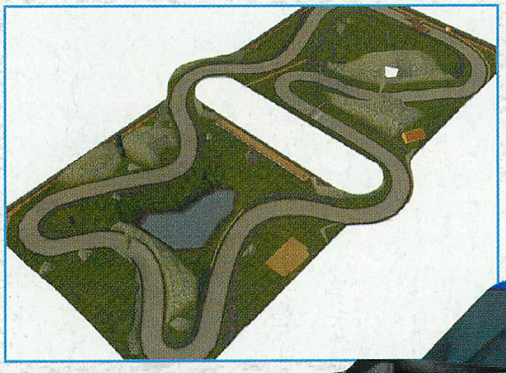
UN 4X4 QUE LEE MAJORS N'AURAIT PAS RENIÉ.

DEVELOPPEUR : KALISTO
EDITEUR : KALISTO
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
SORTIE PRÉVUE : MARS 2000









CIRCUITS COURTS

En plus du fait que ceux-ci sont localisés dans six endroits du globe, ils sont assez diversifiés et originaux pour ne pas être ennuyeux. Ils sont en parfaite adéquation avec les conditions météorologiques qui peuvent se manifester à tout moment. Leur conception est particulière et développe l'art du virage et de la longue courbe. Il vous faudra optimiser vos trajectoires au maximum pour réaliser des temps corrects et de surcroît battre vos adversaires directs.

L'OASIS N'EST PLUS LE HAVRE DE PAIX QUE NOUS CONNAISSIONS.

UNE AUTRE FAÇON PARTICULIÈRE DE VÉRIFIER DANS QUEL ÉTAT EST VOTRE CHASSIS.

tomisation fait aussi partie des joyeusetés qui vous autoriseront, moyennant finances, à améliorer leurs performances respectives. D'un point de vue graphique une gestion très appréciable des effets de lumière a été pensée dans ses moindres détails et s'intègre parfaitement avec les décors et sur les carrosseries. Les différents revêtements sont l'occasion de pouvoir projeter la neige ou des feuilles mortes, ce qui accentue le côté réaliste. Le fait que les lieux qui nous ont été proposés de parcourir étaient un peu vides (surtout en extérieur) et ne présentaient pas de détails en pagailles à quelque peu atténué notre plaisir. Il faut quand même noter que l'originalité de certains objets ou véhicules que vous pouvez croiser au détours de certains challenges a permis de ne pas être trop exigeant (on vous laisse l'opportunité de pouvoir les découvrir vous-même pour ne pas vous gâcher ce petit plaisir.) Les modes sont légion et présentent un intérêt certain. A commencer par le mode deux joueurs. Votre écran est splitté et la jeune et charmante attachée de presse de Kalisto nous a assuré que la vitesse d'animation varie-

WORK IN PROGRESS

Il fallait bien que les programmeurs justifient le nom du jeu avec un petit éclair...

Au fond encore un suisse qui cherche à faire un tour du monde en moins de 80 jours.

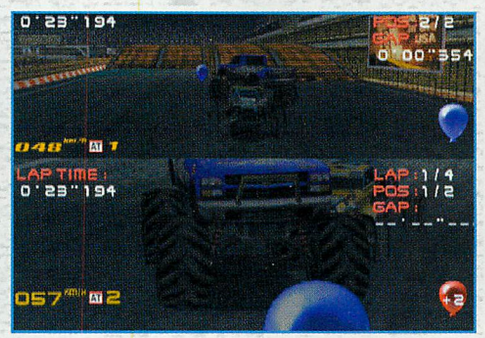
n'était pas encore disponible, néanmoins elle devrait avoir un petit côté électrique en plus de 15 morceaux originaux. Si on rajoute à cela des cinématiques des plus travaillées, on devrait pouvoir patienter sans trop s'angoisser, pouvoir dès le mois de mars avoir un point de vue beaucoup plus poussé de 4 Wheel Thunder.

El Tuco

Un mode replay qui ne vous décevra pas par les angles qu'il propose et par sa qualité graphique indéniable.

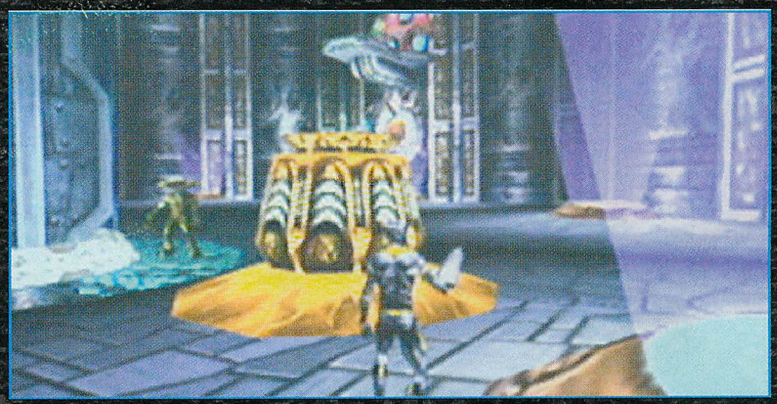
rait du simple au triple. Il est vrai que si cela restait en l'état le Guronsan par tubes entiers serait le bienvenu. Le mode balloon ou bomb sont des plus appréciables dans les challenges qu'ils proposent. Vous avez un temps limite pour repasser l'explosif pendant que le temps s'égraine et le dernier porteur de l'engin est mis sur orbite. Trois caméras vous offrent deux vues extérieures et une vue intérieure qui exploitent au mieux le potentiel de la Dreamcast sans ralentissements et sans bugs d'affichages (hormis la gestion des collisions qui laissait un peu à désirer). La bande sonore du titre

On se croirait tellement sur une épreuve du Dakar que l'on cherche Gérard Holtz partout.



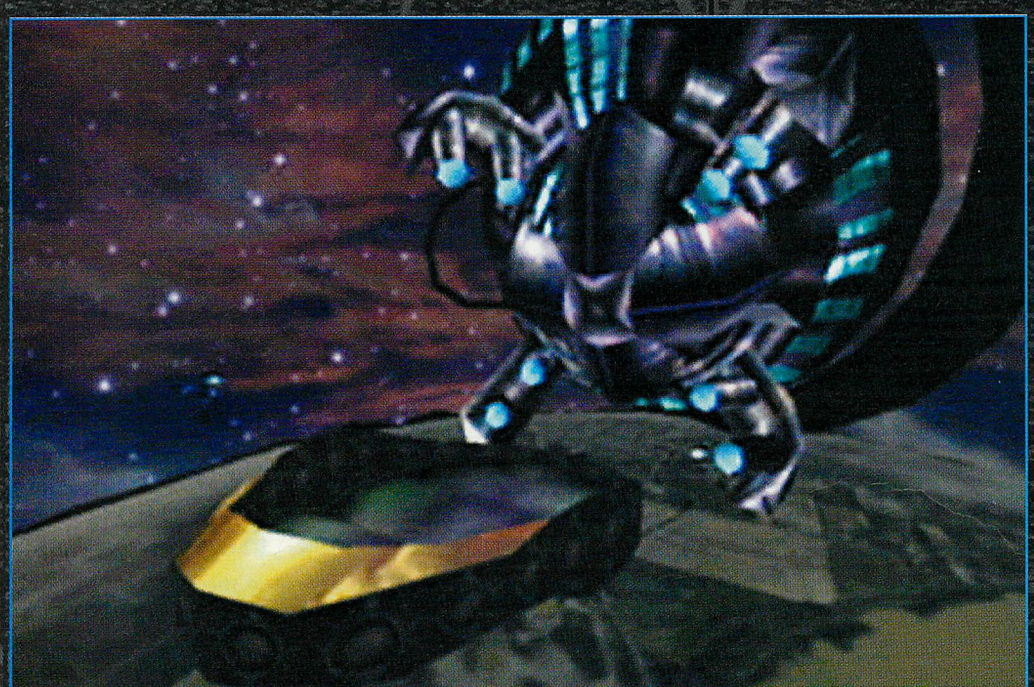
DEUX JOUEURS, DEUX FOIS MIEUX

Le mode deux joueurs semble être la meilleure des options pour allonger la durée de vie du jeu. Il est complet et propose bien des challenges originaux. Que ce soit le mode affrontement des plus classiques, le mode bombes qui n'est pas pour nous déplaire et enfin les circuits sur lesquels vous évoluez qui n'ont rien à envier a ceux qui sont disponibles lorsque vous êtes seul contre l'ordinateur. La seule perdition en écran splité, si ce n'est pas le graphisme, c'est la vitesse et il faudrait une sérieuse amélioration de la version non complète que nous avons eue pour que celle-ci soit acceptable.



MDK 2

Le Cobra un peu déjanté créé par David Perry est de retour ! Grâce à nos amis de Bioware, auteurs du célébrissime Baldur's Gate dont on attend impatiemment la version Dreamcast, vous allez de nouveau pouvoir plonger dans un monde psychédélique et tout casser sur votre passage. Jusqu'à un certain point, tout du moins ! En effet, il vous faudra utiliser ET vos réflexes ET votre matière grise.



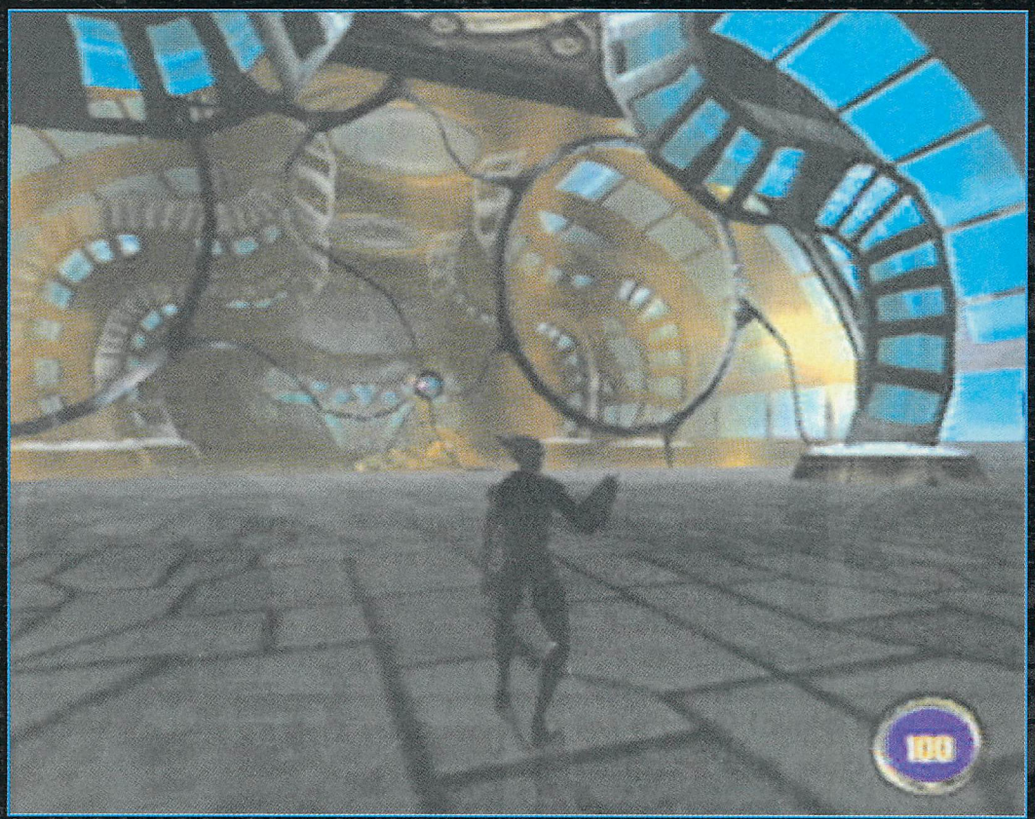
UN BOSS MONSTRUEUX !!

AYANT LU TINTIN DANS SA PRIME JEUNESSE, LE PROF RÊVE DE PARTIR VERS LA LUNE.

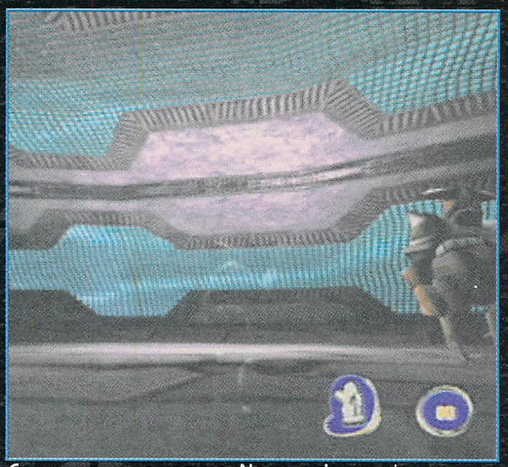
Ceux qui ont joué au premier épisode ne me contrediront sans doute pas : MDK est un jeu qui ne se termine pas en quelques heures. D'une grande difficulté qui n'était heureusement pas insurmontable, ce soft vous en donnait pour votre argent. Je vous le dis tout de suite, cette suite n'y déroge pas ! Comme l'a indiqué Vincent dans le dossier du mois dernier, MDK 2 vous propose de jouer non pas avec un unique personnage, mais avec trois. En effet, à part Kurt Hectic, héros de MDK, vous ferez la connaissance de Max, un chien robot particulièrement redoutable, et du Docteur Fluke Hawkins, dont l'intelligence compensera son manque de force physique. Le scénario nous propose, une fois de plus, de nous battre contre des hordes extraterrestres. C'est donc avec plaisir que j'ai pris les commandes de notre bon vieux Kurt. Si vous avez lu le dossier du mois dernier, vous savez qu'il se fera capturer à un moment du jeu. Vous devrez donc jouer avec Max qui, aidé de son jetpack, tentera de le délivrer. Pourtant, il se fera capturer lui aussi, ce qui obligera le docteur Fluke à intervenir. Sachez que chaque personnage sera le héros d'une des trois parties du jeu. Les niveaux consacrés à Kurt devront faire cohabiter vos réflexes et votre intellect ; ceux de Max seront un peu plus bourrins et ceux du docteur seront de véritables casse-têtes. Il y en aura donc pour tous les goûts ! Cette démo nous a permis de jouer avec les trois héros, occasion idéale de remarquer que Kurt a conservé tous ses atouts : combinaison high-tech, visée sniper, bras-mitraillette et possibilité de planer ; Max peut uti-

DÉVELOPPEUR : BIOWARE
EDITEUR : VIRGIN
GENRE : ACTION-RÉFLEXION
SORTIE PRÉVUE : MARS 2000

WORK IN PROGRESS



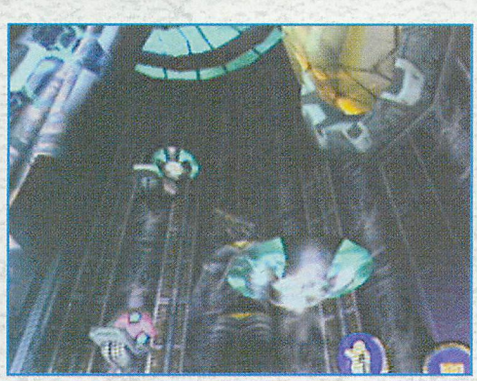
DERRIÈRE CETTE VITRE, VOTRE PREMIER ENNEMI...

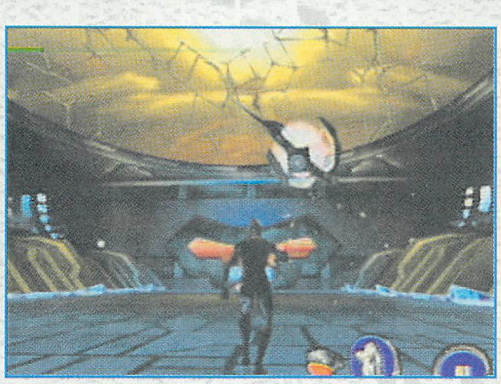


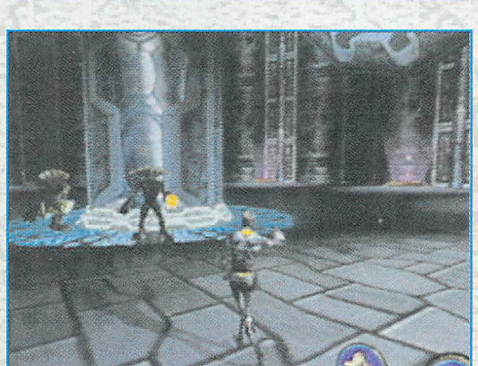
CE TAUREAU NE ME VOIT PAS. NORMAL, J'AI UTILISÉ LE CAMOUFLAGE OPTIQUE...

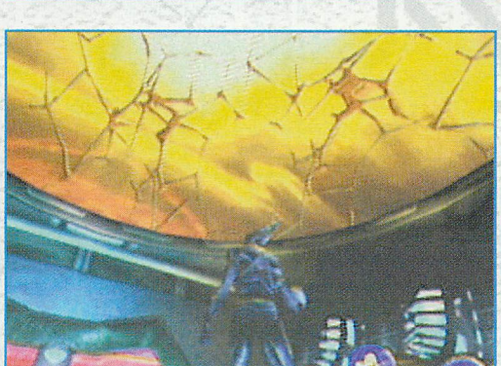
liser plusieurs types de fusil et le prof ne se sert que de sa matière grise. Les objets loufoques du premier opus, tels les leurres grossiers, ont été conservés. Au niveau des armes, il n'y a guère de nouveautés. Les graphismes, bien qu'un peu sombres, sont colorés et la 3D est très certainement l'une des meilleures jamais vues sur Dreamcast. La difficulté du jeu n'a rien à envier à MDK premier du nom, ce qui garantit une énorme durée de vie. L'ambiance originale a été conservée et est amplifiée par la réalisation technique exceptionnelle de cette version Dreamcast. Bon, l'avenir de la console semble désormais assuré. Il ne manque plus que Castlevania Resurrection, Sega GT ainsi qu'une conversion parfaite de Soul Reaver et tout le monde sera définitivement content. Le mot de la fin ? MDK 2 est attendu avec impatience car c'est une nouvelle bombe ludique qui s'apprête à débarquer sur Dreamcast.

Seba









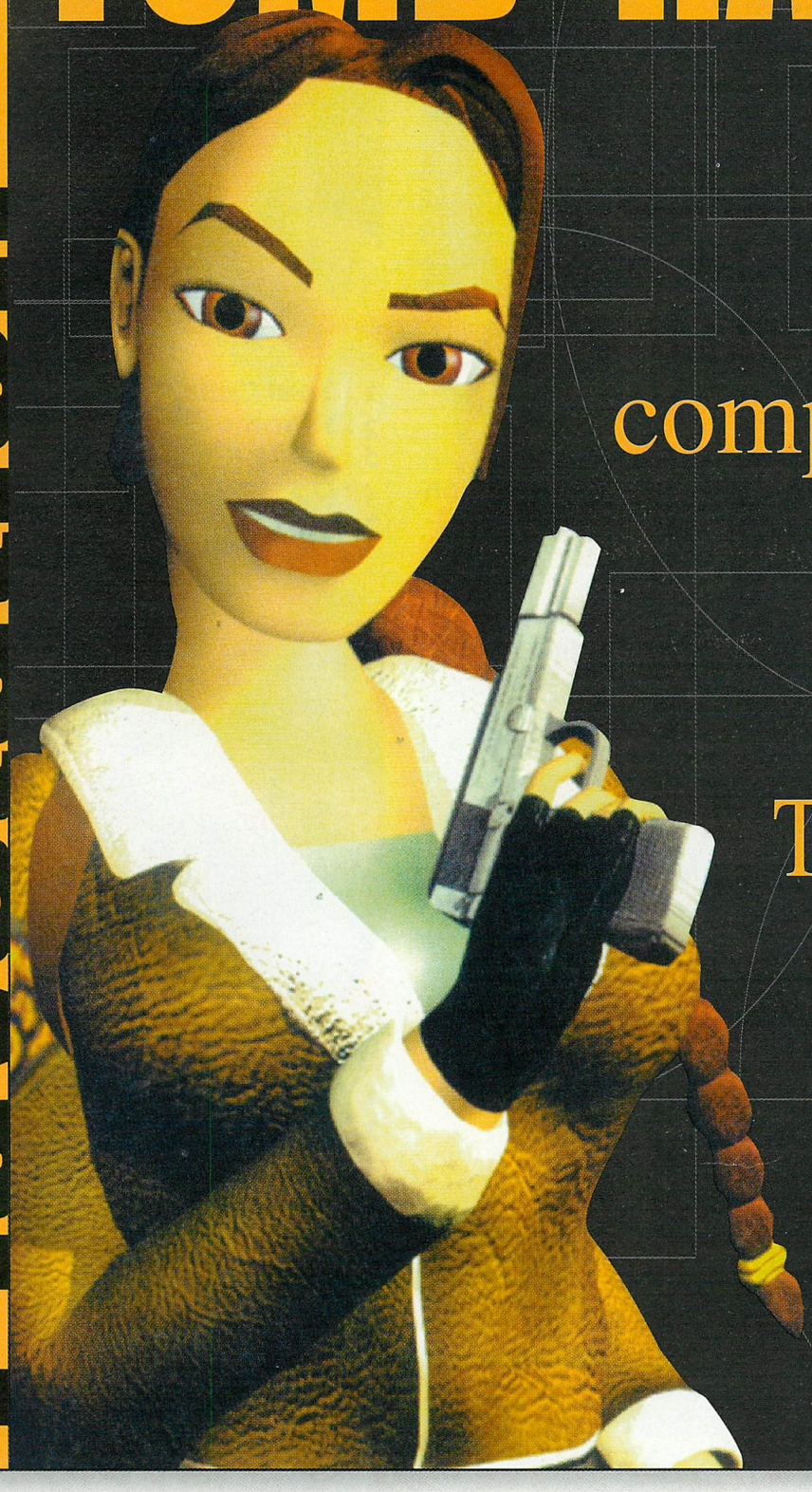
C'EST BEAU !

Bien que les captures ne rendent pas totalement justice au jeu, les graphismes de MDK2 sont vraiment magnifiques ! Certes, les esprits chagrins pourraient faire remarquer que les décors sont un peu vides et que la beauté graphique sert à cacher ce défaut, mais le nombre d'ennemis va croissant. Idem pour leur résistance. Quant à Kurt, il a subi un véritable lifting. La modélisation 3D est irréprochable et les effets de lumière somptueux, même si le jeu est assez sombre en général. Ne vous inquiétez pas si certains ennemis ont un look un peu étrange, ils restent dans l'esprit MDK.

PlayStation - PC

SOLUCES COLLECTOR

TOMB RAIDER



Les soluces complètes des 4 Tomb Raider

Tomb Raider I

Tomb Raider II

Tomb Raider III

Tomb Raider IV

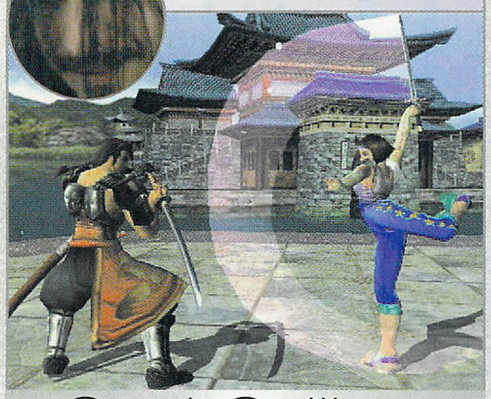
Belgique 285 FB, Luxembourg 273 Fcs, Canada 10,5 $

EN VENTE ACTUELLEMENT

HIT PARADE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

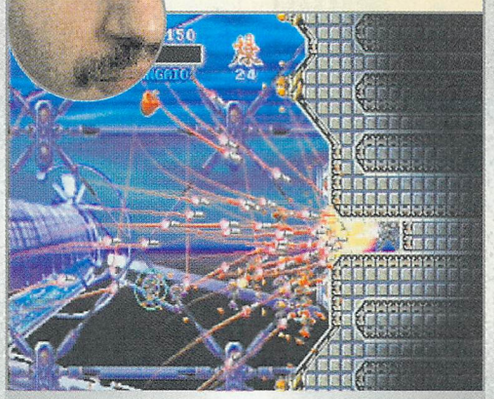
VINCENT



Soul Calibur

1 : Soul Calibur
2 : Shenmue
3 : D2
4 : Deadly Skies
5 : Worms Armageddon

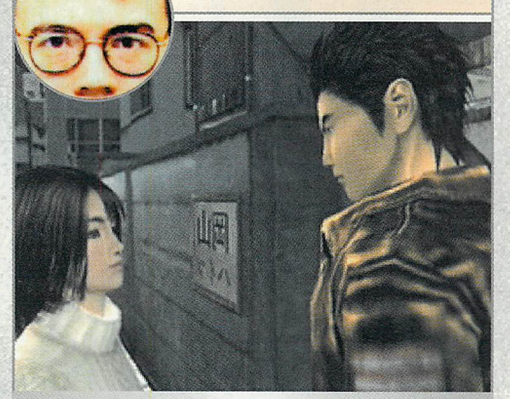
NEO ALEX



Bakuretsu Metaki Bangaioh

1 : D2
2 : Soul Calibur
3 : Zombie Revenge
4 : Bakuretsu Metaki Bangaioh
5 : Shenmue

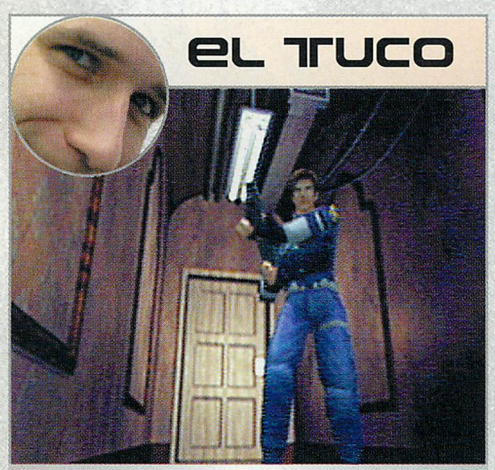
SEBA



Shenmue

1 : Soul Calibur
2 : Shenmue
3 : NBA 2K
4 : D2
5 : The House of the Dead 2

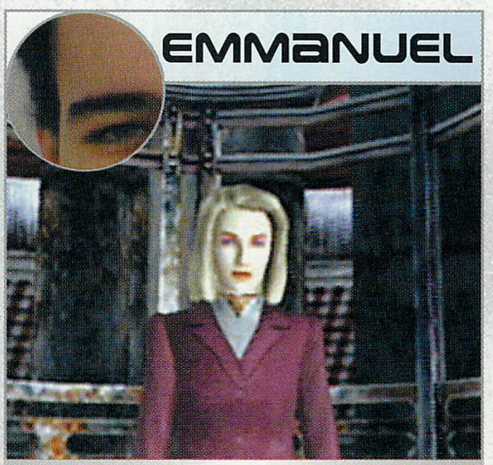
EL TUCO



Biohazard 2 Value Plus

1 : D2
2 : Biohazard 2 Value Plus
3 : Ready to Rumble
4 : Soul Calibur
5 : Crazy Taxi

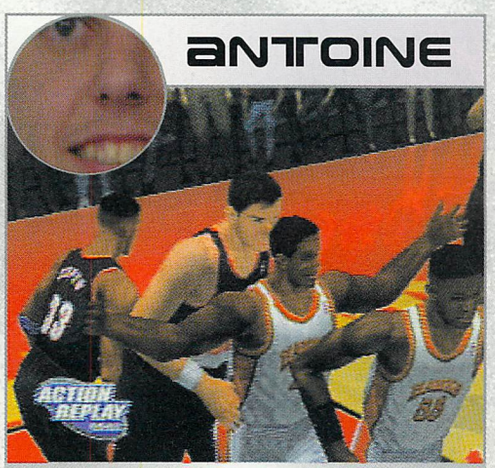
EMMANUEL



D2

1 : Shenmue
2 : Bersek
3 : D2
4 : Re-Volt
5 : Soul Calibur

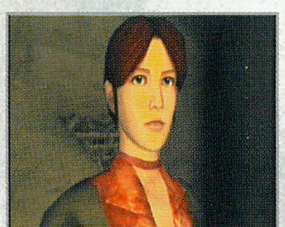
ANTOINE



NBA 2K

1 : Shenmue
2 : Soul Calibur
3 : NBA 2K
4 : The House of the Dead 2
5 : Toy Commander

TOP PREVIEWS



1 : Code Veronica

2 : M.S.R

3 : Sega GT

4 : Dead or Alive 2

5 : Castelvania

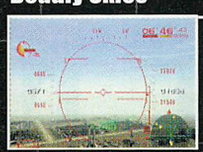
Le sommaire des tests

P80 Virtua Striker 2

P94 Resident Evil 2 Value Plus

P84 Tee Off

P75 Deadly Skies

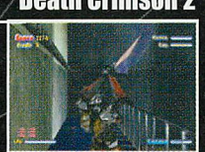


P106 Bakuretsu Muteki Bangaioh

P87 Shen Mue

P112 Virtual On Oratorio Tangram

P114 Death Crimson 2



P116 Kikaioh

D2 P100

P110 Street Fighter 3 W Impact

7 SOLUCES COMPLETES

7 SOLUCES COMPLETES SUR PLAYSTATION

100 % PLAYSTATION

SOS PLAY

décembre/janvier 2000

FFVIII

60 pages de soluce complète

Tous les secrets
Toutes les G-Forces
Toutes les cartes
Toutes les armes
Tout pour finir le jeu à 100%

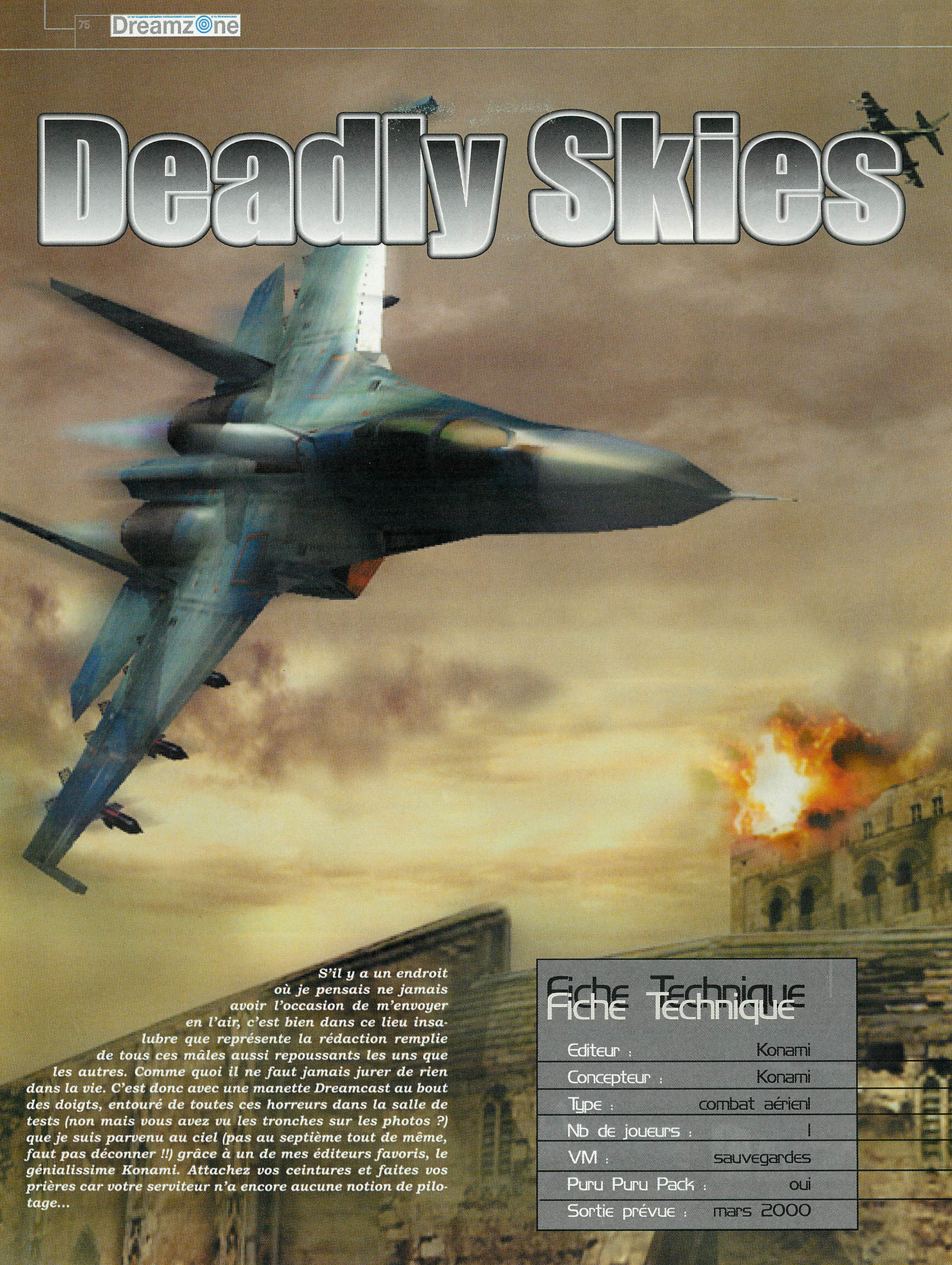
FINAL FANTASY® VIII

Et encore ...

Dino Crisis, FFVII, Syphon Filter,
Soul Reaver, Star Wars, X-Files.

EN VENTE ACTUELLEMENT

Deadly Skies



S'il y a un endroit où je pensais ne jamais avoir l'occasion de m'envoyer en l'air, c'est bien dans ce lieu insalubre que représente la rédaction remplie de tous ces mâles aussi repoussants les uns que les autres. Comme quoi il ne faut jamais jurer de rien dans la vie. C'est donc avec une manette Dreamcast au bout des doigts, entouré de toutes ces horreurs dans la salle de tests (non mais vous avez vu les tronches sur les photos ?) que je suis parvenu au ciel (pas au septième tout de même, faut pas déconner !!) grâce à un de mes éditeurs favoris, le génialissime Konami. Attachez vos ceintures et faites vos prières car votre serviteur n'a encore aucune notion de pilotage...

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Konami
Concepteur :	Konami
Type :	combat aérien!
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	mars 2000

Contrairement aux apparences, je n'essaye pas de me poser comme dans Pilowings, mais juste de faire du rase-mottes pour impressionner la galerie...

A ce prix là on pourrait s'acheter 5000 grecs...

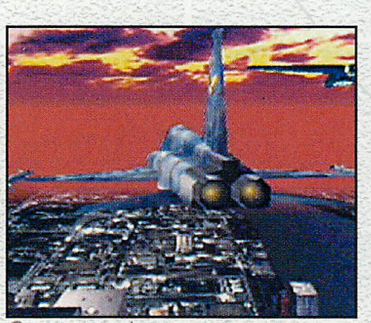
Europe Il faut bien reconnaître que tous les amateurs de voltige aérienne étaient un petit peu restés sur leur faim avec Aerowings à cause de son aspect trop sérieux, tant son côté simulation était mis en avant. Heureusement, Konami sait dégoter les bonnes idées où elles sont, c'est-à-dire chez Namco sur PlayStation avec un certain Ace Combat. En règle générale, je suis plutôt du côté des innovateurs avec leurs génies inventifs, que je respecte par-dessus tout, mais il faut avouer que lorsque la copie est au niveau de l'original, il faut parfois être indulgent et se dire : pourquoi pas ? Deadly Skies reprend donc le côté action du titre de Namco à la sauce Dreamcast, c'est-à-dire que le duo «qualité graphique et fun» est bien au rendez-vous. Ouf !!!

WHERE EAGLES DARE

Deadly Skies vous propose donc de prendre les commandes d'un avion de chasse en incarnant son pilote, plongé en plein coeur d'une guerre opposant deux puissances militaires, Zabayral et Laconia. Il vous faut accomplir une vingtaine de missions afin de gagner le conflit d'une part, et surtout de se faire un maximum de pognon d'autre part (finalement, c'est comme une vraie guerre, on envoie le plus de pigeons possible se faire massacrer la gueule et perdre leur jeunesse, au profit des fabricants d'armes qui obéissent aux différentes commandes des grandes puissances, pour que les riches soient, bien en-

Le but n'est pas ici d'atterir sur le pont de ce porte-avions, mais bel et bien de couler cette carcasse rouillée tel un vulgaire Titanic. Préparez les bouées de sauvetage les gars !!!

Encore un qui ne connaîssait pas ma réputation d'As du ciel. Paix à son âme...

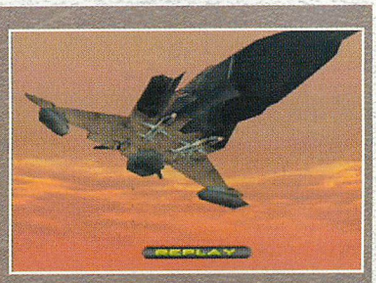


On retourne à la base pour une bonne bouffe les gars ?

Cette séquence marque la fin de mes ennemis. Et encore une victoire humiliante de ma part... Quand le talent ne s'explique pas...

OHHH!! LE JOLI N'AVION.

Deadly Skies vous met dans la peau d'un mercenaire qui gagne pas mal de pognon à chaque ennemi détruit. Il peut alors s'acheter des floppées de zingues, tous plus beaux et mythiques les uns que les autres : le Mig-29 Fulcrum, le Mirage 2000 ou encore le F-16 Fighting Falcon. Une trentaine d'avions sont à acheter et représentent chacun un continue supplémentaire. Gare aux crashs !!



AVIS

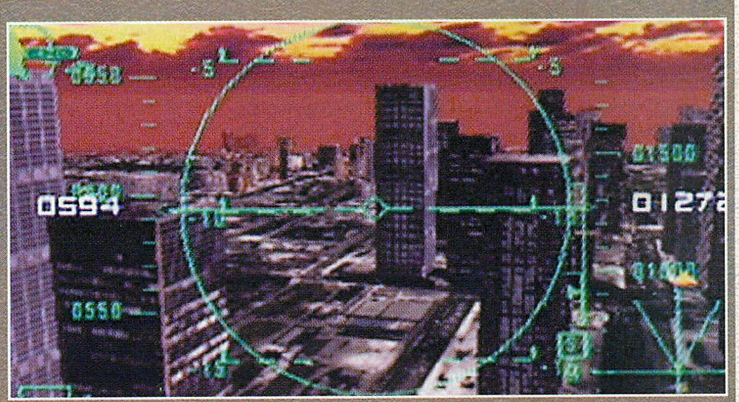
Dans la grande lignée des grands jeux de combat aérien, Deadly Skies est un bon titre. Deux remarques cependant, même s'il est excellent techniquement, il manque un mode deux joueurs, et il est un peu court. C'est fort dommage, mais ce qu'il présente est suffisamment intéressant pour vous procurer beaucoup de plaisir.

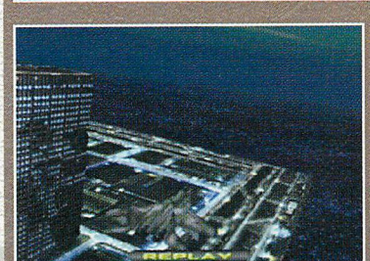
Néo Alex

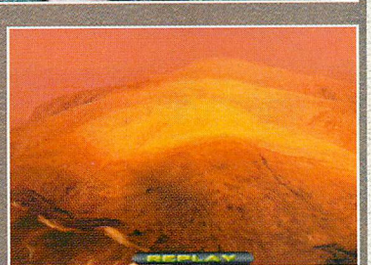
tendu, encore plus riches ; le XX ème siècle avait quand même une belle mentalité... Oui, je sais, le suis un moralisateur démoralisant). Votre mercenaire étant conscient de ses capacités hors du commun derrière son manche (ne voyez aucun sous-entendu de cul comme notre frustré détesté El Tuco), sa lucidité, alliée à sa forte vénalité, lui ont fait comprendre qu'il lui fallait se proposer au plus offrant. Et de se retrouver aux commandes des plus beaux avions afin de se faire le pactole du siècle. Mais avant de se retrouver millionnaire en dollars, il faut commencer petit. On vous offre donc gracieusement un superbe F-5 E Tiger II pour accomplir votre première mission.

ACES HIGH

Après avoir choisi sa langue, on passe directement à l'écran titre sans aucune introduction à se mettre sous les

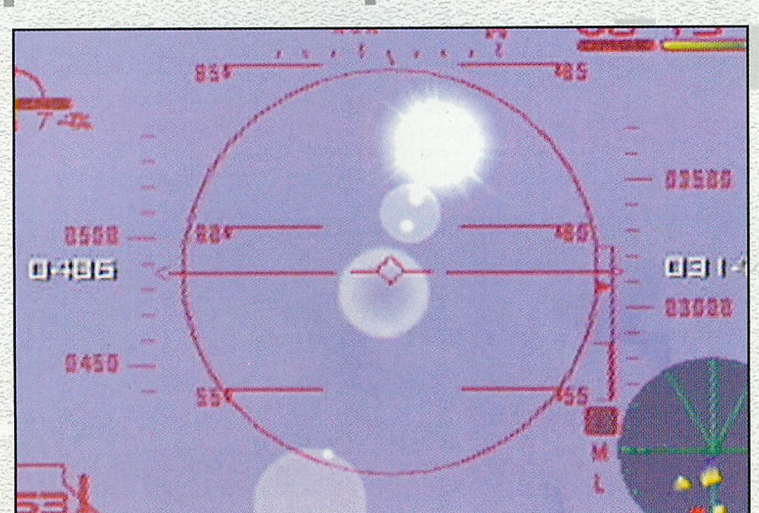






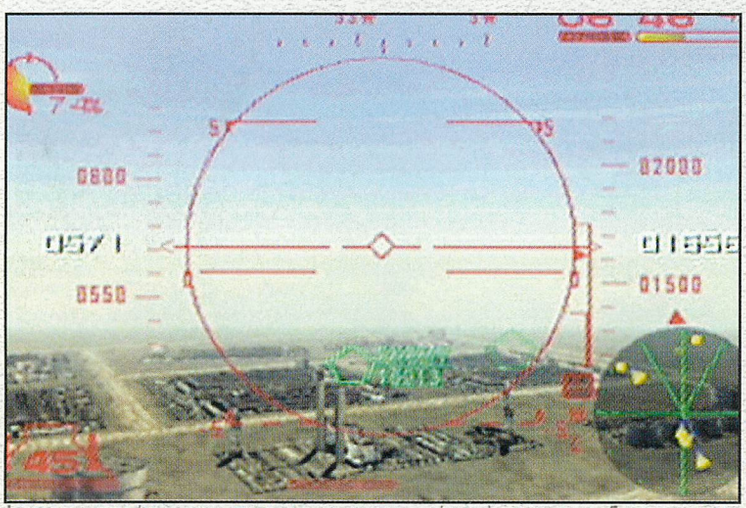
J'AI LE VERTIGE !!!

Si toi aussi tu veux voyager partout en découvrant de nouveaux paysages, gagner ta vie comme un millionnaire et être la coqueluche de toutes les femmes, deviens, non pas un mannequin, mais bel et bien un mercenaire du ciel. Les décors traversés sont de toute beauté, malgré la présence du brouillard persistant. C'est quand même vachement sympa de voyager à l'oeil...

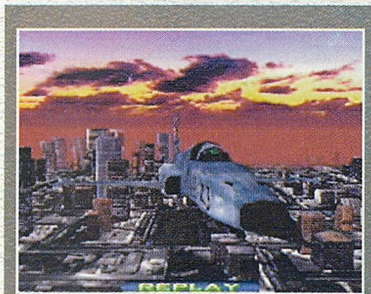


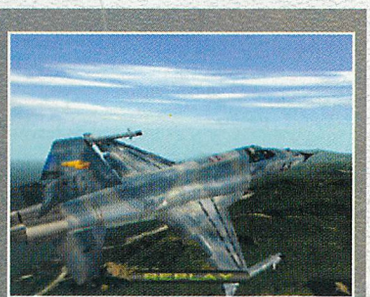
FLY AS HIGH AS THE SUN...

Je suis content de cette photo parce que je me suis bien pris la tête pour la prendre au moment pile-poil où les missiles jaillissent. Je suis trop fort, quand même...



Lorsque votre écran devient rouge, un ennemi a réussi à vous loker. Faites donc des zigs-zags pour vous en sortir comme un pro.

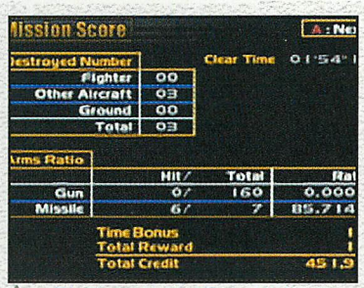




TOM CRUISE PEUT ALLER SE RHABILLER...

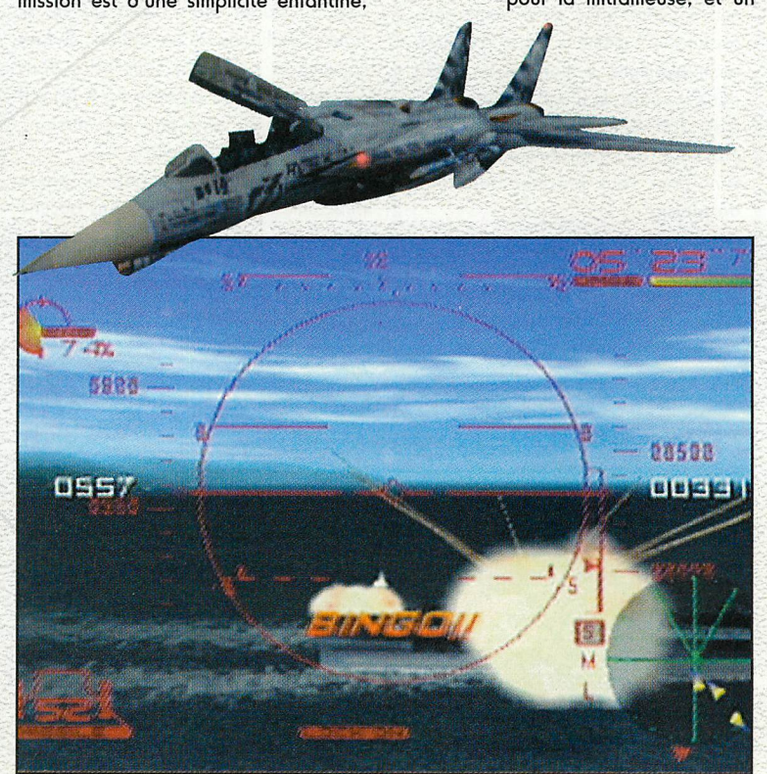
La mission accomplie (avec succès ou non), vous aurez le droit de mater à nouveau celle-ci par l'intermédiaire d'un superbe Replay. La qualité graphique est impressionnante et les angles de vues spectaculaires. Vous avez même la possibilité de les enregistrer dans votre memory pack pour en mettre plein la vue à votre copine qui soupirera devant une telle maîtrise du manche.

« le niveau des détails, aussi bien sur votre zingue que sur les décors, est poussé à l'extrême. La prise en main très arcade est d'une simplicité enfantine. »

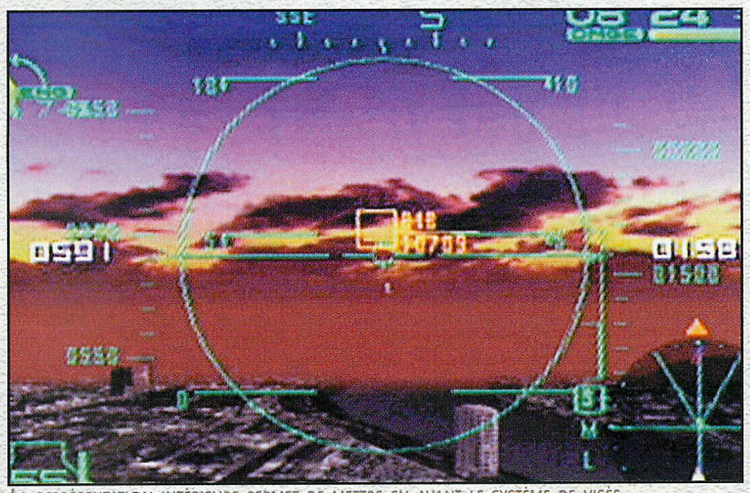


A la fin de chaque mission, un tableau de statistiques vous récapitule les ennemis détruits et la somme qu'ils rapportent.

yeux... ça commence plutôt moyen cette histoire. L'écran de menu vous propose le Briefing pour connaître votre prochaine mission, le Shop où vous pouvez acheter ou vendre des avions parmi la trentaine débloquables au cours du jeu, les options qui permettent de choisir les commandes novice/expert ou encore la possibilité d'enregistrer les replays des meilleures missions. Le Tom Cruise qui sommeille en moi ne résiste plus à l'envie de jouer, alors allons-y!! Après le Briefing indispensable pour savoir quels sont les différents objectifs à détruire, vous choisissez l'avion qui vous semble le plus approprié à la difficulté de la tâche. En toute logique, la première mission est d'une simplicité enfantine, et votre avion de base est assez puissant pour en venir à bout. Dès la prise en main, c'est le choc visuel!! Mon Dieu que c'est beau !! Vous allez me dire qu'on commence à s'habituer doucement à ce confort visuel, mais moi qui joue encore aux 16 bits, je ne me lasse pas d'être surpris par le bond technologique que nous proposent, tous les cinq ans, les géants de l'économie informatique japonaise... Tout ça pour vous dire que le niveau des détails, aussi bien sur votre zingue que sur les décors, est poussé à l'extrême. La prise en main très arcade est d'une simplicité enfantine; on fait ce que l'on veut de son avion. Au niveau de l'armement, c'est plutôt moyen : un bouton pour la mitrailleuse, et un



Les nouvelles règles de ce Bingo de l'an 2000 sont sans pitié...



La représentation intérieure permet de mettre en avant le système de visée.

autre pour les missiles. Je sais, c'est un peu juste jeune homme, ils auraient dû rajouter des leurres, mais bon, ça a le mérite d'être à la portée de tous (enfin, sauf pour Seb, bien évidemment). Même si votre sens de l'orientation n'est pas super-développé, vous n'êtes jamais perdu grâce au radar qui reste toujours limpide; il faut demeurer concentré sur les objectifs prioritaires qui sont indiqués par un triangle rouge, afin de ne pas rater lamentablement sa mission, au risque de perdre votre précieux chasseur qu'il vous faudra alors racheter de vos propres deniers. A la fin de chaque mission réussie, un tableau récapitulatif vous indique tous les objectifs détruits avec succès qui vous rapportent une certaine somme de brouzoufs en fonction de la difficulté de l'ennemi.

IN THE NAME OF GOD MY FATHER I'LL FLY

Ce jeu est donc fort sympathique, mais frôle quand même le siège éjectable pour quelques omissions qui auraient pu être évitées. Ainsi, leur faible nombre est assez frustrant, et malgré leur intensité, le jeu se finit assez rapidement. La présence du brouillard est tout de même assez surprenante sur une telle bécane. Enfin, l'absence d'un mode multi-joueurs me semble aberrante pour un jeu de shoot (les adeptes de l'onanisme vidéoludique seront comblés) ; la durée de vie aurait été infinie à plusieurs. Malgré ces absences, Deadly Skies est une simulation de combat aérien terriblement fun, et c'est bien là l'essentiel. Nous voilà rasséréné...

Emmanuel

J'DÉMOLIS TOUT ET J'ME CASSE !!!

En tant que mercenaire, il vous faut accomplir les différentes missions qui vous sont accordées pour gagner un maximum de tunes. La vingtaine de missions proposées sont assez diversifiées pour que l'intérêt soit endémique. Ainsi, vous aurez l'occasion de longer un grand canyon, de survoler une ville la nuit pour protéger un avion civil, ou encore d'éliminer tout une flotte maritime. Bref, on ne s'ennuie jamais.

18 Graphismes

Survoler de si beaux décors est un véritable plaisir pour les rétines. Quel pied de planer au-dessus d'une ville superbement reproduite ou de se faufiler dans un canyon de toute beauté. Malgré son âge, le jeu n'a pas pris une ride et reste digne des softs récemment sortis sur Dream.

15 Animation

Ne vous fiez pas à la relative lenteur des premières missions qui ne doivent leur rythme d'escargot qu'à la faible puissance de vos tous premiers avions ; quoi qu'il en soit, il n'y a jamais de ralentissement et c'est bien là l'essentiel.

12 Son

Les différents bruitages des combats aériens sont bien réalistes, mais la musique risque de vous gonfler rapidement. Il est dommage que les voix ne soient en aucun cas présentes, ce qui aurait rajouté un plus indéniable à l'ambiance.

10 Jouabilité

La prise en main est immédiate parce que le côté arcade est respecté. Deux boutons pour les armes et deux autres pour les gaz, pas besoin d'être pianiste pour d'en sortir.

14 Intérêt

Terriblement fun, le jeu pêche par sa faible durée de vie malgré ses quatre niveaux de difficulté.

En Conclusion

Deadly Skies possède des graphismes de qualité, des missions variées, un fun très présent et de nombreux avions; dommage que la durée de vie ne suive pas et que le mode multijoueurs soit absent.

90%

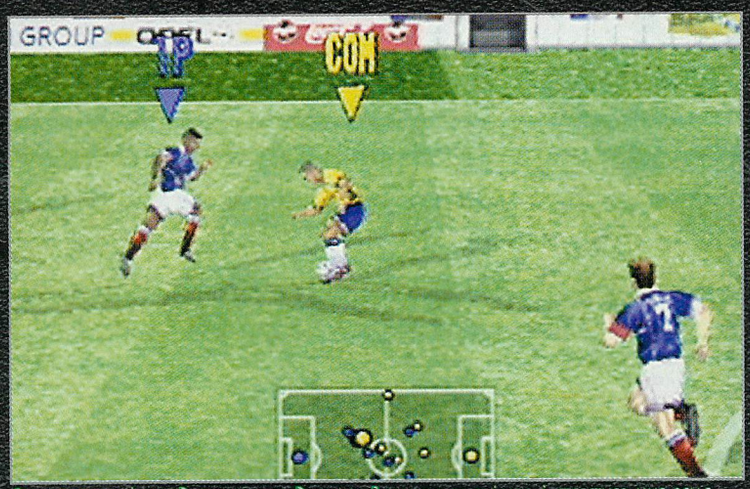
Virtua Striker 2

Après le test de la version import fait par Alex le mois dernier, voici celui de la version européenne.. Avec la déception de World Wide Soccer 2000, beaucoup d'amoureux du ballon rond attendaient avec impatience la sortie française du jeu de Sega. A ceux-ci, je dirais : méfiez-vous ! En effet, j'espère que vous sachez ce que vous voulez, car si vous êtes à la recherche d'un titre très technique proposant un côté simulation très poussé, je ne peux que conseiller d'attendre un ISS. Par contre, si vous désirez un soft de pure arcade et que vous avez aimé Virtua Striker dans votre salle de jeux favorite, alors ce titre est fait pour vous.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	foot arcade
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo



Bien que cerné par Deschamps et Desailly, Ronaldo se prépare à effectuer une belle feinte de corps.

Europe Autant vous prévenir tout de suite, si vous détestez la version arcade, évitez-le.. En effet, Sega nous livre ici un titre certes presque irréprochable techniquement, mais qui n'est qu'une simple conversion. Ainsi, ici point d'équipes de clubs ; vous ne pourrez jouer qu'avec des sélections nationales. Sa jouabilité particulière peut prêter à controverse car ici, point de feintes ou de courses solitaires vers le but adverse. Seules les passes, une bonne dose de patience et une expérience de joueur d'arcade sont chaudement recommandées.

BIENVENUE AU STADE

L'intro est vraiment magnifique. Accompagnés d'une musique de conséquence, vous voyez les deux équipes entrer sur le terrain, s'aligner et se faire photographier. Puis, un travelling vous montre une partie du stade. Enfin, les équipes prennent leurs positions et un zoom conclut la séquence. A noter, les équipes changent à chaque lancement. Si vous ne touchez à rien, une démo se lance et décrit la fonction de chaque bouton à travers une action de jeu bien précise. Cette présentation ravira bon nombre d'entre vous, d'autant plus que les commandes sont assez simples à retenir.

FINALEMENT, LE FOOT, C'EST PLUTÔT SIMPLE !

En effet, le jeu ne prend en compte que quatre boutons. Y sert à changer votre formation en cours de match, le B est utilisé pour les passes longues, le A pour les passes courtes et le tackle ; quant au X, il vous sert à tirer. Si cette configuration ne vous satisfait pas, vous pouvez entièrement la remapper à votre guise.

avis

On me promettait monts et merveilles avec ce Virtua Striker 2000, et ma déception est d'autant plus grande que la surprise n'est pas à la hauteur de l'attente.. Je vous l'accorde, ce jeu de foot est beau (et encore, je suis dans un bon jour...), mais la jouabilité n'est vraiment pas instinctive. Je vous conseille de le faire acheter par un de vos potes et de jouer chez lui pour quelques parties, parce que tout seul, c'est rapidement chiant. Décevant.

Emmanuel

Il fallait un vainqueur, ce fût le Maroc.

COMME À LA TELE

Que ce soit pour revoir un but ou bien une action originale ou importante de match, un replay sera disponible.. Le fait d'enregistrer ses propres buts sur VM est plutôt sympa, surtout si votre exploit est magnifique. A la fin d'un match, le soft vous fait même revivre le plus beau but de la partie. Les effets de lumière chers à Alex lors de la retransmission d'un but ont été conservés. Petite déception (une de plus ?), il n'est pas possible d'enregistrer les buts adverses ou les plus belles actions du match. En tout cas, les replays sont un des points forts de Virtua Striker 2.

Faire des pompes en plein match, c'est le secret de la réussite !

Un sauvetage de Barthez effectué in extremis !

nier à votre convenance. J'en profite pour vous signaler qu'il vous faudra doser votre tir selon que vous appuierez plus ou moins longtemps sur X. Pour les autres touches, il n'y a pas de dosage à effectuer. Ainsi, certaines passes n'arriveront pas à destination et seront interceptées.

UN SOFT À LA TECHNIQUE ÉCLATANTE

La première chose que vous remarquerez sera la qualité graphique. Les joueurs sont fidèlement modélisés et les stars sont immédiatement reconnaissables, que ce soit Barthez, Valderrama, Del Piero ou encore Nakata. Les stades disponibles ainsi que la pelouse ont bénéficié d'un rendu sublime. Vous en prendrez littéralement plein les yeux ; franchement, on s'y croirait ! L'animation est bien réalisée et très fluide. Les divers modes de jeu laissent à priori augurer d'une durée de vie satisfaisante. De plus, vous pouvez enregistrer vos buts sur votre VM. Sega prouve une fois de plus la qualité de ses programmeurs en termes de technique.

Relève-toi, comédien !

TOUT UNE PANOPLIE

Bien que le jeu ne soit qu'une conversion de l'arcade, Sega a pensé à rajouter quelques modes originaux.. Ainsi, outre le mode arcade ou match simple, vous aurez le loisir de disputer soit un championnat, soit une coupe internationale. Pour ces deux dernières épreuves, le nombre d'équipes est bien sûr paramétrable. Evidemment, vous pourrez jouer à deux, mais non dans la même équipe, ce qui est un oubli fâcheux. Le mode séance de penalties n'a, lui non plus, pas été oublié. Enfin, le mode Option vous permet de tout paramétrer. De plus, chaque épreuve est configurable.

MAIS...

Après le test du mois dernier, vous devez sans doute vous demander pourquoi je réfrène mon enthousiasme. Réponse : le gameplay. En effet, c'est là que le bât blesse. Tout d'abord, si vous jouez en 50 Hertz, le jeu subira d'énormes ralentissements lorsque trop de joueurs seront présents à l'écran (dans la surface de réparation, par exemple) ; par contre, si vous jouez en 60 Hertz comme le soft vous le propose, il n'y aura pas de problème. Cependant, on retrouve les mêmes défauts de la version japonaise, c'est-à-dire l'impossibilité de construire une tactique du fait de l'absence de feintes et de dribbles corrects. Les passes sont toujours aussi hasardeuses et quand vous réussissez à récupérer le ballon,

Et voilà, mon gardien est encore bloqué !

c'est pour le perdre rapidement car croyez-moi, la console maîtrise le jeu à la perfection. La difficulté est grande et pour certains d'entre vous, cela deviendra vite pénible et vous vous lasserez du mode un joueur. Par contre, le mode deux joueurs est toujours aussi fun.

Malheureusement, ce n'est pas tout...

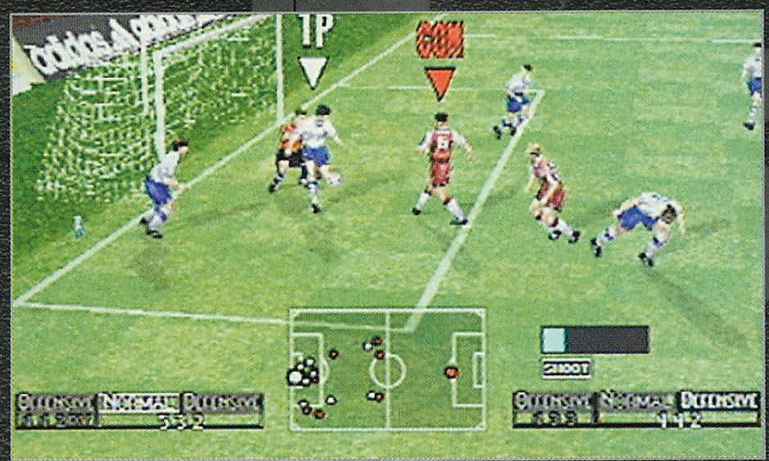
En solo, vous risquez fort d'encaisser un but dès qu'un centre part en direction de vos cages. Ceci est dû à une défense mal positionnée et surtout à un goal passoire qui ne sort jamais de son but et qui se place là où il ne faut pas, c'est-à-dire déjà couché ou derrière le joueur qui va effectuer une reprise. Bien que non-permanente, cette tare peut ruiner complètement vos efforts. Mais, pour marquer, il vous suffit de faire pareil (avec cependant un peu de chance pour arriver jusqu'aux abords de la surface de réparation adverse) ou bien de récupérer la balle dans votre camp lorsque l'adversaire attaque et de faire une grande passe à votre attaquant resté seul en pointe. Cette dernière technique fonctionne, mais rarement. De plus, la sélection automatique du joueur se révèle souvent chaotique et il arrive même que certains membres de votre équipe tournent autour de la balle sans la prendre. Ajoutez à cela un retard inopportun qui survient de temps en temps dans le déclenchement de vos actions après avoir appuyé sur le bouton et vous réaliserez que le jeu comprend de gros défauts qui, espérons-le, seront corrigés dans la version définitive car ici, c'est une version finalisée à plus de 90% qui nous a servi à faire le test.

Arrêts de jeu

Ces défauts proviennent de l'arcade car Sega s'est contenté, comme trop souvent, d'une conversion basique de son titre qui commençait déjà à se faire vieux. Alex, après avoir essayé cette version de plus près, a lui aussi changé d'opinion en ce qui concerne Virtua Striker 2. Si à deux, le jeu garde son côté fun, en solitaire il risque de lasser rapidement. Bien que la version qui m'a servi pour le test était une bêta, la date de sortie européenne est très proche et Sega devra cravacher pour corriger tous les défauts. De toute façon, la marque du hérisson ne corrige pas toujours ses erreurs ; souvenez-vous de l'animation désastreuse de Sega Rally 2 en version européenne par rapport à son homologue nippone. Alors, oui c'est un jeu d'arcade et ceci explique sa jouabilité, mais il ne faut pas oublier que Virtua Striker existe depuis plus de deux ans en arcade et qu'en deux ans, les goûts des joueurs changent. Aujourd'hui, la mode est à la simulation. En définitive, si vous recherchez un jeu de foot à la maniabilité arcade disposant d'une grande difficulté, achetez Virtua Striker 2. Si votre truc, c'est la simulation, attendez plutôt ISS. Je vous recommande toutefois d'essayer le jeu avant de l'acquérir si vous le pouvez car ce Virtua Striker est tout de même particulier. Un bien meilleur titre que WW Soccer 2000 dans tous les cas !

Seba

Le goal est si terrorisé par la puissance inouïe de ma frappe qu'il reste prostré au sol.



Avec élégance, le suisse prend tout son temps pour marquer au milieu d'une défense tétanisée.

Vous aurez le choix entre six stades, tous aussi beaux les uns que les autres.

18 Graphismes

Sans conteste le meilleur atout de Virtua Striker, les graphismes sont éclatants de beauté et de réalisme.. Avec des joueurs magnifiquement modélisés, des stades criants de réalisme et une pelouse bien verte, ce jeu de foot d'arcade vous en mettra plein les mirettes !

18 Animation

Identique à la version japonaise malgré quelques bugs qui n'ont toujours pas été corrigés, l'animation est une véritable réussite. On regrette toutefois que lors d'un coup de pied arrêté, les joueurs immobiles semblent un peu raides. Mais à part ce menu détail, c'est du tout bon !

13 Son

Il n'y a quasiment aucun commentaire, mais j'ai été agréablement surpris par les chants entonnés par les supporters de temps en temps. J'ai même entendu un "allez les bleus" fort sympathique. Par contre, certains bruitages sont encore loin d'être convaincants.

14 Jouabilité

Purement arcade, elle ne satisfera pas tout le monde. Entre une sélection automatique des joueurs un peu limite, un gardien abruti et une console qui connait le jeu par coeur et qui marque quasiment à chaque centre, il y a de quoi s'énerver. Je sais que cette version de test n'est pas encore finalisée à 100%, mais on doit jouer uniquement en contre afin de pouvoir marquer. Lors des parties à deux, ces défauts s'effacent toutefois.

15 Intérêt

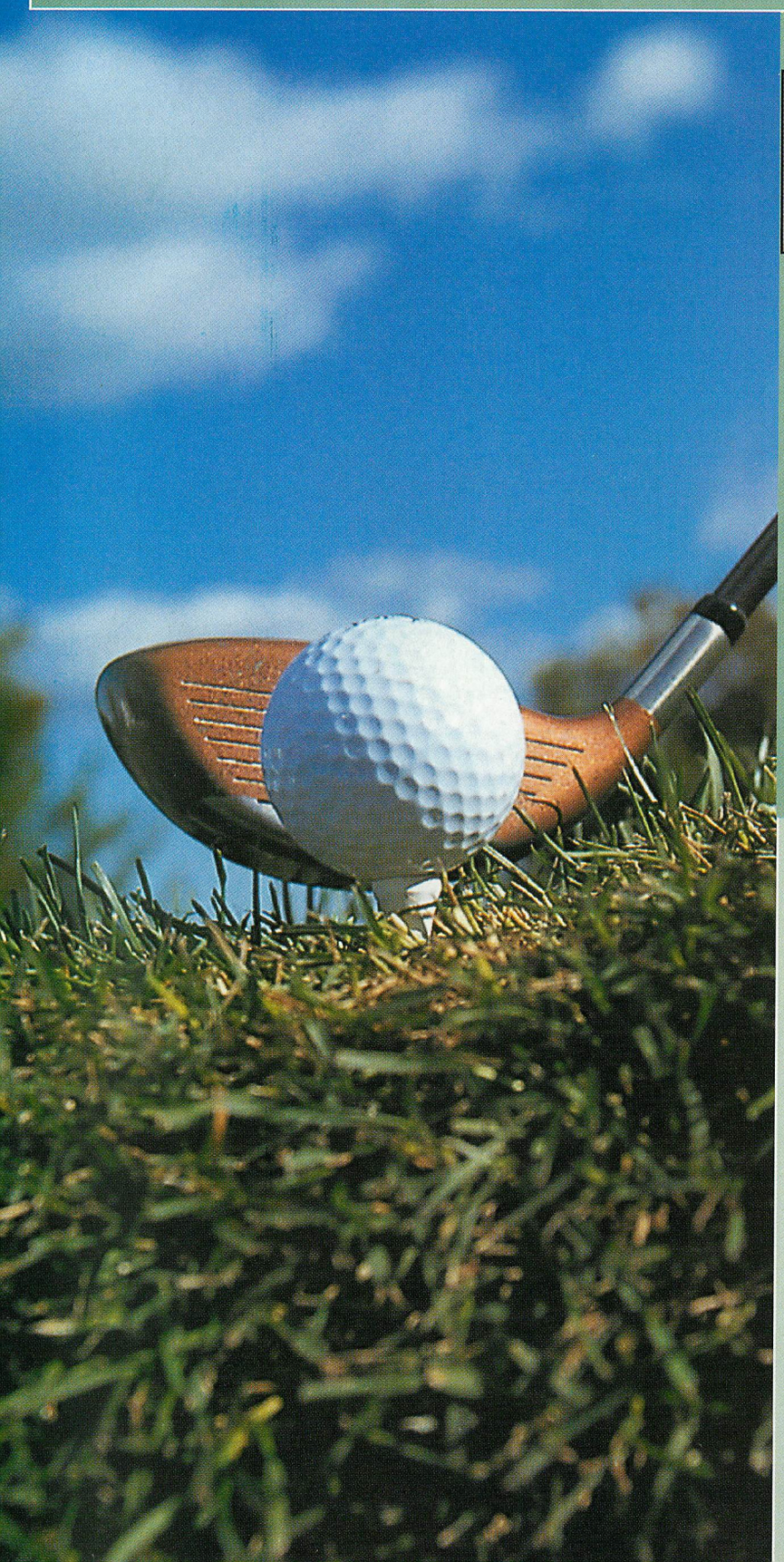
Très délicat à manier en solitaire, Virtua Striker 2 version 2000.1 prend tout son intérêt en mode deux joueurs. En effet, un humain ne joue pas de la même façon qu'une machine. On attend toujours un jeu de foot un peu plus technique, et surtout plus jouable. Remarquez, les passionnés de foot arcade et les hard-core gamers vont être contents, ils ont un beau défi à relever !

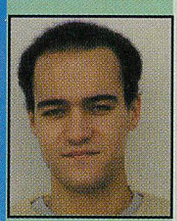
En Conclusion

Bien que cela soit une version bêta, elle est quand même finalisée à 95%. De toute façon, il n'y aura pas, à priori, de changements notables entre les versions japonaises et européennes. C'est pourtant ce qu'il faut espérer car, dans le cas contraire, Virtua Striker 2 ne connaîtra pas le succès qu'il mérite. Il faudra persévérer en solo pour ne pas être dégoûté de son achat. Par contre, le mode deux joueurs est un petit bijou de fun concentré.

82% seul
90% à deux

Tee Off

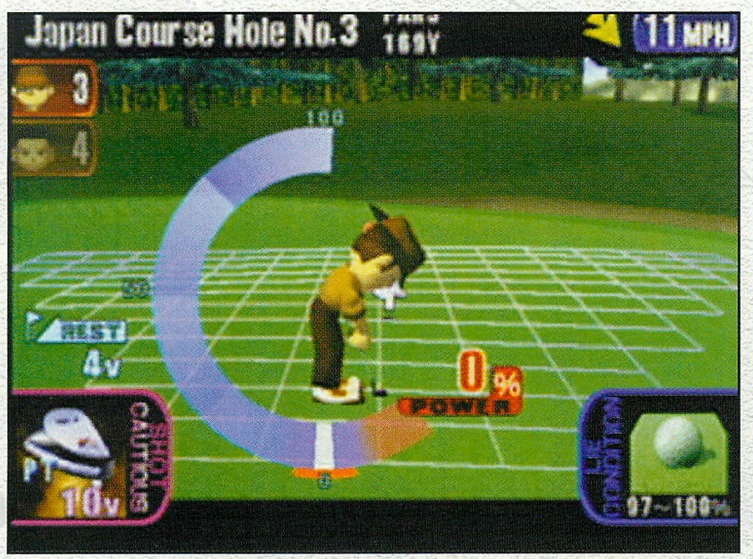




La nouvelle console de Sega semble manger à tous les râteliers dans le but de plaire au public le plus large possible... Toy Commander pour les mômes, Bersek pour les ados en manque de sang et maintenant Tee Off Golf pour les vioques... Si après ça le succès n'est pas au rendez-vous à Noël, je ne comprends plus rien aux jeux vidéo !!! N'ayant pas encore droit à la carte vermeil, j'avoue tout de même adorer les jeux de golf sur consoles. Tu parles... Quand on me demande de brouter le gazon ou de tirer dans le trou , je réponds toujours présent à l'appel du swing...

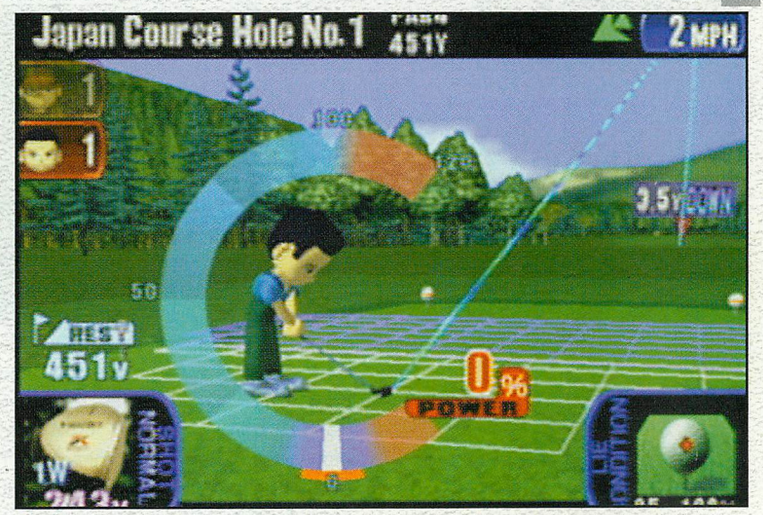
Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	bottom up
Type :	golf
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

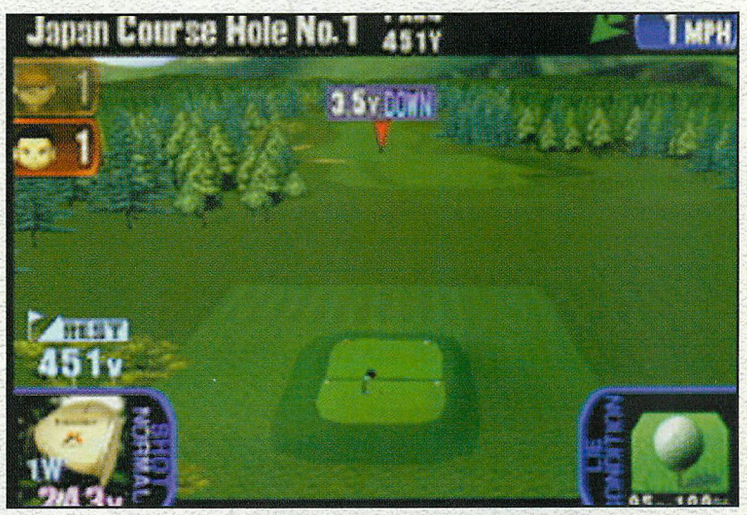


LE QUADRILLAGE DU GREEN EST AUSSI LIMPIDE QU'UN TEST D'EL TUCO : ON N'Y COMPREND RIEN.

«Tee Off Golf reprend le même principe que Mina No Golf sur PlayStation : des personnages en SD (Super Deformed), des graphismes colorés et une jouabilité accessible à tous...»



AU DÉPART, APPUYEZ SUR LE BOUTON X POUR AVOIR LE TRACÉ DE LA TRAJECTOIRE DE LA BALLE.

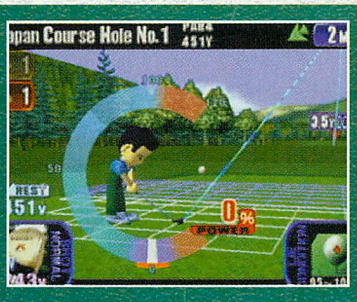


VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE ZOOMER AU LOIN POUR ANTICIPER LES DANGERS DU TERRAIN.

Europe Je dois tout d'abord présenter mes excuses à Seb pour lui avoir volé son test d'une part, et pour l'avoir écrasé de manière humiliante d'autre part, en lui infligeant un 6 up avec, en toute modestie, facilité et panache. Fort de ce constat, Vincent a dû se plier à la dure vérité (enfin, pour eux...) : Emmanuel est le dieu du golf de la rédaction Dreamzone. (A force de pratiquer le 11è degré, Emmanuel va se faire détester des joueurs sobres et automatisés-ndc). Et de me confier le test du tout premier jeu de golf sur Dreamcast. Tee Off Golf reprend le même principe que Mina No Golf sur PlayStation : des personnages en SD (Super Deformed), des graphismes colorés et une jouabilité accessible à tous...

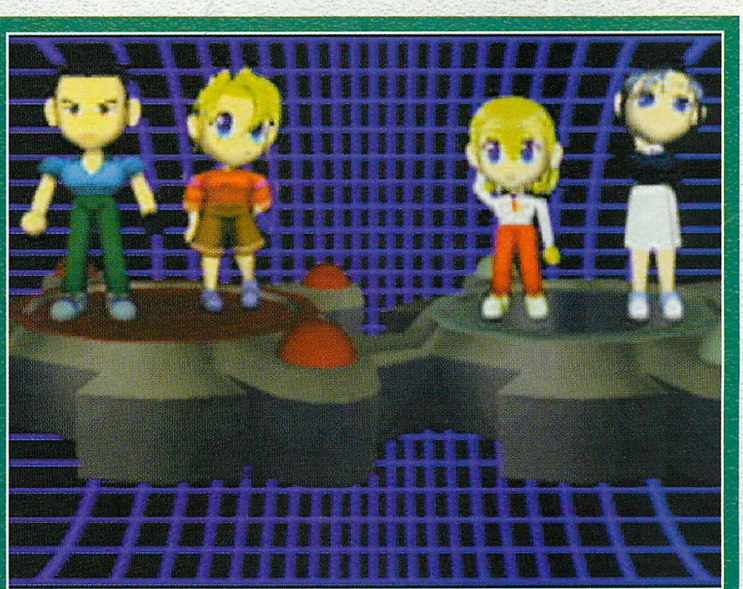
LES TROUS DU MONDE ENTIER

Après une introduction fort sympathique qui présente les différents golfeurs que vous pourrez incarner (une douzaine), le menu des options s'offre

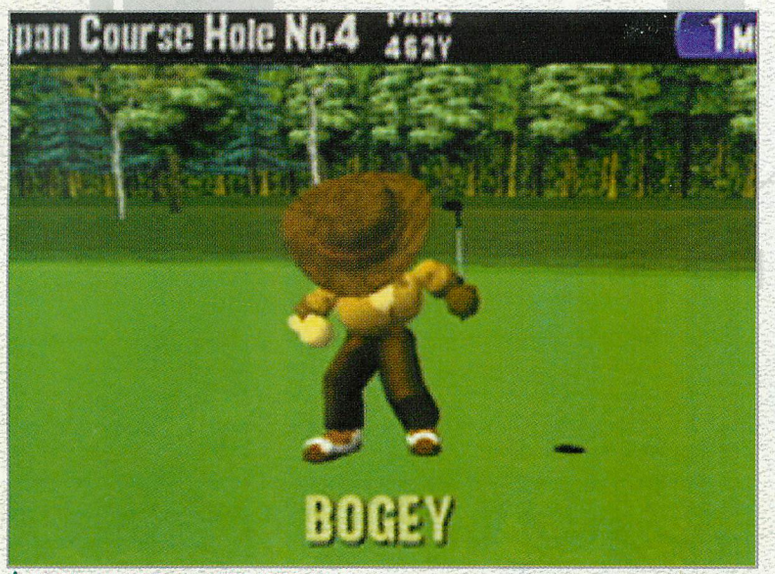


TIRE PAS DANS MES BOULES !!!

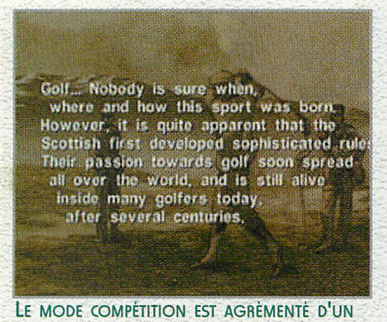
Généralement dans tous les jeux de golf, on a le droit à un golf miniature en option. Tee off Golf fait preuve d'originalité en proposant une simulation de cricket galactique. Par équipe de deux contre deux, le but est d'arriver le premier au goal en passant sous un nombre déterminé d'arches miniatures dans un temps limite. Sympa, sans plus... J'aurais tout de même préféré un jeu de golf miniature comme dans la réalité ; ce sera pour une prochaine fois.



TESTS



A CHAQUE FIN DE TROU, VOTRE PERSO NOUS OFFRE UNE ANIMATION EN FONCTION DE SA RÉUSSITE. ICI, NOTRE COW-BOY SE CACHE SOUS SON CHAPEAU DE HONTE À CAUSE DE SON BOGEY.



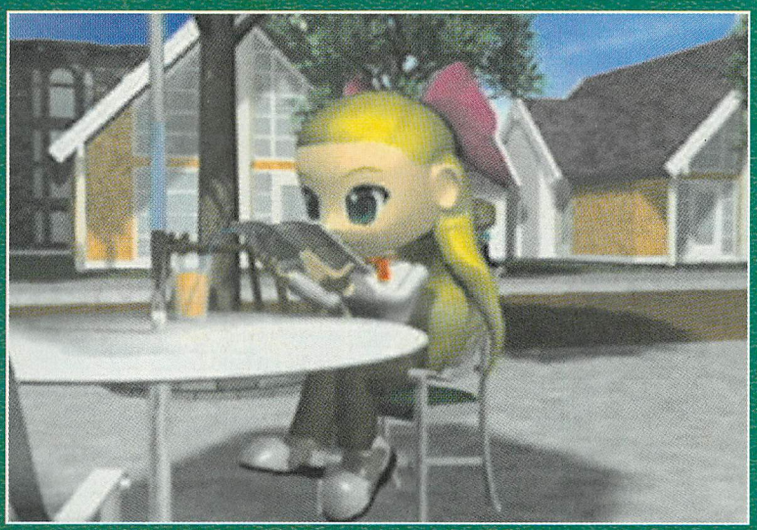
LE MODE COMPÉTITION EST AGRÉMENTÉ D'UN PETIT RÉCAPITULATIF HISTORIQUE SUR LE GOLF POUR VOUS PLONGER UN PEU PLUS DANS L'AMBIANCE DU GREEN...

à vous. En premier lieu, vous avez le World Tour qui vous amène dans cinq pays avec leur difficulté respective (Japon, USA, Australie, Ecosse et Afrique du Sud) afin de gagner les différentes coupes et acquérir les personnages supplémentaires. En second lieu, le Free Round vous permet de jouer sur n'importe quel parcours jusqu'à quatre joueurs en choisissant entre le point tourney (points pour chaque trou), le stroke play et le match play (le premier qui arrive au trou gagne). Enfin, le mode G-ball qui est un cricket galactique rappelant étrangement l'ambiance de Tron (voir thème). Mais au fait, comment ça se joue ?

UNE MANIABILITÉ ENFANTINE

Après avoir choisi votre perso, ainsi que votre matériel (grosseur de la balle et choix des clubs), vous vous retrouvez sur un terrain plein de verdure. Comme Everybody's Golf, vous avez une jauge de force; vous appuyez une première fois pour déterminer la puissance de votre tir, puis une seconde fois pour affûter la précision en faisant attention aux différents paramètres (vitesse du vent, choix du club en fonction de la distance et effets sur la balle avec le stick analogique). La prise en main est rapide et le fun immédiat. Les graphismes sont sympa, l'animation fluide et l'intérêt énorme. Seul le son laisse à désirer ; en effet, les musiques sont gavantes (je vous conseille de la supprimer dans le menu des options) (c'est fou le nombre de fois que l'on constate que les choix musicaux sont le maillon faible dans les jeux. Pourtant dans WipEout, ils y sont bien parvenus... allez, encore un petit effort-ndc), l'ambiance est trop discrète comparée à celle de Cyber Tiger sur PlayStation, où l'on peut entendre par exemple un Boeing décoller ou encore un téléphone portable sonner parmi la foule. Mais il ne tient qu'à vous d'inviter des potes pour créer une ambiance digne des fêtes de fin d'année. Avec le fun que procure ce titre, aucune inquiétude à avoir : la soirée est d'ores et déjà réussie. Bon swing...

Emmanuel



INTRODUCTION DU GAZON

Pour une fois qu'on a une introduction sympa sur Dreamcast, on ne va pas se priver de vous en faire profiter... Bon d'accord, il faut aimer le style SD (grosse tête sur un petit corps comme notre fameux El Tuco), mais c'est tout de même plus sympa et c'est bien représentatif de l'esprit du jeu.. C'est tout mimi quoi...

12 Graphismes

L'herbe est bien verte, le ciel est bien bleu et la balle bien blanche... qu'est ce que vous voulez que je vous dise de plus ? Peut largement mieux faire pour une Dreamcast... Satisfait ?

13 Animation

A part la balle et les persos, rien ne bouge dans ce jeu. C'est bien dommage ; mais bon, on peut se dire qu'on n'est pas perturbé pendant la préparation de son coup (faites gaffe quand même à votre satané chat qui, comme par hasard, saute sur vos genoux quand vous ajustez votre tir...)

10 Son

La musique est super lourde pendant la partie et l'ambiance inexistante... bref, c'est nul.

19 Jouabilité

Plus simple, tu meurs. Même votre papy atteint de la maladie de Parkinson pourrait y jouer. On peut sortir des coups de génie dès la seconde partie sans que la chance mette son grain de sel là-dedans.

18 Intérêt

Avec une durée de vie éternelle, ce jeu possède un plaisir endémique. Déjà que tout seul comme un petit égoïste je ne peux pas m'arrêter de jouer, alors imaginez ma joie quand je fous une tôle à la rédac de Dreamzone...

En Conclusion

Si vous êtes un véritable fan de golf, vous n'avez d'autre choix que d'acheter Tee Off Golf parce que c'est le seul qui existe pour l'instant sur Dream. Quant aux novices, ils risquent bien de ne plus quitter leur console à cause de leur nouvelle passion : le Golf sur console!!!

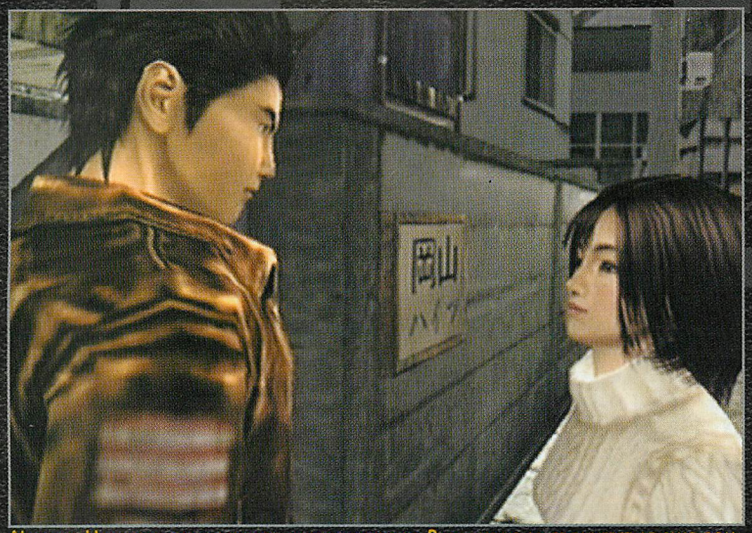
91%

Shenmue

Après un Automne 1999 plutôt morose pour notre Dreamcast préférée au Pays du Soleil Levant, on commençait à éprouver quelques inquiétudes. Mais je vous rassure tout de suite, les petits cachottiers de chez Sega nous préparaient en fait à leur manière un superbe feu d'artifice pour marquer le passage à l'an 2000. Et parmi la pléthore de titres sortis ce mois-ci, il va sans dire que Shenmue se présentait sans conteste comme le jeu phare de ce début d'année. L'attente aura été longue, mais Yu Suzuki a tenu toutes ses promesses et les amateurs d'aventure (en japonais !) vont enfin être comblés.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	aventure
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo (Japon)



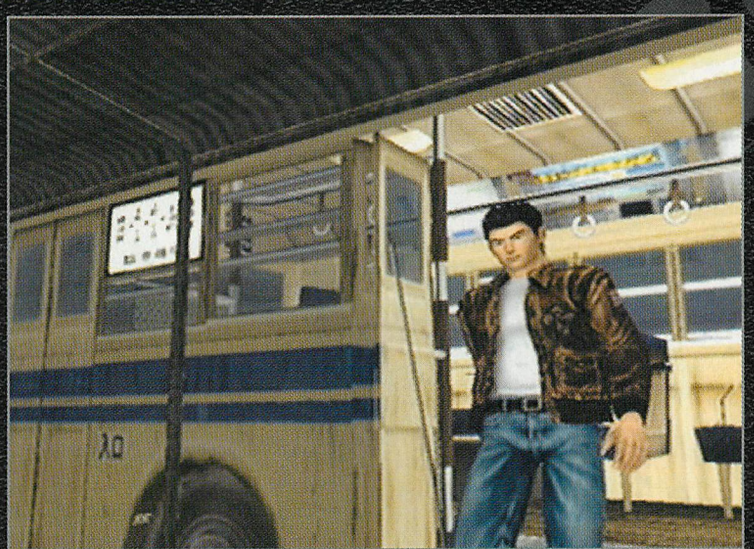
Nozomi Harasaki fait partie des amis proches de Ryo : vous la trouverez le plus souvent devant la boutique de sa grand-mère, mais aussi dans certaines scènes cinématiques.

A l'approche de Noël, les commerçants décorent leurs vitrines et un zouave déguisé en Santa Claus se promène dans les rues.

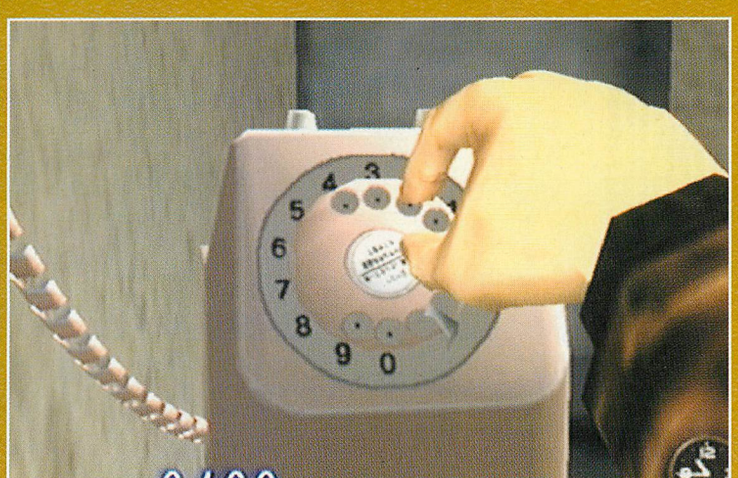
Import Tout commence le 29 novembre 1986 à Yokosuka.. Dans le quartier résidentiel de cette paisible ville japonaise, la demeure de la famille Hatsuki est prise d'assaut par un gang de la pègre chinoise. Le but de cette visite inamicale est simple : le chef de la bande cherche à mettre la main sur un mystérieux artefact détenu par le maître Iwao Hatsuki. Mais ce dernier, qui tient à son bijou de famille (et on le comprend), l'a astucieusement caché quelque part dans sa résidence. Lorsque Ryo (le héros et fils d'Iwao) arrive chez lui, il trouve son père et l'intrus dans le dojo, près à en découdre. Malheureusement pour Iwao, son adversaire est plus jeune et plus vif que lui et le combat tourne court. Le père et le fils se retrouvent au tapis en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et Iwao est obligé de révéler l'emplacement de l'objet sacré pour sauver la vie de son fils. Mais dans un sursaut d'orgueil, le vieux maître rassemble ses forces et tente une ultime attaque; l'énigmatique (et peu souriant) Chinois, resté sur ses gardes, lui assène cette fois-ci le coup fatal. Alors que les voleurs s'éloignent, Ryo a tout juste la force de se traîner jusqu'à son père, qui meurt dans ses bras sans avoir eu le temps de lui révéler l'histoire du mystérieux objet dérobé.

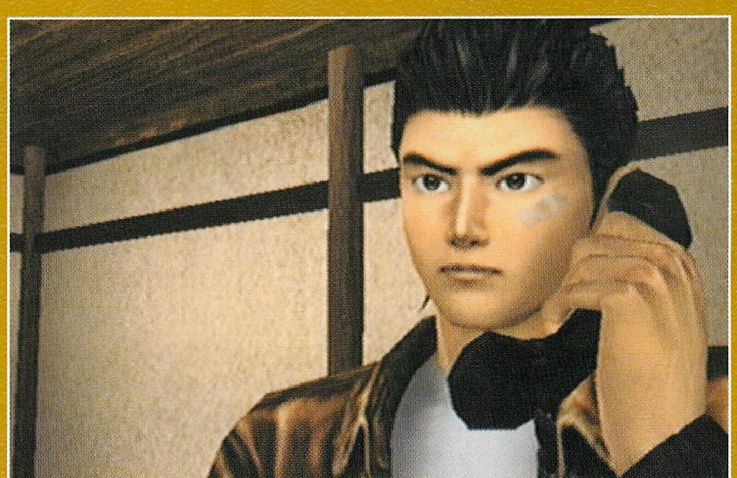
SHENMUE EPISODE 1 : YOKOSUKA

Vous incarnez donc Ryo Hatsuki, et votre but est maintenant de retrouver



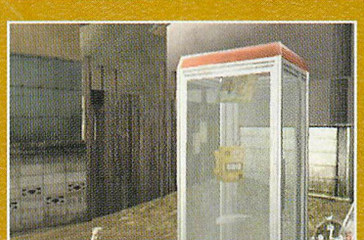
Pour vous déplacer du quartier commerçant à la zone portuaire, rien de plus pratique que de prendre le bus : ce dernier passe toutes les demi-heures et ne coûte que 130 Yens.





ALLO, J'ÉCOUTE...

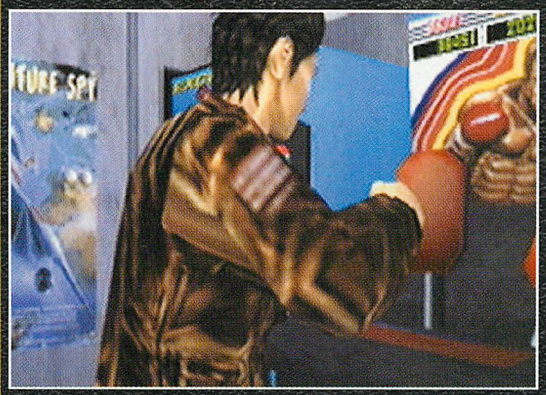
Ryo Hatsuki est un homme qui sait vivre avec son temps. Evidemment, comme ça se passe en 1986, il ne peut pas avoir de GSM, mais il se rattrape sur le téléphone : que ce soit chez lui ou en ville (moyennant quelques piécettes), il peut appeler qui bon lui semble. Les premières pages de son petit carnet contiennent d'ailleurs les numéros indispensables, mais il en notera d'autres par la suite. Si vous vous trompez de numéro, une charmante voix se chargera de vous en informer.

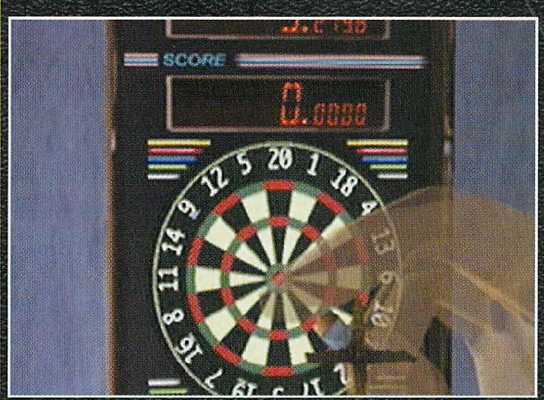


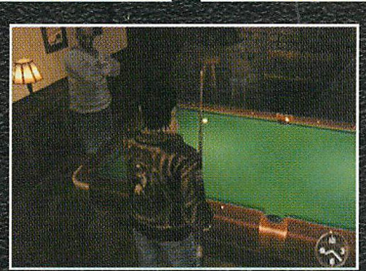
la trace de vos agresseurs et de percer le secret que votre père cherchait à défendre. Mais n'espérez pas lever le voile sur la légende de Shenmue à l'issue des trois GD car ce titre n'est en fait que le premier volet d'une série qui s'annonce passionnante. Ici, l'aventure se limite (si on peut parler de limite !) à l'exploration de la ville de Yokosuka. Après avoir visité la demeure familiale et fait un tour dans le quartier résidentiel, vous parvenez dans des lieux plus intéressants comme la rue commerçante ou la zone portuaire: c'est ici que se concentre l'essentiel de l'activité et vous allez donc devoir retenir l'emplacement et les heures d'ouverture des boutiques, ainsi que les habitudes des gens pour ne pas tourner en rond inutilement chaque fois que vous chercherez quelqu'un ou quelque chose.

UN MONDE VIRTUEL DANS VOTRE DREAMCAST

L'un des éléments qui font de Shenmue un titre à part est la gestion des événements en temps réel. Ainsi vous vous levez tous les matins à 8h30 et devez revenir vous coucher au plus tard à 23h30 le soir. Evidemment, le temps du jeu est accéléré par rapport à la réalité (une journée dans le jeu dure environ une heure réelle) mais il n'en n'est pas moins un facteur important dans le déroulement de l'aventure. En effet, il n'est pas question d'arriver en retard à un rendez-vous sous peine d'être obligé d'attendre le lendemain. Et puis vous ne tarderez pas à remarquer les petites habitudes de chacun; ainsi, les deux motards passent sou-

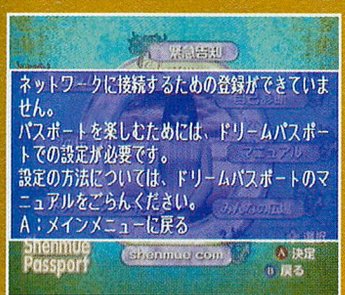


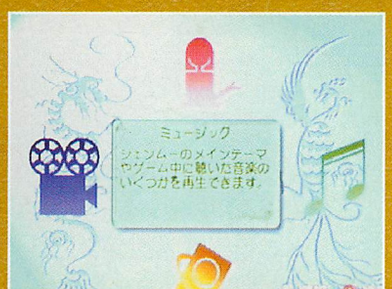


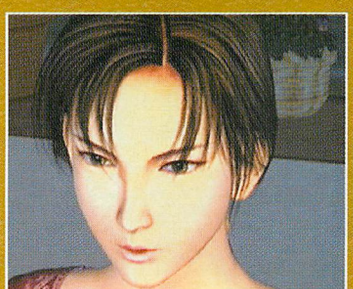


DES JEUX DANS LE JEU

Outre les jeux d'arcade, on trouve dans Shenmue nombre d'autres distractions pour passer le temps (en attendant un rendez-vous par exemple) : dans la salle de jeux, vous pouvez vous exercer aux fléchettes ou encore vous entraîner au QTE. Mais si vous en avez assez, vous pouvez toujours aller traîner du côté des machines à sous ou participer à une partie de billard. Dans le port, vous serez même amené à participer à une course de chariots élévateurs. Mais où s'arrêteront-ils ?







CADEAU BONUS : LE PASSEPORT

En plus des trois GD ROM que nécessite Shenmue, Sega a eu la bonne idée d'ajouter un quatrième disque contenant la plupart des musiques du jeu, des séquences vidéo tirées de teasers ou du jeu lui-même (vous les gagnez au fur et à mesure de votre progression), une option Internet sur laquelle j'aurais bien du mal à vous renseigner étant donné que je n'y ai pas accès, et enfin des explications sur les principaux aspects de l'aventure sous forme de cinématiques. Chez Sega, on ne fait pas les choses à moitié.

Les scènes d'action du mode QTE se rapprochent beaucoup de celles d'un film.

Même la mafia chinoise est représentée dans Shenmue. Quel réalisme !

AVIS

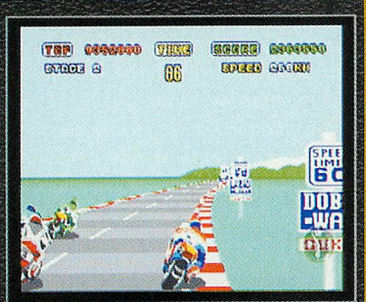
S'il fallait un jeu autre que Soul Calibur pour rassurer les fans de la Dreamcast sur l'avenir de la console, cela ne pouvait être que Shen Mue. Graphismes et animation irréprochables, intérêt quasi-infini et durée de vie extrême, le jeu de Yu Suzuki devient LA nouvelle référence. Evidemment, si vous ne savez pas, comme moi, parler japonais, il vous faudra attendre la version européenne avec patience. Mais je peux vous assurer que Shen Mue est l'un des cinq meilleurs jeux au monde.

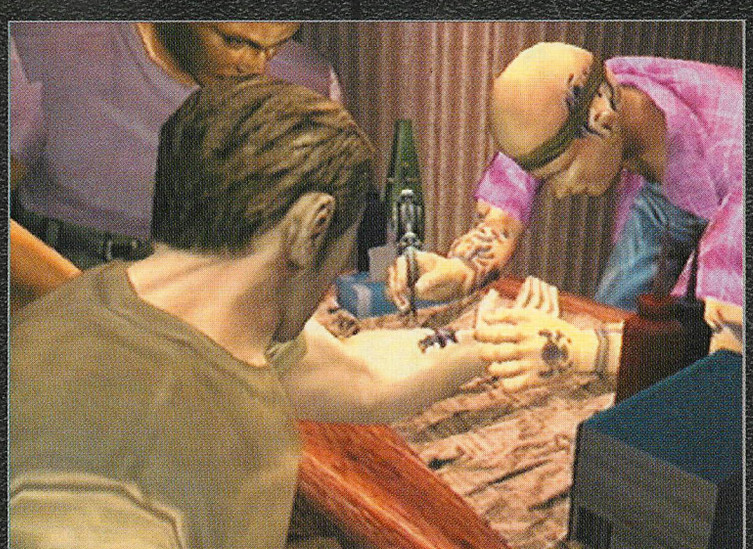
Seba

vent la journée dans la salle de jeux et la soirée dans la rue des bars. Autre exemple, le marchand de fruits et légumes et sa femme se relaient pour tenir la boutique. Et puis il y a les alcooliques chroniques, qui finissent systématiquement la soirée dans le caniveau, les gens en costume qui partent au bureau le matin pour ne revenir que vers 19h... Bref, les comportements sont tellement variés qu'on finit par oublier que Shenmue n'est qu'un jeu. D'autant que la météo est elle aussi gérée de manière extrêmement réaliste : d'une partie à l'autre, vous ne rencontrerez jamais les mêmes conditions, ce qui ajoute à la variété des situations.

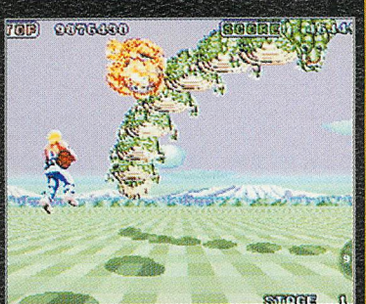
LE PLUS BEAU JEU D'AVENTURE JAMAIS CRÉÉ

Et qu'il pleuve, qu'il neige, que ce soit le jour ou la nuit, la réalisation reste irréprochable tout au long du jeu. Malgré la richesse de l'univers de Shenmue, la Dreamcast semble tout à fait à l'aise et nous affiche des graphismes magnifiques, regorgeant de détails, avec une animation à 60 images/seconde. On ose à peine imaginer le travail colossal de recherche et de modélisation qu'a pu nécessiter un tel jeu : tous les personnages que vous rencontrez ont des visages, des voix et des vêtements différents, les décors sont tellement réalistes et variés qu'on en oublie que tout n'est que polygones et textures. On sent véritablement dans la réalisation un souci du détail constant : du bassin de





Les programmeurs ont poussé le vice jusqu'à vous permettre d'assister à une séance de tatouage.



OLDIES BUT GOODIES

Etant donné que Shenmue est réalisé par Yu Suzuki (le boss de l'AM#2), ce dernier n'a pas pu résister à la tentation de rajouter dans la salle d'arcade de Yokosuka des versions jouables de ses hits les plus en vogue à l'époque où se déroule l'histoire (en 1986) : Hang On et Space Harrier. Evidemment, ce sont les versions originales et il ne faut pas s'attendre à des effets 3D, mais les vieux de la vieille comme notre brave Alex (c'est pas pour rien que certains l'appellent Grand Père Simpson) retrouveront ainsi avec émotion les jeux qui ont bercé leurs tendres années.

JE NE COMPRENDS PAS CE QU'UNE SATURN FAIT CHEZ RYO ; EN 1986, IL DEVRAIT TOUT JUSTE AVOIR UNE MASTER SYSTEM !.

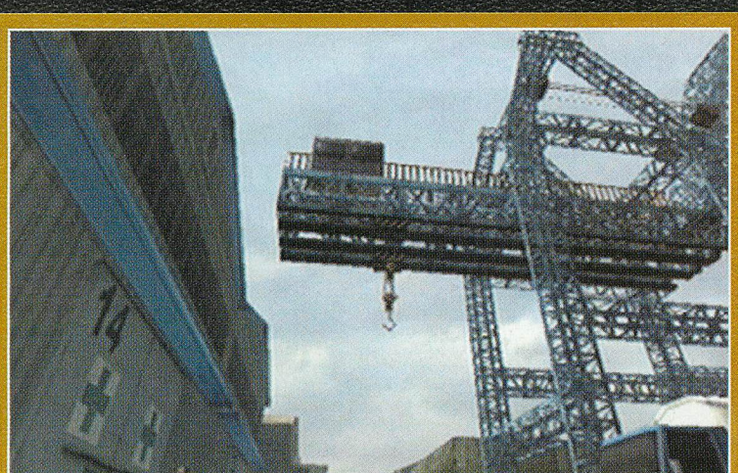
la demeure familiale avec ses carpes et sa fontaine à l'épicerie dans laquelle on peut tout acheter, de la cassette de musique au lait pour nourrisson, rien n'a été laissé au hasard. Incontestablement, un pas a été franchi avec Shenmue et bon nombre de titres à venir risquent de sembler bien fades en comparaison.

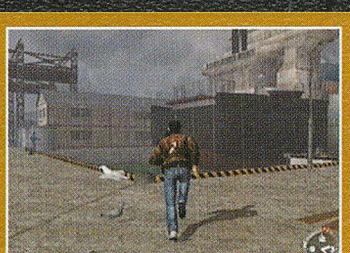
F.R.E.E. : FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT

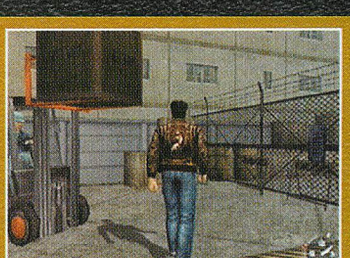
Derrière cet acronyme barbare que je ne me risquerais pas à traduire littéralement se cache en fait un nouveau genre de jeu. En effet, par de nombreux aspects Shenmue est plus qu'un simple titre d'aventure. Tout d'abord, dans le mode Free Quest, vous pouvez pratiquement tout faire, comme ouvrir les tiroirs ou les placards ou encore regarder de plus près certains objets qui n'ont pourtant aucune utilité dans la quête. Un autre point qui différencie Shenmue des jeux d'aventure classiques est l'action omniprésente : dans le mode Quick Time Event, vous devez appuyer sur le bouton ou la direction qui s'affiche à l'écran pour mener à bien une séquence (combat, poursuite...) ; quant au mode Free Battle, il s'apparente davantage à un jeu de combat à la Virtua Fighter avec une panoplie de coups tout à fait respectable : du jamais vu dans un titre d'aventure !»

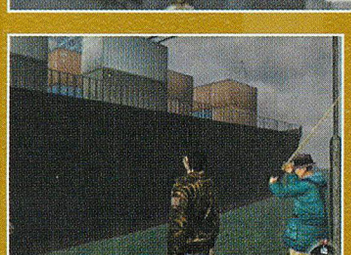
«... dans le mode Quick Time Event, vous devez appuyer sur le bouton ou la direction qui s'affiche à l'écran pour mener à bien une séquence (combat, poursuite...) ; quant au mode Free Battle, il s'apparente davantage à un jeu de combat à la Virtua Fighter avec une panoplie de coups tout à fait respectable : du jamais vu dans un titre d'aventure !»

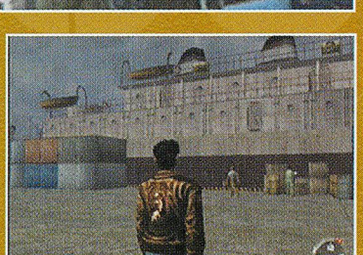
VOICI LE REDOUTABLE ET MYSTÉRIEUX ÉTRANGER QUI A VAINCU IWAO EN QUELQUES MINUTES ;

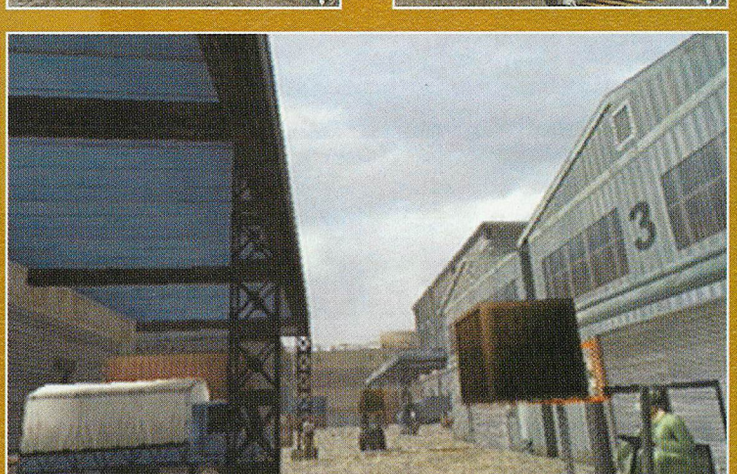






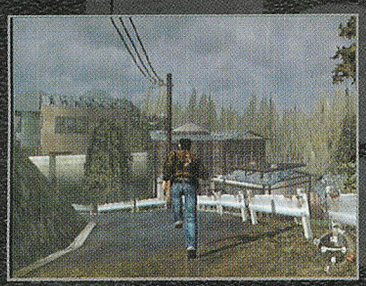


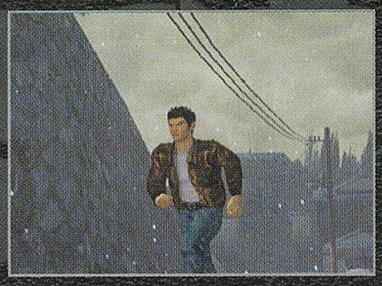


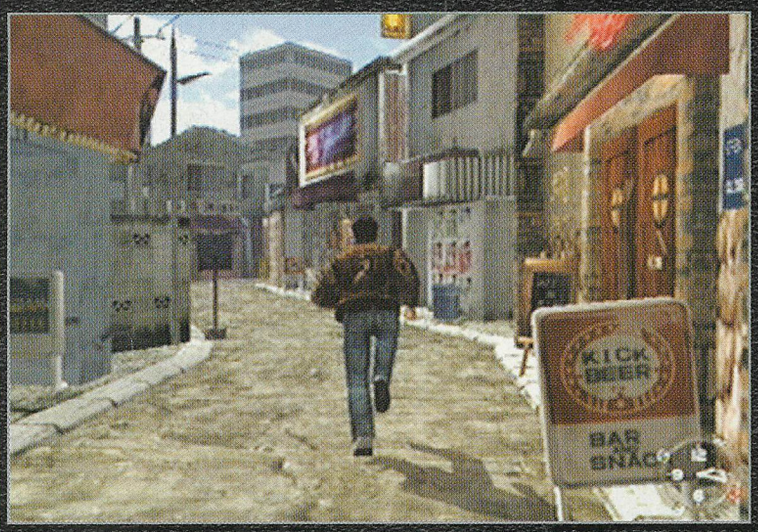


LA ZONE PORTUAIRE

La ville, c'était déjà assez grand, mais là, c'est carrément immense. Et même avec des décors aussi monumentaux, la Dreamcast ne semble éprouver aucune difficulté : pas la moindre trace de clipping ou de ralentissement à l'horizon. Les programmeurs se sont permis d'ajouter des petites animations sympathiques comme les pigeons qui s'envolent à votre arrivée. Mais comment font-ils ?







La maîtrise du temps

Pour la première fois dans un jeu d'aventure, il faut compter avec les éléments et avec l'heure. Si les changements météo n'ont pas d'incidence sur l'histoire (enfin, pas que je sache), ils contribuent néanmoins au réalisme de Shenmue. La gestion de l'heure est quant à elle un facteur prépondérant : l'activité à Yokosuka est en effet différente d'une heure à l'autre, et si la ponctualité n'est pas votre fort, vous risquez de connaître de nombreux ennuis.

Certaines énigmes sont particulièrement tordues. Creusez-vous un peu les méninges !

La visite d'un templetypiquement chinois comblera votre manque de spiritualité.

SHENMUE DIFFUSE UNE CERTAINE DOSE DE POÉSIE DANS SES DÉCORS, COMME POUR MONTRER TOUTE LA PUISSANCE DE CETTE AVENTURE.

te...) ; quant au mode Free Battle, il s'apparente davantage à un jeu de combat à la Virtua Fighter avec une panoplie de coups tout à fait respectable : du jamais vu dans un titre d'aventure !

NIHON.GO O WAKARIMASU KA

Cependant, malgré toutes ses qualités, Shenmue ne s'adresse pour l'instant qu'à un public réduit en France : les amateurs de jeux d'aventure en japonais ! Car s'il est tout à fait envisageable de finir Shenmue sans parler jap' (d'autant que de nombreuses soluces sont déjà disponibles sur le Net), quelle frustration tout de même de ne pas comprendre le moindre mot pendant les dialogues (qui, rappelons-le, constituent l'essentiel du jeu)! Il ne reste donc plus pour la plupart d'entre nous qu'à attendre la version américaine, voire française, en croisant les doigts pour que les sous-titres ne soient pas réalisés par la même équipe que pour Sonic Adventure (bonjour le massacre). Alors patience...

Antoine

avis

Que dire devant tant de perfection ?. Shenmue me laisse sans voix. Je n'ai jamais vu un jeu aussi beau et détaillé. Moi qui a l'habitude de m'endormir sur les détails d'un soft, je suis comblé... Tout y est, la perfection des visages des différents personnages rencontrés, la gestion en temps réel du changement météorologique, la possibilité d'interagir avec tous les éléments du décor, le fait de travailler pour gagner sa croûte... et j'ai même pu apercevoir la constellation de la Grande Ourse en regardant vers le Nord la nuit tombée... c'est sidérant !! Et je ne parle même pas du Free Battle qui est jouissif, ni du du Quick time Event, qui est méga-fun. LE jeu de l'année 2000, sans aucun concurrent possible.

Emmanuel

19 Graphismes

D'une richesse et d'une finesse incroyable, les graphismes nous font oublier que l'on est dans un jeu. Jusqu'au moindre détail, tout dans Shenmue a été fait pour que le joueur ait l'illusion de se promener dans un monde réel.

17 Animation

Si l'on exclut le clipping sur les personnages et véhicules et les quelques ralentissements aux heures de pointe (mais franchement, c'est juste histoire de critiquer), l'animation de Shenmue est un modèle du genre.

18 Son

Dignes des meilleures bandes originales de films, les musiques de Shenmue sont omniprésentes et collent parfaitement à l'ambiance. Quant aux voix et bruitages, ils sont tout simplement exceptionnels.

17 Jouabilité

Même si Shenmue propose une grande variété d'actions, la jouabilité est enfantine quel que soit le mode de jeu. Si on veut vraiment chipoter, on peut toujours dire que la croix de direction n'est pas idéale pour se déplacer, mais bon...

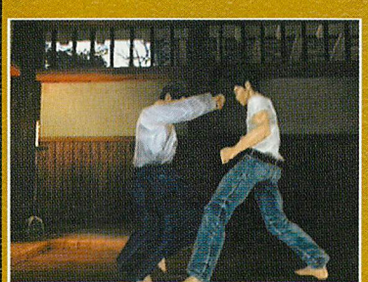
19 Intérêt

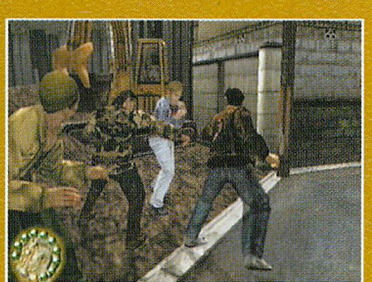
Avec un univers aussi riche et vaste, une liberté de mouvement quasi-totale, Shenmue dispose évidemment d'une profondeur de jeu inouïe. De plus, l'intrigue est fort plaisante et la durée de vie excellente.

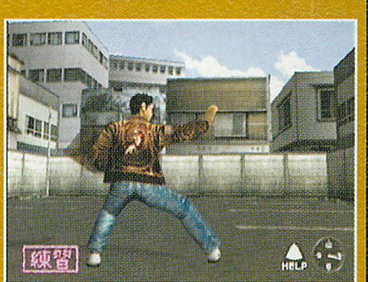
En Conclusion

Si vous comprenez le japonais, jetez-vous sur Shenmue (si ce n'est déjà fait). Sinon, prenez des cours accélérés ! Il serait tellement dommage de ne pas profiter pleinement de la richesse de son univers. Vivement la suite (qui devrait se dérouler à Hong Kong) !

98%

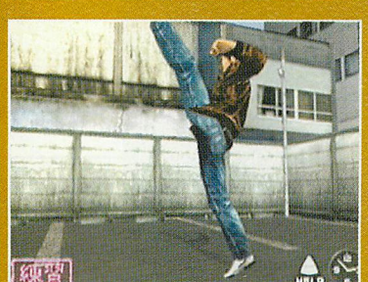






VIRTUA FIGHTER RPG

Souvenez-vous, il y a un peu plus d'un an, lors de la sortie de la Dreamcast, on parlait déjà d'un certain Project Berkley dans lequel l'aventure se mêlerait aux combats à la Virtua Fighter..Avec Shenmue, c'est aujourd'hui une réalité : les combats en Free Battle utilisent un gameplay assez similaire au hit d'arcade de Sega. Mais il y a tout de même quelques différences. Tout d'abord, dans Shenmue, votre personnage est capable de se déplacer dans toutes les directions afin de pouvoir faire face à plusieurs adversaires simultanément. Ensuite, les boutons sont : poing, pied, prise, esquive et course. Vous noterez donc que la parade à disparu. Enfin, Shenmue a un petit côté RPG puisqu'au fil de l'histoire, vos attaques gagnent en puissance et vous pouvez en apprendre de nouvelles. Franchement, pouvait-on rêver mieux ?



BioHazard 2

Enfin ! Resident Evil 2 fait son apparition sur la Dreamcast. Il y a déjà un moment que le bougre était attendu. Mais on est ô combien récompensé de notre patience à bien des égards. Certains aigris vous diront qu'il s'agit ni plus ni moins d'une réplique de ce que l'on pouvait avoir sur la Playstation et sur la Nintendo 64. Eh bien pas tout à fait : certaines petites modifications font parfois de grandes différences. Capcom ne fait pas de la figuration avec un de ses titres phares et ose ce challenge qui paraissait bien difficile au départ : séduire ceux qui ne connaissaient pas le jeu et pour qui la version DC est la première découverte. Sans oublier de ravir ceux qui étaient déjà fans sur d'autres supports et pour qui l'adaptation se devait d'être originale sans rien dénaturer. Pari en partie réussi.

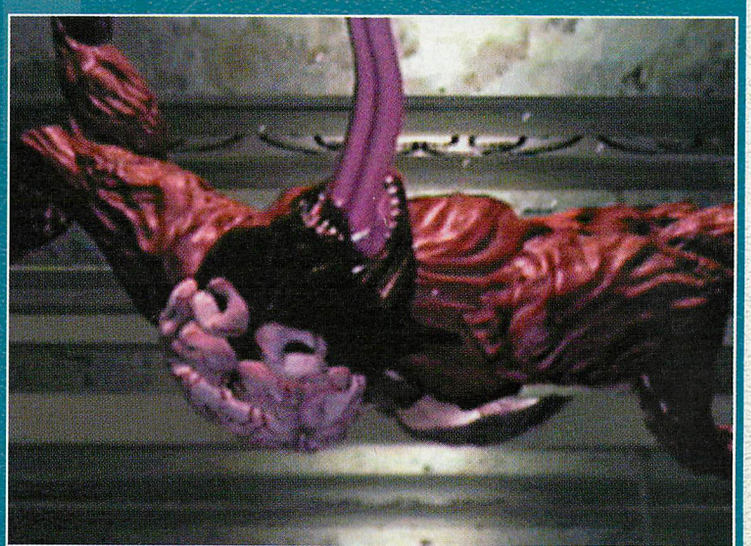
Fiche Technique

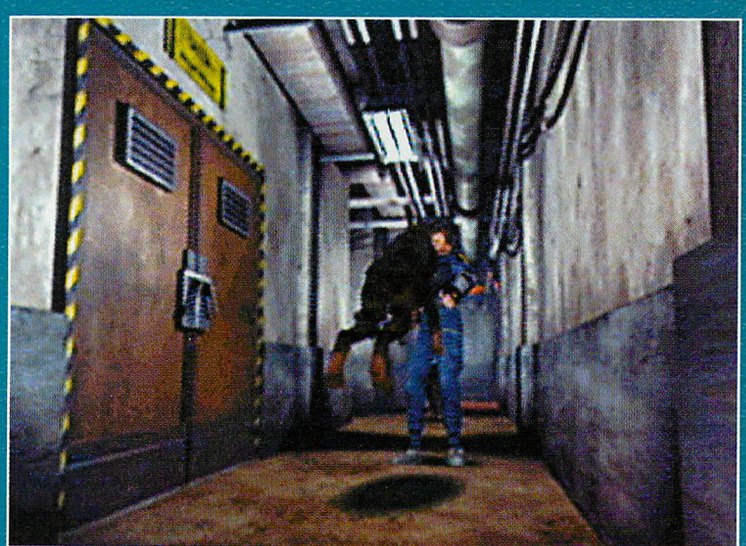
Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

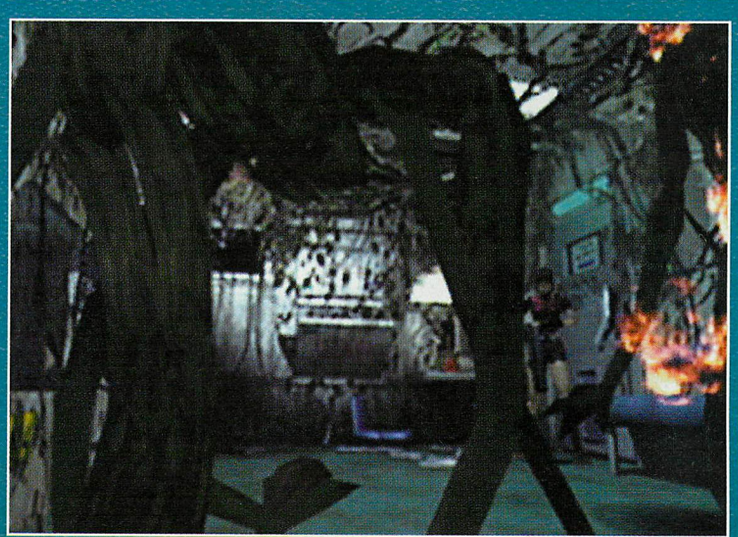
"Juste un petit bisou, s'il-te-plaît "

«L'aventure des deux protagonistes principaux est établie comme un ingénieux" Cross Over " et une histoire d'une richesse rare que bien des scénaristes doivent envier. De ce côté-là, rien de nouveau à signaler.»

Import Certains silences sont plus pesants que d'autres. Celui de Racoon City est des plus lourds. Une petite ville où les moments de calme précèdent immanquablement des hurlements succincts vite étouffés par les claquements des mâchoires. Des cris déchirants qui





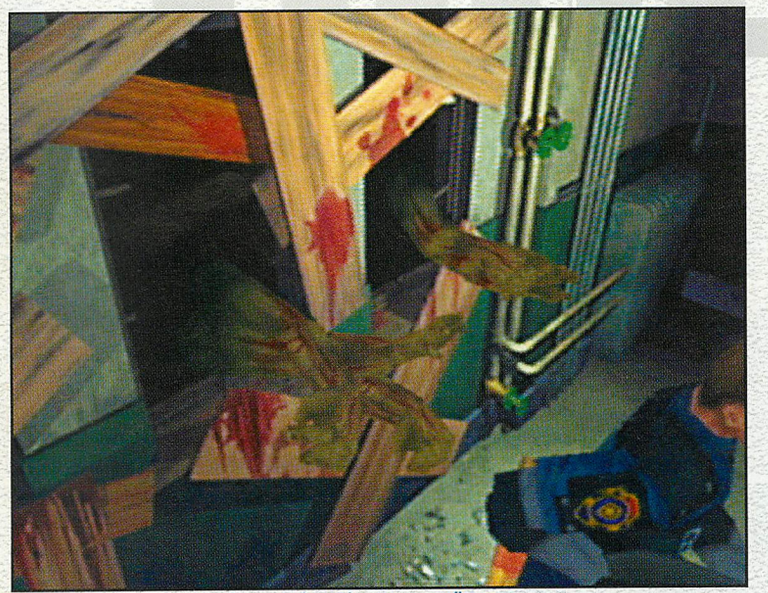


RESIDENTEVILEMENT VÔTRE

Le titre ne serait pas ce qu'il est sans ses monstres biens caractéristiques de la série. On retrouve l'inévitable mort-vivant écorché à souhait, le chien dans son rôle de gardien des enfers, la plante carnivore qu'il ne faudra pas oublier d'arroser d'acide, l'araignée velue et répugnante à souhait, et enfin l'humanoïde à la langue bien pendue. Ce sont ces genres de détails inventifs qui sont les clés d'une réussite. Ne vous fiez pas à ses images fixes pour mesurer le degré de terreur qui sera le votre lorsque au détour d'un couloir vous croiserez un de ces spécimens.

TESTS

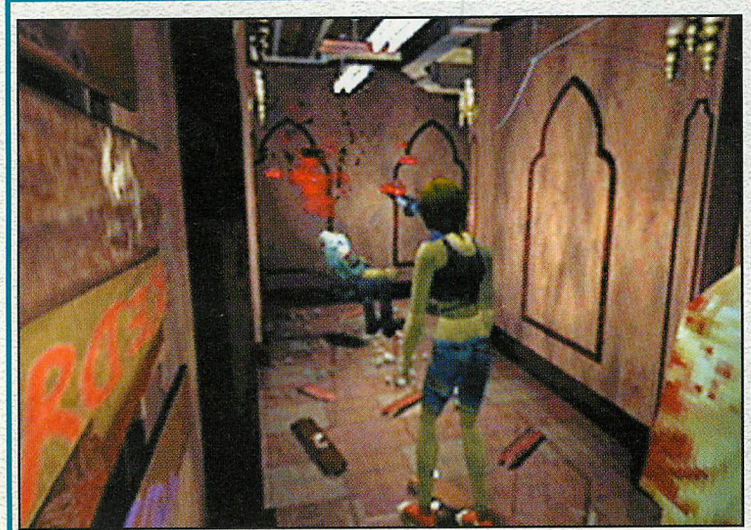
s'évanouissent d'un coup de griffe inhumain. Le mutisme ambiant n'attend que de nouvelles proies à faire taire. Ici l'apaisement semble être la punition des êtres vivants qui viendraient briser cette loi dictée par l'enfer. Pourtant, Claire Redfield et Leon Kennedy ont tous les deux des raisons de braver cet interdit latent, à leurs risques et périls. Ils vont vite constater que c'est la mort qui règne en maître, épaulée par une légion de zombies attirés par la chair fraîche. Cette situation apocalyptique, nos deux héros ne vont pas tarder à découvrir qu'elle n'a rien de mystique ou de surnaturel, mais ils vont s'apercevoir que l'homme est souvent responsable de bien des cataclysmes. Umbrella ? G Virus ? Des mots qui vont prendre un sens au fur et à mesure que les pièces du puzzle se mettront en place. Le scénario de Resident Evil 2 est un modèle du genre, il offre des rebondissements en pagaille et quatre fins différentes. L'aventure des deux protagonistes principaux est établie comme un ingénieux " Cross Over " et une histoire d'une richesse rare que bien des scénaristes doivent envier. De ce côté là, rien de nouveau à signaler.

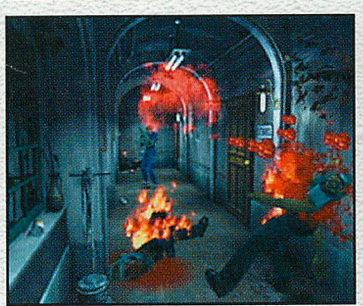


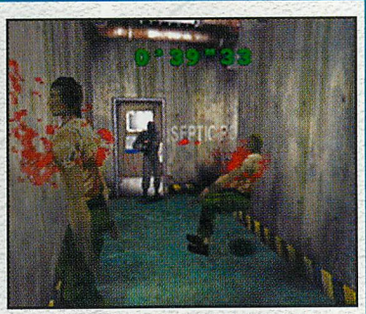
Zombie : " Leon revient, j'ai les mêmes à la maison ".

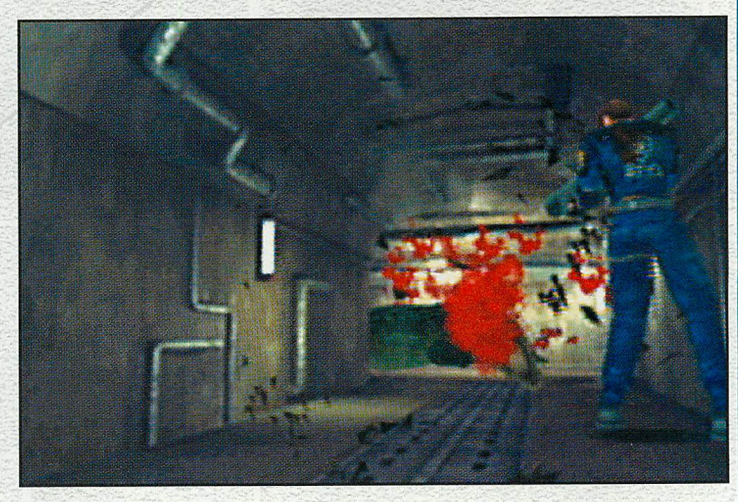
QUOI DE NEUF DOC ?

L'innovation vient tout d'abord de la puissance de la console. Exploitée judicieusement par les développeurs, elle a permis d'améliorer les graphismes de manière fort appréciable. Les visages sont beaucoup plus fins, les images sont plus nettes et les effets de lumière sont bien mieux gérés. La vitesse d'animation a elle aussi été revue à la hausse et vous pourrez shooter du mort-vivant encore plus vite. Puisque nous en parlons, ceux-ci sont un peu plus détaillés et ils ont le mérite de se répandre en plus de morceaux, lorsque vous leur tirez dessus, que dans les précédentes versions. Pour être bien complet et enlever un doute qui pourrait vous envahir (la montée en puissance des concepteurs qui autorise de plus en plus la couleur verte pour représenter le sang), l'hémoglobine respecte la couleur rouge lorsqu'elle gicle à outrance du corps des zombies et des humains. Le liquide vital pour certains monstres est quant à lui décliné en violet, en vert ou en marron. On ne se risquera pas à une formule du genre "tant mieux " pour ne pas choquer certaines associations pour qui ce genre de détail a énormément d'importance. On se contentera d'un " ah bon " qui sonne bien mieux et ne trahira pas notre émotion face à certains événements qui nous paraissent bien plus graves et bien plus urgents que la couleur du sang dans un titre, et qui ne font pas partie du monde des jeux vidéo, mais bien du monde réel.









CARNAGE !

Ici, pas question de faire dans la dentelle, ça gicle, ça explose, ça se répand et ça doit faire mal. Les différents monstres que vous rencontrerez ne se contenteront pas de s'écrouler sans avoir au préalable démontré de façon déconcertante ce que renferment leur boîte crânienne, leurs entrailles ou leurs membres. Les effets sanglants sont des plus ragoûtants et ajoutent à l'aspect effrayant du titre. De plus, à chaque arme son effet gore, pas de concession à l'horreur, si ce n'est celle qu'à aucun moment vous ne tuerez ou blesserez un personnage humain.

UNE VERSION DE LA COURTE ÉCHELLE QUI DOIT LAISSER LÉON DUBITATIF.

avis

Ce classique du Survival Horror revient en force sur Dreamcast.. Mais franchement, son seul intérêt réside dans le CD démo de Resident Evil : Code Veronica. Ce dernier s'annonce d'ailleurs superbe. Mais bon, si vous n'avez jamais eu l'occasion de jouer à ce petit bijou sur PlayStation, vous ne pourrez qu'être séduit par tous les bonus inédits ajoutés à cette version Dreamcast qui se destine malgré tout aux collectionneurs.

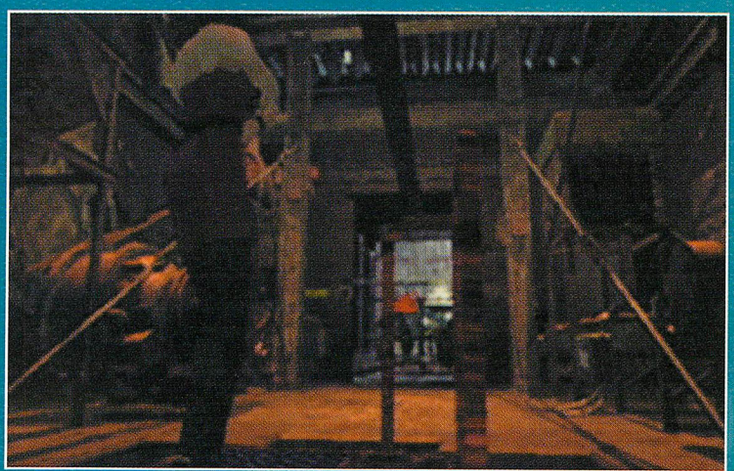
Neo Alex

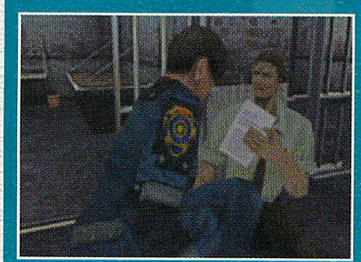
PETITES RÉJOUISSANCES ENTRE AMIS

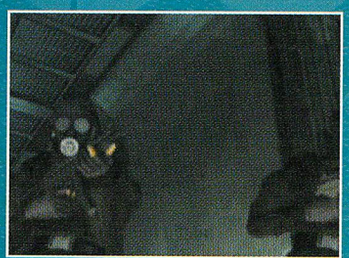
Capcom ne s'est pas contenté d'une amélioration technique pour cette conversion sur la Dreamcast, (ce qui est quand même la moindre des choses compte tenu de la puissance et du potentiel de la console) la société a inséré quelques options bien croustillantes qui à une exception près vont avoir un air de déjà-vu pour les mordus de la série. En effet, plus besoin de se prendre la tête à finir le jeu en moins de trois heures avec les deux personnages pour avoir l'infime plaisir de jouer avec l'incroyable Hunk. Il est directement accessible dans le menu dès le départ du jeu. Les puristes pourront aussi avoir l'opportunité de déambuler dans les niveaux avec Tofu (sorte de Twix très prisé au Japon, pour ma part je me serais prononcé pour une poutre en métal) ce qui, nous le concédons, est d'un intérêt discutable. Un mode Data Gallery qui vous propose de collectionner les dessins des différents personnages que vous pouvez croiser dans le jeu. Au départ, vous ne

Umbrella ? G Virus ? Des mots qui vont prendre un sens à mesure que les pièces du puzzle se mettront en place. Le scénario de Resident Evil 2 est un modèle du genre, il offre des rebondissements en pagaille et quatre fins différentes.

ICI, PAS DE DOUTE, IL SE FEND LE TRONC.



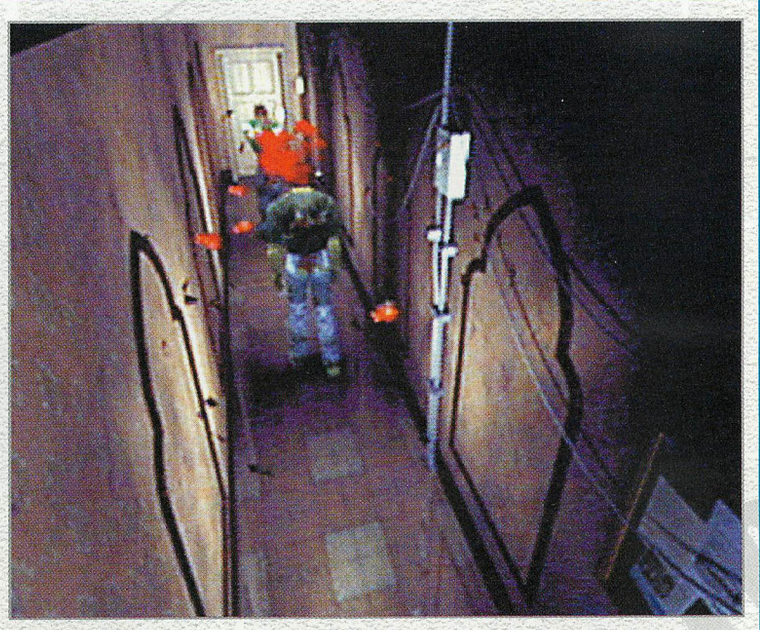


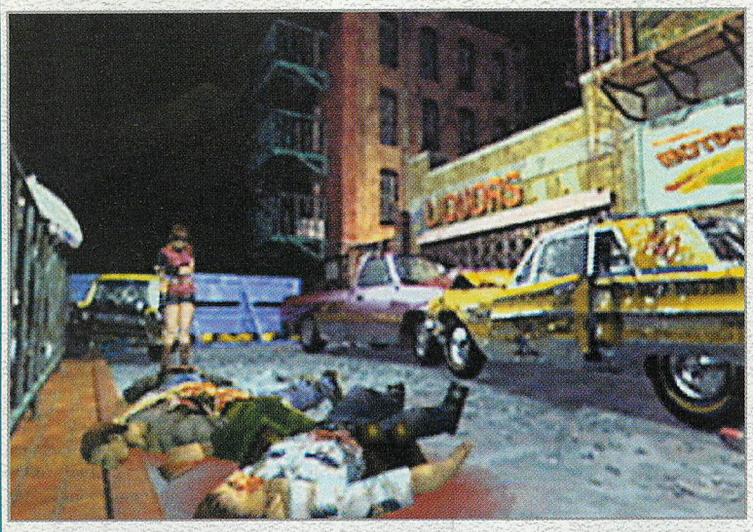


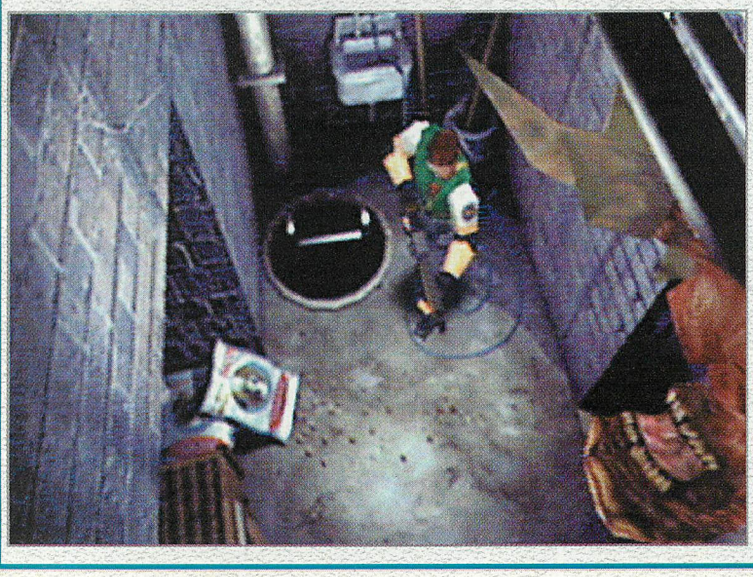
PERSOS

Chris, Leon, Claire, Ada... beaucoup de personnages qui au fil du temps deviendront des familiers pour vous. Chacun a une personnalité et des caractéristiques propres. Rapidité, résistance, aptitude à utiliser un type d'arme et pas un autre. Ce sont des critères qui influent de manière significative sur l'histoire et son déroulement. Il y a deux catégories de persos : ceux qui sont jouables et ceux qui ne le sont pas, mais qui ont néanmoins bénéficié d'une attention particulière tant sur les graphismes que sur les différents aspects de leur personnalité. Riche et indispensable à l'histoire.

TESTS



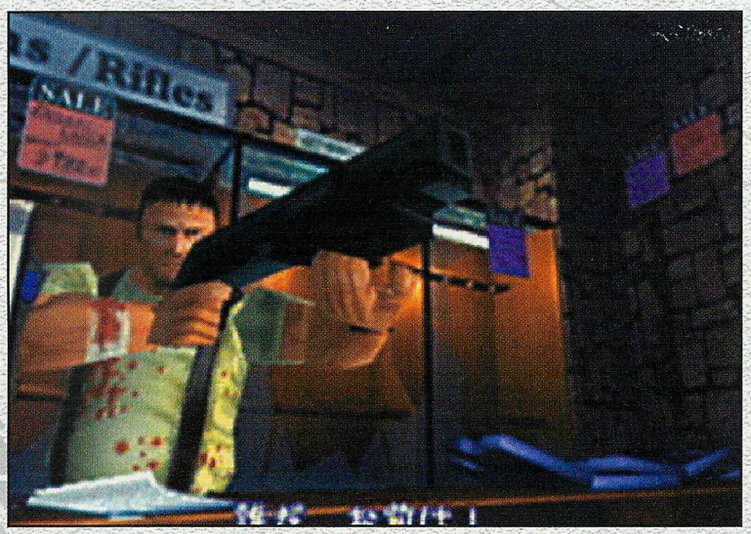




DERNIÈRE MINUTE

Pas peu ravis d'avoir terminé le test qui précède de la version japonaise, voila que nous recevons la version américaine de Resident Evil 2 Value Plus.. Il n'en faut pas plus pour remettre en question le travail qui vient d'être fait. C'est donc avec quelque appréhension d'une main fébrile le disque est mit dans la Dreamcast pour getter les changements éventuels par rapport à l'autre version. Rien, mais alors rien du tout, pas une seule modification. Qu'à cela ne tienne, je me lance corps et âme dans le mode extreme battle, bien décidé à le terminer. Ce qui exactement une heure et une minute après est chose faite. Pour cela, notre ami Chris a servi de personnage-test. C'est donc avec le sentiment d'un test vraiment très complet que je m'asseois calmement pour apprécier la cinématique finale de la mission. Le résultat n'est pas aussi probant que les autres séquences vidéo du jeu. Sans être pour autant médiocre, elle est moyenne. Tout cela pour dire que mises à part les images sous-titrés en japonais pour les dialogues et le menu, il n'y a rien de neuf. Un petit plus avant de refermer cette parenthèse, que ceux qui veulent avoir le plaisir de chercher tout seuls les quatre bombes du modes extreme arrêtent de lire immédiatement ; pour les autres, voila les quatre emplacements des bombes anti-virus rien que pour vous.

1 : Salle de classe au-dessus de la cheminée.
2 : Après le couloir où se trouve le tigre empaillé.
3 : Le bureau S.T.A.R.S.
4 : Extérieur du commissariat où sont garées les voitures de la police.
5 : Bonne Année.



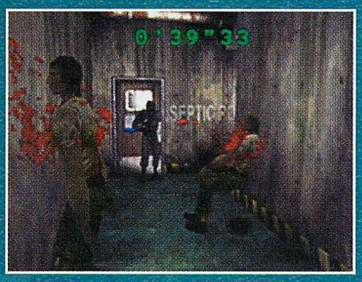
You talking to me, you talking to me ?

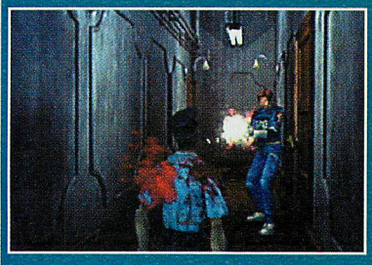
pouvez en voir que très peu, il vous faudra obtenir les autres à la sueur du paddle. Le dernier mode est de loin le plus intéressant puisque entièrement nouveau. Il porte le doux nom d'Extreme Battle. Vous avez le choix entre quatre personnages, et ce n'est pas sans surprise que vous pouvez incarner le frère de claire, Chris. Au départ de la mini-aventure vous avez à votre disposition un mini-arsenal, quelque sauvegardes et une trousse de secours. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à aller éradiquer du zombie et du monstre, qui pullulent à chaque mètre carré. Sorte de Beat Them all ambiance gore et caractéristique du titre. Une idée bien intéressante qui permettra à ceux qui connaissaient par coeur la série de la redécouvrir autrement. Les options de jeu sont aussi quelque peu modifiées par le fait que vous ne pouvez commencer l'aventure qu'avec Leon. De plus, il y a un mode Arrange qui placerait les objets qui servent la progression du jeu à des endroits aléatoires. Le but devait être purement en direction des fans qu'une nouvelle version aurait pu ennuyer.

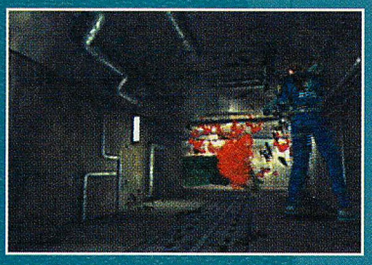
Bilan positivement mitigé

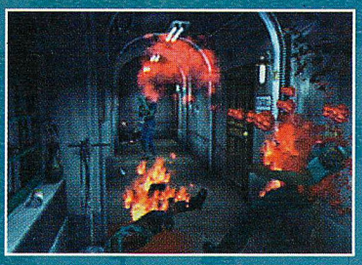
Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de la série ils ne pourront que se satisfaire de cette adaptation qui met en valeur de manière plus que correcte ce fantastique titre. Les autres devront ronger leur frein et se contenter de quelques modes innovants et d'un graphisme fabuleux pour se replonger dans l'ambiance. Mais c'est un bon palliatif pour attendre ce qui s'annonce comme la révolution du genre en gardant les mêmes principes, Resident Evil : Code Veronica. Dire que La Dreamcast lui rend honneur avec brio est un euphémisme. Les possesseurs pourront se targuer d'avoir la console qui rend le plus bel hommage aux créateurs des Resident Evil.

El Tuco









CARNAGE !

Ici pas question de faire dans la dentelle, ça gicle, ça explose, ça se répand et ça doit faire mal. Les différents monstres que vous rencontrerez ne se contenteront pas de s'écrouler sans avoir au préalable démontré de façon déconcertante ce que renferment leur boîte crânienne, leurs entrailles ou leurs membres. Les effets sanglants sont des plus ragoûtants et ajoutent à l'aspect effrayant du titre. De plus, à chaque arme son effet gore, pas de concession à l'horreur, si ce n'est celle qu'à aucun moment vous ne tuerez ou blesserez un personnage humain.

18 Graphismes

Il est clair que Resident Evil 2 a bénéficié d'une nette amélioration d'un point de vue graphique. Des décors riches à souhait, des cinématiques de toute beauté et une gestion des effets de lumière des plus admirables. Les textures ne sont pas en reste, loin de là.

17 Animation

Aucun ralentissement à signaler, une fluidité exemplaire, même lorsque le nombre de personnages à l'écran dépasse six. On peut aussi noter une accélération des mouvements pour les deux protagonistes principaux.

17 Son

Comme sur les autres versions, il est toujours appréciable et la musique a une grande importance pour renforcer l'ambiance glauque et oppressante du titre. Une bande-son qui n'aurait pas été ridicule pour un long métrage.

15 Jouabilité

La prise en main est quelque peu difficile au départ, mais le stick analogique se révèle fort approprié pour les mouvements et les actions.

15 Intérêt

Les joueurs qui ne connaissaient pas Resident Evil sur d'autres supports seront ravis et comblés par cet opus, qui est de loin le meilleur. Les autres devront se contenter de quelques options innovantes mais insuffisantes comparées à la longueur du jeu principal.

En Conclusion

Un titre qui permet d'attendre sans trop de mal la nouvelle aventure Resident Evilesque code véronica, qui s'annonce exceptionnelle. Mais même sans cela Resident Evil 2 : Value Plus est un excellent titre auquel la Dreamcast fait honneur. (Ou l'inverse, selon votre sensibilité.)

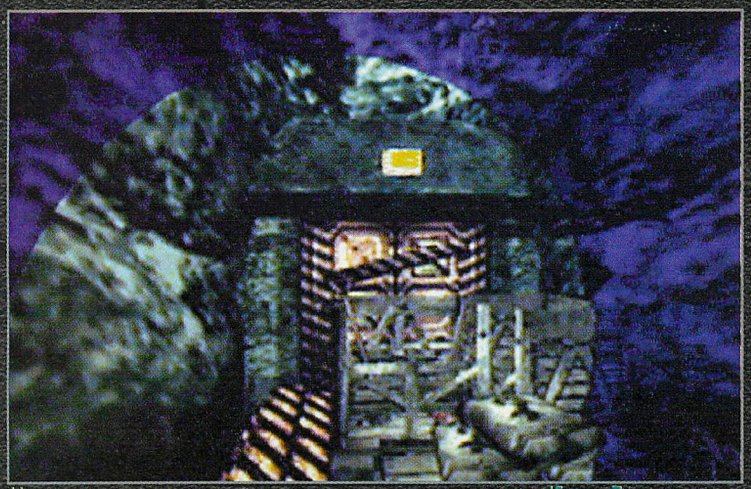
90%

D2

Lorsque l'on parle de Kenji Eno, on peut être certain d'aborder à un moment ou à un autre la qualité de ses concepts.. Ce créateur de génie a toujours pris le parti de développer des jeux comportant de l'inédit, du surprenant... de l'imaginaire, quoi ! Pourtant, on peut tout de même lui reprocher de passer un peu trop de temps sur la programmation. Pour D2, il aura fallu attendre cinq ans entre sa première annonce sur la M2 (le projet de console avorté de Panasonic) et sa sortie sur notre bonne vieille Dreamcast. Enfin, mieux vaut tard que jamais !

Fiche Technique

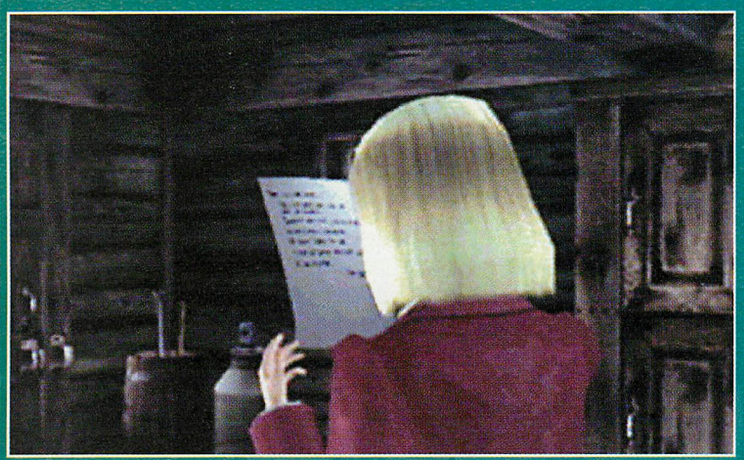
Editeur :	Sega
Concepteur :	Warp
Type :	aventure/RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon



UN PASSAGE QUI RAPPELLERA BIEN DES SOUVENIRS AUX POSSESSEURS D'ENEMY ZERO SUR SATURN.

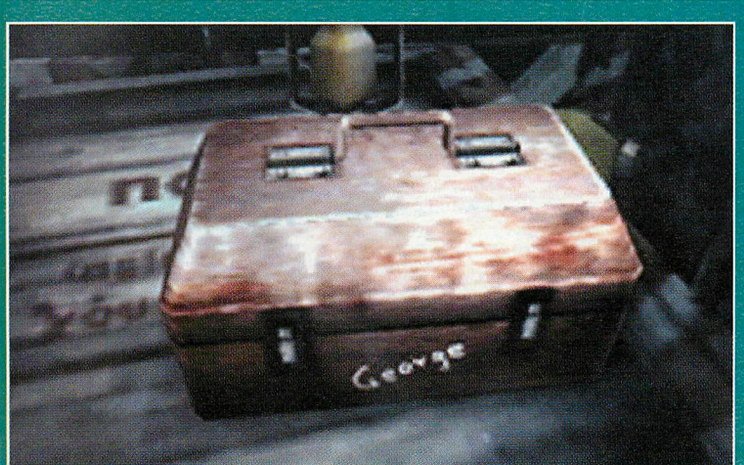
«La sortie de D en 1994 sur 3DO ne sera pas passée inaperçue dans l'univers des jeux vidéo, consacrant un programmeur génial du nom de Kenji Eno au rang de star (au Japon, bien sûr).. Déjà auteur de Real Sound, un jeu de réflexion assez déjanté, Eno a su développer tout un monde cauchemardesque avec la trilogie des D.»

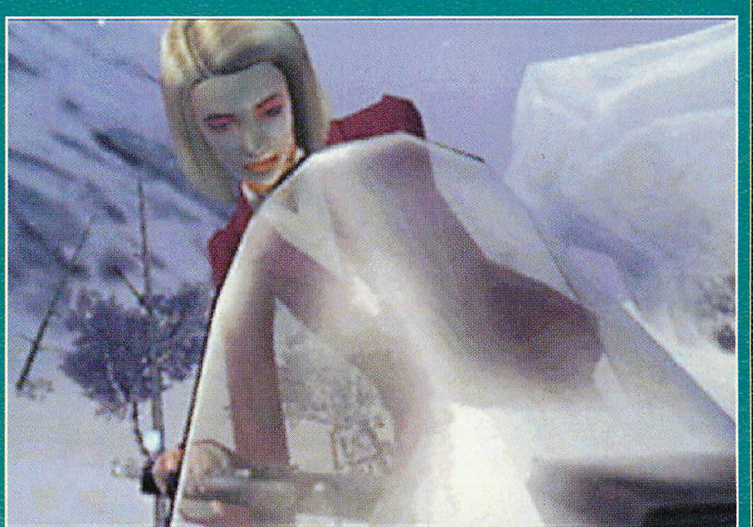
Import La sortie de D en 1994 sur 3DO ne sera pas passée inaperçue dans l'univers des jeux vidéo, consacrant un programmeur génial du nom de Kenji Eno au rang de star (au Japon, bien sûr).. Déjà auteur de Real Sound, un jeu de réflexion assez déjanté, Eno a su développer tout un monde cauchemardesque avec la trilogie des D. Eh oui, vous pensiez que Laura s'attaquait aujourd'hui à sa seconde aventure ? Pas du tout. En fait, après la conversion de D sur Saturn et PlayStation, Eno a créé une fausse suite du nom d'Enemy Zero exclusivement pour la Saturn. Ce dernier se passant dans le futur et pompant allègrement la saga des Aliens (avec tout de même de nombreuses innovations issues du cerveau génial d'Eno), j'éviterai de trop en parler. Dans le premier épisode de la série, nous faisions connaissance avec une héroïne superbe et relativement réaliste (comprenez par là qu'elle n'est pas invincible et qu'elle ne ressemble pas à une aventurière comme Lara Croft). Cette fameuse Laura Parton devra aider la police à maîtriser son père, le Dr Richter Harris. Il avait eu le malheur de prendre en otages@ les patients du Los Angeles National Hospital. Au delà du scéna-



MAIS C'EST LAURA CROFT !

A la manière de la plus célèbre aventurière sévissant sur PlayStation, Laura devra résoudre un certain nombre d'énigmes et découvrir différentes clés ou codes permettant d'ouvrir des portes ou des coffres (remarquez, Léon et Claire ont droit aux mêmes épreuves dans Resident Evil 2 Value +).. Fouillez bien partout pour découvrir des sprays de guérison, des grenades ou des munitions (et vu la consommation de certaines armes, c'est même vital !). Rassurez-vous, rien n'est inaccessible et avec un peu de méthode, vous ne serez jamais bloqués. N'hésitez pas à me contacter dans le cas contraire.





CE SONT LES PREMIERS PAS QUI COMPTENT

Dans un jeu d'aventure où tous les dialogues sont en japonais, il peut être difficile de bien débuter.. Pourtant, D2 n'a rien de bien compliqué. Le jeu est constitué de trois phases distinctes que les programmeurs ont alternées tout au long des quatre CD : une phase d'exploration en 3D précalculée (pour résoudre les énigmes et trouver des objets), une phase d'exploration en 3D temps réel (pour les voyages à pied ou en moto-neige) et une phase de combat (sous forme de shooting game). Voici la soluce permettant d'accéder au premier boss :

1- Après la longue séquence d'introduction (sur le CD 4), vous commencerez l'aventure dans une cabane en bois aux côtés de Kimberly Fox. Après avoir discuté avec elle, tentez de sortir de la cabane. La porte s'ouvrira tout à coup pour faire place à un monstre terrifiant. Lorsque le viseur du fusil de chasse apparaît, appuyez sur A. Le vaillant Parker Jackson débarquera alors pour l'éliminer.

2- Lorsque vous aurez repris le contrôle de la belle Laura, ouvrez l'armoire située à droite pour obtenir la mitrailleuse. C'est cette dernière qui vous servira lors des combats puisque le fusil de chasse n'est utile que pour se nourrir.

3- Une fois dehors, Kimberly vous demandera d'essayer le fusil de chasse. Les deux gâchettes du pad vous permettront de zoomer. Tuez trois lapins à la suite et vous aurez les félicitations de Kimberly.

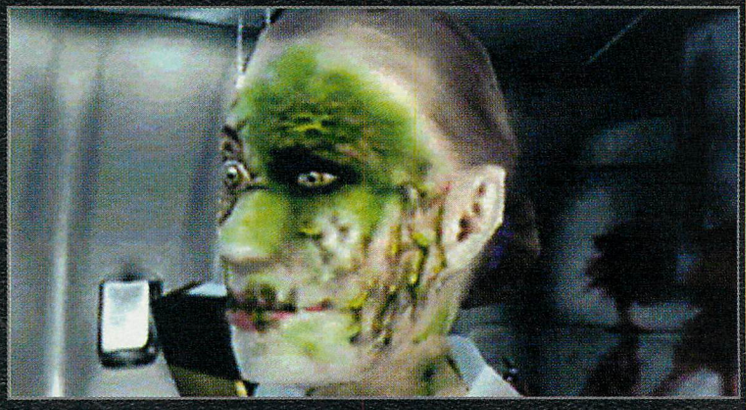
4- Prenez la direction du col (droit devant en sortant de la cabane) pour trouver une petite maison de pierre dans laquelle vous trouverez un spray de guérison. Ne pouvant ouvrir l'armoire, repartez voir Kimberly.

5- Kimberly est en train de dormir. Réveillez-la pour obtenir la clé de l'armoire. Et hop, direction la maison de pierre. Profitez-en pour prendre vos marques lors des combats et gagner un peu d'expérience.

6- Dans l'armoire, vous trouverez une baguette qui vous sera utile à la fin du premier CD, une grenade et un radio-cassette. Essayez le téléphone de la table de nuit avant de prendre le cadre de la photo. Retournez ensuite voir Kimberly (ça va devenir une habitude !)

7- Kimberly vous fournira une cassette pour le lecteur et vous fera écouter une petite chanson. En ressortant de la cabane (après avoir parlé une dernière fois à Kimberly près de la fenêtre), vous recevrez un message vous demandant de vous rendre à l'endroit où l'avion s'est écrasé.

8- Utilisez la carte du menu général (appuyez sur Start pour y accéder) pour repérer l'endroit en question. Une fois sur place, pensez à sauvegarder avant de pénétrer par la porte située à l'avant de l'avion.



9- A l'intérieur, dirigez-vous vers l'avant de l'avion pour affronter le premier boss du jeu. Son point faible : la tête ! Kimberly viendra vous donner un coup de main pour l'achever. S'ensuivra une longue cinématique qui vous propulsera un peu plus loin dans l'aventure. Mais ça, c'est une autre histoire...

Il ne manque plus que Jack Nicholson pour se retrouver en plein Shining.

«Pour ce second épisode, Kenji Eno a conservé beaucoup d'éléments comme certaines mélodies, les flashbacks de Laura et son fameux poudrier (observez bien l'intro de D2 sur le disque 4). Cette fois-ci, Laura se retrouve en plein Canada après le crash de son avion (encore ces satanés météorites !) et devra faire face aux rigueurs d'une immensité glacée.»

rio, ce premier volet posait déjà les bases du futur D2 avec une abondance de scènes cinématiques et des phases d'exploration en vue subjective et 3D précalculée (comprenez par là que l'on devait suivre les chemins prédéfinis par les programmeurs sans pouvoir s'en écarter).

L'aventure avec un grand A

Pour ce second épisode, Kenji Eno a conservé beaucoup d'éléments comme certaines mélodies, les flashbacks de Laura et son fameux poudrier (observez bien l'intro de D2 sur le disque 4). Cette fois-ci, Laura se retrouve en plein Canada après le crash de son avion (encore ces satanés météorites !) et devra faire face aux rigueurs d'une immensité glacée. Heureusement, elle ne sera pas seule et pourra dans un premier temps comptez sur l'aide précieuse de Kimberly Fox, une autre rescapée du crash. Pourtant, tel Fox Mulder, le surnaturel la poursuit pour ne plus la lâcher. D'une histoire de vampires et de malédiction, on passe aujourd'hui à l'histoire d'un météore meurtrier et à l'annonce de la fin du monde (normal, l'action du jeu se situe le 25 décembre 2000). Avant tout, il s'agira de survivre aux rigueurs de l'hiver et aux nombreux monstres peuplant cette partie reculée du Canada. Et croyez-moi, vous ne chômerez pas ! De folles courses dans la neige à l'exploration d'une usine désaffectée, en passant par la découverte d'un étrange manoir, préparez-vous à passer de longues nuits d'horreur !

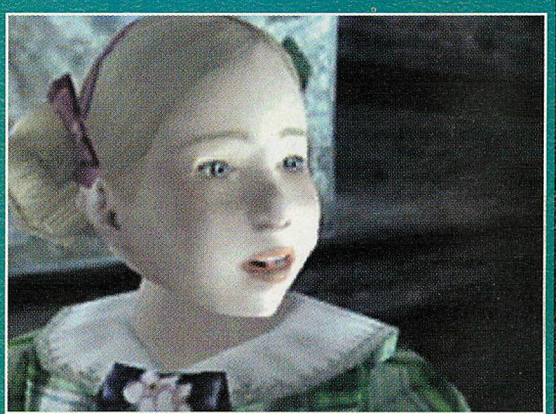
Quand frisson rime avec action

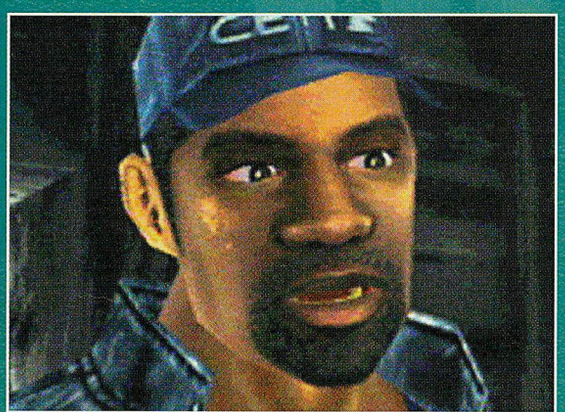
Après cette petite mise en bouche, il serait grand temps de s'attaquer au système de jeu. Toujours aussi imaginatif, Kenji Eno a su proposer un maximum de phases différentes. Outres les séquences d'exploration précalculées tirées du premier épisode, D2 intègre un système de combat particulièrement

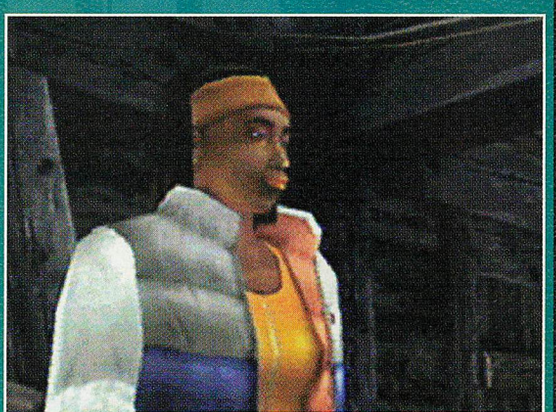
avis

Après avoir terminé la première aventure de Laura Parton sur Play, c'est avec délectation que je me suis jeté sur le deuxième opus de D2.. Le mélange Aventure-RPG-Resident Evil marche à la perfection, et c'est un véritable plaisir que d'évoluer dans le monde "merveilleux" de Laura. Le côté malsain n'est pas aussi déstabilisant que celui de Silent Hill, mais certaines séquences bien gore sont tout de même bien choquantes... J'adore.

Emmanuel







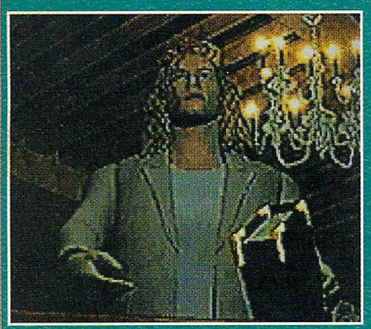
Je me rapproche du lieu de l'accident.

Ce ne serait pas un peu trop gros pour toi, ma petite Laura ?

Un casting de choix

Même si D2 se situe dans le grand froid canadien, il n'en demeure pas moins parsemé de bout en bout de nombreux personnages.. Outre la charmante Laura Parton (héroïne de The D et Enemy Zero) que vous dirigerez au cours du jeu, vous croiserez la sympathique Kimberly Fox (qui vous aidera bien au début de l'histoire), le combatif Parker Jackson (celui qui vous sauvera du premier monstre) et la mignonne Jannie (que vous trouverez dans la mine située sous l'usine). D'autres personnages inquiétants viendront régulièrement vous embêter. Certains se révéleront particulièrement dangereux.

TESTS

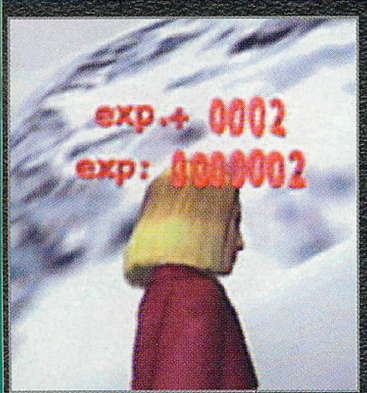


IL ÉTAIT UNE FOIS LAURA...

Laura Parton n'est pas une inconnue dans l'univers des jeux vidéo puisque Kenji Eno avait, en 1995, proposé aux possesseurs de la 3DO de s'initier au monde cauchemardesque de la belle blonde.. Sachez d'ailleurs que c'est dans ce premier volet que vous aurez l'explication des flashbacks de Laura. Elle devra d'ailleurs y affronter son père, le terrifiant Dr Richter Harris. De ce premier jeu utilisant un système proche du mythique Myst, Kenji Eno tirera une fausse suite, le fabuleux Enemy Zero de la Saturn, plaçant notre héroïne dans un futur lointain. Aujourd'hui, près de cinq après l'annonce de sa sortie sur la défunte M2 de Panasonic, un D2 débarque sur Dreamcast.

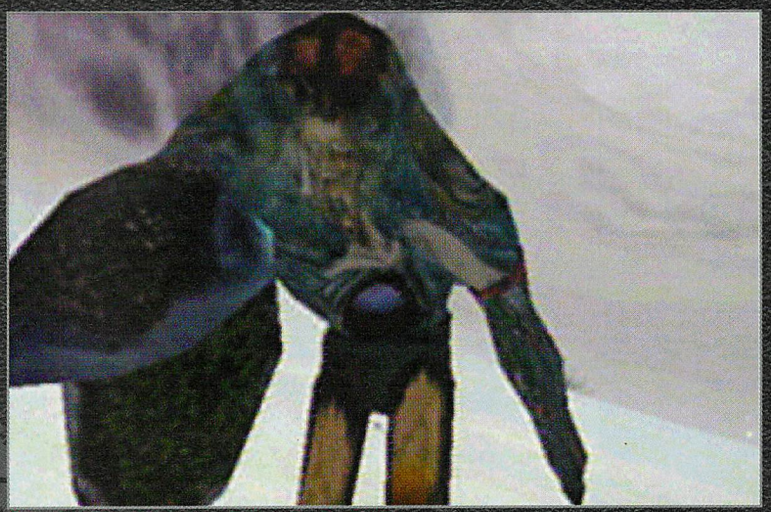
original pour un jeu d'aventure puisque vous y dirigez un viseur (à la manière d'un bon vieux shooting game) avec la possibilité d'utiliser les boutons du pad pour changer de direction. Inutile de recharger puisque le programme le fait pour vous. Lors de ces combats, votre niveau de vie est géré par un certain nombre de points (à la manière d'un RPG). Chaque affrontement vous rapporte des points d'expérience, et chaque nouveau niveau d'expérience atteint permet de gonfler un peu plus vos points de vie. Pour vous déplacer, il faudra le plus souvent vous servir de vos petites jambes (certains voyages se révéleront d'ailleurs plutôt longs). Cependant, vous pourrez à certains moments utiliser une moto-neige assez sympa dans son maniement. Le jeu se limite en fait à l'alternance de ces trois phases. Sachez que vous pourrez sauvegarder à tout moment en accédant simplement au menu général (à l'aide

Difficile de se repérer dans cette immensité glacée !



UN VRAI SHOOTING GAME

Kenji Eno avait déjà proposé des phases de combat originales dans Enemy Zero puisqu'elles se présentaient sous la forme d'un doom-like où le seul moyen de tuer ses ennemis était de les repérer au bruit.. Dans D2, ces phases ressemblent à un shooting game comme House of the Dead 2 (à la différence que le gun de la Dreamcast n'est pas utilisable). Vous aurez cependant la possibilité de vous réorienter à l'aide des boutons X et B. Chaque combat augmentera votre niveau d'expérience (à la manière d'un RPG), et par conséquent vos points de vie. Sachez qu'il est aussi possible d'accéder aux menus des armes et des items à l'aide des gâchettes de la manette.



Des monstres comme ça, vous allez en souper.

Encore une carte électronique à trouver. L'influence de Resident Evil se fait vraiment

du bouton Start).

Beau et accessible : que demande le peuple ?

Ce qui frappe en premier lieu, c'est l'incroyable quantité de cinématiques contenues par les 4 CD du jeu. De plus, elles sont longues et plutôt belles (ce qui ne gâche rien !). Malheureusement, il est impossible des les zapper, et cela peut devenir un peu lassant à la longue (à cause du japonais). Ensuite, il faut bien reconnaître que le moteur est assez performant avec un minimum de bugs d'affichage et des décors réussis. Cependant, ne vous attendez pas à découvrir un nouveau Shen Mue. La plus grosse qualité de D2 réside dans son ambiance. A la manière du Shining de Kubrick, la dernière création de Kenji Eno laisse rapidement une sensation de solitude, d'autant que les bruitages et la musique contribuent largement à cet état de fait. Les énigmes du jeu sont assez simples et le japonais ne vous bloquera jamais (à la différence de Shen Mue). C'est d'ailleurs l'un de mes plus gros reproches, puisque D2 se révèle finalement un peu court (il ne vous demandera qu'une dizaine d'heures). Mais quel plaisir ! A la différence de Blue Stinger, D2 est vraiment fun et vous scotchera à l'écran du début à la fin. Si vous possédez une Dreamcast japonaise, vous n'aurez pas d'excuse de ne pas acheter D2 puisque c'est un grand jeu d'aventure et qu'il n'est pas indispensable de parler le japonais pour en venir à bout. Vive Laura, et vive Monsieur Eno !

Neo Alex

Ce ne serait pas un peu trop gros pour toi, ma petite Laura ?

avis

Même s'il ne tient pas la comparaison face au monstre Shenmue, D2 est un très agréable titre d'aventure/action/RPG. Malheureusement, il n'est pas exempt de quelques défauts, parmi lesquels : des dialogues interminables en japonais et impossibles à zapper, ainsi qu'une durée de vie relativement courte pour le genre (une petite dizaine d'heures).

Vincent

Difficile de se repérer dans cette immensité glacée !

18 Graphismes

Si les personnages sont extrêmement bien faits, les décors sont dans l'ensemble un peu vides. Cela n'empêche cependant pas D2 d'être l'un des plus beaux jeux d'aventure toutes consoles confondues. Les cinématiques sont nombreuses et de grande qualité.

15 Animation

Si le moteur 3D ne souffre d'aucun véritable bug d'affichage, il n'en demeure pas moins limité lors de certaines séquences (décors un peu vides pour les phases extérieures et animation précalculée pour l'exploration des bâtiments). Les phases de combat sont bien rapides et plutôt jolies.

17 Son

Les doubleurs sont excellents (bien que le japonais empêche de comprendre les dialogues), les bruitages percutants (avec une mention spéciale pour le bruit des armes et la respiration de Laura lors des combats) et les musiques parfaitement en accord avec l'intrigue. Les nostalgiques du premier volet apprécieront la reprise du thème d'origine.

16 Jouabilité

Les phases de combat (bien que pouvant devenir très dures lorsque vous êtes opposés à plus de deux combattants) sont fun et très accessibles. Laura se manie assez bien et les différentes énigmes ne posent pas de réel problème.

16 Intérêt

Avec quatre CD et un univers plutôt vaste, D2 est certainement l'épisode le plus long et le plus abouti de la série. Certes, l'ensemble pourra paraître un peu répétitif aux réfractaires de la langue japonaise, mais on s'amuse et c'est bien là l'essentiel.

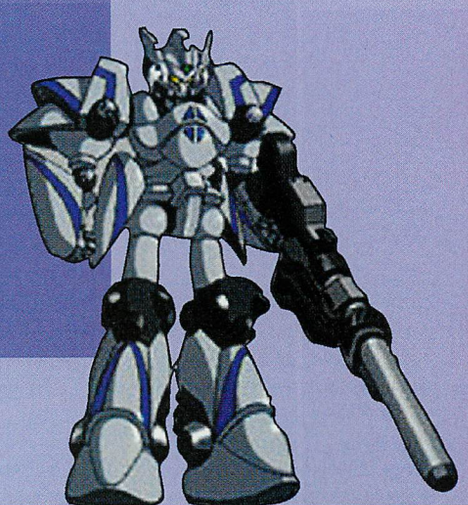
En Conclusion

Si Shen Mue ne s'était pas décidé à sortir ce mois-ci, D2 aurait été le meilleur jeu d'aventure de la Dreamcast tant il est réussi. Finalement cela valait le coup d'attendre aussi longtemps.

92%

Bakuretsu Muteki Bangaio

Eh oui, la Dreamcast fête le retour de Treasure Soft dans le giron de Sega. Après tout, le fabuleux Radiant Silvergun de la Saturn méritait bien un successeur pour le titre de meilleur shoot'em up 2D. Aujourd'hui, c'est Bangaioh qui risque de faire parler de lui avec son principe accrocheur, son action débridée et ses milliards d'explosions à la seconde. Place au maître !



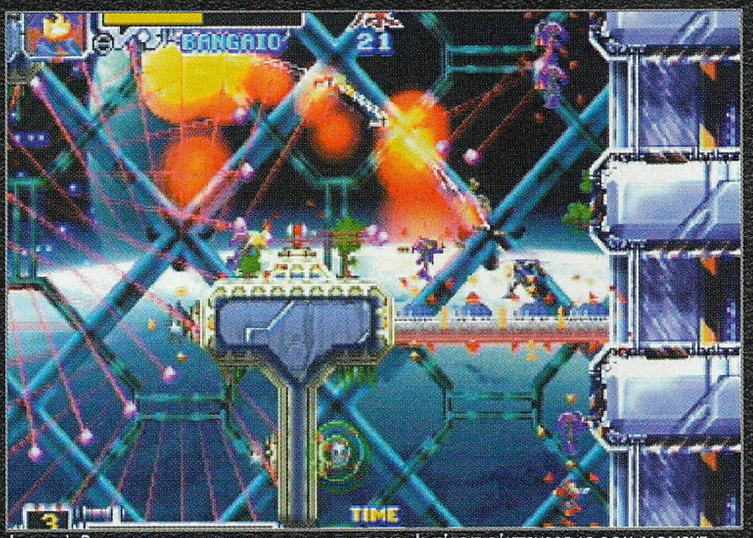
Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	ESP
Concepteur :	Treasure Soft
Type :	shootem up
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

Il est parfois fort utile de se frayer un passage avec une attaque spéciale qui se révélera de plus particulièrement spectaculaire.

«Treasure Soft n'a aucune leçon à recevoir de quiconque dans le domaine de l'action. Avalanches de sprites et effets spéciaux hallucinants ; généralement de pair avec leurs productions. D'ailleurs, Bangaioh en est une fois de plus le vivant exemple. Ce shoot'em up à scrolling horizontal est doté de décors splendides et d'une action frénétique.»

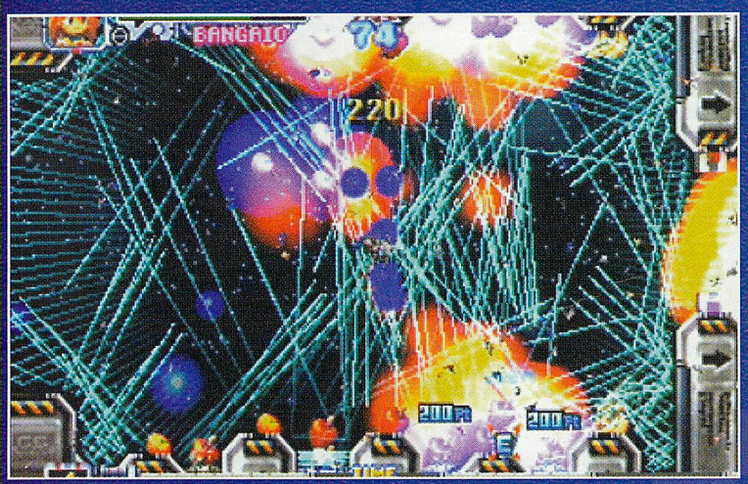


Jouer à Bangaioh demande un peu de tactique. Il s'agit d'attendre le bon moment pour tirer après avoir locké un maximum d'ennemis.

Import Les shoot'em up n'ont jusqu'à présent jamais été à la fête sur Dreamcast. Il suffit de jouer à Gigawings ou à Incoming pour comprendre toute l'étendue des lacunes de la console dans ce domaine. Mais c'était sans compter sur le talent prodigieux des programmeurs de Treasure Soft. Comment ça : «qui sont les programmeurs de Treasure ?» Tout simplement des petits génies japonais qui s'étaient fait connaître sur la Megadrive avec un beat'em all extraordinaire répondant au doux nom de Gunstar Heroes. Plus tard, c'est sur Saturn que leur créativité se fit perfection pour un shoot'em up qui reste encore aujourd'hui un monument de l'histoire des jeux vidéo : Radiant Silvergun. On leur doit aussi les excellents Silhouette Mirage et Guardian Heroes, toujours sur Saturn et l'original Go ! Go ! Trouble Makers sur Nintendo 64. Aujourd'hui, ils contre-attaquent avec Bangaioh.

LE SUMMUM DE LA 2D

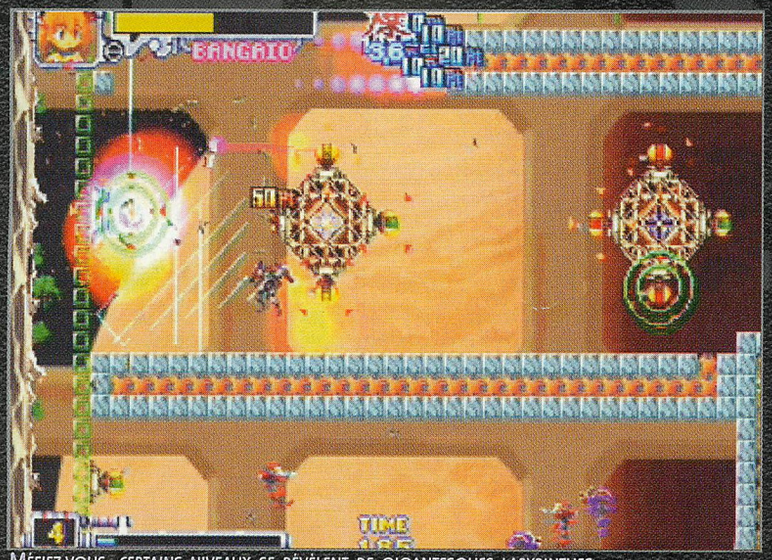
Si Capcom est réputé pour l'extrême qualité de ses jeux de baston 2D, Treasure Soft n'a aucune leçon à recevoir de quiconque dans le domaine de l'action. Avalanches de sprites et effets spéciaux hallucinants vont géné-



MISSILES OU LASERS, IL FAUT CHOISIR

Bangaioh vous permet au départ de choisir entre deux pilotes. Ricky utilise les missiles à tête chercheuse pour son attaque spéciale, alors que de son côté, Mami préfère la beauté des lasers. Chaque arme possède ses avantages et ses défauts. Il faudra donc faire le bon choix avant chaque début de niveau. Cela apporte une dimension tactique supplémentaire à un titre déjà bien difficile. L'utilisation de l'attaque spéciale se révélant indispensable pour progresser, vous comprendrez rapidement que le choix s'avère primordial . Mais que ce soit missiles ou lasers, vous pouvez être sûr que le résultat à l'écran sera impressionnant.

TESTS



MÉFIEZ-VOUS, CERTAINS NIVEAUX SE RÉVÈLENT DE GIGANTESQUES LABYRINTHES.

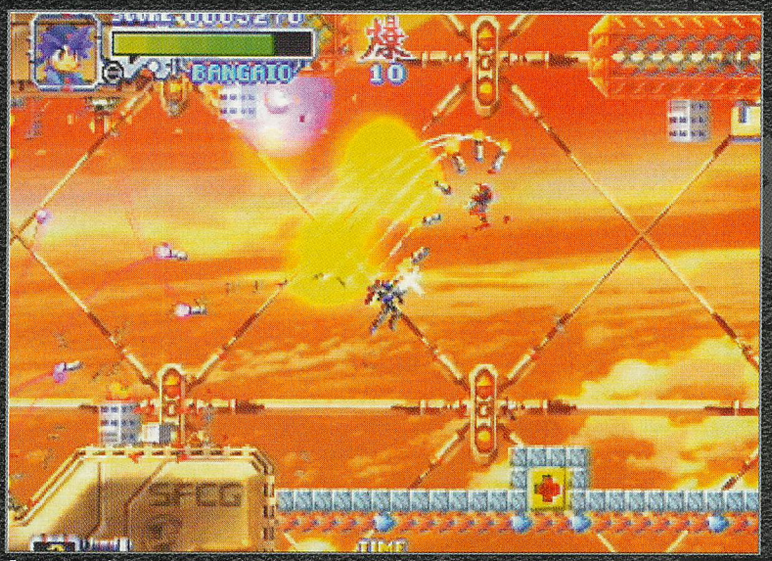
ralement de pair avec leurs productions. D'ailleurs, Bangaioh en est une fois de plus le vivant exemple. Ce shoot'em up à scrolling horizontal est doté de décors splendides et d'une action frénétique. Bien sûr, ceux qui détectent la 2D trouveront Bangaioh assez laid, et pourtant il serait injuste de ne pas être impressionné par le très bon travail effectué par les programmeurs. L'animation est incroyablement fluide, compte tenu du nombre des sprites affichés à l'écran. Une telle maîtrise technique force le respect.

QUAND ORIGINALITÉ RIME AVEC SPECTACLE

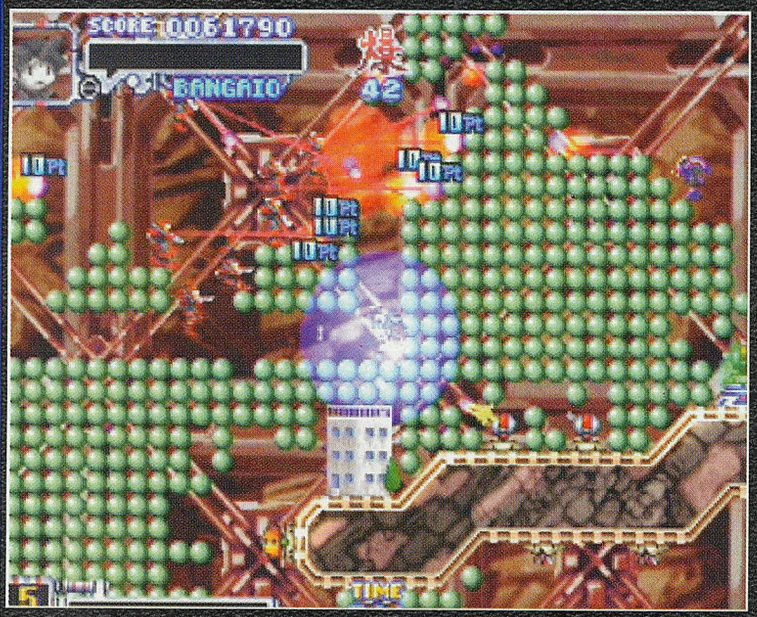
On avait déjà pu le constater avec des titres comme Guardian Heroes et Radiant Silvergun, Treasure trouve toujours un moyen permettant à leurs productions de se distinguer de celles des autres éditeurs. Ainsi, Guardian Heroes proposait une action sur plusieurs plans avec de nombreux zooms. Pour Radiant Silvergun, le joueur pouvait utiliser chaque bouton du pad pour obtenir une arme différente et effectuer des combinaisons entre eux pour en améliorer la puissance. Tout cela dans un seul et même but : le spectacle. Dans Bangaioh, l'originalité se situe sur deux points principaux. Tout d'abord, on est libre de parcourir les niveaux, puisqu'il s'agit justement de trouver le boss de fin pour pouvoir le détruire. Ensuite, vous disposez d'une jauge indiquant l'état de votre attaque spéciale. L'astuce consiste à attendre le dernier moment pour tirer. Plus les ennemis et les tirs s'avéreront nombreux autour de vous, et plus votre attaque sera puissante, vous obligeant ainsi à prendre un maximum de risque.

THE BEST OF THE BEST

Techniquement excellent, à la fois bourrin à souhait et ultra-original, Bangaioh comble un vide dans la ludothèque de



EH OUI, CE N'EST PAS PARCE QU'UN JEU EST EN 3D QU'IL NE PROPOSE PAS DE DÉCORS SOMPTUEUX !



PAS SI BOURRIN QUE ÇA !

C'est bien connu, les shoot'em up ne font généralement pas dans la dentelle. Pourtant, certains passages de Bangaioh nécessitent bien plus que des réflexes et un mitraillage en règle des boutons du pad. En effet, comme dans Parodius, il faudra détruire de nombreux éléments de décor pour se faufiler d'un niveau à l'autre. En clair, il va falloir être précis et piloter comme un dieu. De quoi mettre vos nerfs à rude épreuve ! Pourtant, il faudra passer par là pour réussir à trouver le boss de fin. C'est l'une des particularités du jeu et certainement son gros point fort.

UN TRÉSOR LÉGENDAIRE

Tout possesseur de Saturn se doit de connaître l'immense Radiant Silvergun. Ce shoot'em up de Treasure Soft constitue encore aujourd'hui une référence absolue dans ce domaine. Pourquoi ? Parce que le nombre de sprites affiché atteignait des records, parce que le jeu contenait quasiment plus de boss que n'importe quel autre shoot ou parce qu'il proposait un grand nombre d'effet visuels révolutionnaires pour de la 2D. Ceux qui ont pu y jouer se souviennent sûrement avec émotion de l'incroyable boss de fin. Ce titre était surtout l'aboutissement d'un incroyable savoir-faire propre aux programmeurs de génie de Treasure Soft.

DÉTRUIRE UNE HORDE DE VAISSEAUX NE SUFFIT PAS TOUJOURS, IL FAUT AUSSI DÉTRUIRE CERTAINS ÉLÉMENTS DU DÉCOR.

avis

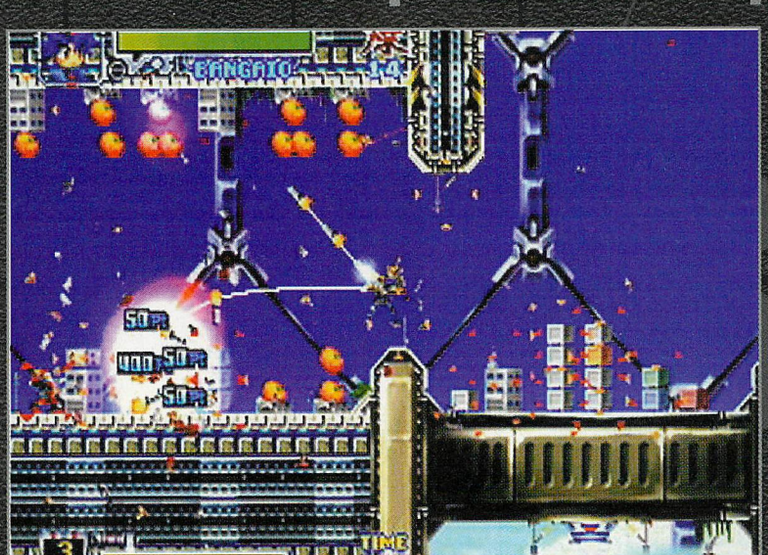
Ce nouveau shoot-them-up en 2D s'avère bien meilleur que celui de Capcom testé le mois dernier (Gigawing). Même si je préfère les jeux en 3D, je dois avouer que Bangaioh m'a bien séduit par son action incessante et par la qualité de sa réalisation. Le titre de Treasure est donc un véritable trésor pour les amateurs du genre.

Vincent

la Dreamcast. Ce n'est pas tous les jours que l'on peut jouer à un shoot'em aussi bon. Les amateurs de 3D seront sans doute déçus (tant pis pour eux !), mais les fanatiques de la Saturn prendront un pied gigantesque. Et le plaisir, c'est bien là l'essentiel dans un jeu vidéo.

Neo Alex

LE JEU EST PARFOIS ENTRECOUPÉ PAR QUELQUES DIALOGUES AU LOOK TRÈS MANGA.



BANGAIOH RAPPELLE LE SUPERBE ASSAULT SUIT VALKEN DE KONAMI (SUR SUPER NINTENDO) PAR BIEN DES CÔTÉS.

16 Graphismes

On en revient toujours au bon vieux débat opposant les amoureux de la 2D et ceux qui ne jurent que par la 3D. Si Bangaioh ne tire pas pleinement parti des capacités de la Dreamcast, il n'en demeure pas moins fort joli avec d'excellents effets 3D pour les décors de fond et un design particulièrement travaillé.

17 Animation

Une fois de plus, c'est un véritable déluge de sprites que proposent les concepteurs du mythique Gunstar Heroes aux joueurs en manque d'action. Les attaques spéciales sont particulièrement impressionnantes. Du beau boulot !

15 Son

Des musiques plutôt groovy pour une action trépidante. Elles collent bien à l'esprit manga du jeu. Côté bruitages, Bangaioh s'en tire honorablement avec des sons percutants qui rappellent l'époque des grands shoots comme Thunderforce V, Panzer Dragoon II et 1945 Part. II.

18 Jouabilité

Le top du top sur Dreamcast ! La prise en main des titres Treasure est légendaire depuis la lointaine époque de la Megadrive. Le système de combat assez original achèvera de convaincre les amoureux de shoot'em up.

18 Intérêt

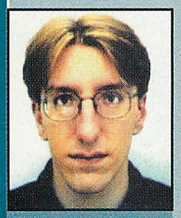
Avec 44 niveaux (sans compter ceux qui sont cachés), vous en aurez pour un moment ! Rarement un jeu de tir aura proposé une telle richesse. Les deux personnages vous permettront d'aborder l'action de manière différente pour deux fois plus de plaisir. En fait, il ne manque qu'une option deux joueurs pour atteindre le nirvana.

En Conclusion

Pas d'excuse possible, Bangaioh est de loin le meilleur shoot'em up sorti à ce jour sur Dreamcast. Et il n'est pas prêt d'être détrôné ! Si vous êtes un frappadingue de la gâchette, Bangaioh va vous faire un effet boeuf !

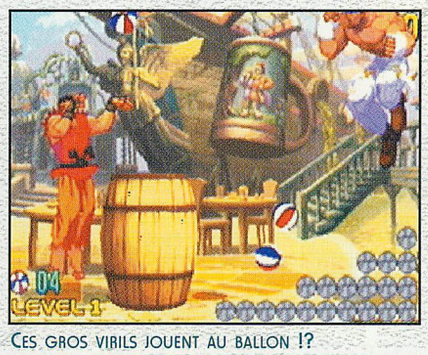
91%

Street Fighter 3 W Impact



Plus un mois ne passe sans que Capcom ne sorte un de ses jeux de baston sur Dreamcast.. A l'heure où la 3D règne en maître et où la puissance des consoles permet toutes les innovations, Street Fighter III : Second Impact pointe son nez. Castagneurs de sprites, réjouissez-vous, cette nouvelle mouture fidèlement adaptée de l'arcade va vous redonner des frissons avec son animation exemplaire. L'éditeur japonais compte décidément bien marquer cette fin de siècle en offrant aux Dreamcasters tous les jeux qui ont fait sa réputation.

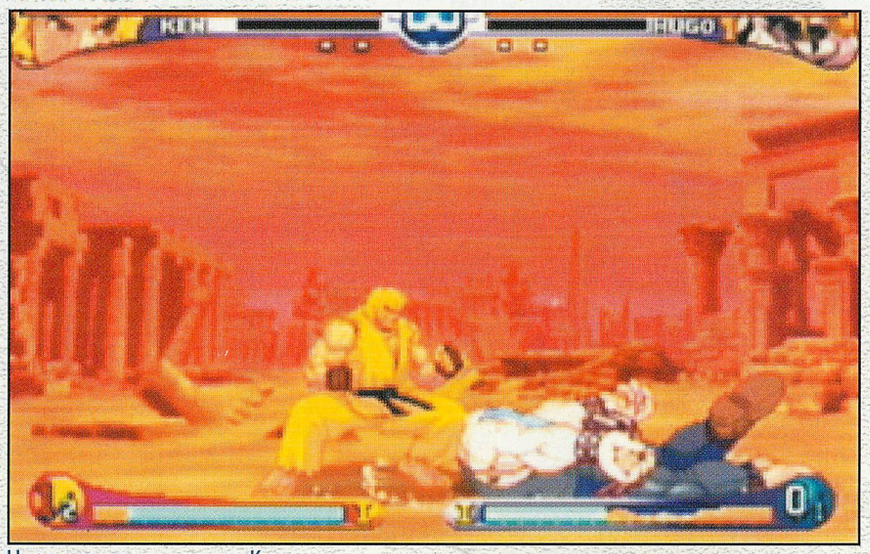
Import Pour éviter de se perdre dans les multiples versions de Street Fighter, disons simplement que le III se passe après le II (ça au moins, c'est de la logique) et longtemps après les « Alpha «. Avouons-le, on a tous oublié les obscures raisons pour lesquelles tous les personnages du jeu ont décidé de se battre. Mais de toute façon, peu importe l'histoire, la fureur du combat prime! Capcom a réuni sur un même CD le premier jeu sorti en arcade et sa seconde version plus complète et nettement plus intéressante, Street Fighter III : Second Impact. Dans cette dernière, on trouvera en plus des classiques modes Arcade et Versus, le mode Blocking Attack où il faut renvoyer des ballons lancés par l'adversaire en effectuant des contres. On retrouve en effet les désormais classiques combos, specials, counter et top attacks. On reprochait à Street Fighter III de ne pouvoir choisi qu'une furie par match. Dans la version 2nd Impact, cette gestion a été corrigée. On choisit trois specials parmi celles de chaque personnage , chacune représentera un niveau de la jauge des furies. Ce n'est certes pas une révolution, mais une amélioration notable.



Ces gros virils jouent au ballon !?

Je joue pas avec les vilains

L'autre reproche du jeu vient du manque de charisme de certains personnages. Si le boxeur anglais Dudley, la ninja Ibuki ou Elena ont une personnalité bien développée par leurs mimiques et leurs poses victorieuses, d'autres n'ont pas été aussi travaillés. Necro, le produit chimique soviétique, rappellera Dhalsim mais en moins bien. Le lutteur grec Urien n'a pas non plus grand chose pour lui. Et que dire d'Oro, l'ermite au yeux vitreux amputé d'un bras ? Difficile de leur trouver la « cool attitude « d'un Ryu. En sortant ce jeu, Capcom a voulu donner un nouveau souffle à ce genre moribond qu'est la baston 2D. Mais ses indéniables qualités esthétiques ne suffisent pas pour en faire un hit. Il a pris un petit coup de vieux que l'on ressent avec frustration quand on essaie vainement de se protéger en plein saut. Vous faites partie des dingues de Street Fighter? Vous avez toutes les versions et même plusieurs exemplaires? Alors vous fondrez sans problèmes pour ce jeu. Mais si vous cherchez LE jeu de fight



Hugo implore le pardon de Ken.

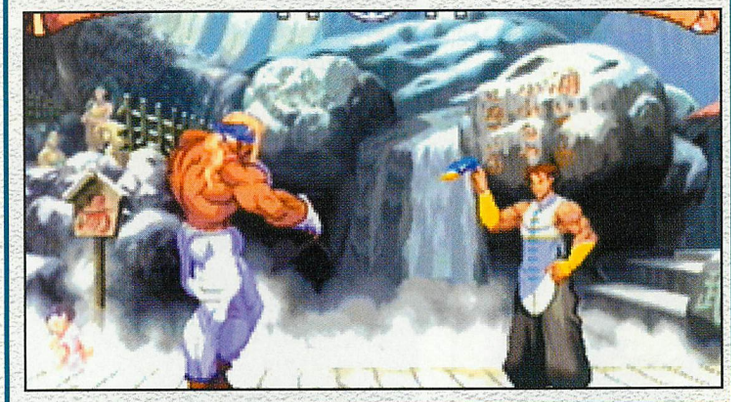
Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	beatem up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

DIEU QUE C'EST BEAU

A sa sortie en arcade, Street Fighter III se démarquait de ses versions précédentes par la qualité de son animation. Et la conversion Dreamcast est parfaite, la magie opère. Il faut voir les jeux de lumière hyper-réalistes des kimonos de Ryu et Ken. Le jeu de jambes d'Elena, la combattante africaine, est à tomber par terre. Capcom a vraiment soigné le plumage de la bête. Les écrans intermédiaires comme les personnages sont très colorés même si les grincheux se plaindront du relatif vide des décors. De toute façon, dans le feu de l'action on a bien du mal à admirer le paysage. La vitesse est bien présente avec quatre modes : Normal et trois Turbos (sept pour le premier Street Fighter III !). Aucun ralentissement à signaler. En Turbo 3 le jeu sera même trop rapide pour enchaîner les coups. On espère qu'une éventuelle conversion européenne ne lui sera pas fatale. Mais toute cette débauche visuelle a un prix. Dans la version 2nd Impact, treize combattants plus trois cachés vont joyeusement se latter la tronche à coups de demi-cercles et quart de cercles ravageurs. C'est relativement peu par comparaison aux autres jeux de baston 2D du moment. Il faut également noter qu'un certain nombre de ces persos sont des doublons : les habituels Ryu-Ken auxquels Sean, un des petits derniers, ressemble énormément mais aussi Yun et Yang, les deux frères chinois.



JOUER AVEC LE FEU, C'EST ENCORE UN COUP À SE BRÛLER !.

LES FILLES NON PLUS N'HÉSITENT PAS À S'ÉTRIPER.

bidimensionnel de la Dreamcast, rabattez-vous sur un King of Fighters ou Street Fighter Alpha 3, moins beaux certes mais plus complets que celui-ci.

TROP CONTENTS DE SE BATTRE

C'est désormais une habitude dans tout jeu de baston qui se respecte, les personnages s'expriment !. Street Fighter III ne déroge pas à cette règle, pour le plaisir de nos yeux et de nos oreilles. Voix digitalisées et poses victorieuses donnent un supplément d'âme non-négligeable aux combattants. Certaines « taunts « vous permettront même de frapper sournoisement votre adversaire. Le fin du fin étant de l'humilier en l'achevant par la rose lancée par Dudley ou le ballon de Sean.

Hugo

18 Graphismes

Très colorés, les graphismes sont un exemple que de nombreux développeurs devraient suivre.. La finesse de certains décors est surprenante. Jetez plutôt un oeil sur les arbres d'Amazonie.

18 Animation

Le point fort du jeu. Jamais un jeu de baston en 2D n'avait atteint cette perfection. Les déplacements, les vêtements, tout bouge de façon magistrale. Du grand art.

17 Son

Comme d'habitude chez Capcom, les bruitages et les voix digitalisées sont de très bonne facture. Les musiques sont en revanche loin d'être inoubliables.

18 Jouabilité

La prise en main est excellente, on enchaîne ses coups sans difficultés. Seules les Specials donneront parfois du fil à retordre avec le paddle.

15 Intérêt

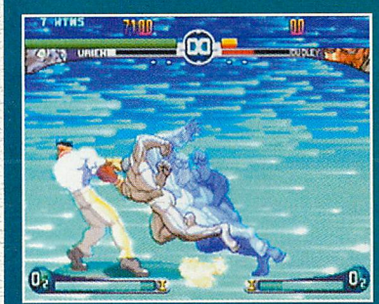
Le manque de personnages et de modes de jeux se fait cruellement ressentir. Le fun est présent, la difficulté est bien dosée, mais on fait vite le tour de ce jeu.

En Conclusion

Street Fighter III : 2nd Impact est un achat indispensable pour les fans de jeux de combat. Les autres s'amuseront, mais en trouveront vite les limites. Dommage qu'il arrive si tard.

90%

DES FURIES EXPLOSIVES



L'art du bon joueur de Street est d'ôter un maximum de vie à son adversaire en plaçant correctement ses specials.. Il faut avouer que le simple « V « comptabilisant vos victoires fait pâle figure à côté du « S « du final destructeur par attaque spéciale. Elles s'accompagnent toutes d'une explosion jouissive du plus bel effet et elles sont relativement faciles à sortir.

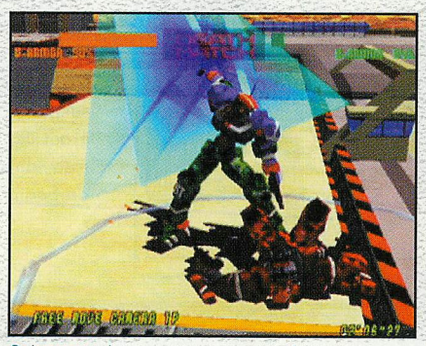
Virtual On

Virtual On, de son petit nom Oratorio Tangram, est enfin disponible... en version japonaise.. Ce jeu est l'un de ceux en lesquels nous avions placé nos espérances. Résultat ? Un bon titre, certes, mais qui n'est finalement qu'une adaptation de l'arcade et qui ne plaira pas à tout le monde du fait de sa maniabilité et de son ambiance, toutes deux assez particulières. En tout cas, si le jeu a obtenu une note excellente au Japon (39/40 dans Famitsu !), il ne connaîtra pas le même succès dans nos contrées. En effet, autant les Japonais sont friands de robots géants, autant nous le sommes moins. Choc de cultures ?

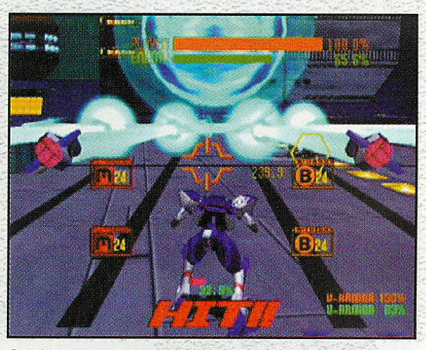
Import Décidément, nos amis Japonais ne changeront jamais !. Ils sont depuis toujours fascinés par les robots géants.. De Goldorak à Macross, en passant par Escaflowne et Evangelion, cette véritable mine d'or pour les fabricants de jouets et les éditeurs de jeux vidéo n'est pas prête de s'éteindre. Après les «daubesques» Frame Gride, Nadesico, Gundam et Slave Zero, on pouvait craindre le pire concernant Virtual On : Oratario Tangarm. Et pourtant, le savoir-faire de Sega a une fois de plus rempli son contrat. Parfaite conversion de la borne d'arcade du même nom, ce titre ne laissera personne indifférent. La puissance de la Dreamcast Force est de reconnaître que Virtual On prouve (après les Soul Calibur, Street Fighter III, Virtua Striker 2, House of the Dead 2 et autre Zombie Revenge) encore une fois que la Dreamcast est la reine de l'arcade. Cependant, à la manière de Sega Rally 2, les programmeurs ont intégré quelques modes supplémentaires pour améliorer la durée de vie de leur produit. Les possesseurs profiteront donc d'un mode Customisation pour améliorer l'aspect des robots et un joli mode Internet. Ainsi, les petits malins qui auront réussi à faire fonctionner le modem de leur Dreamcast japonaise pourront essayer de télécharger de nouveaux motifs pour leurs gladiateurs mécaniques.

UN JEU POUR LES MUTANTS DU PAD

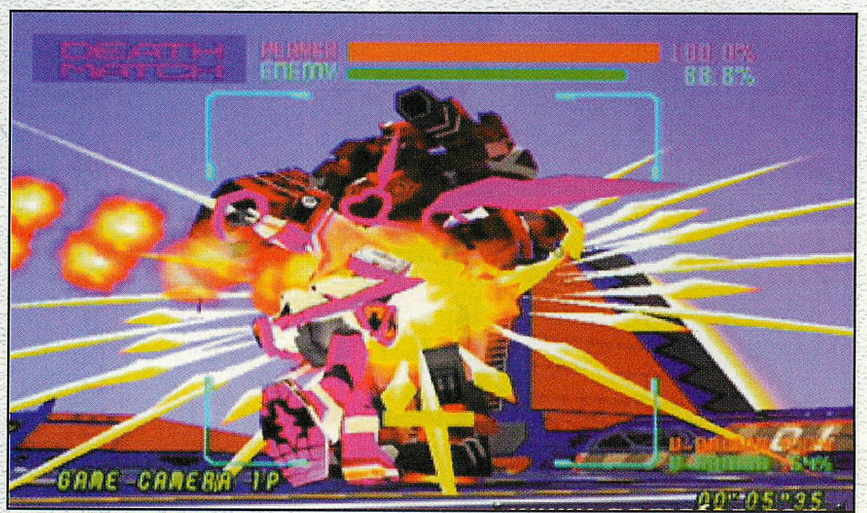
Ceux qui ont déjà eu la chance d'essayer ce nouvel épisode de Virtual On dans les salles d'arcade ont certainement rapidement compris que la prise en main n'était pas à la portée du premier venu. Sur



PRÉPARE-TOI À MOURIR, VIL MARAUD !



FACE À CE TIR DE BARRAGE, VOTRE ADVERSAIRE N'A PAS FAIT UN PLI !



COMME DANS DAVID ET GOLIATH, LE PLUS PETIT N'EST PAS FORCÉMENT LE PLUS FAIBLE..

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega
Genre :	beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

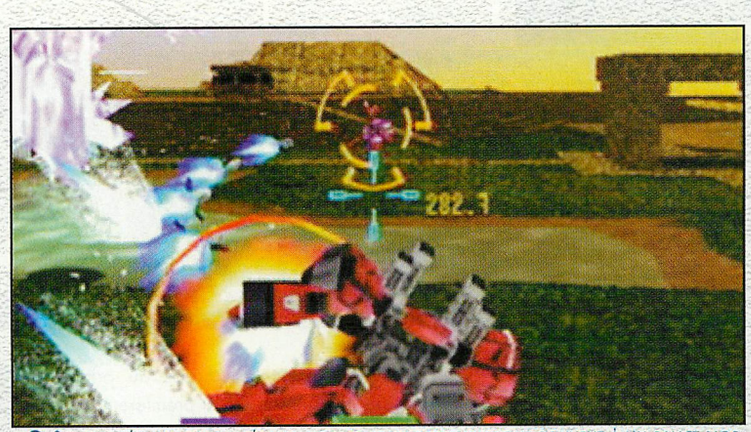
DES EXPLOSIONS À COUPER LE SOUFFLE !

Dreamcast, c'est pire ! A moins d'être né avec quatre bras et des mains à dix doigts (dans le genre de Seba, si vous voyez ce que je veux dire...), vous aurez bien du mal à maîtriser votre monture d'acier lors des premières parties. Bien souvent,vous devrez accomplir plusieurs actions simultanément pour espérer remporter la victoire sur une intelligence artificielle qui s'evertuera à vous bourriner la geu... (évitons de devenir vulgaire!). Heureusement, à deux le jeu se révèle nettement plus amusant.

LE PLUS BEAU DE TOUS LES ROBOTS

Techniquement excellent, ce nouveau Virtual On n'a aucun mal à pulvériser ses concurrents directs. Vous pouvez oublier Frame Gride et son animation poussive, Gundam et son action soporifique (sans parler de l'ignoble Nadesico!). Ici, on s'éclate ! Après quelques heures d'entraînement, les duels deviennent homériques avec des explosions en tous sens, des glissades ultra-rapides et des sauts majestueux. Reste que Virtual On paraît un peu pauvre en comparaison du sublime Soul Calibur et qu'il ne plaira pas à tous les types de joueurs à cause de sa maniabilité des plus pointues et de son thème en rapport avec la japanimation. A vous de l'essayer pour en faire une petite idée. Moi, je retourne atomiser le pauvre Seba qui ressemble de plus en plus à une vieille boîte de conserve !

Neo Alex et Seba



GRÂCE AUX DÉPLACEMENTS LATÉRAUX, VOS COMBATS RESSEMBLERONT SOUVENT À UN BALLET MORTEL INGÉNIEUSEMENT CHORÉGRAPHIÉ..

FANS DE GOLDORAK, VOTRE ROBOT DÉCOLLE DANS UN TUNNEL POUR ÉMERGER À L'AIR LIBRE, PRÊT AU COMBAT.

16 Graphismes

Les décors sont un peu vides, mais les couleurs sont néanmoins suffisamment pétantes pour vous exploser la rétine !. Le design général n'est pas mauvais et sur une grande télé, ça assure méchamment !

15 Animation

Une fois de plus sur Dreamcast, la 3D atteint un excellent niveau avec des textures particulièrement fines et un minimum de bugs. Les robots filent à la vitesse de la lumière sans la moindre anicroche.

13 Son

Les bruitages sont percutants à souhait (c'est une chance pour un jeu de ce type) et parviennent à nous faire oublier un instant la piètre qualité des différentes mélodies. Sega devrait songer à engager de grands compositeurs japonais (Kenji Kawai, Yoko Kanno...), ça pourrait améliorer ses prochains jeux !

11 Jouabilité

Il vous faudra de nombreuses heures et au moins trois mains pour arriver à dompter le pad de la Dreamcast. En effet, Virtual On a le bon goût d'utiliser tous les boutons (et parfois, plusieurs en même temps) de cette petite merveille d'ergonomie. Dommage qu'un joystick spécial ne soit pas actuellement disponible en import, cela pourrait améliorer sensiblement la prise en main.

14 Intérêt

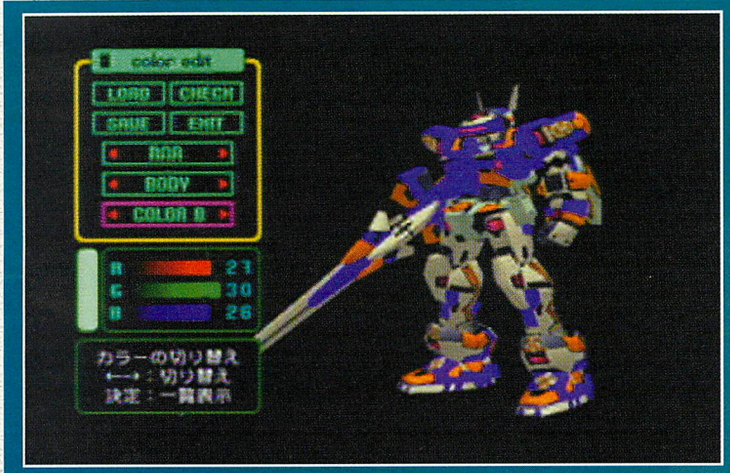
Si vous êtes un fan de japanimation, et plus particulièrement de beaux mechas, Virtual On pourrait bien vous faire craquer. Que cela ne vous empêche pas de comprendre que le jeu se limite à une suite de combats moins attrayants que ceux d'un Soul Calibur.

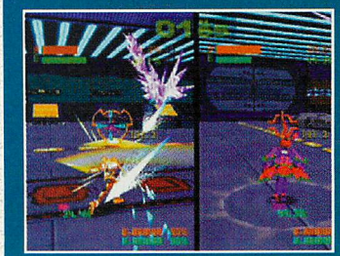
En Conclusion

Avec Virtual On, c'est tout l'un ou tout l'autre. Soit on adore, et on prendra un plaisir à «slider» en esquivant les tirs de son adversaire, soit on déteste, et on aura l'impression d'avoir dépensé 500 frs pour rien. A vous de voir !

80 % tout seul
85% à plusieurs

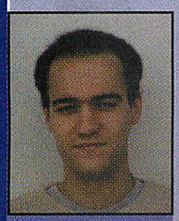
DUEL DE MECHS





Le mode deux joueurs de Virtual On est indéniablement une réussite.. Non content de garder une animation excellente, ce mode vous propose en plus plusieurs angles de vues. Votre écran sera ainsi splitté en longueur ou en largeur, que ce soit dans la position verticale ou horizontale. En plus, le mode Internet vous permettra de vous confronter à d'autres joueurs. Enfin, uniquement au Japon pour l'instant car en Europe, c'est pas prévu pour tout de suite ! Je vous ai mis également une photo du mode custom (qui ne casse pas trois pattes à un canard...) car vous ne pourrez changer que le nom ou la couleur de votre robot et lui ajouter des décalcomanies.

Death Crimson 2



Que tous les flingueurs en herbe sortent leur gun, le temps du shoot est arrivé ! Après un épisode fantastique de House of The Dead 2 de la part de Sega, une toute nouvelle boîte de développement, Ecole, se propose de prendre la relève avec Death Crimson 2. A peine le temps de refroidir son canon qu'il faut déjà rempiler !! Mais malgré un mode story original, ce soft ne remplit pas toutes ses promesses; ciblons le problème...

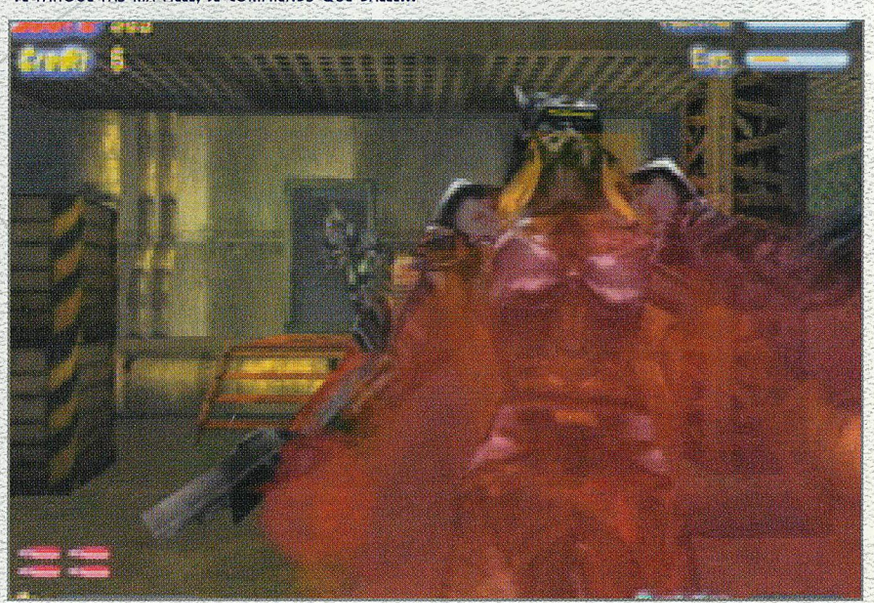
Import Mettons les choses au point tout de suite : premièrement, Death Crimson 2 est un jeu de shoot 3D nécessitant un accessoire indispensable à son fun : le Dreamcast gun; il est donc complètement inutile d'acquérir ce soft si vous ne possédez point ce gadget (ça réduit déjà pas mal la clientèle). Deuxièmement, ce jeu est entièrement en japonais, il est donc incompréhensible pour nous autres pauvres Européens (ça réduit encore plus le nombre potentiel d'acquéreurs en France). Voilà ! On a déjà fait pas mal le ménage en ce qui concerne les éventuels lecteurs de cet article. Pour ceux qui restent, c'est-à-dire les Japonais avec un flingue en plastoc au bout de leur Dreamcast (pour les autres, vous êtes aussi tarés qu'El Tuco et Néo Alex réunis !!!). Death Crimson 2 ne vous propose pas grand chose à vous mettre sous la gâchette...

UN PEU TROP LONG TON SABRO-LASER, JEUNE JEDI.

AU PROGRAMME CE SOIR

Le menu présente plusieurs modes de jeu : le mission mode où vous pouvez shooter un maximum d'affreux parmi sept niveaux, et ce dans n'importe quel ordre, afin de battre des records de victimes à la seconde; les ennemis rencontrés ne sont pas très variés et deviennent vite lassants : robots-ninjas, papillons de nuit, chauve-souris et quelques quidams innocents (si vous les tuez, vous perdez de l'énergie, alors faites quand même gaffe) ; au niveau des décors, c'est pas la joie non plus : des entrepôts tout gris , un musée pas trop mal foutu , des grottes sombres et affreuses ou une ville médiévale Européenne superbe , mais malheureusement trop courte; bref, c'est très inégal et l'on passe du très moche au magnifique sans aucune logique; le menu gun setting où vous pouvez régler les paramètres de votre flingue; le mode option pour chan-

TE FATIGUE PAS MA FILLE, JE COMPRENDS QUE DALLE...



TU FERAIS MIEUX DE PRENDRE UN MOUCHOIR QUAND TU ÉTERNUES MEC...

Fiche Technique

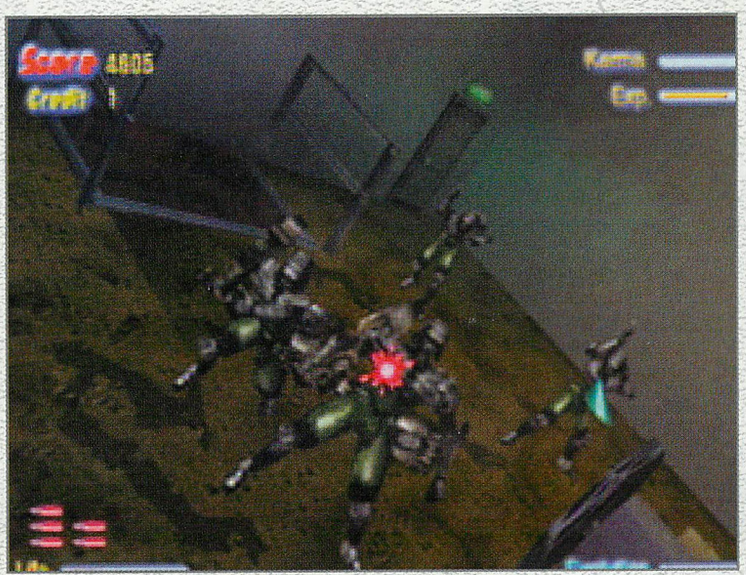
Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Ecole
Type :	Gunshoot
Nb de joueurs :	1
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

Attention ! Des papillons de nuit attaquent !!

Pas la peine de tirer dans les tonneaux, on n'est pas dans Doom ici.

Le fantasme de l'infirmière en prend un sacré coup ! Bonjour la camée !!



A force de boire pour oublier ma détresse devant un tel jeu, je ne tire plus très droit moi...

Pourquoi n'avoir pas mis un chevalier en armure dans un tel décor ?

ger l'impact des dégâts, les vibrations où consulter le tableau des high scores; le mode Dream Passport où vous pourrez télécharger d'autres niveaux; enfin, le mode story qui crée un lien entre les différents niveaux traversés...

Une histoire originale

Pour une fois qu'un tel jeu pointe un zeste d'originalité dans le genre, il faut qu'il soit gâché par une maniabilité complètement merdique; en effet, entre deux séances de shoot qui mettent l'index à dure épreuve, le mode story propose un Resident Evil-like avec une intrigue en japonais et des énigmes, devinez en quoi ? En japonais... Mais ce n'est pas le plus gros problème... Non, le pire c'est que c'est complètement injouable avec la croix directionnelle située sur l'arrière du flingue. Avec nos gros pouces d'Européens, le héros est complètement incontrôlable et c'est vraiment dommage parce que l'idée est vraiment intéressante à exploiter.

Au final, ce jeu ne fait vraiment pas le poids face au hit de Sega tant au niveau de la réalisation que de l'intérêt. Vu le prix de l'import, Death Crimson 2 est à éviter comme Maïté un soir de pleine Lune...

Emmanuel

Une épée contre un flingue : on se croirait dans un Indiana Jones.

14 Graphismes

Les niveaux sont très inégaux; parfois superbes comme dans la ville médiévale, parfois ignobles comme dans les grottes.. La présence de brouillard surprend toujours, mais dans l'ensemble les textures restent fines; bref, c'est correct.

Animation 11

Que ce soient les ennemis ou votre héros, c'est d'une lenteur abominable; le jeu ne rame pas , ça doit donc être fait exprès: c'est ça le pire !

11 Son

Boum, boum, pan, pan t'es mort... C'est très moyen et vous entendrez beaucoup plus le bruit de la gâchette qu'autre chose. La musique est nulle.

Jouabilité 12

Au flingue, c'est parfait, mais avec un pad c'est complètement inutile et sans intérêt. Quant à la croix de direction sur le gun, c'est même pas la peine de s'éterniser dessus : c'est de la merde !!

12 Intérêt

Quand on connait le niveau de la concurrence, ce jeu n'a franchement pas beaucoup d'intérêt, si ce n'est le fait qu'il vous mettra des ampoules à l'index. C'est vraiment dommage, parce que le mode story est une excellente idée. Ce sera pour une prochaine fois.

En Conclusion

Inutile de tourner autour du pot dix mille ans, si vous avez déjà investi dans House of the dead 2, Death crimson 2 vous fera rire de pitié tant il est ridicule par rapport à la bombe de Sega, et ce à tous les niveaux : à oublier...

51%

Kikaioh

Arrivé durant le bouclage, Kikaioh est pourtant notre coup de coeur du mois. Ce nouveau jeu de Capcom originaire des salles d'arcade est un savant mélange de Virtual On et Star Gladiator 2. Même si techniquement, Kikaioh ne casse pas des briques étant donnée la puissance de la console, force est de reconnaître qu'il est très fun à jouer. En tant que grands fans de jeux de baston, nous ne pouvions, Neo Alex et moi-même, décemment pas passer à côté. Ready? Go !

Import Les souvenirs des dessins animés que vous avez adorés dans votre enfance vont ressurgir à la lecture de ce test. Souvenez-vous des séries comme Goldorak ou Robotech ; n'aviez-vous pas envie de vous placer aux commandes d'un de ces géants de fer et de parcourir les cieux tout en défendant la veuve et l'orphelin ? Ce rêve devient aujourd'hui réalité, à la différence près que vous vous trouverez devant votre poste de télévision, et non dans une vraie carcasse de métal.

N'HÉSITEZ PAS À RAMASSER LES BONUS QUI TRAÎNENT DANS LES DÉCORS.

EN MANQUE DE ROBOTS ?

Sauf apparemment chez Capcom puisque seuls neuf combattants seront disponibles au début du jeu. C'est un peu léger, mais connaissant l'éditeur, d'autres persos seront à débloquer. D'ailleurs, lorsque vous jouez en mode story, vous vous battez contre des robots qui ne figurent pas parmi les combattants de base, donc pas d'inquiétude. Au niveau des modes de jeu, on reste dans le classique : story mode (un joueur) et mode deux joueurs. Pour que ce titre ne soit pas qu'une simple conversion basique de l'arcade, Capcom a rajouté un mode Karaoke qui n'est en fait que le sound-test et un mini-jeu VM. Ces ajouts se révèlent minces, mais ne jetons pas la pierre à Capcom car ce dernier a le mérite d'offrir à la Dreamcast des jeux toujours très fun, ce qui n'est pas le cas de tout le monde.

LE HÉROS A UN JE NE SAIS QUOI D'ACTARUS (LE PILOTE DU GRAND GOLDORAK, POUR LES IGNARES !).

POUR LA DÉFENSE DE LA PLANÈTE BLEUE

Première constatation, les éléments du décor sont plutôt vides et très cubiques. Un niveau a lieu dans la bonne ville de Tokyo et la gestion des chocs contre les immeubles y est encore pire que dans Godzilla ! Eh oui,

LES DIALOGUES FONT VRAIMENT PENSER À DES MANGAS, COMME CEUX DE GO NAGAÏ.

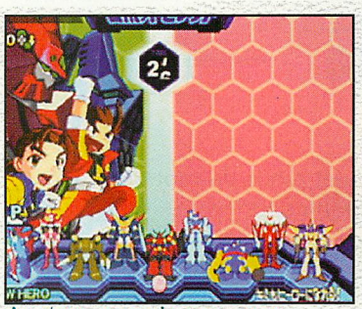
Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	combat de mechas
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

FULGURO-POING OU PULVONIUM ?

Un peu comme dans le Rival Schools du même éditeur, le joueur doit remplir une jauge d'énergie permettant de sortir des furies particulièrement impressionnantes. Certaines d'entre elles risquent bien de vous rendre aveugles. Pour les sortir, il suffit d'effectuer un mouvement avant-arrière en appuyant simultanément sur Y et B. Attention, chaque robot dispose de deux furies différentes qu'il s'agit de placer au bon moment pour éviter de gâcher inutilement de l'énergie en se faisant contrer. A vos manettes !


Au départ, vous n'aurez le choix qu'entre huit robots.

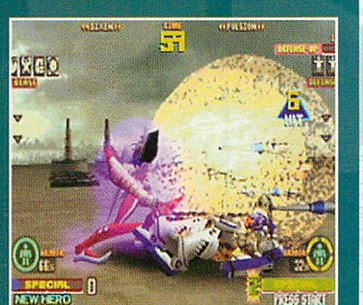
Décidément, les Japonais aiment bien détruire Tokyo dans leurs dessins animés ou dans leurs jeux.

quand vous heurtez un immeuble, ce dernier s'enfonce dans le sol ! Hallucinant ! Bon ce n'est qu'un détail et les décors des fonds sont splendides, mais il fallait le signaler. Maintenant que vous connaissez les défauts du jeu, passons donc à ses qualités. Les robots - appelons-les par leur vrai nom : Mecha - sont très bien modélisés et s'inspirent largement des oeuvres de Go Nagaï. Ainsi, le robot du héros principal possède des attaques identiques à celles de Goldorak, que ce soit pour les fulguro-poings ou le rayon Gamma. Chaque mecha dispose bien sûr d'une furie. Certains en possèdent même une deuxième symbolisée par un nouveau pilote. Les musiques sont parfaitement adaptées (elles semblent sorties d'un épisode de Getter Robot, tout comme les bruitages. La maniabilité s'avère d'un très bon niveau et se rapproche de celle d'un Star Gladiator (ou pour les plus anciens, d'un bon vieux Gundam : Battle Master) ; les puristes des jeux Capcom seront peut-être un peu déçus par l'impression de bourrinage que peut laisser une partie. Heureusement, vous pourrez récolter des items qui vous redonneront de la vie ou augmenteront votre puissance. Pour conclure, sachez que ce jeu est clairement destiné aux fans de Mecha ou de japanimation qui recherchent un titre plus accessible que Virtual On. Personnellement, Neo Alex et moi avons adoré ! Espérons qu'une version française puisse voir le jour très bientôt.

Seba et Neo Alex

GOLDORAK GO !

Les fanatiques de l'oeuvre de Go Nagaï (qui contient des séries et mangas aussi célèbres que Goldorak, Mazinger Z, Great Mazinger ou Getter Robot) apprécieront le design général des robots. De même, les armes employées sont autant de références aux meilleurs séries de robots japonaises. De la hache géante (à la Getter Robot) au rayon-laser géant (façon Gun Buster), en passant par des transformations à la Robotech, rien ne vous sera épargné sur le plan du visuel. Même les décors (au demeurant un peu vides) laissent apparaître divers petits « private jokes ». Bravo Monsieur Capcom !



14 Graphismes

Des machines de guerre superbes et des rendus d'explosions magnifiques ainsi que des fonds d'écran plutôt sympathiques aident à faire oublier la relative pauvreté graphique de l'ensemble. Tout cela reste un peu cubique . Même si la Dreamcast est capable de mieux, Capcom a fait du bon boulot.

15 Animation

Fluide, l'animation supporte parfaitement le rythme endiablé des combats. La décomposition des mouvements est plus riche que celle d'un Star Gladiator et les mouvements de caméra suivent idéalement l'action.

15 Son

Chanson du générique chantée en japonais, cris et bruitages tout droit sortis d'un épisode de Goldorak, Kikaioh réjouira tous ceux qui ont gardé au fond de leur coeur une place pour ces dessins animés d'antan.

15 Jouabilité

Bien que la prise soit bonne, certains coups spéciaux restent assez délicats à sortir. Capcom a voulu innover et modifier la jouabilité légendaire des Street Fighter. Malheureusement, si cette attention est louable, il convient toutefois de signaler un petit manque de précision lors des attaques. Rien de très méchant, cependant.

15 Intérêt

Bien qu'un peu bourrin, le jeu garde un côté technique indispensable. Le faible nombre de persos au départ pourra en rebuter certains, mais trouver tous les robots cachés ne fera qu'accroître la durée de vie du soft. Et puis, franchement, Kikaioh est bien plus abordable qu'un Virtual On, même si le style en est légèrement différent.

En Conclusion

Vous voulez vous éclater immédiatement avec un jeu mettant en scène les dignes successeurs de Goldorak? Achetez-le, mais en occase car malgré ses qualités, il ne mérite pas qu'on débourse près de 500 francs pour l'acquérir. Je vous le redis : nous, on adore ! Attendons la version européenne : d'ici là, Capcom aura peut-être ajouté des persos ou des modes supplémentaires.

85%

TIPS

Introduction

Pour fêter le nouveau millénaire, je vous ai préparé quelques tips sur des jeux assez récents. Par contre, il y a toujours autant d'astuces pour les jeux d'import que pour les titres européens ; mais étant donné que ces derniers sortent au compte-goutte, il est difficile de faire autrement. Néanmoins, ce mois-ci, il y en a encore pour tous les goûts : du foot, de la baston, de l'action et même de la réflexion (pour faire plaisir à Emmanuel). Quoi qu'il en soit, amusez-vous bien et rendez-vous le mois prochain !

Seba

Re-Volt

(99/euro)

Cheat codes : entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom pour débloquer les options suivantes :

CARNIVAL : toutes les voitures
SADIST : passez d'une arme à l'autre (vous devrez appuyer sur L+R durant la partie)
TRACKER : tous les circuits

Soul Fighter

(99/euro)

Cheat Codes :
à l'écran du logo Soul Fighter, appuyez simultanément sur Gauche et Y. Allez ensuite dans le menu Options, puis ressortez-en aussitôt. L'écran des cheats codes devrait alors apparaître. Voici la liste des codes à y rentrer :

-ABXXYA : plein d'énergie
-XAAYBB : toutes les armes
-AABYYA : niveau 2
-XAYAAB : niveau 3
-YYBAXA : niveau 4
-BABXXY : niveau 5
-XAXBYY : niveau 6
-ABXBYB : niveau 7
-YBBAXY : niveau 8
-BYAAXB : niveau 9
-XABBAX : niveau 10
-YBYXAB : niveau 11
-XBAXBY : niveau 12

D2

(99/jap)

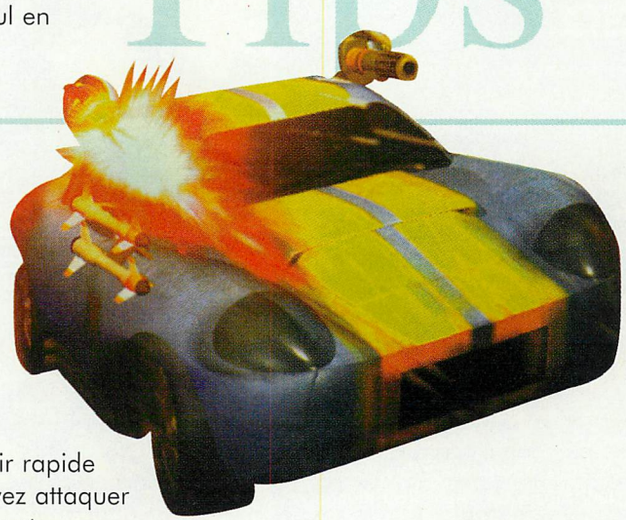
Pour entrer dans les mines : devant l'entrée des mines, entrez le code suivant : 9530.

Vigilante 8 : Second Offense

(99/euro)

Cheat Codes : entrez l'un des codes suivants en lieu et place de mot de passe pour bénéficiez d'une option pour ce jeu sympathique :

BLAST_FIRE : super missile
DRIVE_ONLY : surprise !
GO_MONSTER : grosses roues
GO_RAMMING : voitures plus lourdes
GO_SLOW_MO : mode ralenti
JACK_IT_UP : suspensions hautes
HOME_ALONE : jouer seul en mode arcade
LONG_MOVIE : voir toutes les séquences de fin
MIXED_CARS : piloter les mêmes voitures en multi-joueurs
MORE_SPEED : voitures plus rapides
NO_GRAVITY : pas de gravité
QUICK_PLAY : action rapide
RAPID_FIRE : mode de tir rapide
UNDER_FIRE : vous pouvez attaquer 3 ennemis simultanément



Shen Mue

(99/jap)

Pour accéder à des images cachées : insérez n'importe lequel des trois GD-ROM du jeu dans le lecteur CD-ROM d'un PC. Dans un fichier nommé OMAKE, vous trouverez des images en haute résolution au format bitmap.

Slave Zero

(99/euro)

Cheat mode : au cours d'une partie, appuyez sur les boutons L, R et B du second paddle. Ainsi, vous deviendrez invincible et bénéficierez de munitions illimitées. Si vous voulez revenir à la normale, refaites simplement le code.

Modifiez l'intelligence des ennemis : appuyez sur L+R+A sur le second paddle durant le jeu.

Hydro Thunder

(99/euro)

Raccourcis dans le niveau Lost Island : au départ de la course, vous devez voir plusieurs baraques ainsi qu'une pierre jaune située tout près d'eux. Passez entre les deux et vous trouverez un passage secret.

Star Gladiator 2

(99/jap)

Pour pouvoir jouer avec Kaede : à l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance Rain et appuyez successivement sur bas, bas, gauche, gauche et haut.

Pour jouer avec Rai-On : mettez en surbrillance Byakko et appuyez successivement sur haut, bas, gauche, gauche, droite, gauche et haut.

Pour jouer avec Evil Gamof : mettez en surbrillance Gamof et maintenez START enfoncé, puis appuyez sur A.

World Wide Soccer 2000

(99/euro)

Pour marquer facilement un but en pleine lucarne : lorsque vous vous trouvez dans les 25-30 mètres, au moment de tirer, faites Arrière et Tir, puis relâchez l'Arrière tout en maintenant le bouton de tir enfoncé. Le ballon partira comme une fusée et retombera en pleine lucarne. Cette astuce fonctionnera presque à tous les coups, mais de temps en temps, celà ne marchera pas. Si avec ça, vous ne parvenez pas à remporter un championnat, je ne peux plus rien pour vous...

Virtua Striker 2 ver.2000.1

(99/jap)

Pour avoir l'équipe Yuki Chan : sélectionnez le mode arcade, puis mettez en surbrillance la Yougoslavie et appuyez sur START. Répétez cette opération pour les USA, la Corée et ensuite l'Italie. La Yuki Chan apparaîtra à côté du Japon.

Pour avoir la Royal Genki : faites l'astuce précédente, puis mettez en surbrillance la Yuki Chan. Maintenez START appuyé et pressez A. Si vous avez réussi la manipulation, vous entendrez le mot «Rainbow».

Pour avoir le FC SEGA : aller dans le mode arcade, mettez la France en surbrillance et appuyez sur START. Répétez l'opération pour le Chili, l'Afrique du Sud, l'Angleterre, l'Allemagne et enfin l'Argentine. L'équipe Sega apparaîtra dans un coin de l'écran.

Chu Chu Rocket

(99/jap)

Pour avoir le puzzle en mode hard : terminez victorieusement tous les puzzles en mode normal.

Pour avoir les puzzles en mode spécial : terminez victorieusement tous les puzzles en mode hard.

Pour avoir les puzzles en mode mania : terminez victorieusement tous les puzzles en mode spécial.

Street Fighter 3 W Impact

(99/jap)

Jouer avec Gill : terminez le jeu, puis à l'écran de sélection des personnages, allez sur Sean et appuyez sur Haut deux fois..

Jouer avec Yaz : mettez en surbrillance Yun et appuyez sur n'importe lequel bouton de coup de pied.

Jouer avec Gouki : mettez Sean en surbrillance et appuyez sur Haut une fois.

NEO GEO POCKET COULEUR

UN DÉBUT D'ANNÉE ASSEZ TIMIDE

Beaucoup de previews ce mois-ci et quelques news pour égayer le tout. En clair, ce n'est pas l'avalanche de titres que nous promet habituellement chaque début d'année au Japon. Enfin, avec un peu de chance, nous pourrons tester Sonic Pocket Adventure le mois prochain !

SNK, LE ROI DU CABLAGE

On savait déjà que Sega et SNK prévoyaient d'utiliser à bon escient le câble-link permettant de relier la Dreamcast et la Neo Geo Pocket Couleur. Pourtant, il aura fallu attendre la sortie japonaise de King of Fighters : Dream Match 99 pour en découvrir les possibilités. Avec King of Fighters R-2, vous disposez d'un mode RPG dans lesquel il s'agit de gagner des points d'expérience. Ces points peuvent être couplés avec ceux obtenus dans le king of Fighters 99 de la Dreamcast. Ces points vous donneront ainsi accès à des galeries d'images assez jolies. Dans l'avenir, ce genre d'applications ne limitera pas uniquement aux productions SNK. De quoi renforcer l'intérêt pour l'achat d'une Neo Geo Pocket Couleur et comprendre un peu mieux tout ce qu'une Dreamcast peut offrir comme possibilités. On se prend à imaginer un jour où l'on pourra gagner des niveaux secrets ou des personnages supplémentaires d'une machine à l'autre.

UN PACK DE CHOC !

Les Japonais ne sont jamais les derniers lorsqu'il s'agit de marketing astucieux. Ainsi, depuis Noël, il est possible de trouver des packs spéciaux contenant une Neo Geo Pocket Couleur et un Sonic Pocket Adventure. Malheureusement, ce duo de choc n'est disponible qu'au Japon. Souhaitons que les Français puissent bientôt en profiter, d'autant que la qualité des jeux proposés sur cette console portable est en constante amélioration. De toute façon, elle a bien besoin de ce genre d'initiative si elle veut éviter de disparaître au profit de la prochaine portable couleur annoncée par Nintendo.

SNK GALS FIGHTERS

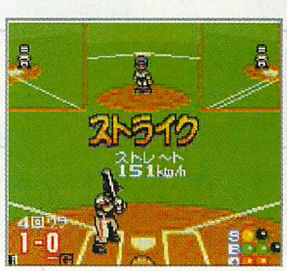
C'est un habitué de la Neo Geo Pocket Couleur (voir le Puzzle Link du Dreamzone N°6) qui s'attaque aujourd'hui au fabuleux Samouraï Shodown 2. En effet, avec son Gals Fighters, Yumekobo, un petit éditeur japonais, cherche clairement à marcher sur les traces du célèbre hit de SNK. Tous les combattants du jeu possèdent une arme blanche et s'avèrent assez charismatiques pour intéresser les aficionados des jeux de combat. Pour l'instant, les graphismes et l'animation supportent sans problème la comparaison avec Samouraï Shodown 2. Voilà qui promet avant sa sortie, qui semble fixée au mois de mars.

POCKET LOVER NEO

Ah, cela faisait longtemps que nous ne vous avions pas parlé d'une simulation de drague dans Dreamzone ! Je crois que cela date du fameux White Illumination (que nous n'avions d'ailleurs pas pu tester). Aujourd'hui, c'est l'éditeur Kid qui se décide à proposer ce type de jeu (c'est un bien grand mot !) aux possesseurs de Neo Geo Pocket Couleur. Bien sûr, si vous ne parlez pas le japonais, cela s'avère un peu plus compliqué de conter fleurette à ces charmantes jeunes filles. On ne sait pas encore si l'option permettant de traduire les textes en anglais. A part ça, les graphismes sont plutôt sympas. A voir !

PROFESSIONAL BASEBALL

Eh oui, Baseball Stars aura bientôt un concurrent sur Neo Geo Pocket Couleur. Ce nouveau titre semble posséder tous les atouts nécessaires pour devenir le nouveau must dans ce domaine. Les graphismes sont mignons et colorés et la prise en main s'avère suffisamment simple pour que les néophytes puissent se laisser tenter. Bien sûr, éditeur japonais oblige, ce sont des équipes locales que vous pourrez contrôler. Les stratégies sont un peu trop simplifiées, mais cela permet de gagner du temps lors des matchs. Cela dit, il faudra attendre le 27 mai pour pouvoir réellement juger de la qualité réelle de Professional Baseball.



Le nouveau Terry Bogard ! Mais où donc est passé sa célèbre casquette ?

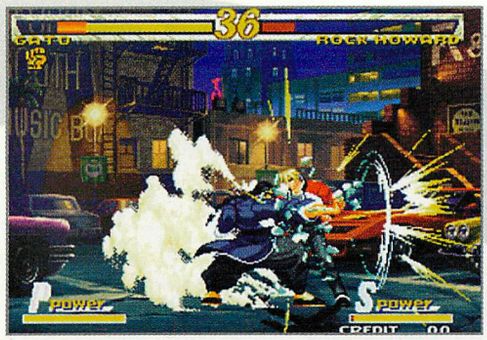
Fatal Fury

Mark of the Wolves

L'une des plus célèbres saga de SNK, si ce n'est la plus connue, fait son come back en Arcade et, chose incroyable chez l'éditeur, il y a du changement. Un énorme changement, même. En effet, ce nouvel épisode des Fatal voit purement et simplement la disparition des héros de la série à une exception près, Terry Bogard, l'homme à la casquette rouge. Nous assistons donc à une nouvelle génération de personnages pour ce soft qui a toujours connu beaucoup de succès et qui, pendant longtemps, s'est classé comme le plus sérieux rival des Street Fighter de Capcom. Personellement, j'adore les jeux de combat SNK car ils se sont toujours révélés techniques. Dans celui-là, Geese Howard, le big boss qui ne meurt jamais est définitivement défénestré. Promis, juré, craché de la part de SNK. Son fils, Rock, est recueilli par Terry qui l'entraîne en vue d'en faire un excellent combattant. Un jour, un tournoi d'arts martiaux (le King of Fighters, pour ne pas le nommer) est organisé. Terry et Rock y sont bien sûr invités. Parmi les autres guerriers, nous retrouverons les deux fils de Kim Kap-Hwan aux techniques semblables (les Ryu et Ken de SNK ?) et une remplaçante pour Mai nommé Jenet. Freeman est un clone de Billy Kane et Kevin n'a rien à envier à Yori Yagami. D'autres persos originaux tels que Marco le karatéka ou une jeune femme dont la robe fait furieusement penser au pavillon noir du vaisseau d'Albator viennent compléter la gallerie. Pourtant, bien que certains de ces persos aient de trop

Bien qu'ayant pris un coup de vieux, Terry n'a rien perdu de sa légendaire ardeur !

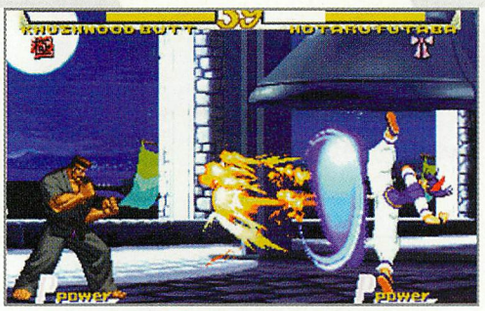
Cette attaque de Jenet me fait penser à un coup d'Andy Bogard. Hmm, serait-ce la fille cachée d'Andy et de Mai Shiranui ?



DES FURIES TOUJOURS AUSSI PERCUTANTES, MERCI SNK !

NON CE N'EST PAS STREET FIGHTER 3 W IMPACT, MAIS BEL ET BIEN FATAL FURY : MARK OF THE WOLVES !

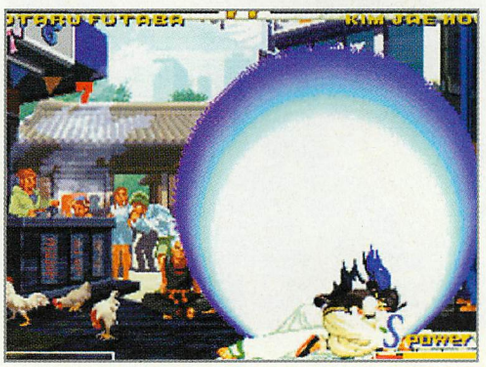
grandes ressemblances avec ceux de la dernière génération, leurs coups sont strictement originaux, tout comme leurs fatalités. Parlons-en de ces fatalités car un nouveau système de combat est apparu : le TOP (Tactical Offensive Position). Votre barre de vie est divisée en trois parties. Au début du combat, vous choisissez lune de ces parties. Quand votre barre de vie atteint l'un de ces tiers, vous pouvez accéder à une nouvelle palette de coups spéciaux pendant un court laps de temps. Pendant cette période, votre puissance s'en trouve décuplée. Décidément, la stratégie est une caractéristique permanente chez SNK. Tant mieux ! Une autre nouvelle capacité concerne le Just Defense. Au moment même où vous recevez un coup, déclenchez là. Votre perso bloquera l'attaque,



regagnera un peu de vie et pourra contre-attaquer. Doté de combos étonnantes et de super attaques toujours aussi performantes et éclatantes, ce Mark of the Wolves est techniquement irréprochable (bon, moins beau que Calibur, ok, mais c'est de la 2D) et bénéficie d'une réalisation soignée et lèchée. Ce Fatal Fury nouvelle génération se classe sans contestes comme l'un des meilleurs de la série et après une version Neo-Geo qui ne devrait pas tarder, on attend avec impatience la confirmation de son adaptation sur Dreamcast. Seul bémol : le faible nombre de combattants : 12. Néanmoins, on murmure que des persos cachés sont disponibles.

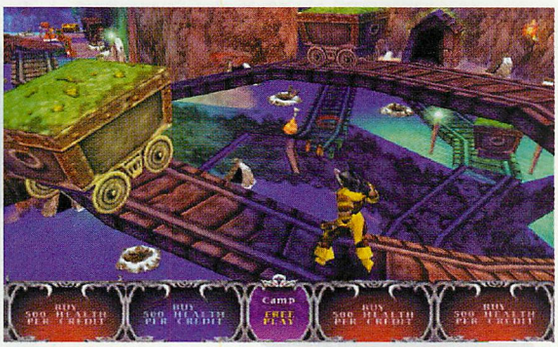
Seba

LA NOUVELLE GÉNÉRATION COPIE SUR L'ANCIENNE : ICI, LE FILS DE GEESE HOWARD AFFRONTE CELUI DE KIM KAP-HWAN.



Concepteur : SNK
Machine : NC

Pas mal ce boss, non ? On se croirait dans Lance dragon



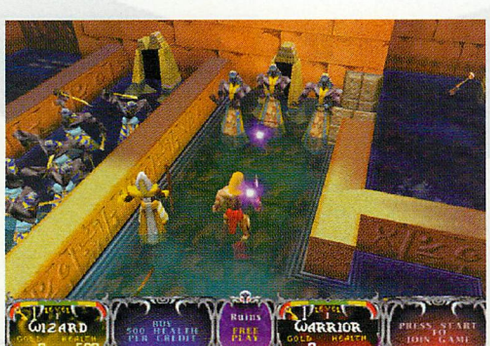
Gauntlet

Dark Legacy

Les sorts bénéficient d'effets de lumière saisissants !

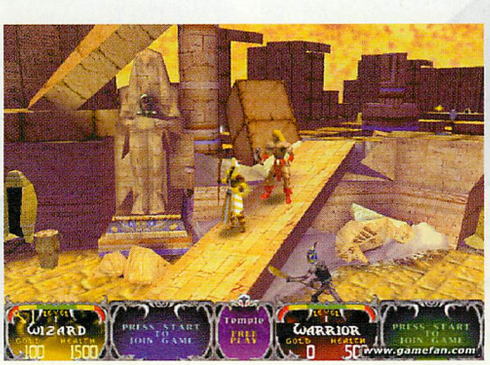
Gauntlet, j'y jouais en arcade dans les années 80. Avec son principe simple, mais défoulant, ce jeu a traversé les âges avec plus ou moins de succès. Midway nous avait proposé une nouvelle version de Gauntlet intitulée Gauntlet Legends en arcade il y a quelques mois. Apparemment, les joueurs ont répondu présent, parce qu'une suite répondant au doux nom de Gauntlet : Dark Legacy vient d'arriver en arcade. Au niveau des changements, vous aurez le choix entre plusieurs classes de personnages : la sorcière, le chevalier, le nain et le bouffon (véridique !). Ces classes s'ajouteront à celles déjà disponibles dans le premier volet, c'est-à-dire le guerrier, la valkyrie, l'archer et le sorcier. Pour continuer dans les nouveautés vraiment innovantes, il me reste à vous signaler que... attendez... ah non, c'est tout. Bon, bien sûr, les niveaux sont originaux et il y a de nouveaux objets, monstres et combos. Mais à part ça, ce Gauntlet est strictement identique au précédent, que ce soit dans la maniabilité ou dans le gameplay ; ainsi, vous errez toujours dans un monde médiéval fantastique en lattant du monstre à tour de bras. Ah si, j'oubliais, il semblerait que chaque combattant dispose d'un costume caché. Vous me direz, pourquoi changer une recette qui marche ? A ceci, je répondrai : vous avez parfaitement raison. Donc, si vous avez envie de jouer à un pur jeu d'arcade bien bourrin, vous savez ce qu'il vous reste à faire. N'oubliez tout de même pas de reprendre votre cerveau quand vous sortirez de la salle d'arcade, comme le dirait notre très précieux Emmanuel.

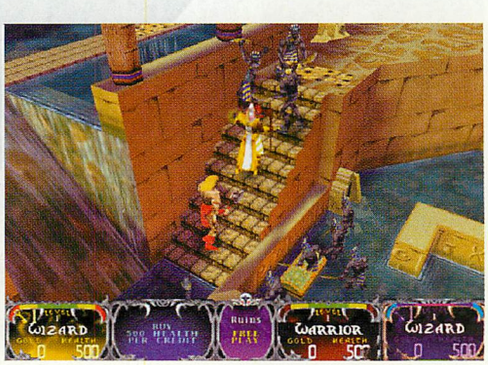
Seba



A l'intérieur des pyramides d'Egypte, une foule d'ennemis vous attend.

Concepteur : Midway
Machine : NC





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 problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE POUR 25 F

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.
tél. : 01 43 22 00 35

oui, je m'abonne à Dreamzone
Le 1er magazine européen exclusivement consacré à la Dreamcast

Je choisis ...

O 10 numéros
au prix de 250 F au lieu de ~~350~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Code Postal : _____ **Ville :** _____

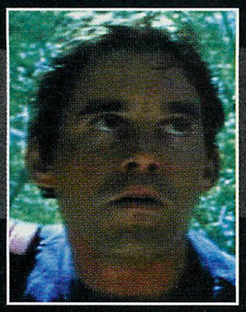
Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

CINE/TV

Batman is... Bruce Wayne

Les séries télévisées n'ont jamais atteint une aussi grande qualité que ces dernières années.. S'attaquant à tous les sujets avec un bonheur égal (la comédie avec Ally McBeal et Friends, la science-fiction avec Babylon 5 et X-Files, le juridique avec The Practice, l'émotion avec Urgences, les teenagers avec Dawson's creek...), elles ont réussi à toucher un pubic toujours plus large. Seuls les super-héros semblaient un peu isolés depuis Loïs & Clark : Les Nouvelles Aventures de Superman. Pourtant, la Warner cherche aujourd'hui à produire une série narrant les aventures du jeune Bruce Wayne avant sa métamorphose en Batman. Une heureuse initiative à suivre de près.

Pinata



Les films de teenagers continuent à squatter les salles de cinéma. Après les succès phénoménaux de The Blair Witch Project, La Main qui tue et American pie, les jeunes acteurs issus de séries télé populaires ont la côte à Hollywood. Des jeunes acteurs de la série Buffy contre les Vampires, seul Nicholas Brandon (Xander) n'avait pas eu droit à son film. L'erreur sera réparée avec Pinata, un film fantastique où un groupe de jeunes gens partis en randonnée doivent faire face à des forces surnaturelles.

Voilà un début d'année comme je les aime ! Ce mois-ci, c'est Disney qui cartonne avec la sortie (enfin !) en France de la production du studio Ghibli, le fabuleux Princesse Mononoké, et la sortie du second volet des aventures de Buzz l'Eclair et Woody avec un Toy Story 2 particulièrement réussi. Du côté des news, les amateurs de super-héros seront ravis d'apprendre que la Warner envisage une nouvelle série sur le sujet. Une manière comme une autre de prouver que les années à venir risquent d'être riches dans le domaine de la science-fiction et du fantastique. Des productions comme For the Cause ou Dungeons & Dragons tendent en tout cas à le prouver. Enfin, avec tous les excellents films qui sortent ce mois-ci comme Peur Bleue ou La Maison de l'Horreur, vous aurez de quoi vous occuper !

Neo Alex

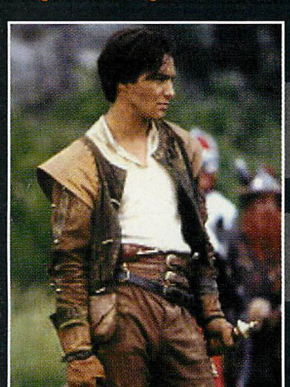
PRINCESSE MONONOKE

Ashitaka est un jeune homme courageux destiné à devenir le chef de son village. Malheureusement, un violent combat l'opposant à un esprit de la forêt rongé par la haine le condamne à l'exil et à une morte certaine. Son cheminement l'amène aux portes d'une contrée bénie des dieux, un petit paradis dont l'équilibre est brutalement rompu par les progrès technologiques d'une congrégation de parias. L'occasion pour Ashitaka de rencontrer la mystérieuse San, une jeune fille élevée par les loups détestant les humains.

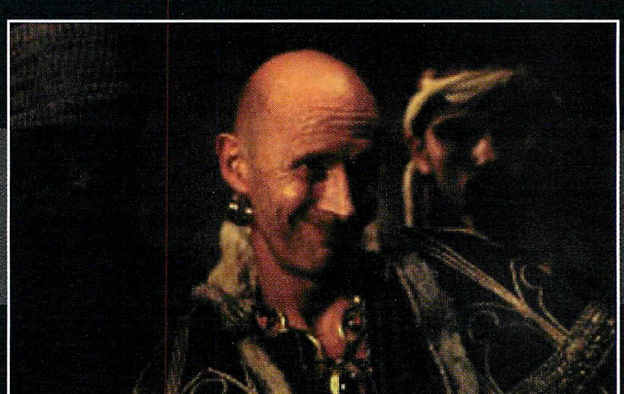
Ultime merveille d'un réalisateur adulé par des millions de fans de japanimation, Princesse Mononoké est une oeuvre forte, où décors somptueux riment avec richesse musicale, où perfection d'animation rime avec poésie onirique. Miyazaki aborde avec un bonheur égal des thèmes comme l'amour, la haine, l'humour, la guerre, l'écologie, la religion, la vie et la mort à travers une gigantesque fresque où deux jeunes gens combattent le mal qui se trouve en chacun de nous pour montrer l'exemple à une nouvelle génération qui se cherche encore. Mais finalement, que reste-t-il après ces deux heures d'animation mythiques ? L'émotion... tout simplement. Une émotion bien représentative de la somme incroyable de travail accomplie par un animateur en état de grâce depuis le magnifique Nausicaä, une émotion qui se révèle être l'essence même d'un cinéma ayant pour vocation de divertir un public toujours plus avide de rêves et de sensations. Evincé à quelques jours près du titre de film de l'année, Princesse Mononoké est avant tout le film d'une vie: celle de Hayao Miyazaki... et la mienne.

Réalisateur : Hayao Miyazaki
Musique : Joe Hisaishi
Durée : 2 h 15
Date de sortie : actuellement dans les salles parisiennes

Dungeons & Dragons

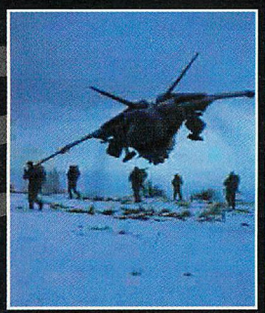


L'heroïc-fantasy devrait connaître un certain regain d'intérêt dans les années à venir avec la trilogie du Seigneur des Anneaux par Peter Jackson.. Plus proche de nous, c'est un certain Dungeons & Dragons qui pourrait bien tirer son épingle du jeu. Le tournage avance bien et promet un film bourré d'effet spéciaux. Si on ne connaît pas encore le scénario de ce film tiré du célèbre jeu de rôles inventé par Gary Gygax, on sait que le méchant sorcier de service sera incarné par l'excellent Jeremy Irons. Le héros sera lui interprété par le jeune Justin Whalin que l'on avait découvert dans la série Loïs & Clark : Les Nouvelles Aventures de Superman (décidément omniprésente dans cette rubrique !). Il en faudra du talent pour éviter à cette production de sombrer dans le kitsch comme ce fût autrefois le cas pour le fameux Dar l'invincible.

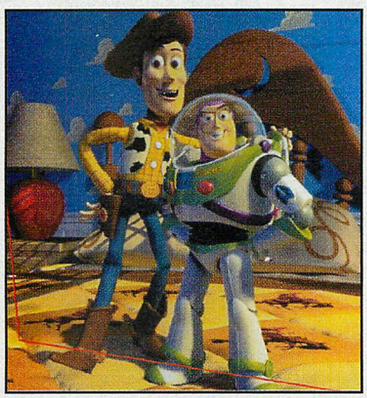


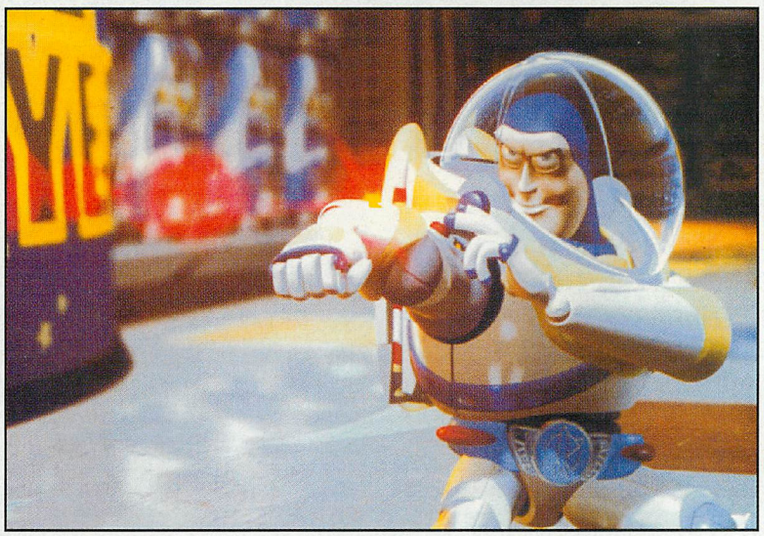
For the Cause

La science-fiction revient en force pour ce nouveau millénaire.. Il faut dire que les succès de Star Wars : The Phantom Menace et The Matrix ont démontré que cette dernière faisait toujours recette. Dans cette optique, le studio Dimension Films a commencé le tournage de For the Cause, un film de S-F plutôt sombre dans lequel deux colonies établies sur une planète éloignée se livrent une guerre meurtrière où seule la survie du plus fort compte. L'occasion de retrouver le sémillant Dean Cain que l'on avait peu vu depuis l'arrêt de la série télévisée Loïs & Clark : Les Nouvelles aventures de Superman. A ses côtés, le vigoureux Thomas Ian Griffith, un habitué des séries B qui jouait le rôle du vampire de service dans le dernier Carpenter. Les premières images laissent augurer le meilleur. Avec Pitch Black, il constitue l'un des meilleurs outsiders du genre pour cette année. De quoi patienter sagement en attendant le prochain épisode de la nouvelle trilogie Star Wars !

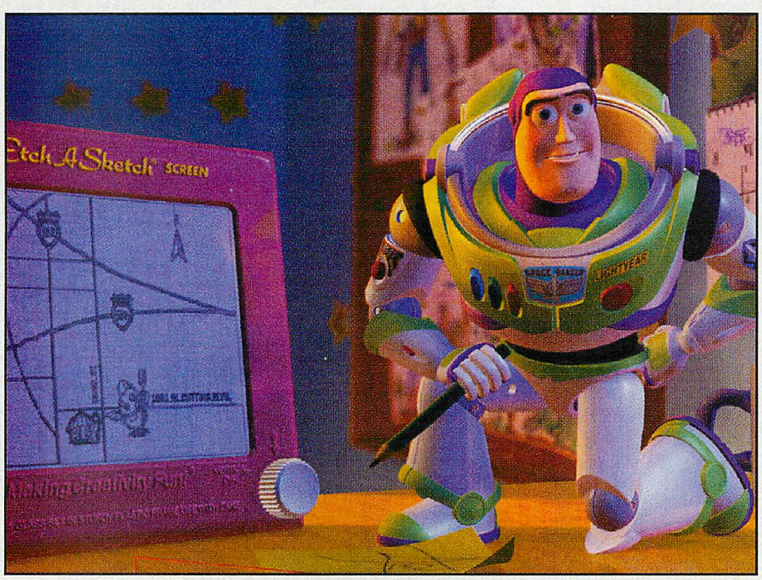


TOY STORY 2





Eh oui, Buzz l'Eclair et Woody sont de retour !. Nous avions déjà eu l'occasion d'en parler dans les précédents numéros de Dreamzone pour la sortie américaine. Aujourd'hui, c'est à la sortie française de ce petit bijou que nous allons nous intéresser. Cette nouvelle aventure débute le jour où Woody a le bras abîmé par Andy. Relégué parmi les jouets inutiles, Woody va être volé par un collectionneur avide d'argent. En effet, notre petit cow-boy vaudrait une petite fortune dans un pays comme le Japon. Buzz, aidé des fidèles compères (Monsieur Patate, le cochon-tirelire Bayonne, Rex...), devra s'aventurer à «l'extérieur» pour retrouver son ami. Ce deuxième volet s'adresse encore plus aux adultes que le premier. Les références aux années 80 sont nombreuses avec des passages directement tirés de Star Wars et l'apparition de jouets comme Barbie en Guest-Star. Les personnages principaux sont toujours aussi attachants et l'image de synthèse a littéralement fait un bond en avant depuis la sortie de 1001 Pattes et FourmiZ, quand on sait qu'une seule image aura nécessité plus de vingt heures de travail. Disney et Pixar ne font donc pas les choses à moitié pour proposer au public des films extraordinaires. Une chose est sûre, Toy Story 2 est une véritable merveille et certainement le meilleur Disney proposé au cinéma depuis le fabuleux Aladdin.



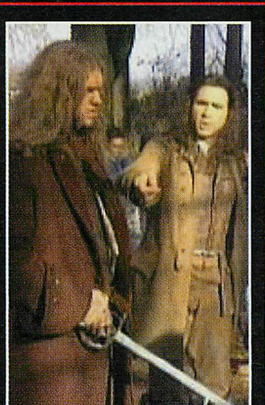
Réalisateur : John Lasseter
Doubleurs : Jean-Philippe Puymartin, Richard Darbois, Barbara Tissier, Dominique Paturel
Musique : Randy Newman
Durée : 1 h 33
Sortie nationale : le 02 février

Atlantis

Le prochain long métrage des studios Disney semble vraiment prometteur puisqu'il touchera à la légende de l'Atlantide, la mythique cité engloutie par les eaux.. Pour l'instant, le projet «Atlantis» se limite à quelques dessins préparatoires sur les personnages et il est encore un peu tôt pour juger du ton employé par Disney sur ce dessin animé. Souhaitons que la distribution des films du studio Ghibli (comme Princesse Mononoké) ait pu permettre au célèbre studio américain d'acquérir la maturité qui lui faisait jusque-là défaut. Heureusement, des produits comme Toy Story 2 ou Tarzan semblent abonder en ce sens.

Highlander IV

Notre brave Christophe Lambert revient en pleine forme en ce début d'année. Entre la sortie de son Resurrection réalisé par Russel Mulcahy et celle prochaine de Vercingétorix, son actualité est vraiment chargée. Et pourtant, cela ne l'empêche pas de continuer à travailler puisqu'il termine actuellement le tournage du quatrième volet de la saga des Highlander. Cette fois-ci, il partagera la vedette avec Adrian Paul, un acteur révélé par la série télévisée Highlander. Gageons que cette double présence assurera au film une qualité infiniment supérieure aux deux précédents volets.

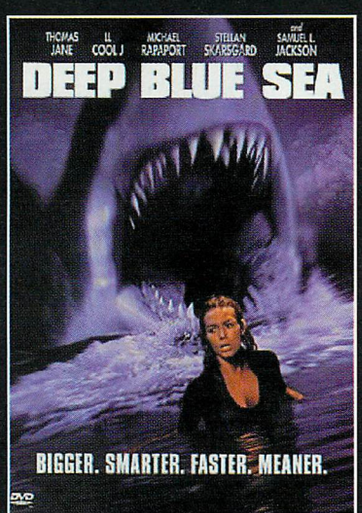


DVD

- zone 1 -

deep blue sea

Editeur : Columbia Tristar
Genre : fantastique

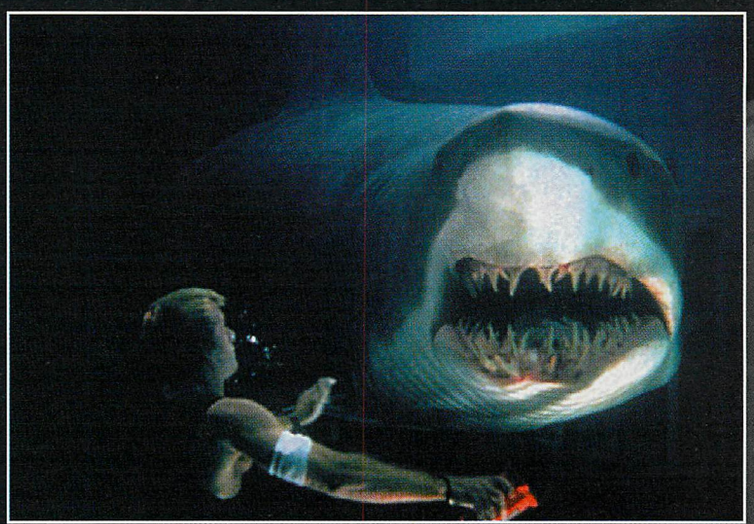


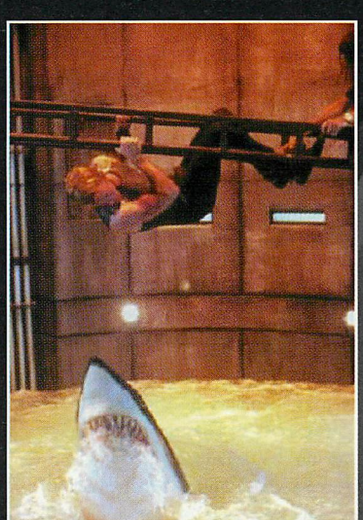
Scénario

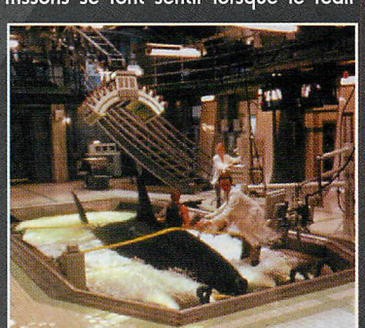
Une ancienne installation de l'armée américaine est devenue le cadre privilégié d'une expérience scientifique.. La recherche est effectuée sur des requins en leur inoculant une enzyme qui vu leurs facultés spécifiques permettrait de lutter efficacement contre la maladie d'Alzheimer. La contrepartie est le développement rapide et inconsidéré de l'intelligence des squales. Ceux-ci ne vont pas tarder à trouver l'endroit un peu étroit pour s'épanouir.

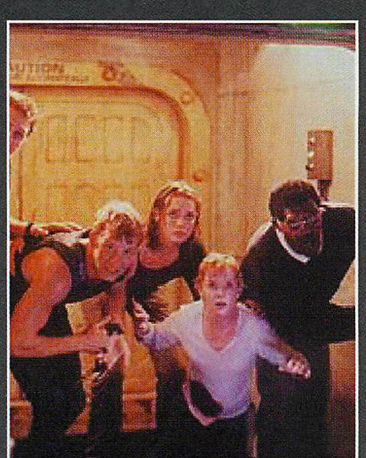
Avis

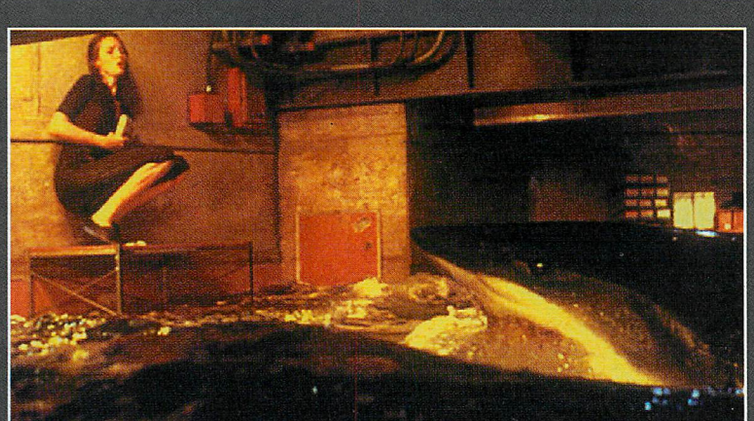
Les Dents de la mer de Spielberg sont depuis plus de 20 ans la référence cinématographique en matière de long-métrage sur les requins. Tout le monde se souvient des scènes qui ont eu plus d'effet sur les baigneurs pour vider les plages, que n'en n'aura l'Erika cet été. Il fallait vraiment être sûr de son coup pour s'attaquer à ce chef-d'oeuvre du fond des mers. Renny Harlin a relevé le défi avec Deep Blue Sea. L'histoire a le mérite d'être originale et fait la part belle au monstre marin. La distribution est à la hauteur de l'ambition du film et ne souffre d'aucune erreur. Du premier au dernier les acteurs se démènent avec succès pour nous transmettre leur peur. Certains personnages sont un peu plus traditionnels et leur caractéristiques sont communes à beaucoup d'autres films, mais l'ensemble est plutôt satisfaisant. La déception vient de la réalisation même des squales. Le pari était de les montrer sur toutes les coutures sur tous les plans. Malheureusement les effets spéciaux, malgré leurs immenses progrès, ne sont pas à la hauteur pour rendre véritablement réalistes les requins. Leurs mouvements sont saccadés et l'eau ne semble pas être des plus simples à gérer par ordinateur. La déconvenue se prolonge dès le moment où il y en a plus d'un seul à l'écran. La réalisation a beau être inventive et rhytmée, on n'a pas autant la trouille que l'affiche pouvait le laisser supposer. Les frissons se font sentir lorsque le réalisateur utilise les mêmes principes que Spielberg pour faire monter la pression. Le début du film en est l'exemple le plus significatif. Sans être raté, Deep Blue Sea reste un film d'action à grand budget et recèle dans son scénario quelques surprises qui ajoutent un peu de piment à l'intrigue. On est déçus, même si on n'atteint pas le niveau catastrophique de l'île au pirate. Seuls les squales se sont régalés avec Deep Blue Sea, à l'inverse des spectateurs qui eux restent sur leur faim.











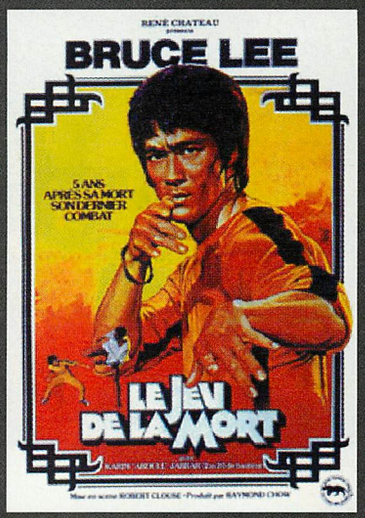
Vidéo : widescreen 1.85 :1
Langues : anglais en 5.1
Sous-titres : anglais
Suppléments: doumentaire, commentaire audio, scènes coupées, gallerie d'images, filmographies et bandes- annonces

Son : 5
Images : 4.5

- zone 2 -

Le jeu de la mort

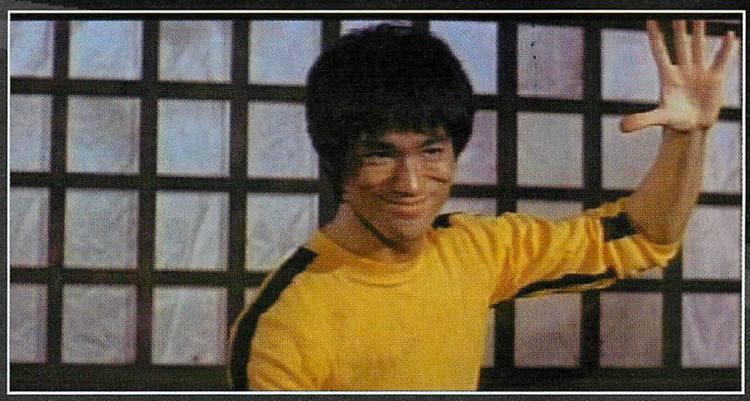
Editeur : René Chateau / Tf1 Vidéo
Genre : Kung Fu



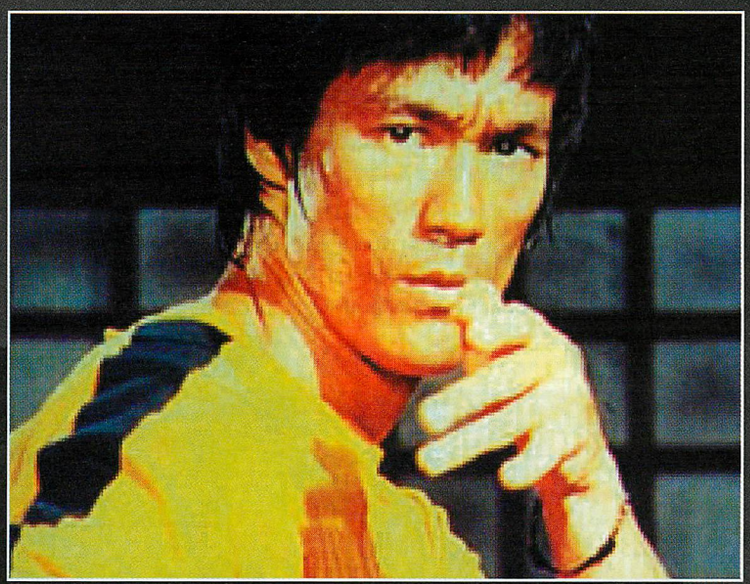
Scénario

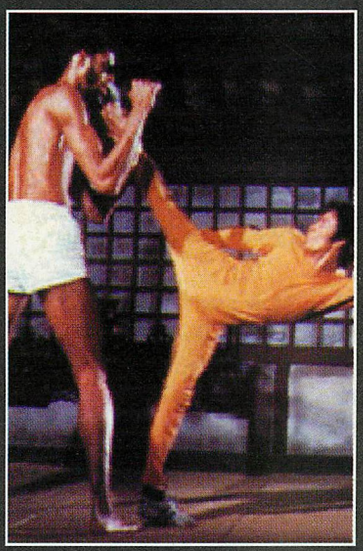
Billy Lo est une immense star dans son pays.. Il est fiancé à une chanteuse qui a beaucoup de succès. La mafia chinoise va essayer d'abuser de leur notoriété pour leur sous-tirer de l'argent en les faisant chanter. L'acteur ne l'entend pas de cette oreille et va devoir affronter les hommes de main de l'organisation, refusant de céder au chantage aussi facilement.

est décédé avant d'avoir pu achever le tournage, le 20 juillet 1973 peu après les dernières prises de vue d'Opération Dragon. Les circonstances de son décès ne seront jamais véritablement expliquées de manière claire. Le réalisateur a dû faire appel à un sosie pour faire en sorte que le long métrage soit d'une durée raisonnable. Basé sur un scénario quelque peu fantaisiste, il étire l'histoire en longueur pour arriver aux fameuses scènes de combat finales. On a même droit aux images de l'enterrement de la star insérées dans le script. Cette dernière oeuvre n'est certainement pas le meilleur film du petit chinois et le côté exploitation du personnage est ici un exemple flagrant et affligeant. Mais ces treize minutes de combat font partie de ses meilleures performances.



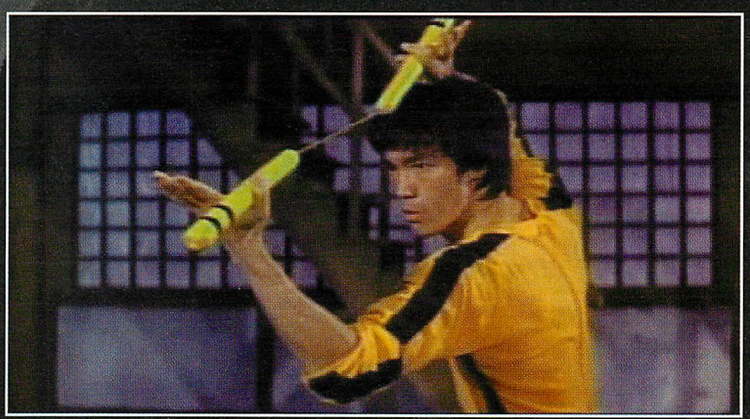
un affrontement que tout le monde connaît. Une véritable icône du cinéma des Arts Martiaux, souvent copié, jamais égalé. Plus de vingt-cinq ans après sa mort, il est encore idolâtré par de nombreux fans. Son fils, pendant un moment, était destiné à assurer la relève de son père. Mais encore une fois le destin ne lui a pas laissé le temps de faire son chemin. Le tournage de The Crow fut fatal au fils du prodige. Brandon Lee est mort à son tour de manière accidentelle et quelque peu bizarre. Laissant derrière lui un goût amer à tous ceux qui avaient vu en lui la relève, le témoin vivant du maître. Bruce Lee au même titre que James Dean, Marylin Monroe, trop tôt disparus, est devenu plus qu'une star, une légende..

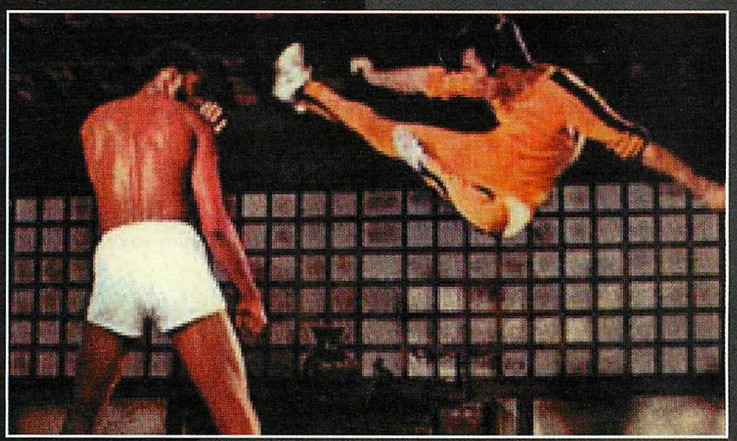




Vidéo : plein écran
langues : en français mono
Sous-titres : -
Suppléments : 2 bandes-annonces et filmographies

Son : 2
Image : 3





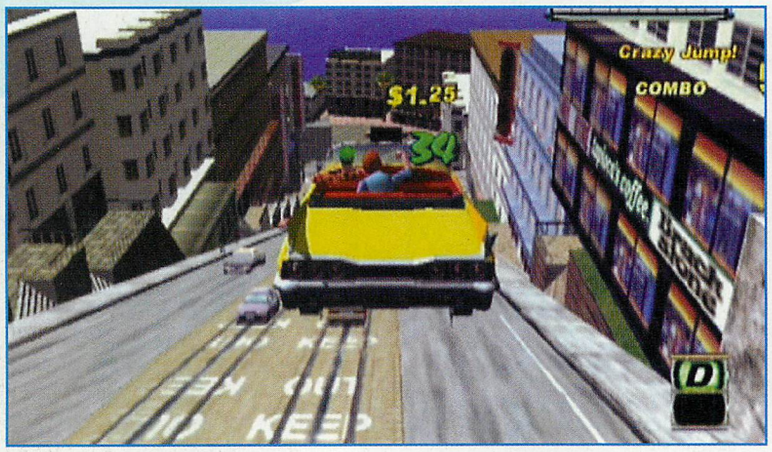
Avis

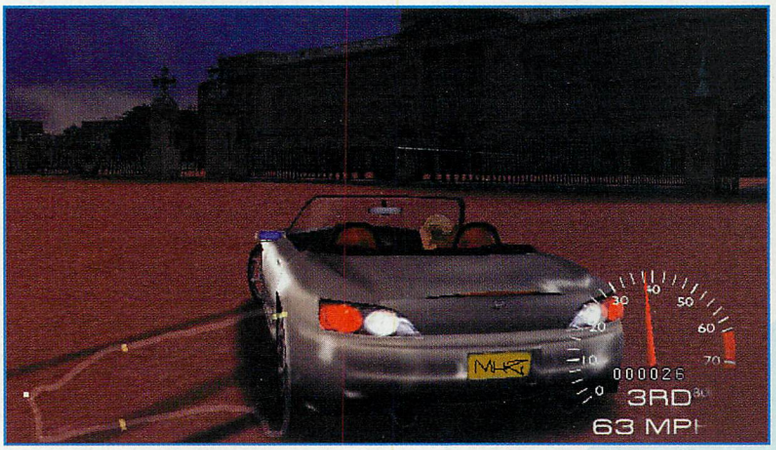
Le jeu de la mort est le cinquième et dernier film où Bruce Lee fait une apparition. En effet, le réalisateur Robert Clause n'avait à disposition que 13 minutes de pellicule du petit dragon pour cette production. L'acteur Son style particulier n'a jamais été aussi bien mis en avant. Un vrai régal pour les amateurs, qui retrouvent tout ce qui a fait son succès en quatre films. Une fluidité et une souplesse dans les mouvements, un visage expressif à souhait et une manière de crier pendant

LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

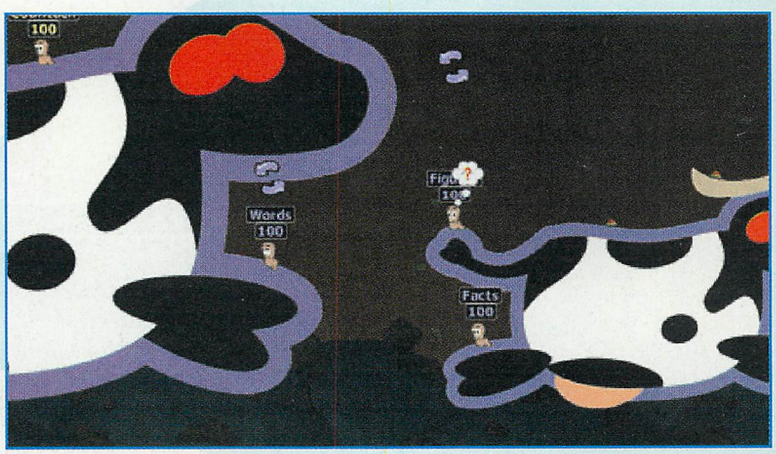
Après un mois de janvier à l'actualité plutôt chargée (avec tout de même une dizaine de tests), on peut s'attendre à ce que les éditeurs accusent le coup. Oui, je sais, j'en vois déjà qui trépignent de rage en attendant des titres comme Super Runabout, Resident Evil : Code Veronica ou Castlevania Resurrection ! Ne vous inquiétez pas, vous aurez droit à beaucoup de bonnes choses le mois prochain.





DOSSIER JEUX DE COURSE

Ah, il était grand temps que la rédaction de Dreamzone se casse la tête pour vous pondre un magnifique dossier exclusivement réservé aux bolides de la Dreamcast. De Sega GT à MS-R, en passant par 4 Wheel Thunder et Crazy Taxi, les jeux de course seront vraiment à l'honneur. Ce sera aussi l'occasion de vous reparler de la conversion de F-355 Challenge, ou bien de celle de Daytona USA 2. Et croyez-moi, avec un as du volant comme El Tuco (surnommé aussi Jimmy «le roi des bugs»), vous serez entre de bonnes mains pour tout savoir sur les meilleurs jeux du moment dans le domaine automobile. Préparez vos volants !



FIGHTING FORCE 2

Encore un beat'em all pour la Dreamcast. Les possesseurs de PlayStation avaient déjà pu tâter du premier épisode, c'est au tour des segamaniaques de s'adonner aux joies du lattage. Malheureusement, il lui faudra supporter la concurrence du fabuleux Zombie Revenge. Méfiez-vous des mauvais coups !

Worms Armageddon

Le retour de la revanche des vers de terre en folie ! Ce jeu d'arcade/réflexion promet une action endiablée pour quatre joueurs avides de sensations. Cette conversion du fameux hit PC permettra de créer ses propres niveaux et de participer à de nombreuses missions en mode solo. Ceux qui avaient adoré la série des Lemmings risquent bien de craquer pour ces petits vers de terre.

LE NUMERO 10 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES LE 18 FÉVRIER

l'arme absolue

En vente actuellement

Dreamzone

le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast...