

132 pages 100 % Dreamcast - 100% indépendant

Le 1er magazine exclusivement consacré

à la Dreamcast

Dreamz@ne

N°4

Juillet/Août 99

N°1 en Europe - 100 % indépendant



Dossier spécial :

Découvrez tous les hits de la Dreamcast
La console impose sa puissance !

L 9578 - 4 - 35,00 F - RD



SOMMAIRE

Courrier

P4



News

P8



Reportage

P28



Work in progress

P90



Interview

P96



Liste des jeux prévus

P98



Tests

P101



Neo Geo Pocket

P120



Arcade

P122



Cinéma

P126



Dvd

P128



Avant toute chose, je tiens à rectifier une erreur qui s'est malencontreusement glissée dans le dernier numéro de Dreamzone. Contrairement à ce que nous avait confié officiellement Sega France, la Dreamcast américaine conservera son logo orange. Par conséquent, toutes les news marquées d'un logo bleu présentées dans ce numéro de Dreamzone et dans ceux à venir concernent exclusivement l'Europe. Voilà, maintenant que tout est rentré dans l'ordre, nous pouvons passer aux choses sérieuses. Le 12 mai est un jour important pour les jeux vidéo. Cette date marque le début de l'E3, le plus grand salon de jeux vidéo de la planète. Cette manifestation est l'occasion pour tous les professionnels de dévoiler au monde entier leurs nouveaux produits. Dreamzone ne pouvait donc pas manquer une telle occasion. Ce salon se déroulait sous le signe de la Dreamcast. Il marquait le grand retour de Sega avec un nombre impressionnant de titres que vous retrouverez dans le reportage spécial E3. Vous découvrirez ainsi tous les hits qui débarqueront bientôt sur votre console. La rubrique Workin progress vous dévoilera le premier jeu de Namco sur Dreamcast. Soul Calibur atomise littéralement tout ce qui s'est fait jusqu'à présent en matière de soft de combat, toutes consoles confondues. La rubrique news, également très fournie, vous fera découvrir en avant-première les tout derniers jeux annoncés par les développeurs. Comme vous pouvez le constater, l'actualité Dreamcast est extrêmement chargée et vous ne manquerez certainement pas de jeux dans les mois à venir.



Fred, le rédac chef

Je tiens également à préciser que le numéro 3 de Dreamzone est sorti en avril et que cette période est habituellement propice aux blagues de toutes sortes. Ce message s'adresse à tous ceux qui n'ont pas compris que la preview de Resident Evil 2 était un poisson d'avril. Il n'y aura donc pas de Resident Evil 2 sur Dreamcast. J'espère que vous nous pardonnerez pour cette mauvaise blague.

Ne vous gênez pas
pour nous écrire
à l'adresse suivante :
DREAMZONE
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris



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

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur de la publication
Jean-Marc CHEMLA
1er Rédacteur en chef
Brice N'Guessan
Directrice commerciale
Laure Bary

Rédacteur en chef
Fredéric Danilewsky
Réalisation P.A.O
Franck Chemla, Thierry Malpell,
Vincent Jacques
Correcteur
Patrick SALMON
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure, Anthony

Illustration
William RAVIN
FLASHAGE
MAGIE BLEUE
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

En voyant arriver votre courrier, je me dis que la Dreamcast est en bonne voie. Vos questions sont de plus en plus nombreuses et pertinentes mais sans être méchant, je conseillerais à certains de consulter un peu plus souvent le Bescherelle. Notre correcteur commence à s'arracher ce qui lui reste de cheveux. Je tiens également à préciser à tous ceux qui nous demandent de leur répondre par courrier qu'il nous est impossible d'accéder à cette requête. En raison du nombre important de lettres que nous recevons tous les mois, il nous est impossible de vous répondre personnellement. Ne soyez donc pas déçus si vous ne retrouvez pas votre lettre dans ces pages. Cependant, dans le but de satisfaire le plus grand nombre, nous essayons de sélectionner les courriers comportant les questions qui reviennent le plus souvent. En attendant, rendez-vous dans le prochain numéro avec une rubrique courrier qui devrait bientôt passer de quatre à six pages.. Profitez des vacances pour nous écrire. Les cartes postales sont les bienvenues (Vincent a une préférence pour les jeunes filles dévêtues).

Super Fred

Un fan de Dragonball Z

Pour commencer, j'aimerais vous dire que votre magazine de «rêve» (ah ! ah!) est super-complet mais, car il y a toujours un «mais», il manque un poster (ex : Sonic) que j'espère voir apparaître dans un proche avenir. On en arrive aux questions :

1- Sonic Adventure va être débuggé pour le marché européen, mais en sera-t-il de même pour Sega Rally 2 ?

Sega a en effet confirmé que la version européenne de Sega Rally 2 serait améliorée, histoire de montrer que le marché européen est finalement plus exigeant que le marché japonais. La version américaine présentée à l'E3 était plus rapide et sans brouillard.

2- Pourquoi avoir fait une interview auprès de Sony, et pas auprès de Nintendo ?

Il ne faut pas se voiler la face, Sony reste le principal concurrent de Sega pour les deux prochaines années. Nintendo devra entièrement revoir sa copie avec une nouvelle console qui ne sortira pas avant la fin de l'année prochaine (ça ne m'empêche pas d'aimer de nombreux jeux propres à la Nintendo 64).

Vivement septembre !

1- Le VMU (Virtual Memory Unit) sera-t-il vendu avec la machine ?

Sony n'a pas inclus de Memory Card lors de la sortie européenne de sa PlayStation, même chose pour Nintendo et sa Nintendo 64. Sega suivra donc la voie tracée par ses rivaux, pas de VMU fourni avec la console.

2- Que comprendra l'emballage de la machine lors de sa sortie en France ?

Principalement du carton et du polyester ! A part ça, vous aurez la joie de trouver une jolie Dreamcast au logo bleu accompagnée d'un paddle, d'un cordon permettant son raccordement à un téléviseur et d'un deuxième cordon qui fournira l'alimentation électrique. Alors, heureux ?

3- Quelle est la date exacte de sa sortie ?

Sega France a fixé la sortie de la Dreamcast au 23 septembre (ça se rapproche !).

4- De quoi a-t-on besoin pour sauvegarder ses parties sur les jeux Dreamcast ?

D'un VMU, tout simplement !

5- Est-ce que d'autres RPG, à part Evolution, sont prévus sur Dreamcast ?

Oui, un très grand nombre. Voici une petite liste exhaustive : Elemental Gimmick Gear, Grandia 2, Climax Landers, Symphony of Light et Silver.

6- Pouvez-vous mettre un poster de Sonic Adventure dans le prochain numéro ?

Désolé, mais nous n'envisageons pas de mettre de poster dans Dreamzone.

3- A quand un Mario Kart-like sur Dreamcast ?

A mon sens, Pen Pen constitue déjà une copie sympathique (bien que différente) du hit de Nintendo. Cela dit, on peut tout à fait envisager un jour la sortie d'un Sonic Kart sur Dreamcast.

4- Quels seront les titres disponibles pour la sortie officielle de la console en Europe ?

Une quinzaine de titres sont prévus pour la fin septembre, parmi lesquels on retrouve Sonic Adventure, Virtua Fighter 3 tb, Metropolis Racer et Blue Stinger.

5- Un Dragonball Z est-il prévu ? Si oui, quand ?

Désolé, mais la popularité de Sangoku et de ses amis n'est plus ce qu'elle était au Japon. Donc, à moins d'une énorme surprise, il ne faudra pas trop compter sur la présence de super-guerriers au sein de la «Dreamzone».

REIS LAWRENCE

Des questions essentielles

(Notre ami Ryan commence sa lettre en me demandant quels seront les jeux qui sortiront en même temps que la console en Europe. Il trouvera la réponse dans la lettre de Lawrence.)

1- Existe-t-il un moyen quelconque de faire passer des jeux américains ou européens sur une console japonaise (et inversement) ?

Pas pour l'instant, mais on peut compter sur certains fabricants d'accessoires pour voir apparaître de nombreux adaptateurs Dreamcast. Il faudra juste se montrer un peu patient !

2- Un autre volant pour Dreamcast est-il prévu ?

Comme nous, tu dois attendre avec impatience un volant à retour de force. Je ne peux pas t'assurer que le prochain le sera, mais il ne peut qu'être mieux que le premier, qui révèle bien vite toute l'étendue de sa médiocrité (pour en savoir plus, va donc jeter un coup d'oeil dans les blocs news).

3- Under Cover sortira-t-il en France ?

Les possesseurs de Saturn se souviennent sûrement de la rapidité avec laquelle Deep Fear avait été converti en version européenne. Donc, pas de souci, Under Cover devrait pointer le bout de son nez en France avant la fin de l'année.

4- L'ultime question : me conseillez-vous d'acheter une Dreamcast japonaise, ou d'attendre la fin septembre pour la version européenne ?

Sincèrement, je ne peux que te conseiller d'attendre sagement la version européenne. Certains joueurs ont préféré acheter une console japonaise pour profiter au plus vite des derniers jeux, mais les titres édités par des sociétés européennes sortiront en France avant de toucher le territoire japonais (un juste retour des choses !). De plus, il est toujours plus intéressant de pouvoir profiter d'un grand jeu d'aventure ou d'un RPG démoniaque lorsque la notice et les textes à l'écran sont intégralement traduits. Le tout est de savoir si tu as de la patience ou pas (courage, il ne reste plus que quelques petites semaines à attendre !).

Dreamzone : un magazine illégal ?

Salut Super Fred,

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la qualité graphique des pages et des photos, et pour une des meilleurs rubriques, celle des news.

1- Le prix officiel de la Dreamcast en Europe serait de 1800 F contre 1200 F pour la version américaine. Pourquoi cette différence de prix ?

Le prix d'une console est établi par rapport au niveau de vie de la population, il ne peut donc pas être le même d'un pays à l'autre. De plus, les taxes sont plus nombreuses en France que dans bien d'autres pays.

2- La présence du modem explique-t-elle cette différence de prix ?

Pas du tout. La version européenne de la Dreamcast sera sûrement proposée en deux modèles. Le premier ne proposera pas de modem, alors que le second en intégrera un d'office, mais pour un prix plus élevé.

3- Une rumeur voudrait que Sega Rally 2 et House of the Dead 2 ne sortent qu'à Noël. Info ou intox ?

S'il est vrai que ces deux bombes ne sortiront pas en même temps que la console en France, ils devraient toucher notre beau pays avant le traineau du Père Noël.

4- Et pour finir, la fameuse question : à quand Half-Life sur Dreamcast ?

Ce magnifique Doom-like a des chances de connaître la joie d'une conversion sur la nouvelle machine de Sega, mais pas avant la fin de l'année (inutile d'aller pleurer devant les locaux de Sierra !). Heureusement, de nombreux Doom-like débarqueront prochainement sur Dreamcast (Blood 2, Unreal...).

5- Ah, une petite dernière pour la route. Deviendrez-vous le magazine officiel de la Dreamcast lors de sa sortie en Europe ?

Sega France n'a toujours pas choisi la société de publication qui éditera le magazine officiel de la Dreamcast. Cela dit, quelle que soit leur décision, Dreamzone continuera à faire rêver tous les possesseurs et non-possesseurs de Dreamcast jusqu'à la mort de la machine (initialement prévue pour la fin de l'année 2005 !).



Ryan

Un internaute

Salut à toute l'équipe,

J'ai beaucoup de questions à vous poser sur la meilleure des consoles, donc, passons aux choses sérieuses :

1 - Un coup oui, puis un coup non, puis... oui. J'ai vu sur le site Dreamcast.HQ que Square allait sans doute développer sur Dreamcast. Alors, qu'on mette ça au clair une bonne fois pour toutes.

Aux dernières nouvelles, il se pourrait effectivement que quelques-uns des futurs softs de Square arrivent indirectement sur Dreamcast. Le développeur a fait savoir qu'il envisageait très sérieusement l'option de réaliser des jeux sur NAOMI. Donc comme vous le savez maintenant, qui dit NAOMI, dit Dreamcast. Espérons que ce rêve se réalise dans les plus brefs délais.

2 - Etant donné que Dreamcast (tiens, je prends l'habitude des gens de chez Sega) sortira en Europe le 23/09/99, est-ce que vous aurez la console avant les autres, par le biais de Sega ?

Oui. Attention, tu baves.

3 - D'après ce que j'ai compris, seulement une dizaine de développeurs au monde pourront créer des jeux sur la Play 2. Et, d'après mes conclusions, les centaines d'autres seront contraints de se «replier» sur la DC ? Sony a-t-il voulu signer son arrêt de mort ?

Toutes ces déclarations ne sont que des effets de manche destinés à impressionner l'adversaire. Si on considère déjà les coûts de développement d'un jeu 32 bits, il est vrai que très peu de sociétés posséderont le savoir-faire et les finances nécessaires pour réaliser des jeux utilisant au maximum le potentiel de la Play 2 comme de la Dreamcast.

4 - Namco a annoncé Soul Calibur sur Dreamcast (youpi). Savez-vous quels sont les autres jeux ?

Pour l'instant, seul Soul Calibur est confirmé sur Dreamcast, mais des rumeurs laissent entendre une adaptation d'un Time Crisis 2.

5 - Est-ce que, comme au Japon, Sega a décidé de sortir le VM quelques mois avant la DC ?

Non. Sega France ne nous a pas fait part d'une telle démarche. Le VMU, Visual Memory Unit, (oui, le nom a encore changé) sortira en même temps que la machine.

Un revenant

Salut à toute l'équipe de Dreamzone !

Me revoilà, les mecs ! Je tiens tout d'abord à vous dire que votre mag devient de plus en plus complet et intéressant. Bravo à vous, ainsi qu'à votre énorme travail de recherche.

1 - Le VM et le Puru Puru Pack marchent-ils avec des piles ? Le PPP fait-il du bruit lorsqu'il vibre (comme le kit vibration de la N64) ?

Le VMU utilise uniquement des piles quand tu l'utilises hors de la manette. Lorsqu'il est dans le pad, il est alimenté par le courant de la console. En fait, il fonctionne exactement comme une memory card Playstation. Tu ne perds pas tes sauvegardes s'il n'y a plus de piles. En ce qui concerne le PPP, non, il ne fait pas de bruit. Il est bien élevé, il vibre en silence.

2 - J'adore les RPG Saturn : Albert Odyssey, Lunar, Dragon Force, les Shining, etc. Un de ses jeux est-il prévu sur Dreamcast ?

Réjouis-toi, simple mortel. On parle d'une suite à Dragon Force, mais ce n'est qu'un bruit de couloir.

3 - Dans Dreamzone 3, vous parlez de Story of Thor 3 et de Symphony of Light. Avez-vous des news à ce sujet ?

Ces deux jeux n'en sont encore qu'au stade de projet, mais ils ont bien été confirmés sur Dreamcast. Dès que nous en saurons plus à ce sujet, je peux t'assurer que tu en seras le premier informé. En attendant, si tu es un fan de RPG, sache que E.G.G sort bientôt. Il est testé dans ce numéro de Dreamzone.

4 - Toujours dans Dreamzone 3, vous dites que Resident Evil 3 va sortir sur la Play 2. Et la Dreamcast dans tout ça ? Aura-t-elle son RE3 ?

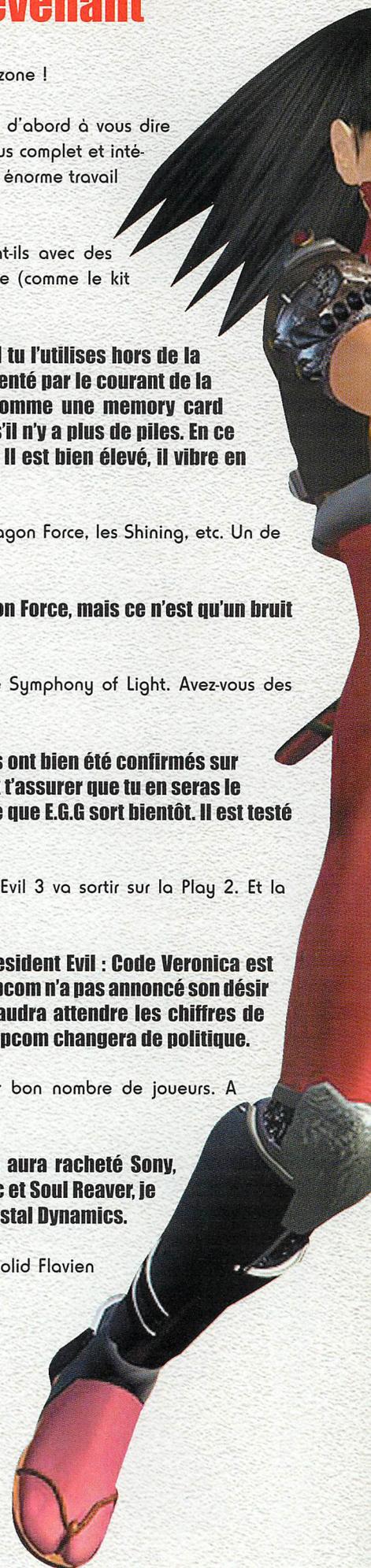
A la minute où je tape ses quelques lignes, seul Resident Evil : Code Veronica est annoncé sur Dreamcast. Pour ce qui est de RE3, Capcom n'a pas annoncé son désir de le développer sur une autre plate-forme. Il faudra attendre les chiffres de vente de RE : CV sur Dreamcast pour savoir si Capcom changera de politique.

5 - Dernière question, la plus importante pour bon nombre de joueurs. A quand Tenchu et Soul Reaver sur DC ?

En ce qui concerne Tenchu, quand Sega aura racheté Sony, puisque ce dernier est un jeu Sony Music et Soul Reaver, je vous invite à envoyer une pétition à Crystal Dynamics.

Solid Flavien

Yannick The Hedgehog



Un Sega maniaque

Salut fred et à toute l'équipe !

Je me présente. Je m'appelle Eric et je suis fan de Sega depuis plus de 10 ans. J'ai connu toutes les consoles de Sega et j'attends beaucoup de la Dreamcast, surtout qu'elle n'a qu'un an pour prouver ce qu'elle vaut.

1 - Je voudrais savoir combien de jeux peut contenir le VM ?

Le VMU comporte 128 blocs. Tu peux donc faire de nombreuses sauvegardes sur une même carte à condition d'enlever les mini-jeux (Sonic Adventure,

Power Stone). Ils sont très gourmands. Il faut également prendre en compte le fait que les premiers jeux ne sont jamais optimisés. Ils prennent plus de place. Si tu compares avec la Memory Card de la Playstation, au départ les premiers jeux utilisaient plusieurs blocs, alors qu'aujourd'hui, ils ne nécessitent pas plus d'une seule sauvegarde. La Dreamcast devrait voir apparaître le même phénomène.

2 - As-tu des nouvelles de la sortie du modem en France ? Je pense que Sega n'a pas le choix. C'est le petit plus qui fera vendre.

C'est maintenant certain, il y aura bien un modem en France. Il sera vendu avec la console et ce sera un 33.6. Sega a même passé des accords avec un opérateur pour que les joueurs ne payent pas d'abonnement.

3 - Si la réponse est oui, pourra-t-on naviguer sur le net avec le modem ?

Le modem de la Dreamcast japonaise permet actuellement aux habitants du pays du soleil levant de jouer et de naviguer sur le net, il serait donc inimaginable que l'on ne puisse pas faire la même chose en France.

Des boutons partout, c'est le printemps !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone

...mag super intéressant... (bla bla bla)... quelques questions à poser à Super Fred !

Dommage pour toi, aujourd'hui c'est Super Vince qui répond à ta lettre. Fred est un peu fatigué depuis qu'il a lu les 2684 lettres que vous nous avez envoyées !

1- Dans le numéro 3 de DZ, dans l'interview, l'interrogateur a dit qu'il y avait 10 développeurs qui ont lâché la DC pour la Play 2. Pourrait-on savoir lesquels ?

Oups. Je crois qu'il y a eu une petite méprise. Cette phrase de Philippe Renaudin (Directeur Marketing de Sega) était à prendre sur le ton de l'humour. Il rappelle d'ailleurs que près de 400 groupes de développement travaillent actuellement sur la machine.

Pourquoi Sega ne veut pas traduire tous les jeux, et pas simplement les hits ?

Le problème est que la localisation (ndr : le fait de traduire les jeux) coûte très cher. Les éditeurs, voulant être certains de rentrer dans leurs frais, privilégient donc les jeux à fort potentiel de vente.

Pourquoi Sega a-t-il choisi les GD-ROM au lieu des DVD comme la Play 2 ? Et pourquoi sortent-ils un disque dur ?

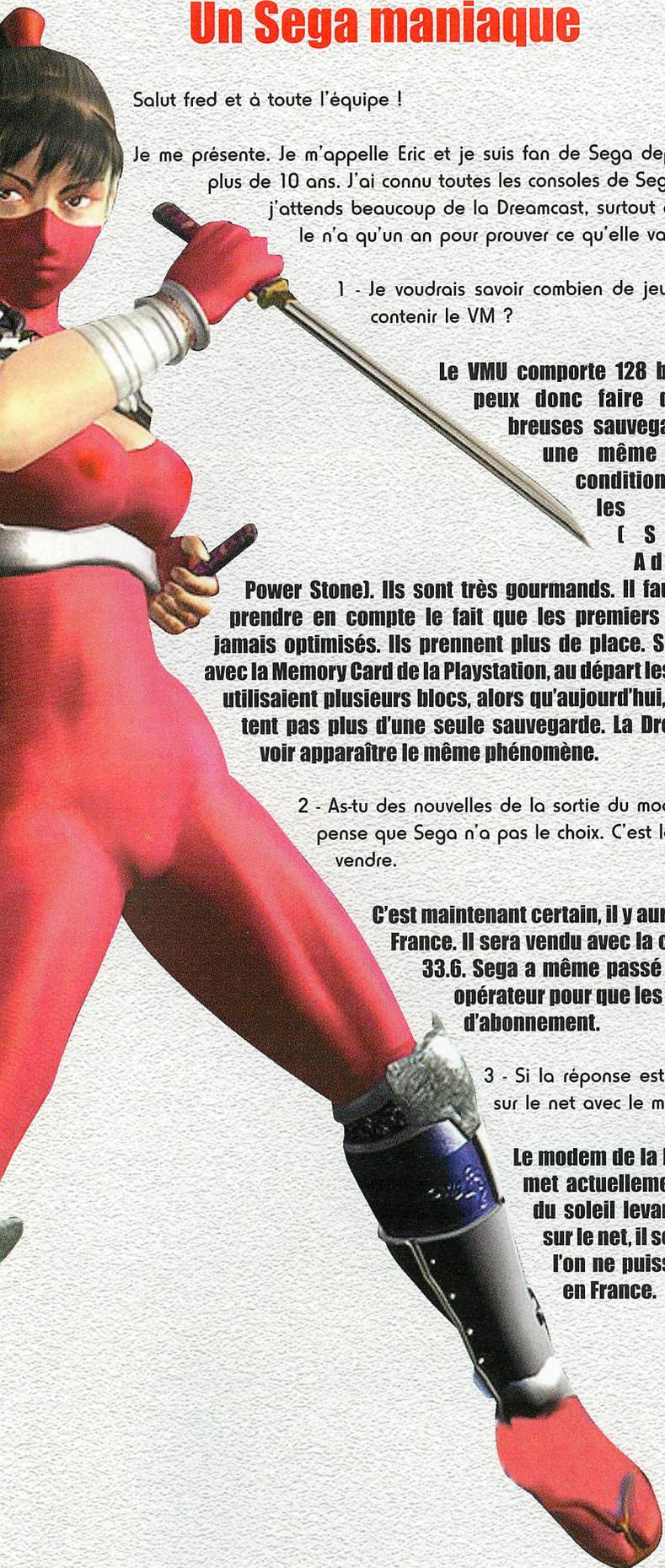
Le choix du GD-ROM s'est imposé à Sega pour des raisons de coût et de lutte contre le piratage. Cela leur permet de proposer une capacité de stockage conséquente (le double d'un CD-ROM) à un prix raisonnable (1800 F). A titre de comparaison, la Play 2 pourrait coûter entre 500 et 1000 francs plus cher. Dernièrement, Sega a évoqué la possibilité de remplacer ses prochains lecteurs par des DVD. Affaire à suivre... Quant au disque dur, il permettra aux joueurs de sauvegarder diverses données pour leurs jeux, et notamment de pouvoir stocker des patches et des upgrades (nouveaux niveaux, véhicules supplémentaires, etc.) via Internet. Un langage de programmation de type BASIC sera également commercialisé pour les programmeurs en herbe.

Kien Eric

Combien de boutons la DC a-t-elle exactement ?

Exactement, sans arrondir à l'entier supérieur, je dirais 2 (Power et Open). Et pour le pad, je vais dire... oh, euh... allez... 7, plus un stick et une croix directionnelle.

Alexandre Jacquemond.



ACHAT ONLINE

Sega vient d'annoncer la mise en place d'un service permettant d'acheter des jeux Dreamcast via le réseau Internet. Grâce à lui, il sera possible de se procurer les derniers titres de l'éditeur sans avoir à se rendre dans une boutique. Les paiements pourront s'effectuer par carte bancaire ou grâce à un système de points déjà en vigueur au Japon, la livraison intervenant 3 ou 4 jours plus tard. Ce service devrait être rapidement disponible.

ABC MANQUE SA CIBLE

Arc System, la société à l'origine de Guilty Gear, vient d'annoncer que son premier jeu sur Dreamcast sera un jeu d'échecs. Toujours sans nom, ce soft utilisera les fonctions network de la console. La date de sortie est prévue pour novembre au Japon.

ÇA C'EST DE L'INFO

Cette news tient plus du télégramme que de la preview bien consistante. C'était juste pour vous dire que Capcom travaille actuellement sur un nouveau jeu sur Dreamcast, nommé : Crest of Elle. Voilà, on ne sait rien de plus, mais c'était important de vous le dire.

DREAMCAST 15

D'après certaines rumeurs, Sega envisagerait de réaliser, pour mars 2000, une version améliorée de la Dreamcast. La console comporterait un lecteur DVD-ROM, 32 MB de Ram et un processeur central à plus faible voltage. Et pour ne pas léser les premiers acheteurs de Dreamcast, les anciens modèles seraient «upgradables» grâce à un kit disponible en même temps. Info ou intox ? Nous verrons bien le moment venu.

L'AM2 L'AMI DE LA NOAMI

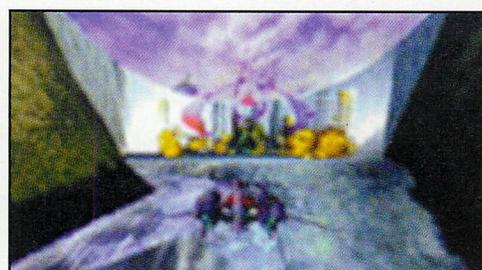
L'AM 2 développe actuellement un nouveau jeu sur NAOMI. Charge N Blast est un jeu d'action dans lequel vous devrez prouver votre maîtrise du lance-roquettes. Charge N Blast est toujours en phase de beta-test dans les laboratoires de Sega. Rien n'a été annoncé concernant une éventuelle adaptation sur Dreamcast.

LE GUIDE DE SOUL CALIBUR

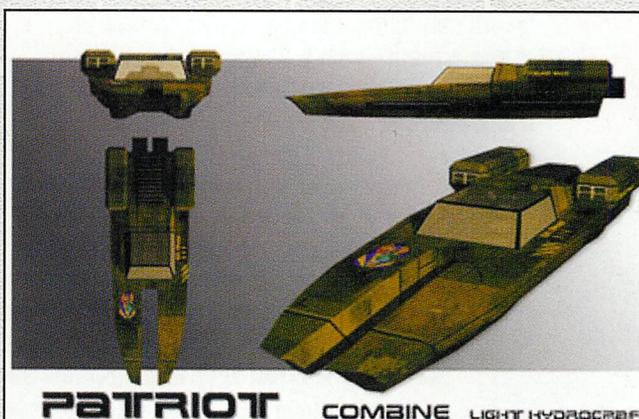
Simultanément à la sortie du très attendu (ndr : oh, oui !!!) Soul Calibur, Namco publiera un guide stratégique du jeu. Tous les coups y seront recensés, ainsi que les méthodes de combat les plus efficaces, ce qui en fait un achat indispensable pour les futurs possesseurs du jeu. Encore 2 mois à attendre avant la sortie japonaise, ce que c'est long !

AH, J'ENRAGE !

Geist Force, le magnifique (ndr : il était superbe, non ?) shoot-them-up de Sega ne sortira jamais. C'est avec une tristesse non dissimulée que je vous annonce que, suite au départ des principaux développeurs du jeu, Sega Amérique a préféré annuler le projet. Espérons qu'ils en profiteront pour nous proposer rapidement un jeu similaire avec des graphismes encore plus beaux et un intérêt digne de ce nom. Le même en mieux, quoi !



LA DREAMCAST C'EST MAGIQUE



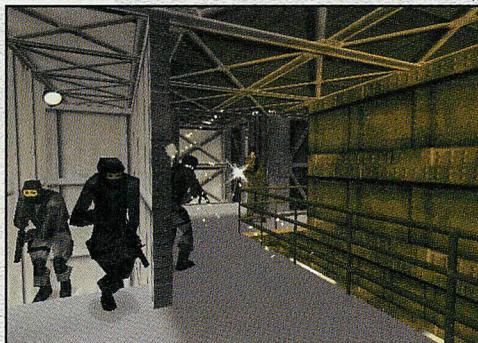
Encore une bonne nouvelle avec l'arrivée de iMagicGames dans les rangs des développeurs Dreamcast. Ces spécialistes des jeux de stratégie sur PC viennent d'annoncer les détails de leur prochain titre, le fameux Red Fury. Ce jeu d'action débarquera sur Dreamcast dans le courant de l'an 2000. L'histoire prend place dans un univers à la Total Recall et place le

joueur aux commandes d'un hovercraft futuriste qui se retrouve pris dans une guerre farouche opposant trois colonies implantées sur Mars. Le programmeur du moteur 3D de Red Fury, Marcus Nordenstam, promet une réalisation des plus impressionnantes et un rythme très soutenu lors des nombreuses phases d'action. Vivement la fin de l'année !



TAKE 2 SE LANCE DANS L'ESPIONNAGE

🌀 J'avoue avoir été un peu déçu en apprenant la sortie prochaine de Rainbow Six sur Nintendo 64 et PlayStation. C'est vrai, quoi ! Pourquoi pas sur Dreamcast...? Heureusement, Fred, toujours au courant des dernières news, m'a rapidement réconforté en m'annonçant le développement de très bon jeux sur la bécane de Sega. A moi la joie de diriger un commando d'élite spécialisé dans l'éradication de groupuscules terroristes (ah, rien ne vaut le plaisir de shooter un ennemi de l'état à coups de fusil à pompe !). Cette version Dreamcast de Rainbow Six devrait être au minimum aussi bonne que la version PC. Préparez vos munitions, ça va bientôt gicler !



MEILLEUR QUE PREVU

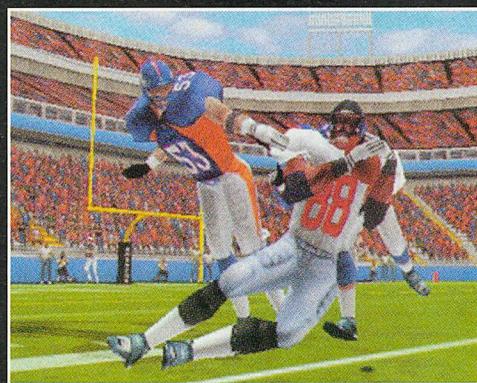
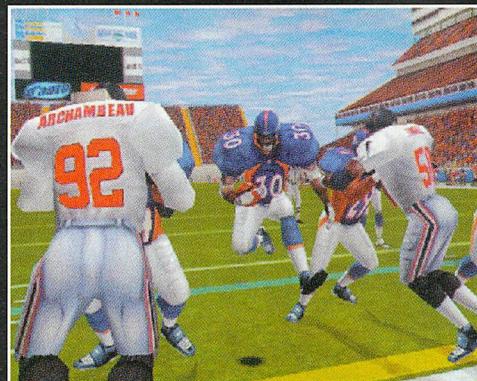
🌀 Parfois, on se dit que l'on a de la chance de posséder une Dreamcast. En tant que fan de Virtual On, j'attendais avec impatience la conversion Dreamcast du deuxième volet avec inquiétude. Et voilà que Sega Japon annonce le développement d'un Virtual On : Oratorio Tangram spécialement pour leur nouvelle console. Cet épisode inédit promet de devenir l'un des meilleurs jeux sur cette machine. J'en salive à l'avance ! Le principe sera le même puisqu'il s'agit toujours de combats de robots.



Le jeu inclura une douzaine d'armes différentes pour un contrôle des plus intuitifs. Mais le point fort de VOOT sera principalement la qualité technique. Il suffit d'observer les premières images de son développement pour se rendre compte de son énorme potentiel graphique. Les rumeurs les plus optimistes font état d'une sortie avant la fin de l'année. Cela serait providentiel pour tous les amoureux de combats originaux et d'univers à la Goldorak (accours, accours, Prince de l'espace..!). Wait and see !

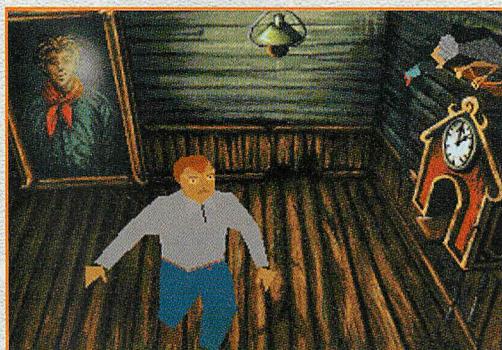
UN MARCHÉ AMÉRICAIN BIEN SPÉCIFIQUE

🌀 Vous ne me croirez peut-être pas, mais le jeu le plus attendu aux Etats-Unis, plus que Sonic Adventure pour tout vous dire, n'est autre que Sega Sports NFL Football. Le développement de ce titre aura tout de même duré plus de deux ans. Il représente l'aboutissement d'une somme énorme de travail pour la division Sports de Sega of America. Et c'est vrai que les caractéristiques techniques de leur titre sont impressionnantes, avec plus de 1500 animations pour les joueurs (contre 250 pour les jeux de football américains actuels !). NFL Football promet donc de devenir dès sa sortie le plus beau jeu de sport jamais réalisé sur console. Croisons les doigts pour qu'il vienne faire un petit tour en Europe.



LA NUIT TOUS LES MONSTRES SONT GRIS

🌀 Vous vous souvenez d'Alone in the Dark, un jeu inspiré d'une oeuvre de H. P. Lovecraft ? Eh bien, le quatrième épisode de la série vient d'être confirmé sur la console de Sega. Et pour l'occasion, le jeu devrait subir un lifting des plus efficaces. La 3D exploitera les capacités 3D de la 128 bits, avec des personnages fins et détaillés, ainsi que des décors précalculés certainement plus attrayants que ceux des précédents épisodes. Infogrames nous promet également une bonne dose de suspense et de rebondissements. Vous allez voir qu'ils vont finir par nous foutre tellement les boules qu'on n'osera même plus sortir le soir dans les rues mal éclairées...





Chaque personnage dispose de ses coups spéciaux. Mais méfiez-vous, ces derniers sont peu nombreux.

Soul Fighter

Les français partent en guerre !

Les plus anciens lecteurs de Dreamzone doivent se souvenir de jeux comme Legend sur Super Nintendo et Burning Road sur PlayStation. Or, il étaient tous les deux l'œuvre d'une petite équipe de programmeurs français appelée Toka. Aujourd'hui, ils ont décidé d'effectuer un come-back spectaculaire en s'attaquant à la Dreamcast. Pour rester dans leurs productions habituelles, leur premier titre sera un beat'em all dans la lignée de Legend. De cette manière, les fans de Golden Axe pourront trouver un jeu équivalent sur Dreamcast. Soul Fighter présente déjà des graphismes très colorés et particulièrement proches du Legend en 3D de la PlayStation. La différence par rapport à ce dernier, c'est que l'on peut désormais aller là où l'on veut, à la manière d'un Fighting Force. Heureusement, il sera toujours possible de demander à un ami de venir vous seconder. Après tout, l'union fait la force. Le moteur 3D semble des plus performants puisqu'il tourne à 60 images par seconde avec une centaine d'animations en motion-capture pour les personnages principaux et une quarantaine pour tous leurs adversaires. Ceux qui sont d'un naturel inquiet apprécieront la présence d'une dizaine de niveaux possédant, à la manière d'un Guardian Heroes, plusieurs embranchements pour une durée accrue. Le jeu se situant dans un univers



Soul Fighter promet d'être particulièrement sanglant. J'entends déjà les supplices de nos chers amis de Familles de France.

médiéval-fantastique, les persos disposeront de plusieurs armes augmentant la variété de leurs coups. Ne comptez pas trop sur la clémence de vos ennemis, car les six boss du jeu sont énormes et sans pitié. Avec un peu de chance, Soul Fighter pourrait bien faire partie des premiers jeux qui sortiraient avec la Dreamcast européenne. Croisons les doigts.

Alex



DÉVELOPPEUR : TOKA

GENRE : Beat'em all

SORTIE PRÉVUE : octobre 99



CHAKAN(NÉE) C'EST PAREIL

Les plus vieux d'entre vous se souviendront certainement de Chakan sur Megadrive. Figurez-vous que ce héros récurrent est de retour sur Dreamcast. C'est Ed Anunziata, le créateur du personnage de Chakan et d'Ecco le dauphin qui se chargera de cette nouvelle adaptation. Cette nouvelle version de Chakan conservera l'ambiance noire et macabre du premier volet. Selon les propres termes des développeurs, le moteur 3D utilisé devrait être révolutionnaire. Malheureusement nous n'avons toujours pas de photos pour le vérifier. En attendant, vous pouvez toujours bavarder devant les artworks.

C'EST L'HISTOIRE D'UN MECH

Les joueurs japonais adorent les RPG. En réponse à cela, les développeurs japonais développent tout plein de RPG dont la moitié n'arrivera jamais jusqu'à notre continent (ndr : j'avoue que ce n'est pas forcément un mal...). Vous ne serez donc pas surpris d'apprendre qu'une équipe du nom d'Atelier planche en ce moment même sur un... RPG -c'est bien, vous suivez !- baptisé Hero Talk. Si ça vous intéresse, sachez que l'on y trouvera des personnages très différents, avec notamment la présence de Mechs. La sortie japonaise est prévue pour le mois de décembre.

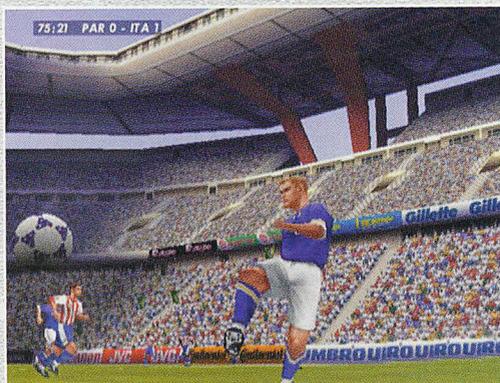


LA DREAMCAST SE MET AU ZIP

Après le disque dur, c'est maintenant au tour d'un lecteur Zip d'être annoncé. Pour ceux qui ne connaissent rien au monde informatique, sachez qu'il s'agit d'un lecteur de disques magnétiques d'une capacité de 100 Mo. Grâce à ce nouveau support, il sera possible de stocker un grand nombre de sauvegardes (ndr : un peu comme un VM géant), mais aussi ses pages web préférées ou encore ses E-mails. Si tout va bien, nous devrions en voir la couleur vers la fin de l'année. Prions pour que l'appareil soit abordable pour nos petites bourses.



DE QUOI DEVENIR COMPLETEMENT... FOOT

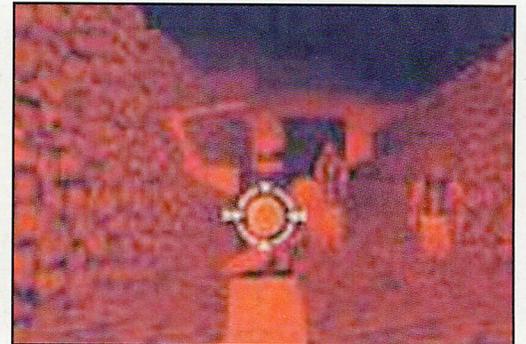


Après les conversions d'Incoming, Redline Racer et bientôt Expendable, les anglais de Rage s'attellent à nous pondre un jeu de foot du nom d'UEFA Striker. D'après les premières images, le soft semble à peine plus beau qu'un ISS ou un FIFA sur N64. Bref, pas de quoi s'exciter pour l'instant. Quoi qu'il en soit, ils ont du pain sur la planche s'ils comptent rivaliser avec le futur Virtua Striker 3 de Maître Sega.



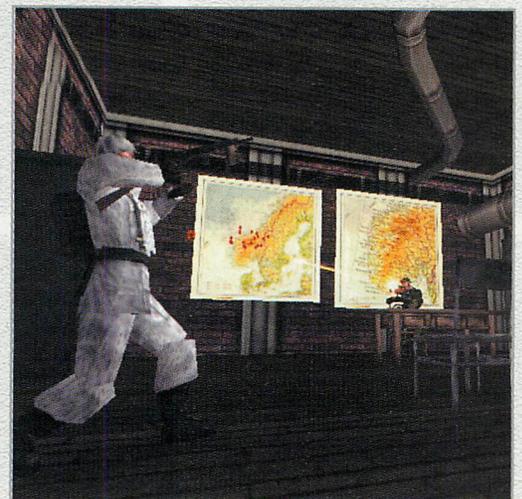
LE TEMPS DES CHEVALIERS ET DES GROSSES BASTONS EN ARMURE

Attention, scoop ! Le prochain RPG de Sega s'appellera *The Mysterious World Troia*. Basé sur une série télé japonaise, vous y incarnerez un reporter envoyé dans la ville de Troia en pleine période médiévale, afin d'enquêter sur la culture de l'époque et la présenter aux téléspectateurs. Au cours du jeu, vous serez amenés à rencontrer de nombreux personnages et vous vous retrouverez fréquemment confrontés à des événements que vous auriez préféré ne vivre qu'au cinéma. Et pour les fans du genre, de nombreuses batailles et des donjons à explorer seront bien évidemment de la partie. Un RPG des plus classiques, si ce n'est qu'il s'agit d'une production made in Sega.



Hidden & Dangerous

Des nouvelles du front



Le jeu vient tout juste de sortir sur PC et, curieux que nous sommes, nous ne pouvons pas ne pas l'essayer en avant-goût de la version Dreamcast. Comme on pouvait s'y attendre, l'animation et les graphistes sont à la hauteur. La difficulté semble en revanche un peu trop élevée pour le commun des mortels puisqu'il suffit d'être touché par une ou deux balles mal placées pour perdre la partie. Le maître mot du jeu est d'ailleurs le réalisme. Les missions sont intéressantes et variées. Et si l'intelligence artificielle des hommes de votre groupe est excellente, elle l'est aussi pour les ennemis. Bref, vous aurez fort à faire pour en venir à bout. A moins que la jouabilité ne soit retravaillée pour la version console...

Développeur : Illusion Softworks

Genre : Simulation de guerre ultra réaliste

Sortie prévue : Septembre 99



Un circuit pour professionnels, et attention aux retardataires !



Un vrai pilote, une vraie voiture rouge qui va très vite. Et tout ça parce que tu le vau**x** bien !!!



F1 World Championship

Acceleration et dépassement à la chicane !



Ici une vue de l'intérieur du cockpit comme à la télé, on s'y croirait.

textures sont magnifiques, de plus F1 WC reprend les conditions des vraies courses : une météo variable, les problèmes mécaniques ainsi que des réactions plus vraies que nature des pilotes. Au niveau des options, F1 WC utilise 4 modes de jeu : le mode grand prix avec tous les vrais circuits du championnat, un mode exhibition, un mode time trial dont le seul but est de décrocher le meilleur tour de la piste, un mode match où l'on peut se mesurer à un adversaire, et enfin le mode single, très utile pour débiter dans le jeu. F1 WC utilise différentes vues accessibles à tout moment durant les courses, donnant ainsi une vitesse et une intensité différentes en fonction de la vue choisie. Pilotes confirmés, il sera possible de choisir directement le mode professionnel et pour les plus hésitants un mode débutant sera également au menu. Pour la première fois la force G sera recréée sur les bras des pilotes durant les virages, rendant un réalisme proche de l'ambiance d'un vrai cockpit, un petit détail qui fait la différence. F1 World Championship pourra certainement s'imposer comme une référence dans le domaine des courses automobiles en comblant les accros du record du tour et autres pilotes en herbe. Les manettes sur la grille de départ, un dernier tour de chauffe, et voilà F1 WC qui part en pole position.

Anthony

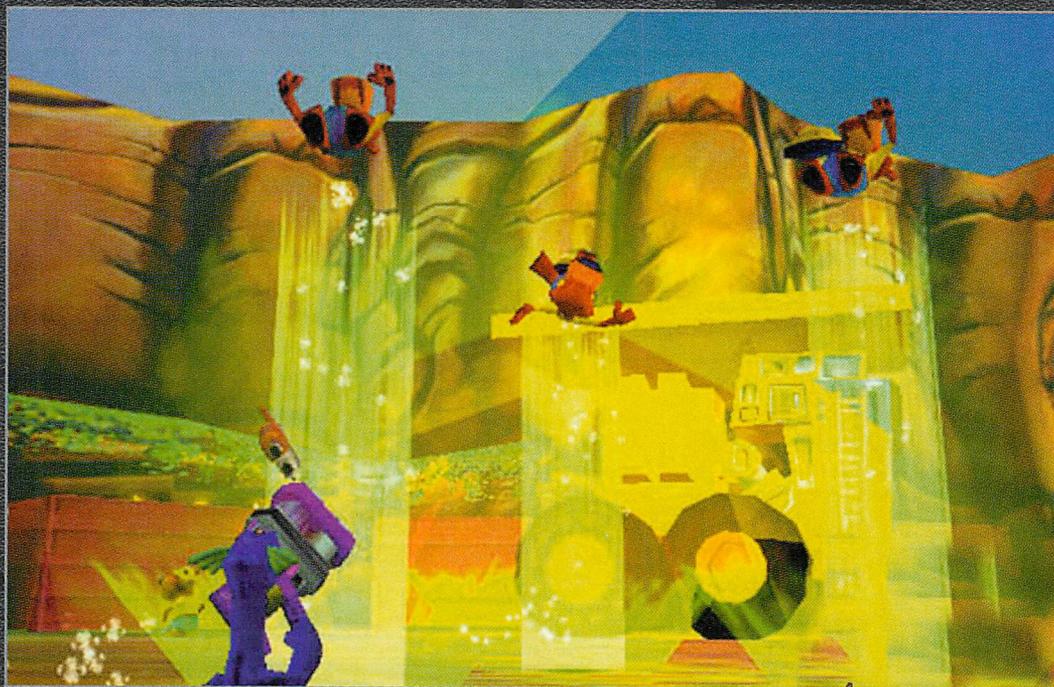


F1 World Championship sur Dreamcast utilise pour la première fois sur cette console la licence officielle de la FIA. SEGA a pu éditer ainsi les marques des 22 écuries officielles participant à la saison 1998 ainsi que les vrais noms des pilotes, un plus par rapport aux autres jeux de F1 déjà parus. Très réaliste, F1 World Championship utilise un moteur 3D puissant donnant des sensations proches de celles d'un M.Schumacher ou d'un M.Hakkinen en matière de conduite sportive. Les paysages dotés d'excellentes

DEVELOPPEUR : VIDEOSYSTEM

GENRE : COURSE

SORTIE PREVUE : FIN 1999



Cette photo donne une idée du travail effectué par les infographistes de chez Bizarre.

FURBALLS

«An evil petting zoo !»



Un chat après une injection d'E.P.O.

Un petit conseil lorsque vous voyez un grand chevelu sur un salon avec un portable sous le bras et qu'il vous propose de vous faire une démonstration de son prochain jeu, un conseil surtout ne refusez pas. Après la simulation ultra-réaliste, les développeurs de chez Bizarre s'attaquent maintenant aux jeux d'action délirants. Furballs est décrit par Bizarre comme un shoot-em-up, aventure, action, cartoon, puzzle, à la troisième personne. Difficile de trou-

ver plus complet. Cet amalgame de genres fait de Furballs un titre unique sur Dreamcast. Il sort complètement des sentiers battus. Ici, vous ne dirigez pas un guerrier assoiffé de vengeance, mais six mignons petits animaux, aussi attendrissants que des cartoons sortis des dessins animés de Tex Avery. Ce choix, loin d'être innocent, a permis à l'équipe de Bizarre d'occulter complètement le côté violent qui transparaît parfois de certains jeux d'action pour proposer quelque chose de différent. Un dragon, un chat, un pingouin, un panda, un chien et un kangourou qui flingue à tout va, c'est vrai que ce n'est pas courant. A la tête de cette bande de quadrupèdes échappée d'un zoo, vous devrez vous frayer un chemin à travers les nombreux mondes qui composent le jeu. Pour cela, vous devrez utiliser à tour de rôle les capacités de ces six personnages, en fonction des obstacles que vous rencontrerez. Pour avoir eu la chance de voir une vidéo tournée lors d'une présentation privée à l'E3, je peux vous assurer que le moteur utilisé pour Furballs est impressionnant. A aucun moment du jeu vous ne serez stoppé dans votre course par des ralentissements intempestifs. Les personnages tirent et bondissent dans des décors en 3D temps réel sans se soucier des éléments qui les entourent. Vous pourrez être attaqué par trois chiens enragés en même temps et devoir éviter une gigantesque grue en mouvement, le tout avec une fluidité exemplaire. Furballs devrait également comporter un mode deux joueurs en écran splité et une option on-line.

Fred

Développeur : Bizarre Creations

Genre : action

Sortie prévue : début 2000

Jurassic Park 3 : SNK's Revenge



C'est au tour de SNK de s'essayer au jeu de dinosaures avec un jeu de tir au pistolet qui sera le premier titre de l'éditeur japonais à utiliser la carte Naomi. On espère en voir une conversion rapide sur Dreamcast. A surveiller !

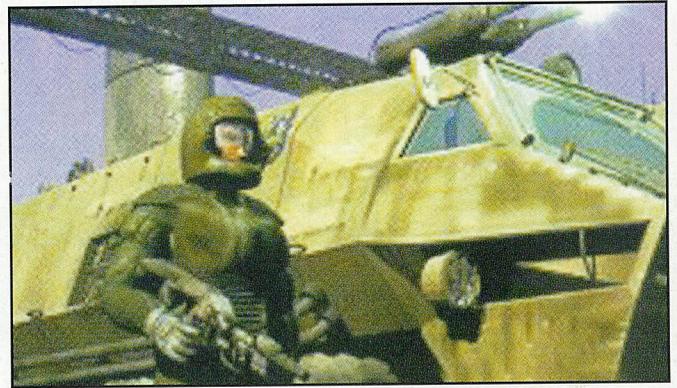
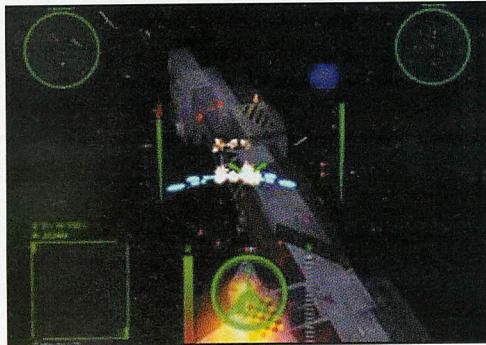


TOUTE LA GALAXIE DANS UNE PETITE CONSOLE



Amateurs d'aventure, de shoots et de voyages spatiaux, Jump Runner arrive à point pour combler une grosse lacune dans la logithèque de la console. Il faut bien avouer qu'en dehors du RPG, de la baston ou de la course, la Dreamcast ne propose actuellement pas grand chose de novateur. Les p'tits gars de Glass Ghost se sont donc dit que ce serait sympa d'adapter leur simulation de commerce-aventure-exploration-bataille spatiale sur la machine du hérisson bleu. L'aventure consiste à parcourir la galaxie, à combattre les vaisseaux pirates et à commercer pour survivre et découvrir la clé d'une mystérieuse énigme.

Le jeu se déroulera sur plus d'une centaine de systèmes solaires, peuplés de formes de vie plus ou moins amicales. Sa sortie n'étant pas prévue avant le printemps 2000, nous aurons l'occasion d'en reparler dans les prochains mois.

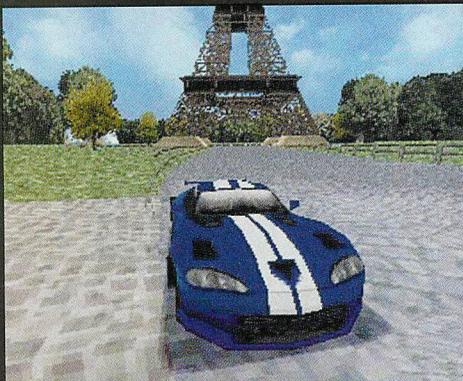


Vous avez votre permis ?



Nous en sommes déjà au sixième numéro de la série des Test Drive et pour l'occasion, la Dreamcast va enfin bénéficier de son adaptation. Cette fois-ci, 40 véhicules sous licence seront présents avec la possibilité de les customiser jusqu'à 5 fois pour les rendre plus performants. Les circuits, au nombre de trente, seront bordés d'objets cassables et de nombreux raccourcis viendront ajouter un peu de variété aux courses. Et pour couronner le tout, le moteur graphique a été

entièrement remanié afin de proposer une jouabilité encore plus agréable. Avec Test Drive 10, nous avons peut-être un jeu parfait !



GENIAL GAMES

LA MEILLEURE
REPRISE
DE VOS
JEUX VIDÉO

ACHATS - VENTES RÉPARATIONS - V.P.C

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

En magasin à Elbeuf
TEL : 02.35.78.63.26



Les combos sont vraiment d'une grande intensité. Regardez ces superbes effets spéciaux !



Il faut bien faire son choix parmi tous les personnages présents dans la page de select.

Jojo's Venture

Dur dur d'être manette"



C'est un deux-contre-un qui n'est pas très loyal.



De la baston sur Dreamcast et tout en 2D à la Street Fighter. C'est Jojo's Venture, un jeu de combat tiré d'un manga et édité par Capcom. Le jeu reprend le principe déjà utilisé dans Rival School. Vous disposez d'un second personnage qui viendra vous appuyer durant le combat, ce qui pourra dans certains cas s'avérer très utile. Au début, une dizaine de personnages (hommes et femmes) seront disponibles, se divisant en deux clans : les bons et les mauvais garçons au choix selon votre humeur. Le système de combat est lui aussi très intéressant. Les enchaînements sont nombreux et se traduisent à l'écran par des effets visuels spectaculaires. Jojo's impose au joueur d'adopter une stratégie de combat beaucoup plus construite que d'ordinaire. Vous devez obligatoirement organiser ses attaques et ne plus vous contenter d'appuyer comme un fou sur tous les boutons de la manette. Tout une série de supers-combos sont disponibles ainsi qu'une palette de coups spéciaux. Le jeu est très rapide (il faut rester très

concentré afin de pouvoir parer les coups de votre adversaire), ne vous laissant pas une seule seconde pour reprendre votre souffle. Les combattants possèdent une barre d'énergie, nécessaire pour se rendre compte de la vie restante, ainsi qu'une autre jauge destinée à indiquer l'énergie stockée pour déclencher les super-pouvoirs. L'animation ne semble pas un des points forts de Jojo's. Cependant, il réussit à se démarquer de ses concurrents par des zooms, des morphings et des effets spéciaux spectaculaires. Les fans de mangas et les amateurs de jeu de combat tomberont certainement sous le charme de ce soft. Jojo's Venture n'innove pas par sa conception tout en 2D, mais séduit par le nombre de ses petites innovations. Une fois de plus, Capcom édite un jeu plein d'ambition, et cela après la sortie de son très fameux Marvel vs Capcom, toujours sur Dreamcast. Un titre à posséder pour tous les fanas de baston.

Anthony



éditeur: Capcom

genre: beat'em up

sortie: n.c



UN BON SHOOT VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS



Avec la disparition de Geist Force des plannings de Sega, nous avons certainement perdu un excellent shoot'em-up. Mais consolons-nous, amis joueurs, avec la prochaine conversion du Gunbird 2 de Psikyo. Adapté de l'arcade, ce jeu de tir spatial à scrolling vertical et en 2D (ndr : on ne peut pas tout avoir, non plus) proposera huit niveaux bourrés de vaisseaux à blaster et surtout, un mode deux joueurs. Aucune date de sortie n'a encore été précisée, mais on peut supposer qu'il ne tardera pas à voir le jour.

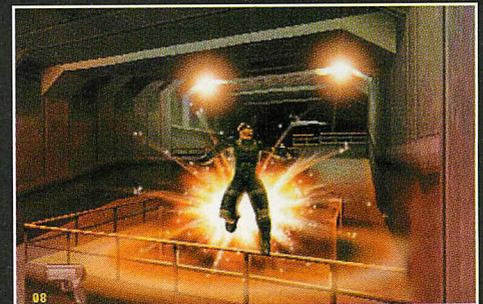


EIDOS NOUS FAIT UN BEAU CADEAU



On pourra dire qu'avant même sa sortie Fighting Force 2 aura suscité des réactions. Annoncé dans un premier temps sur Dreamcast puis annulé et reconfirmé, FF2 sera finalement développé sur la console de Sega. Cette nouvelle version est prévue pour octobre. Présenté à l'E3 sur PC, FF2 est réellement splendide. Le moteur a entièrement été reprogrammé. Contrairement au premier épisode qui était un pur beat'em up, FF2 s'annonce

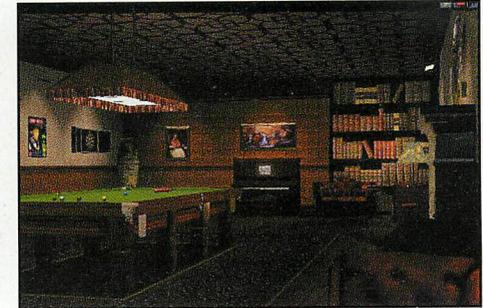
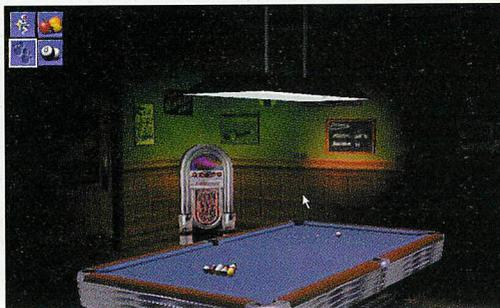
comme beaucoup plus diversifié. L'action se situe entre Tomb Raider et Metal Gear Solid. Désormais, Hawk ne devra plus seulement frapper tout ce qui bouge, il devra résoudre des énigmes. Ca va être dur de contempler les explosions et de réfléchir en même temps. Souhaitons que FF2 soit le premier d'une longue lignée de ce genre de jeu sur Dreamcast. En tout cas, la porte est maintenant ouverte.



Du billard sur Dreamcast



Après les jeux de course, de combat, d'action, que manquait-il à la Dreamcast pour que sa logithèque soit complète ? Il ne manquait plus qu'un jeu de billard. Cet oubli est maintenant réparé grâce à Awesom Developpements, une société anglaise. Egalement prévu sur PC, Cueball comportera de nombreuses améliorations, dont notamment une option Internet pour jouer via le modem de la console. Vous pourrez également jouer de la queue et pousser les boules en haute résolution. A la rédaction, on attend le jeu avec impatience.



LE RYTHME DANS LA PEAU

🌀 Au Japon, la Dreamcast fait couler beaucoup d'encre. La dernière rumeur en vogue concerne Konami. La société développerait actuellement Beat Mania sur Dreamcast. Konami n'ayant toujours pas confirmé la nouvelle, il faut prendre cette information au conditionnel.

QUESTION DE LOGIQUE

🌀 Iri-San est un homme heureux. En mai dernier, le président de Sega Japon a annoncé à la presse européenne et américaine que la compagnie avait vendu plus d'un million de Dreamcast sur l'archipel. Certains journalistes se posent tout de même des questions sur le nombre annoncé, étant donné le peu de softs vendus.

UN CONSTRUCTEUR BIEN INSPIRÉ

🌀 Acts Labs annonce un nouvel accessoire sur Dreamcast. La société annonce la sortie d'une cartouche qui permettra d'utiliser un volant Act Labs spécialement conçu pour aller sur Dreamcast comme sur n'importe quel autre support. Grâce à ce système, il ne sera plus nécessaire de posséder un volant pour chaque machine. Cet ingénieux périphérique pourra être utilisé avec le ACT LABS RS et le Force RS. L'accessoire devrait être disponible cet été pour 29.99 \$ ou en bundle avec le volant pour 99.99\$.

UNE BOMBE EST LANCÉE

🌀 Continuons sur le terrain des rumeurs. Selon un informateur japonais vêtu d'un imperméable gris clair, d'un chapeau et de lunettes noires, Hudson serait en train de convertir Bomberman sur Dreamcast. Devant une telle affirmation, le développeur est resté sans voix.

UN MODEM PLUS RAPIDE

🌀 Des rumeurs circulent sur la possibilité que Sega commercialise cet hiver, au Japon, une Dreamcast équipée d'un modem à 56 Kb/s à la place de l'actuel 33.6 Kb. Ce changement permettrait d'améliorer les temps d'accès sur le réseau Internet.

LA BLAGUE DU MOIS

🌀 Non content d'avoir proposé avec Seventh Cross un des plus mauvais jeux de la console, Nec récidive avec une pseudo-suite. Ils ont désormais choisi de s'attaquer à un genre différent : la baston. Non, non, ne rigolez pas ! C'est n'est pas une blague. Avec Seventh Cross : Fighting



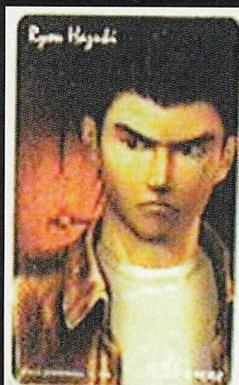
Disc Integration, il sera possible de créer génétiquement ses propres combattants, chacun disposant ainsi de caractéristiques uniques. Malheureusement, quand on voit la réalisation catastrophique de Seventh Cross, on ne peut que craindre le pire. A côté d'un Soul Calibur ou d'un Dead or Alive 2, le jeu de Nec risque de paraître un peu ridicule...

Habillez-vous en Shen Mue



🌀 Décidément, Sega ne recule devant rien pour promouvoir la Dreamcast et ses jeux. Après les peluches Sonic et

les jouets E.G.G, c'est au tour de Shen Mue de faire parler de lui. Ce futur hit a droit à tout une collection de produits dérivés.



Ainsi, on peut trouver, dans toutes les bonnes boutiques japonaises, des cartes à collectionner, des posters en édition limitée et surtout de magnifiques tee-shirts. Si vous passez par le Japon durant vos vacances d'été, n'hésitez pas à délester un peu votre portefeuille.

Pro Soccer Club

On est les champions !



Développeur : Sega

Genre : Sport

Sortie prévue : octobre 99



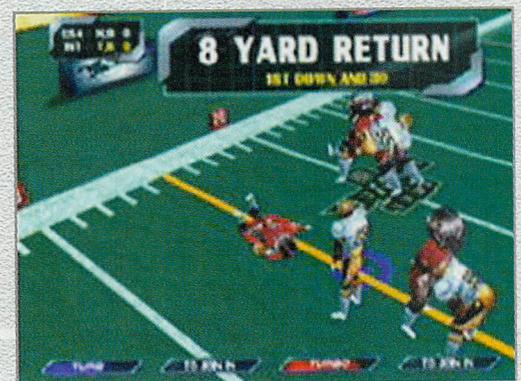
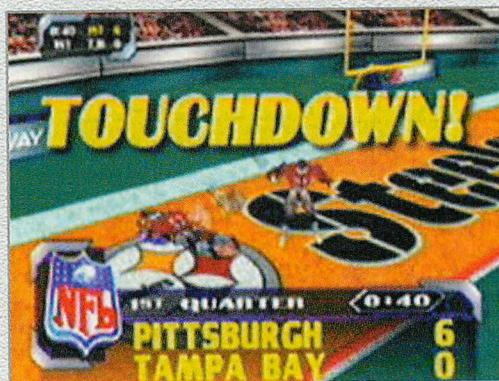
Depuis quelques années déjà, le football semble trouver grâce aux yeux de nos amis Japonais. Ils se passionnent pour leur J-League et préparent fébrilement l'organisation de la prochaine Coupe du Monde. Il paraissait donc peu probable qu'aucun jeu de football ne soit annoncé sur Dreamcast. Le premier du genre sera développé par



Sega. Ce Pro Soccer Club comportera sans doute les vraies équipes de la FIFA et proposera une animation des plus réalistes. Le gameplay se rapprochera sûrement de la série des World Wide Soccer sur Saturn. Ce titre ne devrait pas décevoir les accros du ballon rond.

NFL Blitz 2000

Un plaquage des plus virils



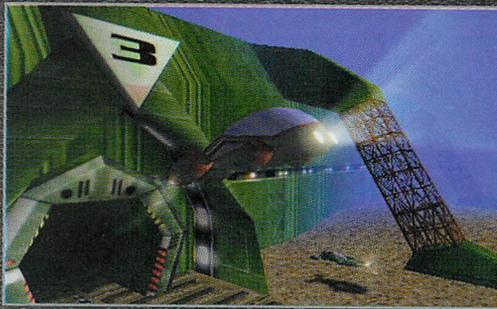
Avec la sortie prochaine de la Dreamcast aux Etats-Unis, les éditeurs américains font leur maximum pour s'accaparer le domaine des jeux de football américain. La séquelle de NFL Blitz s'apprête donc à envahir le petit monde de la Dreamcast et risque de connaître un vif succès auprès des amoureux du ballon ovale. Les améliorations apportées par Midway sont axées sur la possibilité de jouer à quatre en même temps. Les angles de caméra sont plus nombreux et les conditions météo font une apparition remarquée. Let's play !



Développeur : Midway

Genre : Sport

Sortie prévue : Octobre 99



Les phases mettent en évidence la beauté de certains décors.

Deep Fighter

Un cri dans l'océan



Vous voyez, vous ne serez pas tout seul dans l'immensité de l'océan !

Très loin au cœur de l'océan, la civilisation humaine survit en développant une structure militaire de pointe. Malheureusement, la guerre ne met pas longtemps à séparer la population en plusieurs factions. Désormais, l'ultime objectif de ces clans est de survivre en éliminant systématiquement tout ennemi. En tant que pilote qualifié de sous-marin, vous vous devez de suivre à la lettre les ordres du Général. Vos missions seront vitales et variées. Du sauvetage de navires en perdition à la destruction d'objectifs précis, en passant par des missions de

reconnaissance, vos actions influenceront sur la suite des hostilités. Vous devrez tout faire pour permettre à vos scientifiques de construire un immense vaisseau, le Leviathan, qui pourrait transporter votre peuple dans des eaux plus clémentes. Incontestablement, les programmeurs de Criterion ont soigné leur scénario. Mais qu'en est-il du moteur 3D ? Eh bien, ça semble vraiment très beau. La version Dreamcast promet d'être très proche de celle proposée sur PC. Le système de jeu combinera habilement stratégie et séquences d'action. L'environnement graphique est extrêmement détaillé, avec des couleurs et des effets rappelant véritablement les fonds marins. Au delà des phases de shoot, vous devrez aussi gérer différents robots qui maintiendront en bon état votre cité et vos installations militaires. De cette gestion dépend la victoire finale. On ne sait pas encore si la conversion Dreamcast proposera des modes inédits ou des missions supplémentaires, mais on peut faire confiance à Criterion sur ce plan-là.

Alex



Il faudra gérer ses bases de main de maître pour espérer devenir le seigneur des mers.

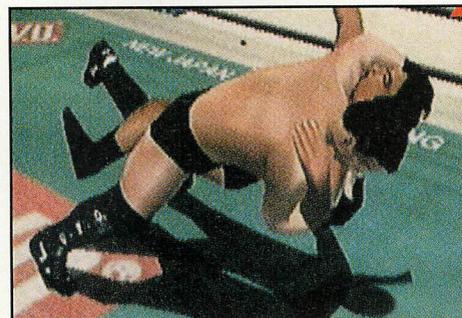
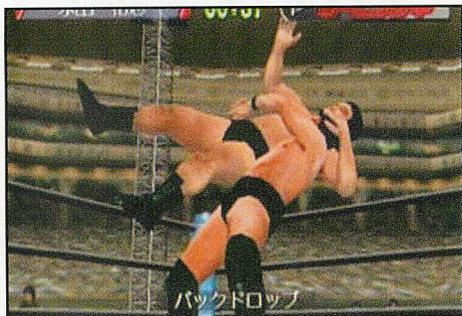
Développeur : Criterion Studios

Genre : Action / Stratégie

Sortie prévue : fin 99

LE CATCH, C'EST VRAIMENT TOUT CON !

 Toukon Retsuden 4, le jeu de catch de Tomy s'annonce de plus en plus prometteur. Non seulement sa réalisation nous a plus impressionnés que celle du Giant Gram de Sega, mais l'intérêt semble bien au rendez-vous. Très complet, la possibilité d'enchaîner les prises, le mode «edit» ou encore les combats en réseau seront de la partie. Il ne reste donc plus qu'à patienter quelques semaines avant de pouvoir essayer la version japonaise, dont la sortie aura lieu le 22 juillet. Mais nous sommes très confiants...



DU MARKETING A LA SONY

 Sega a compris que pour lancer une machine dans de bonnes conditions, il fallait avant tout communiquer sur le produit. Sega compte bien s'attaquer à tous les centres d'intérêt des acheteurs potentiels de Dreamcast. Après le football, elle passe au cinéma. Le premier témoignage de cette nouvelle politique marketing : la première de eXistenZ à Londres. Tous les chanceux qui ont été invité à cette séance, ont pu assister à une projection des meilleurs démo de la Dreamcast juste avant le film. Jude Law, l'héroïne du film, avait également été sollicitée par Sega pour jouer à la Dreamcast, européenne bien sûr.



**La citation de Will:
«Partager,
c'est progresser.
L'accepter,
c'est évoluer.»
11 Juin 1999**

TOUS À VOS PINCEAUX

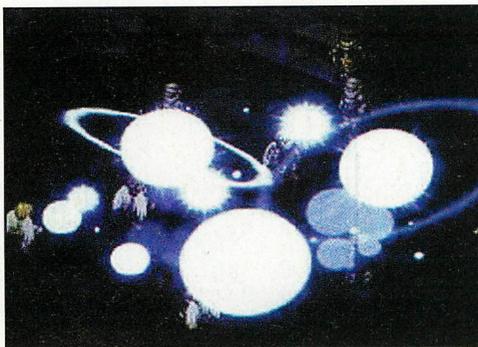
 Dans un grand élan de générosité, CRI a décidé de distribuer 100 copies gratuites de Buggy Heat. Seuls les petits japonais pourront bénéficier de cette opération. On commence à avoir l'habitude. En fait, il s'agit des gagnants d'un concours de dessins organisé par le développeur. Le concours débutera le 22 juin, deux semaines avant le lancement officiel du jeu. Malheureusement, comme rien n'est jamais parfait, cette version du jeu ne sera pas complète.



Elle ne comportera pas d'option Internet. On ne sait jamais, des fois que cela empêche les gagnants d'acheter un Buggy Heat de plus.

LA MATRICE DE NEC

 NEC est un éditeur que j'adore tout particulièrement. Tous les mois j'attends leurs nouveaux jeux avec impatience. Jouer à un jeu NEC, c'est comme un grand moment de détente, pendant lequel on oublierait tous ses problèmes. Après ce petit interlude, revenons à nos moutons. NEC Interchannel convertit, en ce moment même, sur Dreamcast; l'un de ses plus gros hits Saturn. Considéré comme l'un des meilleurs Tactical RPG sur Dreamcast, Black Matrix Advanced devrait bénéficier de nombreuses améliorations. On devrait retrouver une nouvelle histoire, des personnages différents, des graphismes dignes de la machine et un mode de combat inédit. Le jeu comportera également une introduction d'une vingtaine de minutes.



UN RAPPROCHEMENT INTÉRESSÉ

Sega et Atari ont récemment signé un accord qui prévoit un échange réciproque de leurs technologies. Ce rapprochement concerne uniquement le domaine de l'arcade. Sega possède les licences concernant les changements d'angles de caméra en temps réel et Atari détient les droits d'utilisation des volants à retour de force. Cet échange promet d'être fructueux tant au niveau des deux constructeurs que des joueurs. Imaginez un jeu de course utilisant le meilleur de la technologie Atari et Sega.

UN TEST POUR LA PLAGE

Après la confirmation de Sega que les différents AM de la compagnie étaient effectivement occupés à convertir leurs jeux sur Dreamcast, le magazine Famitsu s'est amusé à faire un petit test de probabilités. Les résultats sont les suivants : Fighting Vipers 2 (60%), Daytona USA 2 (80%), SpikeOut (50%), Virtua Striker 2 (120%).

UN VÉLO DANS LA TÊTE

Depuis la fin du développement de Blue Stinger, l'équipe de Climax Graphics s'est attelée à un nouveau titre Dreamcast du nom de Biking. D'après les rumeurs, il s'agirait d'un jeu d'aventure en 3D basé sur le thème du voyage. A mon avis, avec un nom pareil, il risquent de nous sortir un jeu de vélo. Méfiance...

AU RAZ DU SOL

Possédant les droits du dessin animé Rugrats, THQ a annoncé son intention de transférer les couches culottes sales de ces petits démons sur toutes les consoles nouvelles générations. Ces jeux ne devraient pas voir le jour avant 2002.

GENKI VOIT LOIN

Alors que Metropolitan Highway Battle n'est toujours pas sorti sur Dreamcast au Japon, Genki annoncé déjà Metropolitan Highway Battle 2. Le jeu ne devrait cependant voir le jour avant un long, très long moment.

MICKEY CHEZ SEGA ?

Dans son désir de diversification, Disney a l'intention d'adapter des jeux avec Mickey sur toutes les plates-formes du moment, dont la Dreamcast. La série débutera par Toy Story 2, actuellement en cours de développement.

UNE DREAMCAST TRANSPARENTE, DÉLIRE !

Le 22 juillet, pour promouvoir la sortie de Seaman, le jeu préféré de Fred dans lequel on parle à un poisson à tête d'homme, Sega va lancer sur le marché japonais 500 exemplaires de Dreamcast transparentes. Le soft, quant à lui, sera commercialisé avec un accessoire de reconnaissance vocale (ndr : un micro, quoi !) permettant de communiquer avec l'animal virtuel. Aucune information n'a cependant été dévoilée sur le prix du matériel.



UN PEU DE JAPANIMATION

Les fans de dessins animés japonais seront ravis d'apprendre l'arrivée d'un nouveau jeu basé sur Nadesico. Son univers bourré de robots géants sera retranscrit sous forme d'une grande aventure teintée de stratégie. Les séquences de combat seront en 3D temps réel avec un temps limité pour chaque mission. Après chacune d'entre elles, vous pourrez réparer votre robot ou l'améliorer. Tous les personnages du dessin animé sont bien sûr présents, avec aussi deux nouveaux. Les possesseurs de Dreamcast pourront se procurer Nadesico The Mission dès le 26 août.

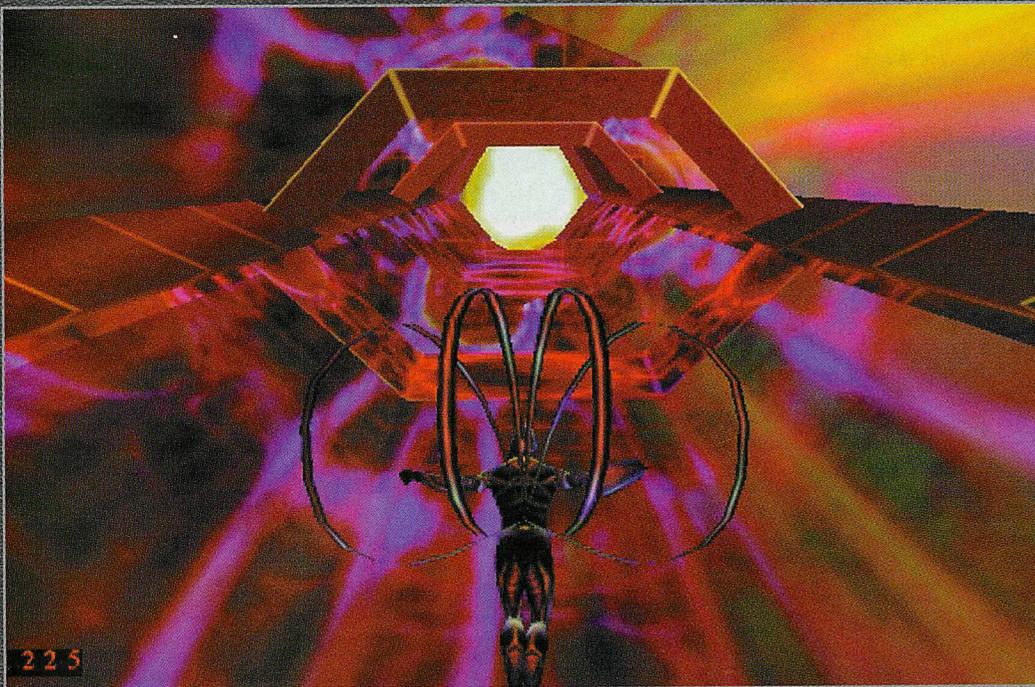


LES ROBOTS DEVIENNENT À LA MODE

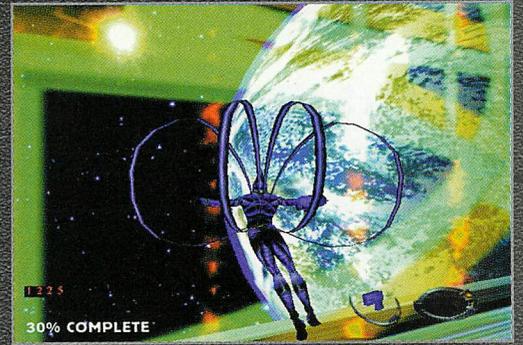
On peut dire que la Dreamcast collectionne les jeux de robots ! Après Frame Gride, Virtual On, Slave Zero et Nadesico, c'est au tour de Space Griffon VF-9 de débarquer sur la bécane de Sega.

Signalons que ce jeu est une suite du titre du même nom sortie il y a plusieurs années sur PlayStation. Panther Software nous annonce leur jeu pour le début du mois de juillet. Je me prépare déjà à un test d'enfer !





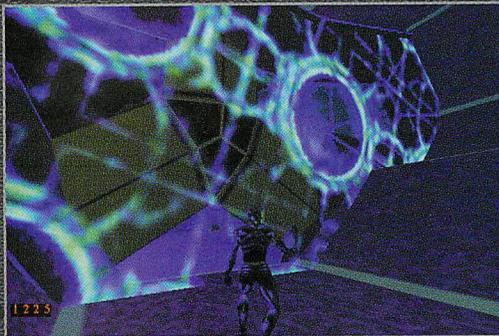
La qualité de certains décors laisse songeur. Décidément, j'aime beaucoup ma Dreamcast !



c'est l'amélioration des graphismes. Pourtant, les décors paraissent déjà somptueux, mais là... C'est du délire ! J'ai rarement vu un univers graphique aussi fouillé. Chaque niveau possède sa propre ambiance et ses propres couleurs, ce qui évite à l'action d'être trop répétitive. Que ceux qui détestent les jeux complexes peuvent se rassurer, le jeu est axé sur le shoot et la plate-forme et ne vous laissera que peu d'instants pour souffler. Les ennemis évoluent en fonction de vos actions. Leur intelligence a été particulièrement travaillée pour que même un pro du paddle soit obligé de faire des efforts pour en voir le bout. Difficile de

MDK 2

Le retour de Kurt



La demo jouable présentée lors de l'E3 permettait de jouer avec le chien-robot ami de Kurt, le héros du jeu. Au moins, maintenant on est sûr que le jeu permettra de contrôler plusieurs personnages au cours de l'aventure. La durée de vie devrait donc doubler grâce à ce système. Malgré tout, on ne sait pas encore si chaque personnage disposera de ses propres niveaux. Il faudra attendre encore un peu. Ce qui impressionne le plus depuis la preview que vous avez pu lire dans le précédent Dreamzone,

cataloguer MDK 2 ou de le comparer à un autre jeu, tant son humour le rend original. On est pas loin des frasques de l'ami Earthworm Jim. Il y a deux mois, j'avais annoncé que la version serait sûrement meilleur que celle sur PC, aujourd'hui, je peux vous certifier qu'elle est au moins aussi bonne. Ceux qui pensaient que les premiers jeux Dreamcast n'étaient pas terribles pourront arrêter de bouder car on ne va pas s'ennuyer à la rentrée avec des jeux comme MDK 2.

Alex



Comme vous pouvez le constater, Kurt n'est pas le seul personnage que l'on peut diriger.

Développeur : Bio Ware

Genre : Action

Sortie prévue : octobre 99

ILS SONT FORTS CES AMÉRICAINS

Sega US s'apprête à lancer une opération marketing très audacieuse. Alors que la date de sortie de la Dreamcast est fixée au 9.9.99, il sera possible de louer la console dès juillet, avec trois jeux, dont Sonic. Les petits Américains pourront, ainsi, se faire leur propre opinion sur la machine pour un prix probablement situé entre 20\$ et 30\$.

LA CONSOLE QUI DÉCOLLE

Les simulations vont bientôt devenir légion sur Dreamcast. Après Air Force Delta et Aero Dancing, on s'attend tous les jours à en voir débarquer une nouvelle. Dans cette optique, Microsoft a décidé de réaliser un joystick spécial à retour de force. Une bonne nouvelle pour tous les amateurs de ce genre de jeux.

LE COMBAT DU SIÈCLE

Si je vous dis SNK Vs. Capcom, immédiatement, vous pensez à l'affrontement qui oppose les deux géants japonais dans le domaine de la baston en 2D. Eh bien, non ! En fait, il s'agit d'un gigantesque jeu qui réunira les vedettes des deux firmes (Ryu, Terry Bogard, Mai, Chun-Li...). La version Dreamcast sera compatible avec la version Neo Geo Pocket.

DE LA PLAYSTATION À LA DREAMCAST

Capcom fait vraiment très fort en ce moment. Après avoir annoncé la sortie de Street Fighter Zero 3 sur Dreamcast (suite au succès de la version PlayStation), l'éditeur japonais laisse à penser que le fameux Rival Schools 2 : United by Fate pourrait sortir sur Dreamcast. Il faudra pour cela attendre la sortie PlayStation. Sur Dreamcast, il deviendrait Private Justice Academy 2.

UNE SUITE QUE L'ON ATTENDAIT PAS

S'il y a un jeu de combat sur Dreamcast qui a fait des ravages au sein de la rédaction, c'est bien Power Stone. Selon certaines rumeurs, Power Stone 2 serait quasiment terminé et utilisera un univers de robots. Les programmeurs du jeu espèrent obtenir une licence liée à une grosse série animé pour donner plus de poids à leur dernière création.

UNE CONSOLE PAS CHÈRE

Le 6 juin au Japon a eu lieu la «Sega New Challenge Conférence». Cette conférence n'a pas été inutile. Il était possible de jouer à la majeure partie des jeux prévus sur Dreamcast. Sega en a également profité pour faire quelques révélations au parterre



de journalistes qui étaient venus les écouter. La plus grosse surprise a sans doute été l'annonce de la baisse du prix de la Dreamcast au Japon. Vendue initialement 29 800 yens, la console passe à 19 800 yens. Cela fait une diminution de plus de 1 000 yens. Ça ne vous dit peut-être rien comme ça, mais ça doit faire une console à environ 1 000 francs hors taxes. Je vous rappelle que Sega a interdit l'import des Dreamcast en Europe.

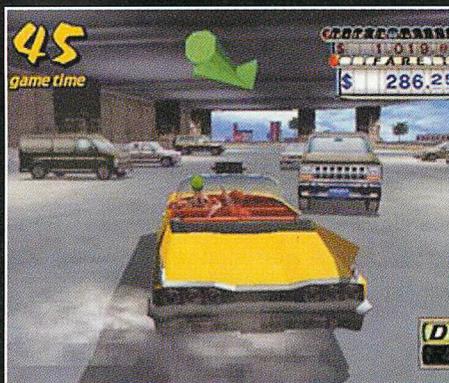
OUVREZ L'OEIL



Vous le savez déjà, certainement Nextch Corp, une entreprise affiliée à Sega, travaille actuellement sur un jeu nommé Dark Eyes. Sorti dans un premier temps sur PC, ce RPG teinté de science fiction avait été plus particulièrement développé pour le jeu online. Dark Eyes est donc le candidat parfait pour démontrer les capacités online de la Dreamcast. Voici donc en exclusivité les premières images du jeu. Comme d'habitude, on nous promet que cette version Dreamcast comportera de nombreuses améliorations que ne comptait pas le jeu PC.



UN TAXI À DOMICILE



Qui a dit que l'on n'apprenait jamais rien dans les conférences de presse ? Développé par l'AM3 sur NAOMI, Grazy Taxi verra bientôt le jour sur Dreamcast. L'information est officielle. Connaissant la proximité des deux machines, il ne devrait pas y avoir de problème.

Projeté dans la peau d'un chauffeur de taxi, vous aurez pour but de prendre dans des passagers et de les amener à leur destination le plus rapidement possible. Bien évidemment, votre but sera d'effrayer au maximum votre passager en passant par les chemins les moins recommandés.



COTTON-TIGE SUR DREAMCAST



Sorti au Japon sur Super Famicom, Cotton avait la particularité de proposer au joueur d'incarner une sorcière perchée sur son balai. Rien de bien original pour un jeu vidéo me direz-vous, certes, mais quand on sait que Cotton était un shoot'em up, ça fait tout de suite réfléchir. Fort du succès que ce jeu avait remporté à l'époque, Cotton va bientôt débarquer sur Dreamcast sous le nom de Panorama Cotton. Le soft devrait conserver son côté humoristique, à cela près qu'il sera désormais en 3D et qu'il tirera parti de la puissance de la console de Sega. Panorama Cotton est prévu pour décembre au Japon.

UN JEU POUR LES POMPIERS

Les pertes de la division arcade n'ont pas entamé l'enthousiasme de Sega. La société compte bien rester leader dans ce domaine en développant des jeux toujours plus novateurs. Le prochain jeu d'arcade de Sega sur NAOMI ne sera pas un jeu de course ou d'action banal, mais un titre inspiré du principe de Burning Rangers. Développé par l'AM1, Brave Fire Fighters vous place dans la peau d'un pompier. BFF a également ceci d'original qu'il ne vous propose pas de tenir dans les mains un pistolet mitrailleur, mais une lance à incendie. Voilà un jeu qui devrait faire plaisir à tous ceux qui rêvent encore de devenir un soldat du feu.



SONIC OUVRE LA PORTE

Sonic poursuit sur sa lancée. Les produits dérivés à l'effigie de la mascotte de Sega ne se comptent plus. La dernière idée en date des dirigeants de Sega pour récupérer un peu d'argent a été de produire une gamme de porte-clefs avec les personnages de Sonic Adventure. Vous ne pourrez plus échapper à Sonic. Après avoir joué à Sonic Adventure, regardé le dessin animé et enfilé le tee-shirt, vous pourrez maintenant conduire votre voiture ou fermer la porte de votre maison avec les clés Sonic inc. En vente au Japon uniquement.

UN PETIT TOUR EN ENFER

⊙ Tous les amateurs de comics connaissent le célèbre Spawn. Ce super-héros créé par Todd McFarlane a pour particularité d'avoir obtenu ses pouvoirs d'un seigneur des enfers. Capcom ayant racheté la licence, de nombreux jeux devraient faire leur apparition sur Dreamcast, lesquels ? Rien n'a filtré pour l'instant, mais on espère bien un Spawn Vs. Street Fighter (de quoi donner des cauchemars aux fans de Mortal Kombat !).

DES CHAPITRES, C'EST BIEN. MAIS UN LIVRE COMPLET, C'EST MIEUX !

⊙ Alors que la sortie du premier chapitre de Shen Mue n'arrête pas d'accumuler les retards, Yu Suziki a annoncé que le second devrait sortir le 9 décembre au Japon. Avec un peu de chance, on pourrait certainement y jouer en français dans le courant de l'année 2002 (il faut bien deux ans aux traducteurs pour faire du boulot correct !).

GROS PLAN SUR LA SOURIS

⊙ Avec la possibilité de se connecter sur internet via la Dreamcast, le besoin d'une souris risque de se faire rapidement sentir. Dans cette optique, Sega Japon pourrait bien être en train de développer le divin accessoire dans ses laboratoires. A moins que ce ne soit Microsoft ?

ILS SONT RICHES ET ILS LE MONTRENT !

⊙ Lorsque l'on possède beaucoup d'argent, on a tendance à s'ennuyer. C'est le postulat de départ que reprend Wild Water World Championships sur Dreamcast. Ce jeu de Promethean Designs met en scène une bande de riches excentriques (ils sont 27 !) qui tuent le temps en participant à des courses nautiques destructrices sur 6 périlleux circuits. A voir !

QUAND LA GUERRE VA, TOUT VA !

⊙ Avec les possibilités de conversions ultra-rapides du PC à la Dreamcast, on commence à voir arriver de plus en plus de titres PC sur la console de Sega. Dernier jeu en date, le Warzone 2100 de Pumpkins Studios. Ce wargame édité par Eidos pourrait débarquer sur Dreamcast avant la fin de l'année.

UN MÉTRO D'AVANCE



⊙ Metro 3D, vous connaissez ? Non ! Vous allez très bientôt les connaître. Ce groupe de développeurs prépare actuellement Dark Angel, un jeu d'aventure. Dark Angel rappelle de nombreux points Dark Savior sur Saturn. Tout comme ce dernier, le jeu se déroule en 3D isométrique. En revanche, le personnage principal n'est pas un héros mais une héroïne. Anna est une jeune guerrière qui n'a qu'un but dans la vie se battre contre les forces du mal. Ça tombe bien puisque le

pays où elle vit est infesté de créatures maléfiques. D'ici la sortie du jeu on nous promet des graphismes superbes, des tonnes d'animations et une action frénétique. Nous on veut bien les croire, mais il faudra quand même attendre l'année prochaine pour vérifier tout cela.

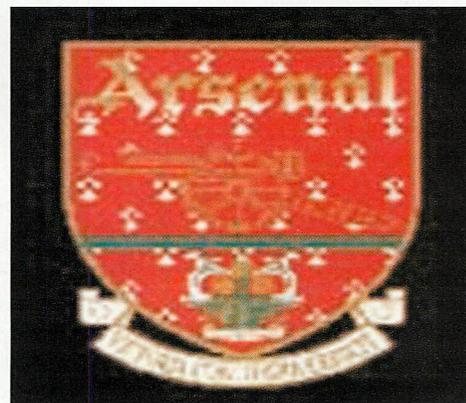


SEGA ENTRE DANS LA SPIRALE DU FOOTBALL

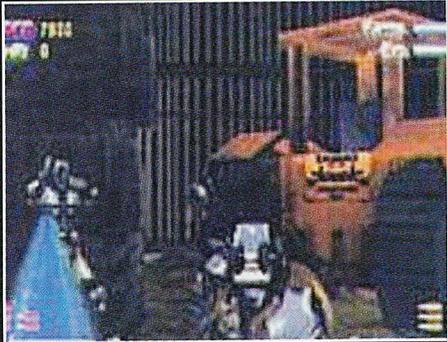


⊙ Sega Europe se lance à corps et à cri dans une campagne marketing agressive. Au moins, ils auront appris quelque chose de la période Saturn. Dire que les Anglais aiment le foot, c'est un euphémisme. Sega a donc eu la bonne idée de sponsoriser un club de foot pour

promouvoir la Dreamcast de l'autre côté de la Manche. Un club de foot, oui, mais pas n'importe lequel, il s'agit de l'arsenal. Vu le nombre de français qu'il y a dans l'équipe, ça devrait faire plaisir à tout le monde. Désormais, tous les membres de cette prestigieuse équipe européenne arboreront le logo Sega sur leur tee-shirt. Pour l'occasion, un ballon aux couleurs de la Dreamcast a même été édité.



UN NOUVEAU GUN FIGHT



Il a coulé de l'eau sous les ponts depuis que nous vous avons annoncé la sortie de Death Crimson 2 sur Dreamcast. Nous sommes maintenant en mesure de vous en dire un peu plus sur le scénario du jeu. Vous enquêtez sur le meurtre sanginaire du propriétaire d'un manoir par des créatures inconnues. Death Crimson 2 est composé de plusieurs phases de jeu. Dans la partie aventure, vous devrez explorer différents lieux à la recherche d'indices sur cette affaire. La partie action transformera le jeu en une sorte de The House of the Dead, où vous devrez tirer sur tout ce qui bouge à l'aide de votre pistolet. DC2 comporte également des éléments de jeu de rôle. Le héros possède des points d'expérience qui lui permettront d'acquérir de nouvelles capacités. DC2 devrait pouvoir se jouer à quatre ne même temps.

UN NINJA CATCHEUR



C'est maintenant officiel, Giant Gram All Japan Pro Wrestling 2 (un petit peu plus court ça aurait vraiment été sympa), va sortir sur Dreamcast. Il est même prévu pour le 24 juin. Il était temps. Je ne sais pas pourquoi Sega Japon met toujours un temps infini entre l'annonce et la confirmation des conversions de jeux sur sa nouvelle console. Quoi qu'il en soit un nouveau personnage issu de Virtua Fighter a fait son apparition dans l'équipe de Giant Gram. En plus de Wolf et Jeffrey, il sera possible de jouer avec Kage, le ninja. Les fans de baston classique seront contents d'apprendre qu'il conservera toutes les techniques de projections et les mouvements qu'il possédait dans VF3. Il fallait bien ça pour s'attaquer à des catcheurs.



UN JEU DE RÊVE POUR UNE VOITURE DE RÊVE



F355, le prochain jeu de l'AM2, dirigée par Yu Suzuki (le créateur de Shenmue), a été présenté à la presse. Développé en collaboration avec Ferrari, F355 est le premier jeu de Sega à utiliser trois cartes NAOMI. C'est sans doute une des raisons pour lesquelles Sega hésite toujours à développer le jeu sur Dreamcast. F355 comportera trois niveaux de difficulté avec des équipements. Dans le niveau le

plus simple, vous aurez, par exemple, l'ABS et la direction assistée. Vous pourrez également tester vos talents de pilote sur plus de cinq circuits. La qualité des graphismes quasi-photographiques et le fait de jouer sur trois écrans en même temps font de F355 une véritable simulation de conduite. La date de sortie est prévue pour cet été au Japon et dans notre belle contrée... en l'an 2050.





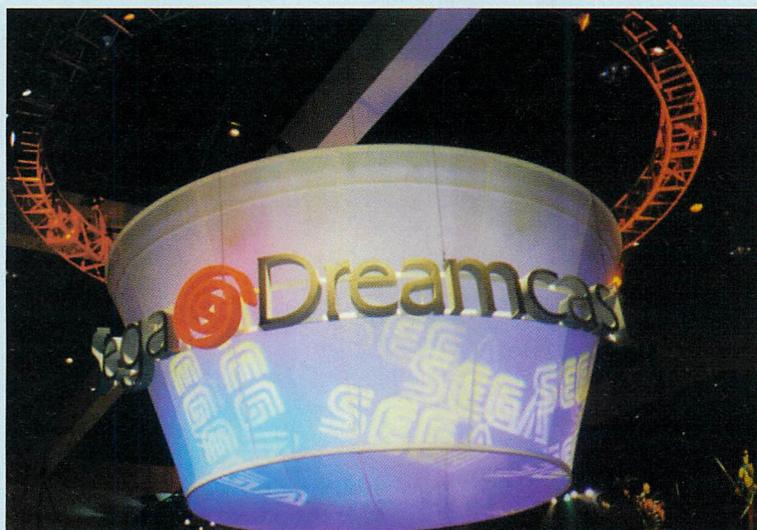
E3



Reportage

LE PARADIS DES JEUX

reportage



«Le salon était placé sous le signe de la Dreamcast. Une immense affiche Dreamcast recouvrait le bâtiment de l'entrée principale du salon. Après plusieurs années d'absence, ce salon marque le grand retour de Sega sur le devant de la scène.»

salon. Après plusieurs années d'absence, ce salon marque le grand retour de Sega sur le devant de la scène. La société était présente sur le salon, vous vous en



Le mois de mai est une des périodes les plus prisées par l'ensemble de la presse informatique. La raison est simple, c'est la saison de l'E3. Cette grande messe du jeu vidéo est l'occasion pour tous les éditeurs de la planète de dévoiler aux joueurs et à la presse leurs dernières nouveautés. Il faut savoir que l'E3 est, avec le Tokyo Game Show, le plus gros salon consacré aux jeux vidéo. Autant vous dire qu'il est indispensable d'y faire un tour pour ne pas être largué l'année suivante. Je me suis donc dévoué pour vous rapporter les toutes dernières news en direct des USA. Après deux ans à Atlanta, l'E3 s'est installé cette année à Los Angeles. Le soleil, les palmiers, les belles filles et les bons jeux, tout était réuni pour que cette manifestation soit grandiose. Résultat des courses, l'année 99 aura été une grande cuvée. Le salon était placé sous le signe de la Dreamcast. Une immense affiche Dreamcast recouvrait le bâtiment de l'entrée principale du



L'AFFICHE DE LA DREAMCAST ÉTAIT VISIBLE À PLUS D'UN KM DU SALON.

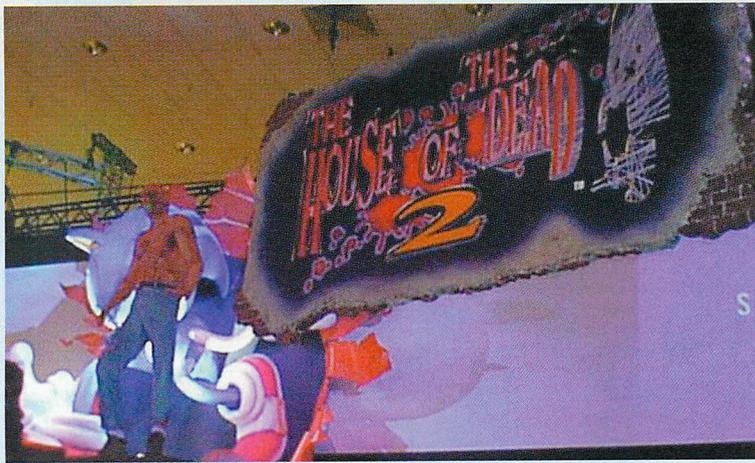




doutez, pour dévoiler au monde entier son dernier bébé. Sega n'avait pas à rougir. La marque au hérisson bleu avait fait les choses en grand. Le stand occupait un tiers du hall. Il était équivalent aux places occupées par Sony ou Nintendo. La majorité des jeux Dreamcast étaient regroupés sur le stand Sega. Il était possible de se faire sa propre opinion sur tous les softs à venir sur la console. Chaque produit avait une ou plusieurs bornes à sa disposition. Selon une source non-officielle, il y avait près de 250 Dreamcast réparties sur tout le salon. La majorité des gros éditeurs présentaient au



IL ÉTAIT POSSIBLE DE SE FAIRE PHOTOGRAPHER AVEC TOUTE L'ÉQUIPE DE SONIC.

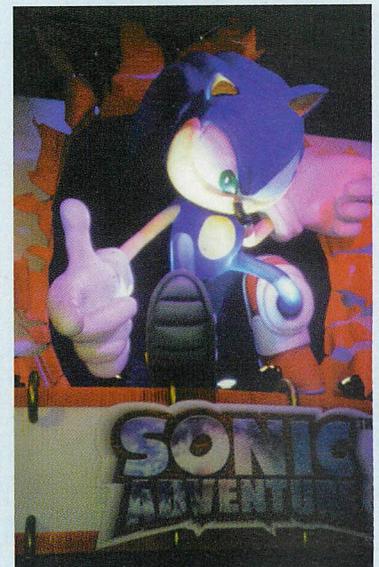


«Il n'y avait pas d'attraction démesurée. Sega comptait peut-être, à juste titre, sur la qualité des titres présentés pour attirer les joueurs.»

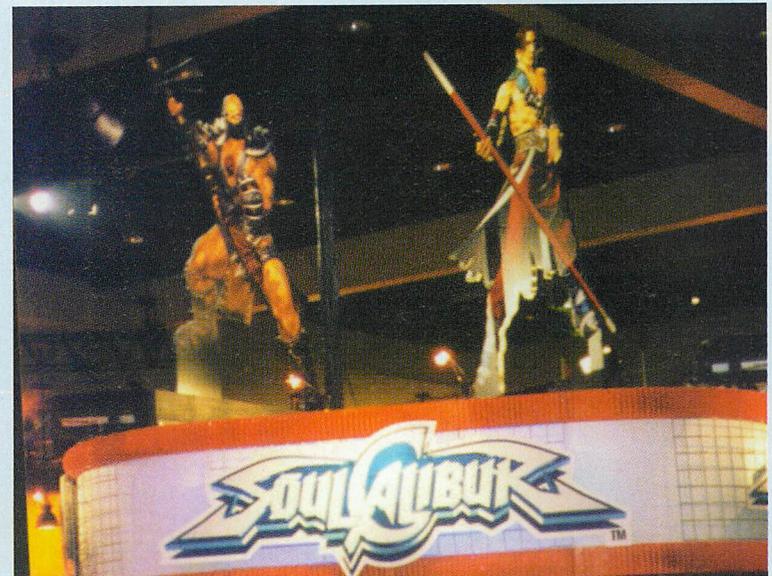
moins un jeu Dreamcast. En cas de difficulté, les visiteurs pouvaient même poser des questions aux développeurs. Chaque installation réservait son lot de surprises. Il était ainsi possible de découvrir des jeux comme le fabuleux Ecco, le très attendu Resident Evil : Code Veronica, l'étonnant Xleration, l'inespéré Castlevania Resurrection, le

splendide Rayman 2, etc. Ce salon était également l'occasion de jouer pour la première fois à des titres qui avaient déjà été présentés à la presse depuis plusieurs mois comme Ready 2 Rumble, Hydro Thunder, Speed Devils (ex-Speed Buster), sans oublier, bien sûr, l'incomparable Shen Mue. Une seule petite déception. Contrairement aux autres éditeurs, Sega n'avait pas jugé bon de s'adjoindre les services d'hôtesse aux décolletés plongeants. Il n'y avait pas non plus d'attraction démesurée. Sega comptait peut-être, à juste titre, sur la qualité des titres présentés pour attirer les joueurs. Et il faut avouer que cette stratégie semble avoir fonctionné puisque le stand de Sega ne désemplissait pas. Les visiteurs faisaient encore la queue devant Soul Calibur, cinq minutes avant la fermeture du salon.

Fred



SONIC TRÔNAIT AU DESSUS DU STAND SEGA.



La conférence de presse



Comme vous l'avez sûrement compris en lisant l'introduction sur le salon de l'E3, Sega avait tout organisé pour que le lancement de la Dreamcast ne passe pas inaperçu. A l'instar des autres développeurs, Sega avait lui aussi mis sur pied une présentation dédiée à la presse hors du salon. Les places étaient chères et les invités étaient triés sur le volet. Très peu de journalistes étrangers pouvaient y assister.

«Les places étaient chères et les invités étaient triés sur le volet. Très peu de journalistes étrangers pouvaient y assister. Cette conférence de presse était l'occasion de montrer à la presse que Sega allait revenir au premier plan et qu'il était toujours un acteur incontournable de la scène des jeux vidéo.»

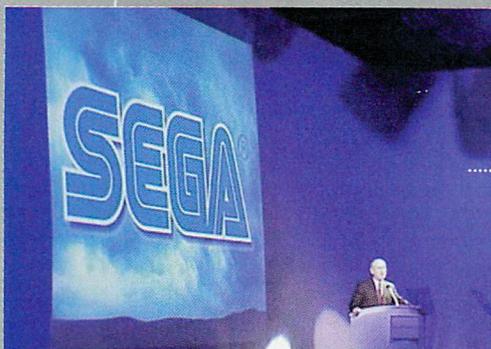
Cette conférence de presse était l'occasion de montrer que Sega allait revenir au premier plan et qu'il était toujours un acteur incontournable de la scène des jeux vidéo. Si les annonces concernaient surtout le lancement de la Dreamcast aux USA, on pouvait tout de même déduire de ce discours quelques indications intéressantes concernant l'Europe. Mis à part les spécificités de la machine et les détails sur la campagne marketing américaine dont un accord avec MTV, on pouvait voir les vidéos des jeux les plus spectaculaires. On pouvait ainsi admirer, une fois de plus, le savoir-faire de Yu Suzuki. Shen Mue faisait une nouvelle fois preuve de son talent. La vidéo de Trick Style (Velocity), d'Acclaim, a elle aussi fait une très



Reportage



TRICK STYLE



BONNE ENTRÉE EN MATIÈRE POUR UNE CONFÉRENCE SUR LA DREAMCAST.



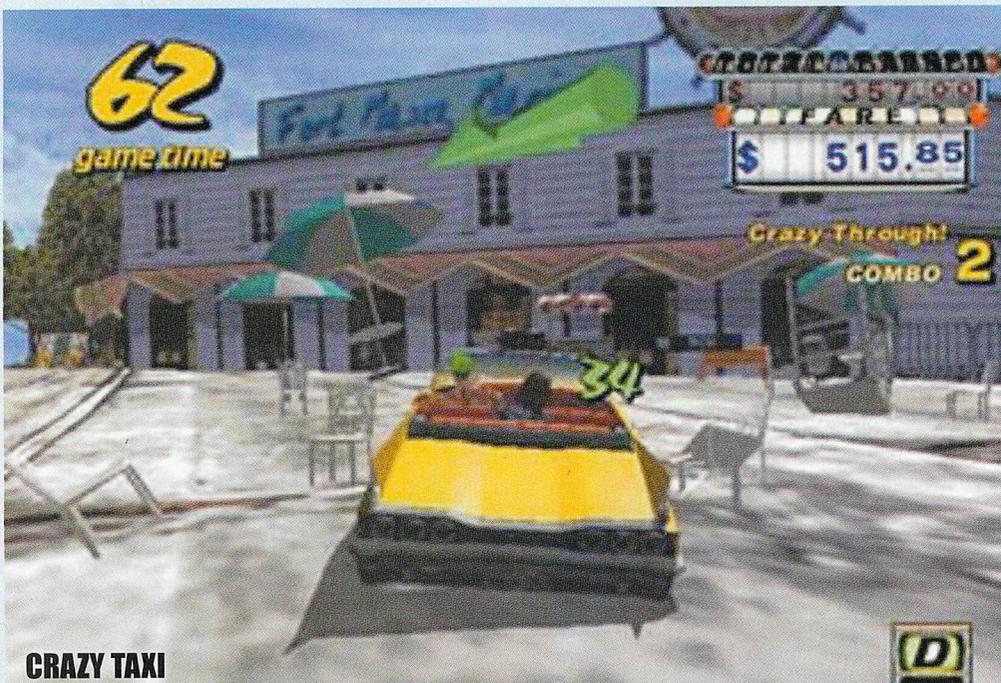
APRÈS UN PETIT PASSAGE À VIDE, SEGA ET SONIC SONT À NOUVEAU UNIS POUR LA VIE.



VOICI UN PETIT APERÇU DE QUELQUES-UNS DES DÉVELOPPEURS QUI ONT SIGNÉ AVEC SEGA.

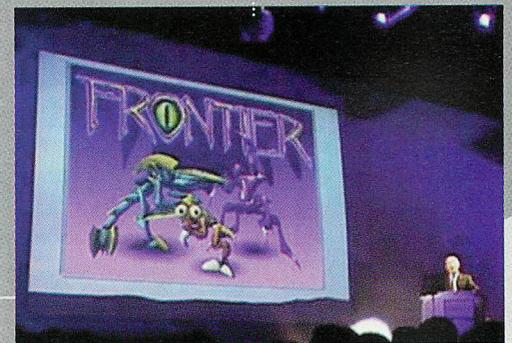
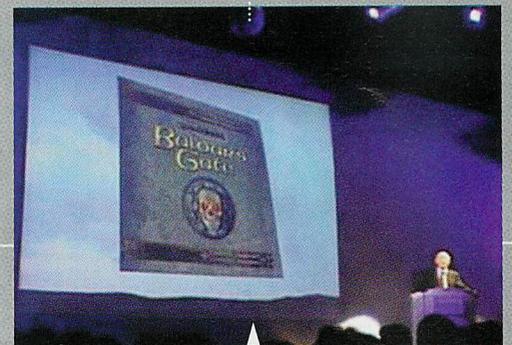
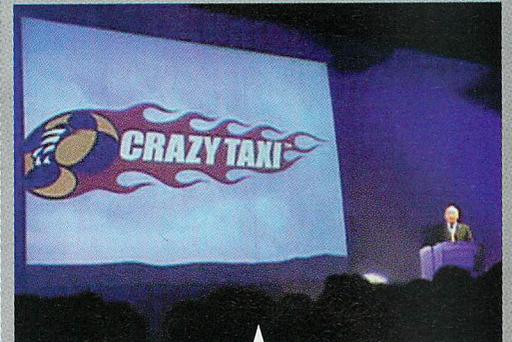
grande impression. En plus de toutes ces démonstrations de force, nous avons également eu le droit à quelques surprises. Beaucoup plus intéressant pour nous petits Européens, nous avons pu apprendre que de nouveaux jeux étaient en développement sur Dreamcast. Les orateurs ayant mis l'accent sur les capacités multi-joueurs de la console, il aurait été étonnant de ne pas voir apparaître un jeu exploitant cet avantage. Au cours de la conférence, Sega a donc annoncé la production de Frontier, un RPG multijoueurs, de Turbine. Stolar a également confirmé la rumeur qui laissait entendre que Baldur's Gate, de Bioware, serait converti sur Dreamcast. La NAOMI était elle aussi présente puisque B. Stolar a annoncé la conversion de Crazy Taxi. Ce jeu de course délirant ayant réussi l'examen de passage, comme la majeure partie des jeux de la nouvelle borne d'arcade de Sega, il était destiné à voir le jour sur Dreamcast. Ce n'était donc qu'une demi-surprise.

Fred



CRAZY TAXI

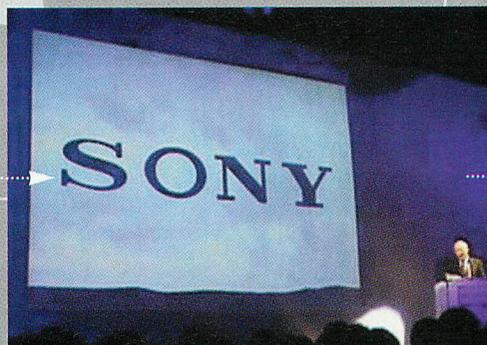
«La NAOMI était elle aussi présente puisque B. Stolar a annoncé la conversion de Crazy Taxi. Ce jeu de course délirant ayant réussi l'examen de passage, comme la majeure partie des jeux de la nouvelle borne d'arcade de Sega, il était destiné à voir le jour sur Dreamcast. Ce n'était donc qu'une demi-surprise.»



VOICI LES JEUX ANNONCÉS EN EXCLUSIVITÉ LORS DE LA CONFÉRENCE DE PRESSE.



JAMAIS COMME TOUT LE MONDE. VOUS RECONNAISSEZ L'EUROPE, AU MILIEU, EN BLEU.



NON, VOUS NE RÊVEZ PAS. SEGA N'EST PAS RANCUNIER.



LES AMÉRICAINS SONT LES SEULS À AVOIR DROIT À UN MODEM 56K. LES VEINARDS !

Ready 2 Rumble Boxing



«Mais les choses risquent de changer avec le Ready 2 Rumble Boxing de Midway. Mica vous en avait déjà parlé dans le dernier Dreamzone, mais comme nous avons eu l'occasion d'y jouer sur le salon, ce reportage sur l'E3 était l'occasion de vous faire part de nos impressions.»

SI COMME DUKE NUKEM VOUS VOULEZ AVOIR UN SOURIRE DE SÉDUCTEUR, UTILISEZ ULTRA BRITE MATIN, MIDI ET SOIR !

Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que les jeux de boxe aient réussi à déclencher la passion des joueurs. Trop lents, trop techniques et surtout pas assez fun, ils ne permettaient pas de s'éclater comme avec un bon jeu de baston. Même le Knock Out Kings d'Electronic Arts, qui demeure pourtant la référence en la matière (pour le moment...), est bien loin d'un Tekken ou d'un Bloody Roar. Mais les choses risquent de changer avec le Ready 2 Rumble Boxing de Midway. Mica vous en avait déjà parlé dans le dernier Dreamzone, mais comme nous avons eu l'occasion d'y jouer sur le salon, ce reportage sur l'E3 était l'occasion de vous faire part de nos impressions. Et pour être honnête, nous avons été étonnés de la part de Midway. Fred, tout retourné, a même quitté le stand avec un grand sourire. La raison ? C'est beau, c'est rapide et c'est surtout très plaisant à jouer.



L'animation des boxeurs est tout simplement bluffante : grâce à l'utilisation de la motion capture, les mouvements paraissent plus vrais que nature. Les personnages se déplacent avec aisance, les coups s'enchaînent bien et sortent avec une rapidité encore jamais vue dans un jeu de boxe. Et com-

MON SECRET DE BEAUTÉ, C'EST MA QUEUE DE CHEVAL. COMME ÇA, JE PEUX BOXER SANS ME DÉCOIFFER.

Reportage

Développeur : No Cliché
Date de sortie : Sept 99 (Euro)

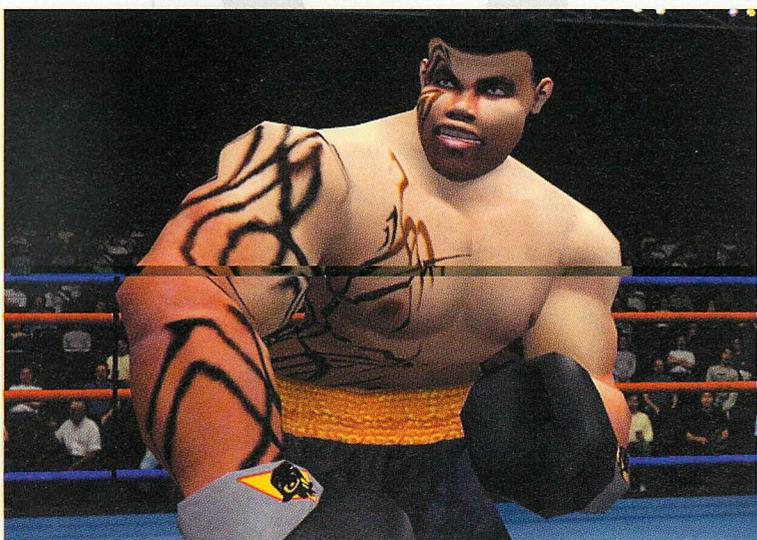


JACKSON CONTRE DUKE NUKEM ?

ment ne pas craquer devant les attitudes et les mimiques hilarantes de chaque combattant ? A force de prendre des coups, les visages se déforment, rougissent et les yeux ne tardent pas à se pocher. Pour tout dire, on se marre presque autant en regardant le jeu qu'en y jouant. Mais malgré l'humour omniprésent, les développeurs n'en ont pas pour autant délaissé le côté technique de ce sport. On retrouve donc les mêmes coups que dans la réalité (crochets, uppercuts...), ainsi que les gardes, les esquives et, bien sûr, la possibilité de faire des enchaînements pour massacrer votre adversaire. Arcade oblige, les boxeurs arborent des looks incroyables. Vous ne vous étonnez donc pas de vous retrouver face à un grand noir aux jambes toutes maigres avec une coupe afro style années 70, un méchant tatoué sur tout le corps, ou encore un gros malabar bien grassouillet. Une jeune femme était même



NOTRE AMI SUR LA GAUCHE A VRAIMENT DU GÔÛT POUR S'HABILLER !



jouable, et elle était loin de faire pale figure face aux autres combattants. Chacun dispose bien entendu de sa propre technique de combat et, à force de coups, l'option «Rumble» s'active en bas de l'écran, vous donnant alors la possibilité de placer une sorte de coup spécial (coup de boule, poings enflammés, etc...). Ready 2 Rumble Boxing fut donc une excellente surprise et il nous tarde maintenant d'en faire le test pour voir si le jeu assure autant sur le long terme.

Vincent



DEUX BOXEURS QUI NE CONNAISSAIENT APPAREMMENT PAS LA NOUVELLE CRÈME DÉPILATOIRE VEET. CA FAIT UN PEU NÉGLIGÉ QUAND ON PASSE À LA TÉLÉ.



LES BRUNES COMPTENT PAS POUR DES PRUNES, MAIS ELLES EN METTENT (NDR : DES PRUNES !)



Toy Commander



«Toy commander raconte l'histoire d'un petit garçon en guerre contre ses jouets. Ces derniers se révoltent à la suite des mauvais traitements répétés infligés par leur bourreau.»

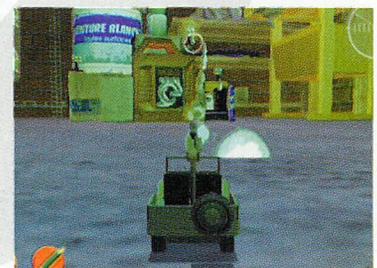


C'EST DANS CES MOMENTS-LÀ QU'ON REGRETTE DE NE PAS AVOIR NOURRI SON CHAT DEPUIS TROIS JOURS !

Reportage

Autant vous le dire tout de suite, je n'avais pas été emballé par Toy Commander après l'avoir vu à l'E3. Le premier niveau vous mettait aux commandes d'un petit avion dans une pièce inondée avec pour objectif de défendre un petit

bateau contre les attaques d'un sous-marin. Cette phase de jeu était très belle, mais elle ne semblait pas vraiment révolutionnaire. Étonnant, me direz-vous, de la part de Frédéric Raynal et de No Cliché, qui ne sont tout de même pas habitués à faire de petits jeux. En fait, j'avoue m'être grossièrement trompé. La première impression n'était pas la bonne. Ce n'est qu'après avoir été convié par Sega France à jouer à Toy Commander que j'ai réellement découvert ce jeu. Toy commander raconte l'histoire d'un petit garçon en guerre contre ses jouets. Ces derniers se révoltent à la suite des mauvais traitements répétés infligés par leur bourreau. Un robot prend la tête de la rébellion et ensemble, ils décident de se venger. Aidé de quelques jouets, restés fidèles, il part à la reconquête de sa maison. Pour mater cette jacquerie, vous



Développeur : No Cliché
Date de sortie : Sept 99 (Euro)



VOUS DEVEZ DÉBARQUER VOS TROUPES POUR QU'ELLES S'OCCUPENT DE L'ENNEMI.

breuses missions que j'ai eu l'occasion d'essayer, l'une d'entre elles a particulièrement retenu mon attention. Incapable de tirer, il fallait embarquer des petits soldats en plastique disséminés dans toute la pièce, pour ensuite les déposer devant les lignes ennemies pour qu'ils débarrassent le terrain à votre place. Bien entendu, à la fin de chaque niveau de Toy Commander, vous devrez affronter un Boss. Si vous gagnez, il se ralliera à votre cause. Dans le cas contraire, il rejoindra le camp de l'ennemi. Aussi, à la fin du jeu vous n'aurez plus à simplement



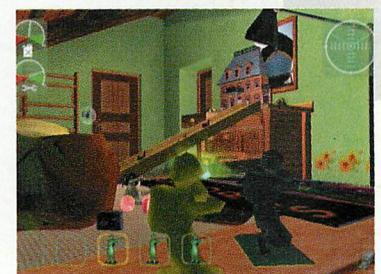
GODZILLA QUAND IL ÉTAIT PETIT.

disposez de toute une panoplie de jouets : des tanks, des voitures, des avions, etc. En fait, chacun de ces véhicules donne lieu à des missions différentes. Vous pouvez participer à une course sur un circuit constitué de gommes et de crayons ou à la protection de la peluche de Twinsen. Parmi les nom-

affronter le boss suprême, vous devrez également combattre tous les personnages devenus ses lieutenants. Le plus impressionnant est sans aucun doute la qualité technique du jeu. Les graphismes sont splendides, la visibilité est excellente et le tout sans la moindre trace de clipping. Pour chacun des niveaux, les développeurs ont réussi à recréer un univers entier. Chacun d'entre eux se déroule dans une pièce de la maison transformée en chantier. On pilote, ainsi, à travers des décors composés de tous les éléments propres à une maison. Une chaussure peut se transformer en obstacle insurmontable, ou le pot de fleurs sur la table du salon devenir un piège mortel.

Fred

LE SHÉRIF DU COIN A L'AIR REDOUTABLE.



Reportage

Hydro Thunder



LES CIRCUITS SONT ÉPOUSTOUFLANTS DE BEAUTÉ.

COMME LE DISAIT MON GRAND MAÎTRE LI PENG : « SI TU VEUX VAINCRE, NE LAISSE PAS LA COLÈRE GUIDER TON ESPRIT. » RESTEZ ZEN, QUOI !

Alors que la borne vient tout juste d'arriver dans les meilleures salles d'arcade, nous avons eu le privilège de nous essayer à la version Dreamcast sur le stand Midway. Le concepteur américain ne nous avait pas habitués à une telle qualité, car il faut reconnaître que les séries de Mortal Kombat ou de Cruis'n Machin-chose ne resteront certainement pas dans les annales pour leur intérêt et leur réalisation. Comment dire... euh... sans vouloir être médisant, on a presque du mal à croire que l'on est en présence d'un jeu Midway. Mais on



ne va pas s'en plaindre, bien au contraire. Pour ceux qui n'ont pas lu Dreamzone 2, je rappelle qu'Hydro Thunder reprend le principe du Rapid Racer de la PlayStation avec une qualité digne des 128 bits de la console. Il s'agit donc de courses ultra-rapides de hors-bord. Au départ, seulement trois bateaux sont disponibles, mais en terminant les circuits en première position, vous accédez à un total de neuf véhicules aquatiques. Chaque bateau possède ses caractéristiques propres et il faudra donc adapter votre style de conduite en conséquence. Et même si leur comportement physique est calqué sur la réalité, Hydro Thunder est avant tout un jeu d'ar-



Reportage



LES TREMPLINS PEUVENT VOUS FAIRE GAGNER UN TEMPS PRÉCIEUX. N'HÉSITEZ DONC PAS À LES UTILISER À VOTRE AVANTAGE.

cade. Tous les ingrédients du genre y sont d'ailleurs réunis pour un maximum de fun. Et dieu sait que Midway n'a pas raté son coup. Dès la première course, on est impressionné par la qualité de la réalisation. Les circuits figurent parmi les plus beaux que l'on ait vus en matière de course. Les décors sont suffisamment détaillés pour émouvoir les petits joueurs que nous sommes, mais c'est sur-



tout la texture de l'eau et les effets de transparence qui nous ont le plus surpris. Pour ne rien gâcher, l'animation est tout aussi excellente. Je n'ai noté aucun problème de clipping ou de ralentissement. Et il faut voir la vitesse à laquelle tout cela tourne lorsque vous utilisez le boost. Ca décoiffe



procureront vitesse et invulnérabilité pendant un temps limité. Mais si vous pensez à emprunter les multiples raccourcis présents sur chaque circuit, vous devriez devenir le roi de la course aquatique. Dans sa grande bonté, Midway nous a même fait cadeau d'un mode 2 joueurs en écran partagé. Alors que demander de plus, si ce n'est une sortie européenne rapide ? En attendant, vous pouvez déjà commencer à baver sur les quelques photos qui illustrent ces deux pages...

POUR UNE FOIS, LES CONCURRENTS VOUS DONNERONT VRAIMENT DU FIL À RETORDRE.



POUR GAGNER, IL EST INDISPENSABLE DE RAMASSER DES ITEMS DE BOOST. VOUS VOYEZ CE QUE JE VEUX DIRE ?

vraiment ! Comme dans Wave Race 64 sur N64, de nombreux tremplins sont répartis sur les circuits et il ne faut pas hésiter à les emprunter pour prendre l'ascendant sur vos concurrents. Il faut d'ailleurs noter que les concurrents se montrent extrêmement agressifs, en tous cas, plus que dans la majorité des jeux de course. Une dizaine de circuits ont été modélisés, tous plus agréables à regarder les uns que les autres. Malheureusement, vous n'aurez pas beaucoup de temps pour les admirer car pour gagner, il faudra ramasser un maximum d'items de turbo-boost qui vous

Vincent



«Hydro Thunder reprend le principe du Rapid Racer de la PlayStation avec une qualité digne des 128 bits de la console. Il s'agit donc de courses ultra-rapides de hors-bord.»



xleration



UN PETIT COUP DE PUB, ÇA N'A JAMAIS FAIT DE MAL À PERSONNE.

«Xleration pourrait s'imposer comme le grand concurrent de Sega Rally 2, s'il ne le dépassait pas dans de nombreux domaines. Il est plus beau, plus rapide, plus fun et surtout il possède l'avantage d'apporter de nombreuses nouveautés au genre.»

À force d'écrire que tel ou tel jeu était une bonne surprise, il est vrai que cela n'a plus beaucoup de sens. Pourtant, s'il y a bien un jeu que personne n'attendait et qui a laissé bouche bée de nombreux joueurs, c'est bien Xleration. Xleration pourrait s'imposer comme le grand concurrent de Sega Rally 2, s'il ne le dépassait pas dans de nombreux domaines. Il est plus beau, plus rapide, plus fun et surtout il possède l'avantage d'apporter de nombreuses nouveautés au genre. Xleration est un mélange de rallye et de jeu de course. Tout comme son concurrent direct, il propose une conduite qui est à la fois fun et réaliste. Les adeptes du dérapage ne devraient pas être déçus. Les développeurs ont voulu réaliser un jeu fort et en même temps simple à jouer. Selon les propres termes du chef de projet d'Xleration, le jeu a «un côté mange la poussière». Il se nom-

meit, d'ailleurs, «Hit My Dust». La version présentée laissait déjà entrevoir cet état d'esprit, et ce bien qu'elle ne disposait pas encore de concurrent. Elle n'en était qu'à 40 % de son développement. Les programmeurs n'avaient toujours pas déterminé le nombre d'opposants. Pour l'instant, le choix pencherait plutôt pour un nombre restreint d'adversaires. Ce



LA DISTANCE DE VUE EST TELLEMENT GRANDE QU'ON POURRAIT PRESQUE VOIR DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA MONTAGNE.





REMARQUEZ LA COMPLEXITÉ DU TRACÉ SUR LA DROITE DE L'ÉCRAN.



dernier est guidé par le désir de proposer une intelligence artificielle élevée qui permettrait d'avoir des conducteurs agressifs. Que l'on soit bon ou mauvais, on ne

devrait donc jamais se retrouver seul. A ce sujet, le jeu comportera 8 circuits en extérieur et 8 en intérieur. Ces derniers feront office de qualification. La place en intérieur définira la position sur la ligne de départ en extérieur. Ce mélange de réalisme et de fun se retrouve également dans la conception des circuits. Ils sont agrémentés de nombreux RTC, comme un lâcher de montgolfières, ou un Hélicoptère. Certains circuits en indoor seront même dotés de tubes, à la Megarace, ne pouvant laisser passer qu'une seule voiture à la fois. Les programmeurs ont réussi le tour de force de mettre une dis-



tance de vue de plus de 40 mètres. Après tous ces éloges, vous ne me croirez jamais quand je vous dirai qu'à l'époque du salon, Kalisto n'avait toujours pas trouvé de distributeur pour ce fabuleux jeu. Dernière petite chose : surtout ne vous fiez pas aux photos des voitures. Le design n'est toujours pas final. Ces voitures ont simplement été intégrées dans Xleration pour qu'il soit jouable sur le salon. Il faut savoir que deux jours avant l'ouverture de l'E3, Kalisto ne savait toujours s'il allait présenter son jeu.

AVEC XLERATION, PRÉPAREZ-VOUS À FAIRE LE TOUR DU MONDE À 200KM/H.

Reportage

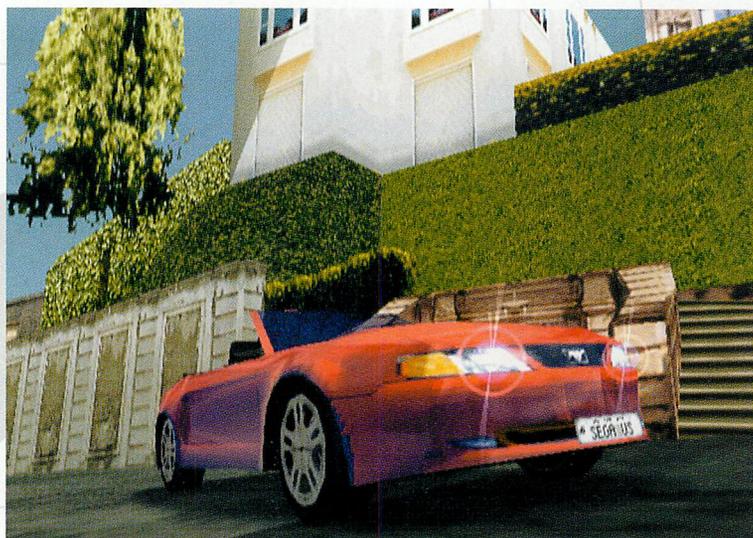
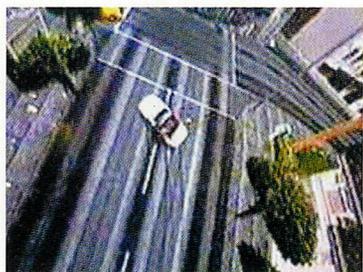
Développeur : Kalisto
Date de sortie : Noël 99 (Euro)

Fred



Metropolis

Street Racer



Toute l'équipe de Dreamzone attendait avec impatience la présentation de Metropolis Racer au cours de l'E3. Après le dossier très complet de notre Big Boss dans le dernier numéro, nous étions curieux de constater les progrès réalisés par les programmeurs de Bizarre Creation depuis ce fameux reportage. La démo jouable permettait d'admirer un nouveau circuit situé à San Francisco, Fisherman's Warf. Les concurrents étaient toujours absents, mais les améliorations



étaient bien présentes. Tout d'abord on constatait, pad en mains, que les bolides répondaient bien mieux aux injonctions du joueur et qu'ils ne subissaient plus de ralentissements pénalisants lors des virages à grande

CETTE PHOTO A AU MOINS LE MÉRITE DE MONTRER UNE VRAIE PHASE DE JEU, ET PAS LE SEMPITERNEL REPLAY.



LA PREUVE PAR L'IMAGE QUE LES TEXTURES ET EFFETS APPLIQUÉS SUR LES VOITURES SONT EXCEPTIONNELS.



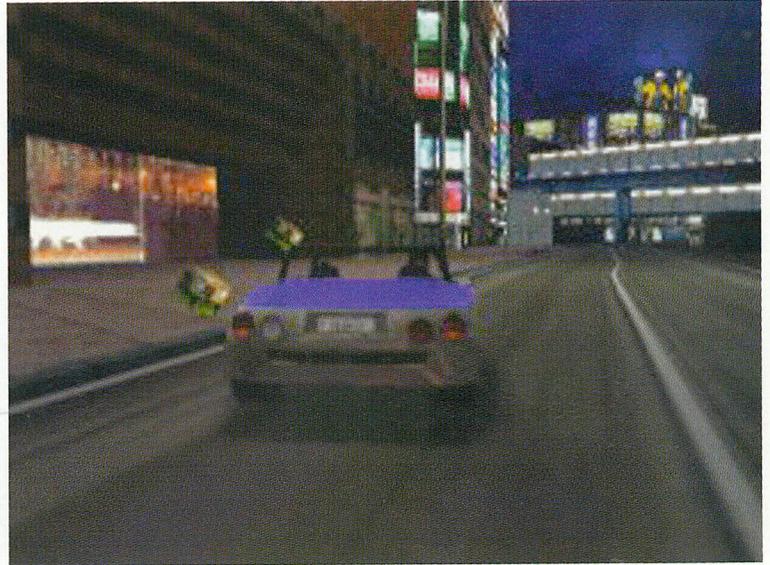


Reportage

«Bizarre Creation a réellement fait du bon travail en reprenant la topographie de San Francisco. Voilà qui promet beaucoup de surprises sur les autres circuits. C'est vrai que l'on aurait aimé avoir d'autres concurrents pour juger un peu mieux de la qualité finale de ce produit, mais cette démonstration se révélait déjà plutôt impressionnante.»

vitesse. Il y a encore deux mois, une seule voiture était accessible. Aujourd'hui, on peut compter deux monstres en plus. Le nouveau circuit semblait idéal pour se faire une bonne idée de l'ambiance des courses avec ses nombreux dénivelés et ses décors ultra-réalistes. Bizarre Creation a réellement fait du bon travail en reprenant la topographie de San Francisco. Voilà qui promet beaucoup de surprises sur les autres circuits. C'est vrai que l'on aurait aimé avoir d'autres concurrents pour juger un peu mieux de la qualité finale de ce produit, mais cette démonstration se révélait déjà plutôt impressionnante. une chose est sûre : vous allez en voir, du pays, avec Metropolis. Les programmeurs de Bizarre Creation vous proposeront de parcourir plusieurs grandes villes comme Tokyo ou Londres à travers une série de courses où la notion de vitesse prend tout son sens. Il sera possible de courir sur des circuits fermés ou dans les rues parfaitement modélisées de ces grandes cités. Cet aspect des courses était encore absent, mais la liberté proposée était déjà appréciable. de toutes façons, le moteur de Metropolis est l'un des plus impressionnants que l'on puisse trouver sur Dreamcast. Le réalisateur

me apporté au comportement routier des différents bolides présents dans le jeu était vraiment stupéfiant avec une parfaite gestion des suspensions. L'animation promet d'être rapide et fluide, et c'est un exploit quand on voit la quantité de détails graphiques affichée par la machine de Sega. L'histoire est



en marche et Bizarre Creation pourrait être sur toutes les lèvres lors de la sortie de Metropolis. L'attente risque d'être longue, mais le jeu en vaut la chandelle.

Alex

Reportage



Reportage

Développeur : Bizarre Creation
Date de sortie : Septembre 99

LA VILLE EST DÉCIDÉMENT DIABLEMENT BIEN MODÉLISÉE !

Castlevania

Resurrection



LA MORT POURRAIT BIEN SE RÉVÉLER UN ADVERSAIRE BEAUCOUP PLUS REDOUTABLE QUE LE PRINCE DRACULA.

On vous l'avait annoncé lors du précédent numéro de Dreamzone, le Castlevania de la Dreamcast connaît un développement des plus rapides. La démo présentée à l'E3 était l'une des plus appréciées du public. Ce nouveau Castlevania prend place dans un univers gothique qui verra le retour de Dracula et de sa horde de monstres. Le seul moyen de stopper sa soif de sang et de domination réside dans l'obligation de

ressusciter les ancêtres de la famille Belmont. Seuls les membres de cette illustre lignée ont la possibilité de vaincre le seigneur des vampires. Konami avait mis le paquet au salon avec la possibilité de voir la magnifique introduction du jeu



VOICI UN ADVERSAIRE QU'IL NE VAUT MIEUX PAS REGARDER EN FACE, SOUS PEINE DE FINIR EN STATUE !

« Ce nouveau Castlevania prend place dans un univers gothique qui verra le retour de Dracula et de sa horde de monstres. Le seul moyen de stopper sa soif de sang et de domination réside dans l'obligation de ressusciter les ancêtres de la famille Belmont. »

et de visionner de nombreux écrans tirés du développement Dreamcast. Première constatation, on retrouve bien l'ambiance si particulière de la série. Il serait d'ailleurs peut-être temps



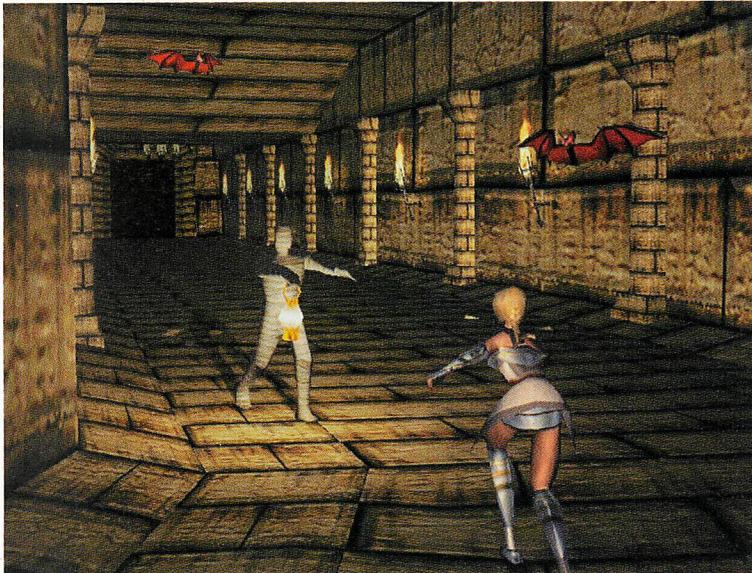
CETTE RAVISSANTE JEUNE FILLE CONNAÎTRA PEUT-ÊTRE UNE AUSSI BELLE CARRIÈRE QUE LE REGRETTÉ SIMON BELMONT.

Reportage

Développeur : Konami
Date de sortie : Fin 99



LES SQUELETTES AURONT DÉCIDÉMENT ÉTÉ PRÉSENTS DANS TOUS LES ÉPISODES DE CASTLEVANIA.



DES CHAUVES-SOURIS ET UNE MOMIE : ÇA SENT LE ROUSSI !

qu'Hollywood s'intéresse à cette mythologie indispensable à l'univers des jeux vidéo. En ce qui concerne le système de jeu, il sera possible, comme dans Castlevania X sur PlayStation et Castlevania 3D sur N64, de contrôler deux per-

sonnages différents. Une excellente idée qui a toujours permis d'allonger la durée de vie. Castlevania Resurrection utilise un moteur 3D temps réel particulièrement abouti qui fait honneur à la machine de Sega avec ses textures ultra-détaillées et ses monstres gigantesques. On en attendait pas moins pour ce 18ème épisode de la saga cultissime. Il tournera en 60 images par seconde et les graphismes seront en haute résolution. Bien sûr, les personnages peuvent sembler encore un peu cubiques, mais la version finale devrait être des plus fabuleuses. On ne sait pas encore si une notion RPG sera intégrée comme dans Castlevania X ou si certains anciens personnages (comme Alucard, Simon ou Carrie) viendront faire une petite apparition. A ceux qui se demandent de quelle couleur sera le sang, je ne peux que leur conseiller de prendre patience jusqu'au mois de novembre. Une chose est sûre : on peut s'attendre à une ambiance et des musiques grandioses qui feront honneur à la Dreamcast. Konami a vraiment l'intention de rappeler à tous qu'il fait partie des meilleurs développeurs sur la bécane de Sega. Qui s'en plaindrait ?!

DIFFICILE DE NE PAS VOIR DE RESSEMBLANCES AVEC LE CASTLEVANIA 3D DE LA NINTENDO 64.

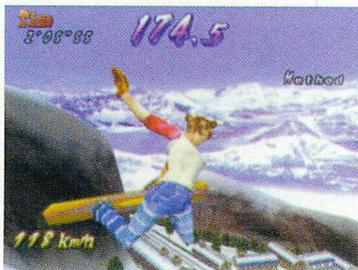


Reportage



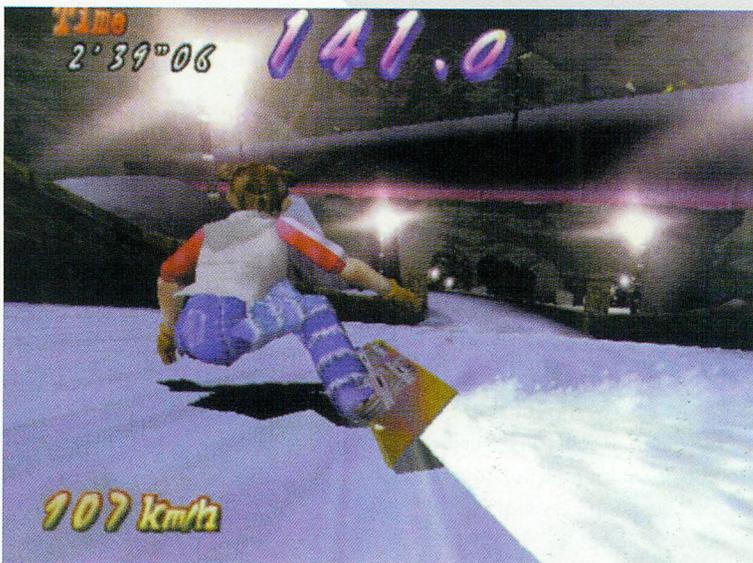
Alex

Cool Boarders



«Mais cela suffisait amplement pour se rendre compte de l'évolution réalisée depuis la version PlayStation. Grâce aux capacités de lissage de la console, toute pixellisation a totalement disparu et désormais le jeu utilise la haute résolution (640 x 480) pour une finesse encore plus grande.»

L'EFFET DE NEIGE SEMBLE PARTICULIÈREMENT BIEN GÉRÉ DANS CETTE VERSION.



Eh oui, Cool Boarders sur Dreamcast sera bientôt une réalité. Pour l'occasion, cette fois-ci ce n'est plus 989 Studios qui s'est occupé de la conception du jeu, mais l'équipe de Uep System. Etant donné le stade de développement encore peu avancé du titre (environ 40 %), seulement deux personnages étaient jouables (un homme et une femme) sur deux circuits (un de jour et un de nuit). Mais cela suffisait amplement pour se rendre compte de l'évolution réalisée depuis la version PlayStation. Grâce aux capacités de lissage de la console, toute pixellisation a totalement disparu et désormais le jeu utilise la haute résolution (640 x 480) pour une finesse encore plus grande. Il semble également que l'animation ait bénéficié du même traitement de faveur puisque tout cela tournait avec une fluidité impressionnante (60 images/sec. ?). Pourtant, je dois admettre être resté sur ma faim, voire même avoir été un peu déçu par cette pré-version du jeu. Car en dehors de l'aspect graphique, meilleur que sur

32 bits (ndr : l'inverse aurait été surprenant !), on avait l'impression de se retrouver devant un Cool



LE HALF-PIPE PERMET D'EFFECTUER LES FIGURES LES PLUS IMPRESSIONNANTES.



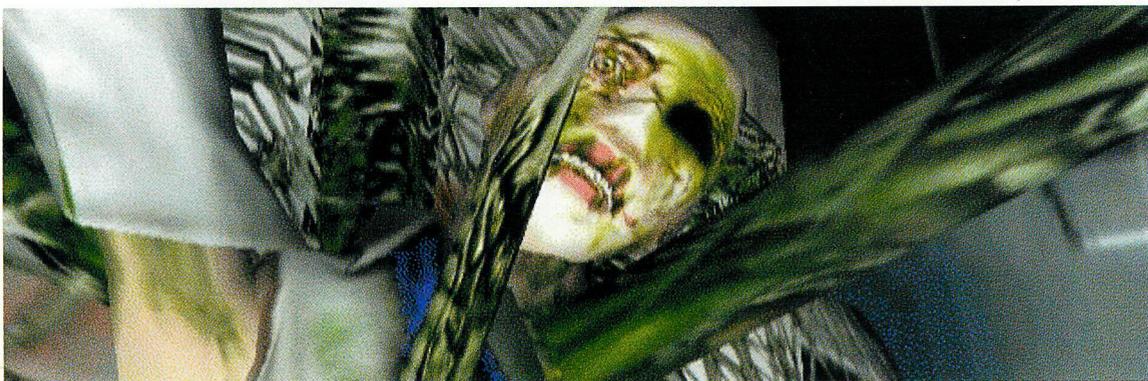
Boarders 3. Les mouvements des surfeurs paraissaient identiques, ainsi que le reste du jeu (nombre de concurrents, techniques, etc.). Seuls les circuits devraient apporter un peu de nouveauté. Malheureusement, les bugs étaient extrêmement nombreux et certains problèmes de jouabilité subsistaient. En cas de chute, par exemple, il était très difficile de reprendre de la vitesse pour se remettre dans la course. Il est donc encore un peu trop tôt pour se faire une opinion fiable et définitive sur Cool Boarders. Souhaitons que les développeurs ne profiteront pas du succès des précédents épisodes pour nous proposer une version bâclée du jeu, car le prometteur Supreme Snowboarding d'Infogrames pourrait bien venir jouer les trouble-fêtes...

Vincent



PLUS VOUS FEREZ D'ACROBATIES, ET PLUS VOUS SEREZ RÉCOMPENSÉS EN TEMPS SUPPLÉMENTAIRE.

D2



D2 est sans aucun doute le jeu le plus attendu de toute l'histoire des jeux vidéo. Il a été annoncé sur un nombre incalculable de machines. Pressenti sur Saturn puis sur M2, il a un temps disparu du vocabulaire de Monsieur Kenji Eno pour réapparaître sous l'ombre protectrice de la Dreamcast. Après nous avoir décrit D2 comme le jeu qui allait tout révolutionner, tout le monde attendait de voir ce qu'il allait donner dans les faits. Les bornes placées sur le stand Sega présentaient le jeu en deux parties. Dans la première, vous pouviez diriger Laura sur son scooter des neiges. Il faut bien le dire, cette phase de jeu faisait plutôt peine à voir. Mais où est passé le niveau de réalisme promis, monsieur Eno ? La pauvre fille était complètement soudée sur son siège. Elle ne faisait qu'un seul bloc avec le véhicule. Elle restait impassible, immobile, même quand le scooter s'envolait ou s'encastrait dans un mur. Difficile dans ces conditions d'invoquer le faible degré d'avancement du jeu : ils ont quasiment eu 6 ans pour le développer. Pour voir quelque chose de vraiment impressionnant, il fallait passer à la borne suivante qui dévoilait la seconde phase du jeu : le gun shooting. Cette partie reprend, en fait, le côté dramatique des anciens produits Warp. Il suffit de s'installer confortablement dans son fauteuil et d'admirer le

film qui se déroule devant vous en attendant son tour pour commencer à jouer. Cette séquence de jeu proprement dite, montrait Laura aux prises avec une jeune hôtesse de l'air nostalgique de «Jayce et les conquérants de la lumière» et des «monstroplantes». Après s'être transformée en créature tentaculaire, elle s'emparait de Laura et la projetait contre les parois d'un avion. Ballotté dans tous les sens, vous ne pouviez intervenir que lorsque des cibles apparaissaient à l'écran. Une bonne dose de sang froid était nécessaire pour sortir indemne de ce cauchemar. A l'époque où Kenji Eno décrivait D2 comme un jeu d'un réalisme encore inégalé, il voulait sans doute parler de cette séquence durant laquelle l'ambiance était vraiment digne des meilleurs films d'horreur. Un mauvais rêve qui tiendra finalement sur 4 GD-rom.

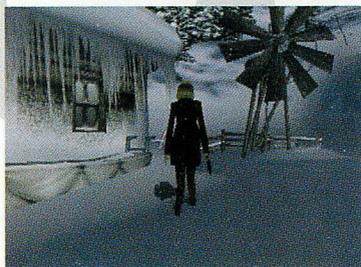
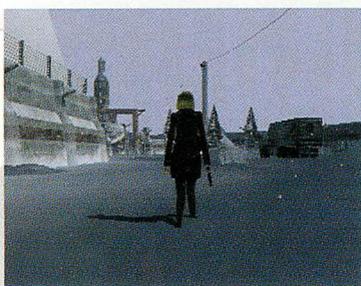
Fred



LE CALME AVANT LA TEMPÊTE.

«Les bornes placées sur le stand Sega présentaient le jeu en deux parties. Dans la première, vous pouviez diriger Laura sur son scooter des neiges. Il faut bien le dire, cette phase de jeu faisait plutôt peine à voir.»

IL FAUT SAVOIR QUE DURANT CETTE PHASE DE TIR, LE VISEUR BOUGE DANS TOUS LES SENS.



VÊTUE D'UN TAILLEUR ET D'ESCARPINS DANS LA NEIGE, LA PAUVRE LAURA NE VA PAS FAIRE DE VIEUX OS.

Développeur : Warp

Date de sortie : oct-nov 99 (Jap)

Resident Evil

Code Veronica

Reportage



ALLEZ, AU SUIVANT. CHEZ LES REDFIELD, LA BOUCHERIE, ÇA SE FAIT AU COUTEAU. A L'ANCIENNE !

La série des Resident Evil, avec ses zombies assoiffés de sang, n'a pas fini de faire parler d'elle. Après deux épisodes sur PlayStation (et un troisième en préparation), Capcom s'est enfin décidé à faire bénéficier la Dreamcast d'un des jeux d'aventure les plus angoissants qui soient. Et comme les développeurs ne se sont pas moqués des joueurs (ndr : ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas !), au lieu d'adapter bêtement la version Play sur 128 bits, ils ont préféré concocter un épisode original et exclusif à la machine incorporant une bonne dose de nouveautés. La belle Claire Redfield reprend du service



MON DIEU, JE FONDS !

«A l'instar de Resident Evil 2, plusieurs personnages seront accessibles à certains moments du jeu. On retrouvera également certains monstres comme les hunters ou les araignées géantes, mais les développeurs nous ont promis une grande variété de nouveaux ennemis, aussi redoutables qu'impressionnants.»



DIFFICILE DE FAIRE PLUS LUGUBRE QUE CETTE SOMBRE DEMEURE.



Reportage

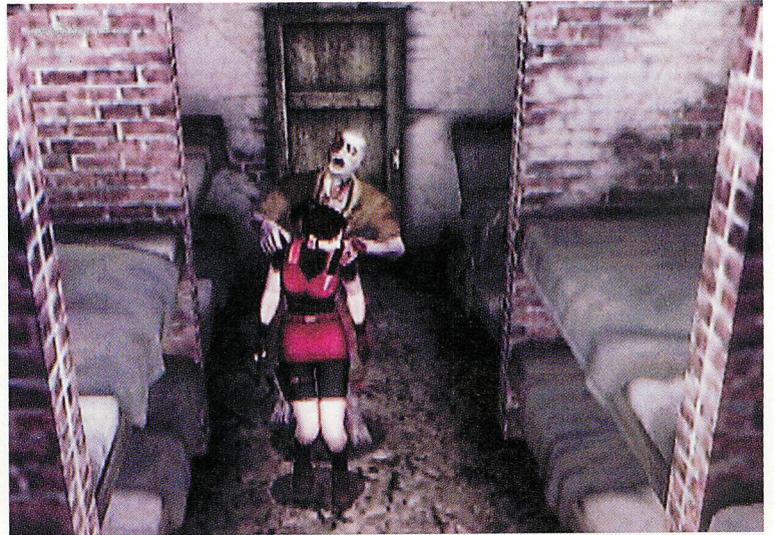
Développeur : Capcom

Date de sortie : Fin 99



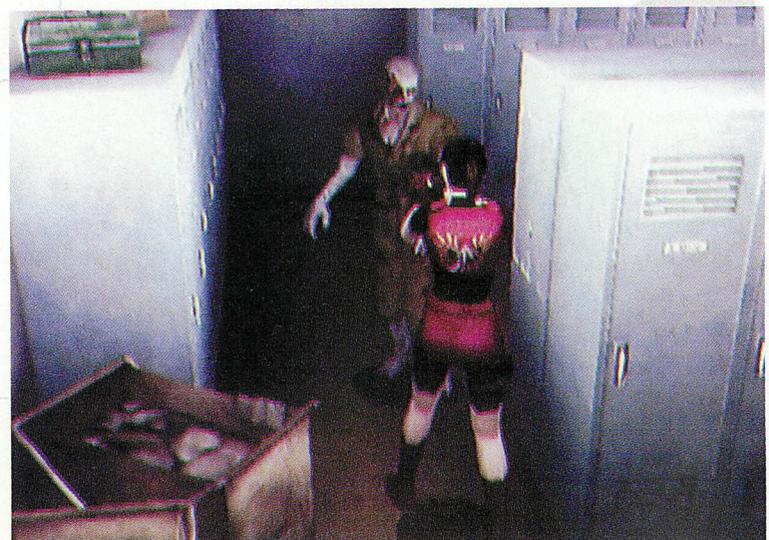
pour cette nouvelle aventure. Toujours à la recherche de son frère Chris, la jeune femme découvre de nouveaux indices qui vont la conduire en Europe sur la piste d'Umbrella (ndr : ceux par qui le malheur est arrivé...). Et hop, nous revoilà plongés

Reportage



dans un monde rempli de zombies et de créatures toutes plus effrayantes les unes que les autres. Resident Evil Code : Veronica utilise un moteur graphique identique aux autres épisodes : les décors sont, une fois de plus, précalculés et seuls les protagonistes (personnages, créatures) jouissent d'un affichage en 3D temps réel. Quoi qu'il en soit, les graphismes sont malgré tout magnifiques : les décors possèdent plus de détails qu'auparavant, et même si cela peut sembler paradoxal, les monstres paraissent plus « jolis » grâce à la meilleure résolution et à l'absence totale de pixellisation. Et je ne parle pas de

VAS-Y GINETTE, DÉSHABILLE-TOI VITE. JE SUIS TOUT EXCITÉ...



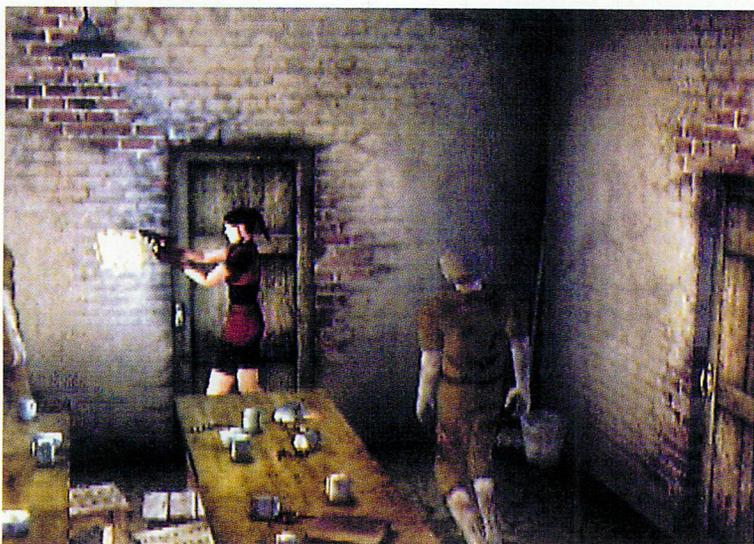


MON CHÉRI, JE T'AI DÉJÀ DIT MILLE FOIS DE NE PAS METTRE TA BELLE CHEMISE LORSQUE TU VAS JOUER AVEC TES PETITS COPAINS ! MAINTENANT, ELLE EST TOUTE TACHÉE.



TU SAIS QUE JE T'AIME, TOI ! SMACK SMACK (NDR : BRUIT DU BISOU BAVEUX).

l'héroïne qui apparaît désormais véritablement sexy, ce qui ne gâche en rien le plaisir de jouer (ndr : ou de mater...). L'horreur n'aura donc jamais été aussi belle que sur Dreamcast, vous pouvez en être sûrs ! L'animation a, elle aussi, été remaniée. Les mouvements sont moins raides qu'avant et il semble bien que les déplacements en soient ainsi facilités. J'ai même eu l'impression qu'il était enfin possible d'effectuer des déplacements latéraux à la manière de Lara Croft. Mais la version présentée n'étant pas jouable, il faudra cependant vérifier tout cela dans les futurs Dreamzone. A l'instar de Resident Evil 2, plusieurs personnages seront accessibles à certains moments du jeu. On retrouvera également certains monstres comme les hunters ou les araignées géantes, mais les développeurs nous ont promis une grande



variété de nouveaux ennemis, aussi redoutables qu'impressionnants. Encore plus fort, une vue subjective a été ajoutée, mais on ne sait pas encore comment elle sera utilisée, ni quand. On peut toujours rêver à d'éventuels déplacements à la Doom dans les couloirs de laboratoires... La seule petite déception de la rédaction concernait l'absence d'un «lock» qui aurait facilité la chasse aux méchantes bêtes. Mais bon, on ne peut pas tout avoir. Et ce qu'on nous propose s'annonce déjà plutôt intéressant, non ? Le jeu ne sortant probablement pas avant la fin de l'année, on peut encore s'attendre à de belles surprises de la



Z'EUNE HOMME, PLIÉ'LE DE PAS LESTER DÉVANT LA CAMÉLA. Z'É TOULNE OUN FILM, GRAZZIE MILLE.



«POLICE DE LOS ANGELES. SI TU BOUGES, J'TE FAIS EXPLOSER LA TÊTE.»



part de Capcom. En attendant, régalez-vous avec ces nouvelles photos prises au péril de nos vies sur le salon, et pensez à regarder derrière vous s'il n'y a pas un zombie affamé qui essaie de vous croquer...

Vincent



Vigilante 8

Second Offense

Reportage

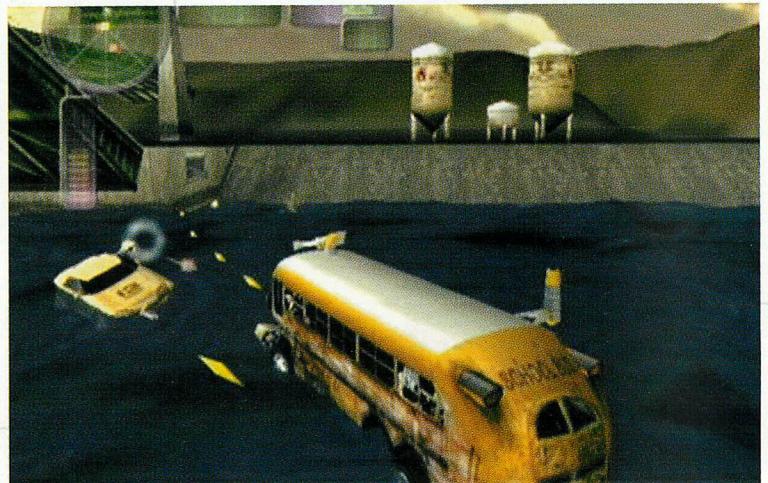


UNE BELLE ENVOLÉE QUI RISQUE DE L'ENVOYER DIRECTEMENT AU PARADIS !

«Je rassure les fanatiques de Vigilante 8, la version Dreamcast est une séquelle, pas une adaptation basique du premier. De cette manière, on peut s'attendre à un produit plus abouti.»

🌀 C'est le début de la reconnaissance pour la Dreamcast ! En effet, si un jeu comme Vigilante 8 sort sur cette machine alors qu'il a déjà «squatté» des supports comme le PC, la PlayStation ou la Nintendo 64, on peut légitimement penser que c'est parce que la Dreamcast commence à faire parler d'elle. Le tout est de savoir si les joueurs sont vraiment gagnants dans l'histoire ou si Activision n'a pas un peu tendance à les prendre pour des c... Croyez-moi, sur le salon, Vigilante 8 était loin de faire l'unanimité avec sa réalisation à peine supérieure à une N64 et sa prise

en main des plus laborieuses. Enfin, cela n'empêche pas les programmeurs de Luxoflux de nous promettre une quantité appréciable de nouveaux véhicules et un panel beaucoup plus varié de personnages. Le concept est, par contre, toujours aussi fun (normal, il est basé sur la série des Mad Max) avec ses duels motorisés fra-



tricides où seul la loi du plus fort prévaut. Il sera bien sûr possible d'affronter plusieurs potes via un écran partagé en quatre. Je rassure les fanatiques de Vigilante 8, la version Dreamcast est une séquelle, pas une adaptation basique du premier. De cette manière, on peut s'attendre à un produit plus abouti. Comme d'habitude, il sera possible de démolir la majorité des éléments présents dans les décors. Les amateurs de destruction massive vont certainement prendre leur pied. A l'heure qu'il est, Activision n'a pas communiqué de date précise pour cette merveille (enfin, vous voyez ce que je veux dire !), mais on peut certainement l'espérer pour la fin de l'année. Génial, je vais pouvoir commencer à affûter mon clavier car le test promet d'être saignant !

Alex

QUELLE HONTE, TIRER SUR UN CAR SCOLAIRE ! ON SE DEMANDE SI LES PROGRAMMEURS ONT PENSÉ À FAMILLES DE FRANCE.

Reportage

Développeur : Luxoflux

Date de sortie : Automne 99



Speed Devils



TIENS, ELLE RESSEMBLE À MA VOITURE.



AU FEU ! VITE, LE 18.

« Plus connu sous le nom de Speed Busters sur PC, Speed Devils s'apprête à débarquer sur Dreamcast en octobre. Contrairement à de nombreux autres jeux sur cette console, Speed Devils n'est pas une simple conversion. »

Reportage

Ubi Soft est un éditeur engagé. Ils ont plus de quatre jeux en cours de développement sur Dreamcast. Plus connu sous le nom de Speed Busters sur PC, Speed Devils s'apprête à débarquer sur Dreamcast en octobre. Contrairement à de nombreux autres jeux sur cette console, Speed Devils n'est pas une simple conversion. Les programmeurs ont entièrement repensé le jeu pour qu'il corresponde parfaitement aux désirs des joueurs console. Sur PC, Speed Devils était déjà l'un des jeux de course les plus fun et des plus délectants de sa catégorie. Speed Devils relève encore le niveau. Il y a maintenant plus de 13 courses. On retrouve les circuits habituels comme la fameuse course se déroulant dans les rues d'Hollywood après un tremblement de terre et des circuits inédits intégrant de nombreux « private jokes » inhérents à la nationalité des développeurs (Canadienne). Les circuits sont toujours aussi déli-





rants. Les développeurs ont augmenté le nombre des animations sur le bord des routes. Vous assisterez toujours au passage du tyranosaure sur la route et à l'attaque du requin des « Dents de la mer ». Ces animations évolueront également à chaque tour. La



SERAIT-CE UN CLIN D'ŒIL À SONIC ?

foudre pourra tomber sur un bâtiment lors d'un premier passage, elle sera en flammes lorsque vous passerez une deuxième fois devant, pour finalement exploser au troisième tour. Les pistes seront également jonchées d'obstacles destinés à vous ralentir comme des plaques d'égout éjectées par des geysers ou des éboulements de pierres. Beaucoup plus vicieux, certains obstacles apparaissent d'un tour sur l'autre. La route pourra ainsi être défoncée à la suite d'un tremblement de terre après seulement plusieurs tours. Speed Devils témoigne de nombreux autres changements. Les programmeurs

ont rajouté un mode championnat durant lequel vous devrez conserver le même véhicule. Vous ne pourrez pas en changer, à moins de vous en défaire en la revendant à perte. Il sera tout de même possible de la customiser en fonction de l'argent gagné après chaque course. Une autre moyen d'augmenter votre pouvoir d'achat est d'accepter les défis que viendront vous lancer les autres concurrents. Il existe même des voitures que vous ne pourrez pas acquérir à moins d'accepter de courir pour le



INUTILE DE FREINER, C'EST UN AMI.



compte d'un gros pont qui viendra vous proposer une alliance dans sa grosse cylindrée. Il faudra faire des choix. Mais en ce qui concerne celui d'acheter ou non Speed Devils, le mien est déjà fait.

Fred



LES RUES DE SPEED DEVILS, À UNE HEURE D'AFFLUENCE.



Red Dog



LE MODE 4 JOUEURS TRANSFORME RED DOG EN DEATH MATCH.

«Red Dog vous place aux commandes d'un tank armé de mitrailleuses et de missiles. L'action se déroule dans une ville futuriste.»

Red Lemon fait partie des développeurs 1.5, c'est-à-dire des studios spécialement rattachés à Sega pour développer des jeux sur Dreamcast. Leur premier produit sur la console de Sega se nomme Red Storm. Présenté à l'E3, ce jeu d'action est également prévu pour le marché européen. Il devrait d'ailleurs sortir dans notre beau pays en même temps que la console. Inutile de vous dire qu'il était plutôt difficile de pouvoir approcher les bornes de présentation, mais après quelques minutes d'attente, j'ai enfin pu essayer ce shoot 100% Dreamcast. Red Dog vous place aux commandes d'un tank armé de mitrailleuses et de missiles. L'action se déroule dans une ville futuriste. Rue après rue et quartier après quartier, votre véhicule blindé est attaqué par des hordes de machines volantes et terrestres belliqueuses. Au détour de chaque



COMME VOUS POUVEZ LE VOIR SUR CES DEUX PHOTOS, LES PROGRAMMEURS MAÎTRISENT PARFAITEMENT LA TECHNIQUE DU COPIER-COLLER...



ADMIREZ LA FINESSE DES GRAFFITIS SUR LES MURS, LA PEINTURE SEMBLERAIT PRESQUE FRAÎCHE !



LES DÉCORS SONT PARTICULIÈREMENT FINS ET TRAVAILLÉS, MAIS EST-IL NÉCESSAIRE DE VOUS LE PRÉCISER ?



allée, il fallait donc se débarrasser de ces admirateurs un peu trop entreprenants afin de poursuivre son chemin et progresser dans l'aventure. C'est en fait là que réside le problème. Pour l'instant la démo ne laissait pas envisager autre chose. Pendant les quelques instants durant lesquels j'ai pu jouer à Red Dog, l'action se résumait à tirer sur des cibles en se protégeant à l'aide d'un bouclier, pour ensuite avancer jusqu'au prochain groupe de robots. Mais pas de jugement trop hâtif. Attendons d'en voir plus pour nous prononcer sur l'intérêt réel de ce jeu. Techniquement, Red Dog est irréprochable. Le jeu est en haute résolution et il n'y a pas la moindre trace de clipping. Les graphismes, hauts en couleurs, sont extrêmement détaillés. Les décors, quant à eux, se composent de nombreux éléments propres à rendre les combats intéressants. On peut ainsi utiliser l'angle d'un bâtiment ou les dénivelés d'une rue à son avantage. Red Dog comporte également un mode Death match jouable jusqu'à quatre en même temps. Il faut signaler que Red Dog est le premier soft du genre sur Dreamcast à utiliser cette option depuis Pen Pen.

Fred

Blades of Vengeance



L'AVANTAGE D'ÊTRE UN HÉROS DANS UN UNIVERS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE, C'EST D'AVOIR UNE MUSCULATURE IMPRESSIONNANTE !



Ce premier titre de Treyarch sur Dreamcast peut se définir comme une fausse suite de Die by the Sword. Edité par Crave Entertainment, Blades of Vengeance est un jeu d'action en 3D temps réel qui a surpris tout le monde au salon. En effet, personne n'attendait ce Tomb Raider à la sauce médiévale. Avec ses graphismes de qualité et son animation des plus rapides, il était l'une des meilleurs surprises de l'E3. La démo jouable permet-



«Blades of Vengeance est un jeu d'action en 3D temps réel qui a surpris tout le monde au salon. En effet, personne n'attendait ce Tomb Raider à la sauce médiévale.»

tait de se faire une bonne idée de son potentiel. Pour tout dire, il rappelle un peu le Virtual Hydlide de la Saturn. Durant l'aventure, vous pourrez contrôler un chevalier ou une guerrière. Si le chevalier dispose d'une grande force de frappe, la guerrière n'est pas en reste puisqu'elle possède des pouvoirs magiques (elle en a de la chance !). Ces deux valeureux héros devront faire preuve de courage et d'intelligence pour vaincre le Seigneur des Dragons. La maniabilité

semble vraiment prometteuse, avec des manipulations très intuitives qui ne vous demanderont pas d'appuyer sur dix mille boutons en même temps. Et c'est tant mieux, car le jeu ne se limite absolument pas à des phases d'action basiques, mais comporte aussi de nombreuses énigmes. De la plateforme, des énigmes... Oui, mais



pas seulement ! Pour vous éviter tout ennui, les programmeurs de Treyarch ont imaginé une trentaine d'adversaires redoutables qui se feront un plaisir de vous faire découvrir les joies du lattage de tête (et je ne vous parle même pas des boss énormes !). Enfin, avec plusieurs armes destructrices comme une épée enflammée, et une trentaine de sorts magiques, tout devrait rapidement rentrer dans l'ordre. Toute l'équipe de développement de Treyarch travaille actuellement sans relâche afin que Blades of Vengeance puisse sortir pour Noël.

Alex

BLADES OF VENGEANCE PRIVILÉGIE LE MÉLANGE HORREUR / MOYEN-ÂGE. AFFÔTEZ VOS ÉPÉES !

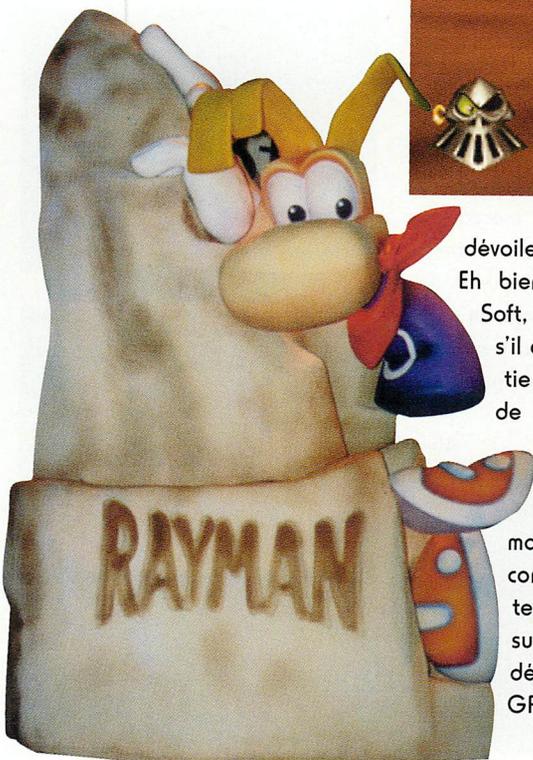


Rayman 2



Il y a les développeurs qui annoncent leurs jeux à grand renfort de publicités et de communiqués de presse, et puis il y a ceux qui préfèrent garder leurs bébés bien au chaud jusqu'à la dernière minute pour le

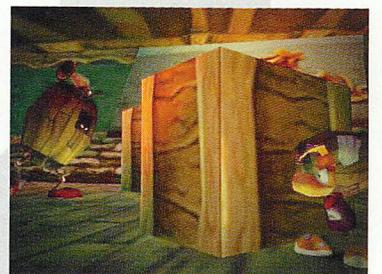
Redline Racer, mais ce que l'on sait moins, c'est qu'une version Dreamcast de Rayman 2 est en cours de développement dans les studios Ubi. Il faut déjà vous prévenir que Rayman 2 DC n'était pas présenté sur le stand de Sega. Il



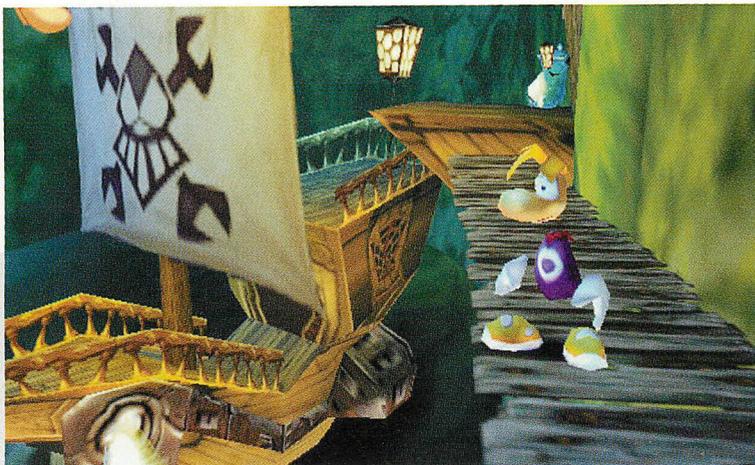
dévoiler le jour de sa sortie. Eh bien, figurez-vous qu'Ubi Soft, grand éditeur français s'il en est, ne fait pas partie de l'une ou de l'autre de ces catégories, mais des deux. Tous les amateurs de jeux doivent être désormais au courant, Ubi Soft compte parmi les éditeurs les plus engagés sur Dreamcast. Il projette déjà de sortir Monaco GPRS2, Speed Devils et

était confiné dans un coin du stand Ubi Soft. C'est ainsi qu'au détour d'une rangée de Rayman 2 N64, deux bornes consacrées à la Dreamcast attendaient qu'un redac'chef de Dreamzone arrive. De la bouche même de Michel Ancen, la version présentée n'en était qu'à ses débuts. A ce sujet, ne manquez surtout pas l'interview exclusive de Michel Ancen, le créateur de Rayman, dans le prochain numéro de Dreamzone. Le jeu était tout de même bien avancé et il était très prometteur. La version

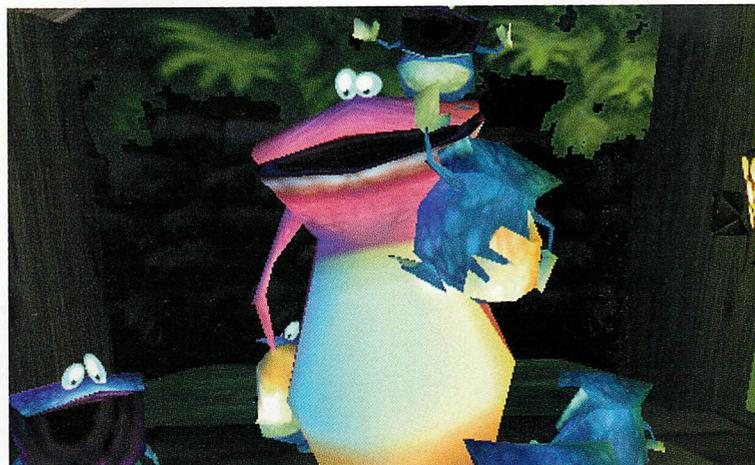
CES PHOTOS SONT ISSUES DE LA VERSION PC, MAIS LE JEU SUR DREAMCAST DEVRAIT ÊTRE ENCORE PLUS BEAU.



Développeur : Ubi Soft
Date de sortie : fin 99



RAYMAN DEVRA EMPRUNTER TOUTES SORTES DE VÉHICULES AU COURS DE SA QUÊTE.



SUR LE NIVEAU PRÉSENTÉ AU SALON, IL FALLAIT VENIR EN AIDE À CE PERSONNAGE.

«Rayman 2 n'est pas qu'un banal jeu de plates-formes. En plus d'être splendide, il s'annonce également novateur et intéressant. Au final, Rayman est une des grosses surprises du salon. On ne l'espérait pas, et pourtant il surclasse certains jeux annoncés comme révolutionnaires.»



présentée était identique à la version PC, mais un programmeur nous a certifié que des effets spécifiques à la Dreamcast seront rajoutés. C'est-à-dire des décors à tomber à la renverse, des textures fines et détaillées et une animation au dessus de tout reproche. La caméra quant à elle ne posait aucun problème. Elle suivait tous les mouvements du personnage. Le scénario respectait, lui aussi, la trame du jeu PC. Rayman 2 mélange action et réflexion. Dans la

démo présentée, il fallait, par exemple, déjouer une série d'obstacles pour libérer le passage à un personnage et l'accompagner vers la sortie du niveau. Rayman devait ainsi sauter au dessus d'un précipice, abattre un arbre pour en faire un pont. Une fois de l'autre côté, bloqué par un incendie, il devait demander de l'aide à son équipier pour qu'il fasse tomber la pluie. Comme vous pouvez le constater, Rayman 2 n'est pas qu'un banal jeu de plates-formes. En plus d'être splendide, il s'annonce également novateur et intéressant. Au final, Rayman est une des grosses surprises du salon. On ne l'espérait pas, et pourtant il surclasse certains jeux annoncés comme révolutionnaires. Espérons que le développement ne prenne pas de retard et qu'il arrive très vite en Europe.

Fred

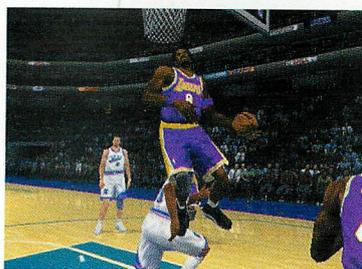


QUAND IL SORT DE CHEZ LUI, RAYMAN A L'HABITUDE DE CHEVAUCHER UN MISSILE JAUNE. IL NE FAUT PLUS S'ÉTONNER DE RIEN AVEC LES DÉVELOPPEURS DE CHEZ UBI.

Nba 2000

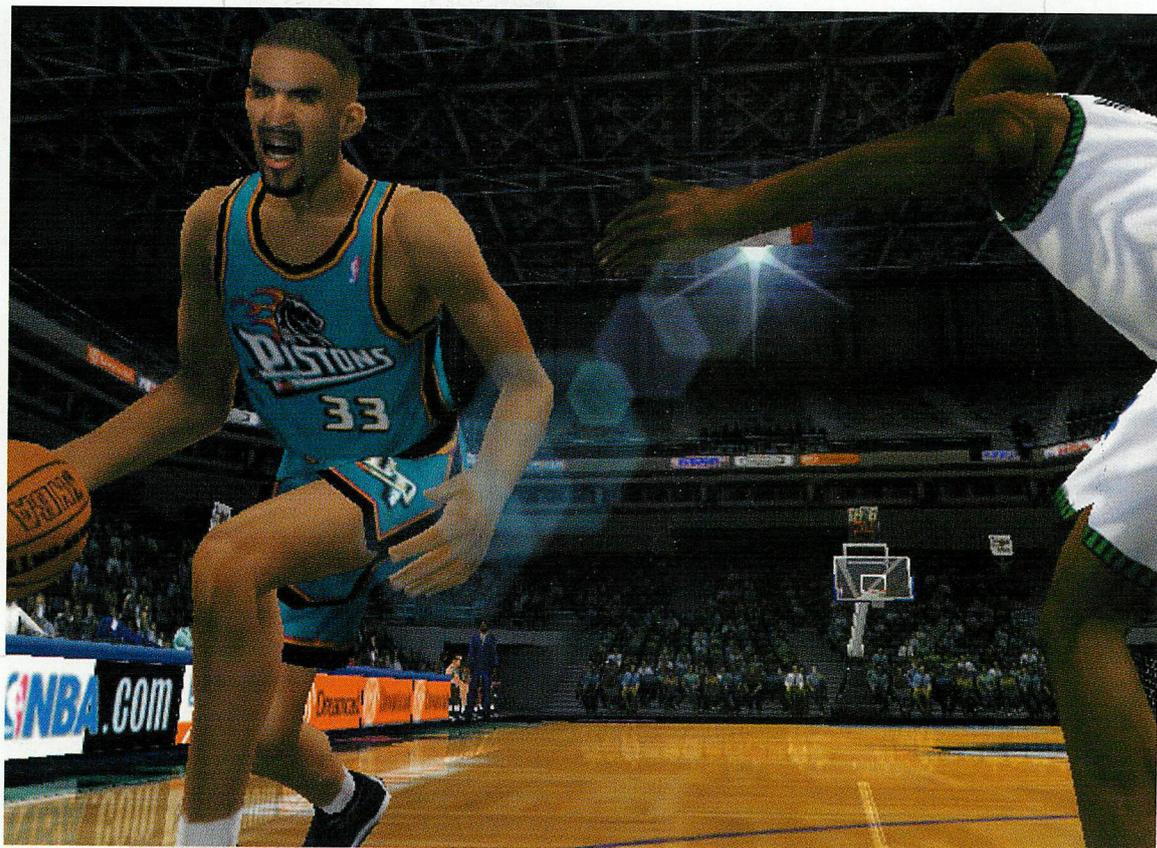


«La réalisation s'annonce très bonne avec des replays d'un réalisme extrême. Pendant les matchs, les dunks et les tirs à trois points s'enchaînent sans aucun temps mort.»



ET C'EST UN DUNK MONSTRUEUX DANS TA FACE DE MISÉRABLE INSECTE (RIEN NE VOUS EMPÊCHE DE DÉSTABILISER VOTRE ADVERSAIRE)

Reportage



Conscients qu'il manque encore un jeu de basket à la Dreamcast, les programmeurs de Sega ont commencé le développement de NBA 2000 (le titre est provisoire). La courte démo du salon mettait l'accent sur les mouvements particulièrement nombreux des joueurs. L'éditeur nippon a trouvé souhaitable de privilégier l'aspect fun de son nouveau titre en lui conférant une grande rapidité (60 images par seconde). La réalisation s'annonce très bonne avec des replays d'un réalisme extrême. Pendant les matchs, les dunks et les tirs à trois points s'enchaînent sans aucun temps mort. Le jeu permet de gérer plusieurs tactiques, en défense comme en attaque. Mais pourtant, il faut bien reconnaître que l'on est plus en face d'un jeu d'arcade que d'une simulation pure et dure. La version révélée au salon ne présentait pas encore de public dans les gradins. Un défaut mineur en

comparaison de l'animation légèrement défaillante des différents joueurs. Leur vitesse est bien trop grande par rapport à la décomposition de leurs mouvements. Souhaitons que les programmeurs de Sega pensent à corriger ce petit manque de réalisme. Néanmoins, que les amateurs de la NBA se rassurent, ce titre est vraiment plaisant à jouer et on entre rapidement dans l'atmosphère surchauffée des salles américaines. NBA 2000 pourrait rapidement devenir le NBA Jam de la Dreamcast grâce à son punch et à son animation percutante. Difficile de ne pas aborder les nombreuses vues jouables. Dans ce domaine, c'est du délire ! De la vue de côté à la vue de face en passant par une vue du dessus et une vue isométrique, vous n'aurez que l'embarras du choix lors de vos longues soirées de playoffs.

Alex

ON NE PEUT PAS DIRE QUE LES PROGRAMMEURS AIENT CHÔMÉ. LES GRAPHISMES SONT VÉRITABLEMENT DIVINS.



Zombie Revenge



VOUS POUVEZ LOCKER LES ENNEMIS AVEC LE VISEUR.

«A l'origine, *Zombie Revenge* est inspiré de *House of the Dead 2*. Il reprend la trame et les éléments principaux de ce dernier.»



TEL LE HÉROS SOLITAIRE, VOUS LUTTEREZ JUSQU'À LA FIN POUR DÉFENDRE LA VEUVE ET L'ORPHELIN.



Non, inutile de vous exciter, la version Dreamcast de *Zombie Revenge* n'était toujours pas présentée sur le salon. En revanche, Sega a eu la bonne idée de mettre deux bornes d'arcade à la disposition des joueurs sur son stand. Comme tous les jeux NAOMI sont censés arriver un jour sur Dreamcast, il me paraît judicieux de vous en parler en tant que tel. A l'origine, *Zombie Revenge* est inspiré de *House of the Dead 2*. Il reprend la trame et les éléments principaux de ce dernier. Pour l'occasion, ce gun shooting est devenu un beat'em all. Vous incarnez toujours un flic cherchant à découvrir la raison subite de cette invasion de morts-vivants. La réalisation est à la hauteur de *HOTD2*. Le jeu se déroule sur différents plans. La caméra se rapproche en fonction de l'action. On peut ainsi voir les personnages se battre en gros plan ou à distance,



avec une vue d'ensemble beaucoup plus large. Etriper est bien le terme qui convient. Car comme *HOTD2*, *Zombie Revenge* ne lésine pas sur les détails sanglants. Vous disposez, en fait, de mille et une façons, toutes plus inventives les unes que les autres, de vous débarrasser de vos assaillants. Mis à part la classique balle dans la tête, qui a pour effet de la faire voler en éclats, vous pouvez également utiliser de nombreux autres objets disséminés sur votre parcours. L'un des plus intéressants est sans aucun doute la perceuse visseuse-dévisseuse. D'une seule pression, il est possible d'embrocher un zombie pour lui remettre les tripes à l'endroit (ndrc : encore un jeu qui va faire plaisir à Famille de France). Opération garantie sans douleur. A noter que *Zombie Revenge* souffre du même mal que son grand frère. Le sang n'est toujours pas rouge. Il est vert. Si le cœur vous en dit, vous pouvez également affronter vos adversaires à mains nues, avec des coups dignes d'un jeu de combat. Au final, *Zombie Revenge* s'annonce comme une vraie réussite, indispensable à la logithèque de la Dreamcast. Fun, jouable et maniable, il s'annonce comme un must. Vivement l'adaptation Dreamcast. A noter que l'arcade permet de jouer à deux en même temps. Espérons que la version Dreamcast conserve cette option.

Fred



CONTRE LES MAUX D'ESTOMAC, PENSEZ RENDI !



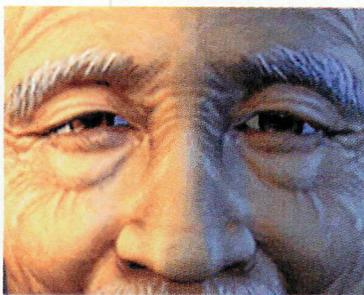
Shen Mue

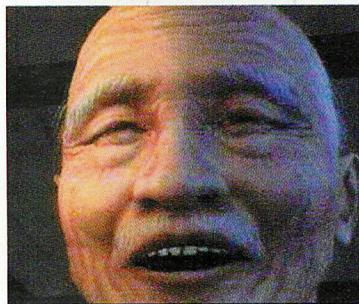
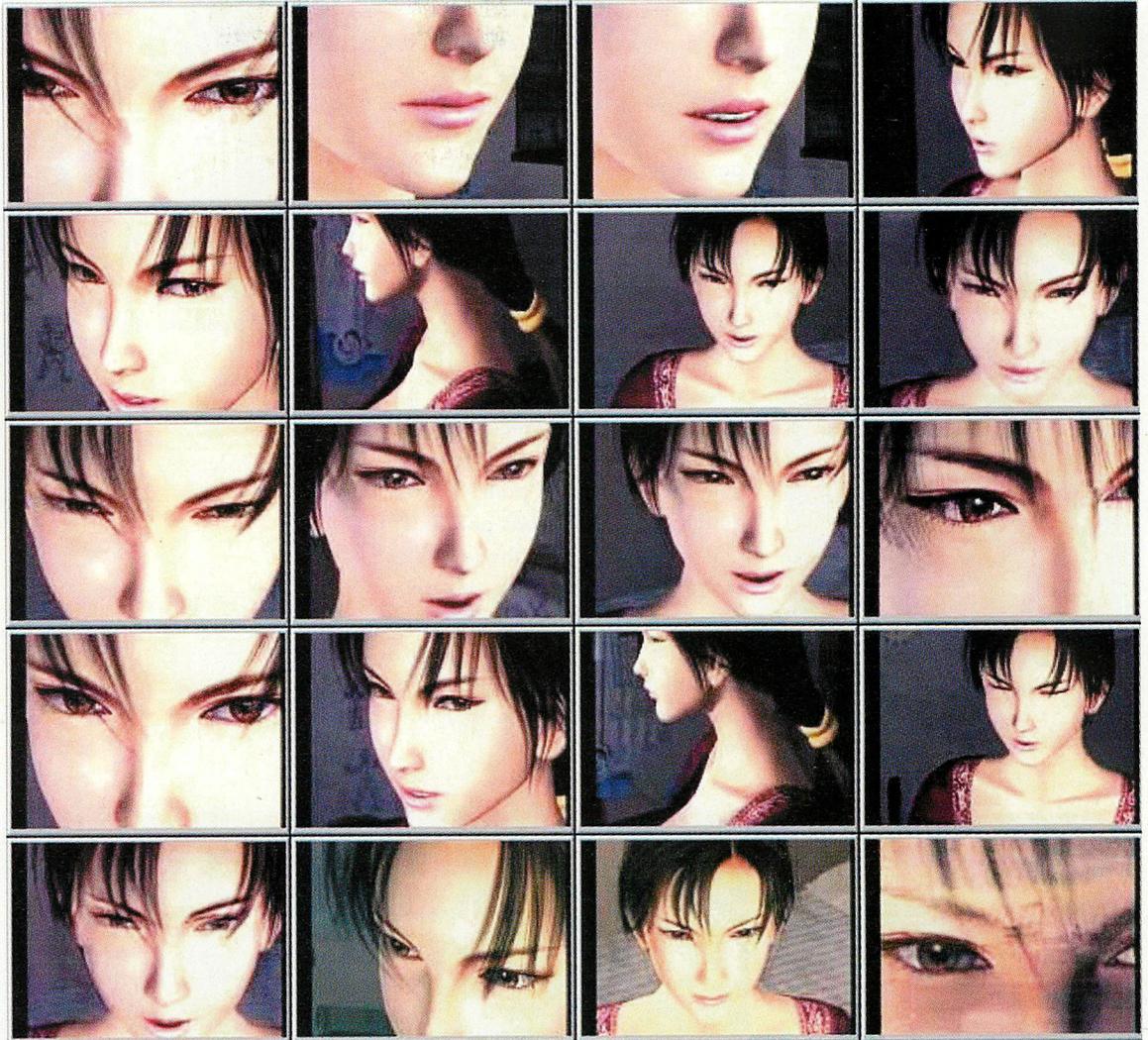
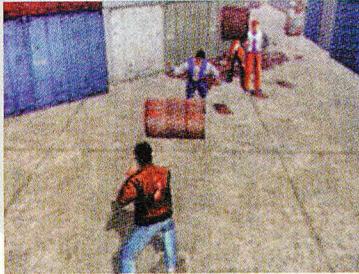
Reportage



Depuis l'annonce du projet, le moins que l'on puisse dire, c'est que Sega n'a pas été avare de renseignements sur Shen Mue. On a assisté, tour à tour, à des conférences, des présentations presse et des salons qui lui étaient entièrement dédiés. Depuis qu'on en entend parler et qu'il est présenté comme le jeu le plus révolutionnaire de tous les temps, je dois vous avouer que

j'attendais de voir Shen Mue avec impatience. Vous imaginez donc ma joie quand j'ai appris que la huitième merveille du monde allait être présentée à l'E3, et qu'en plus il serait jouable. Une fois sur le stand Sega, inutile de chercher trop longtemps pour trouver Shen Mue. Plus d'une quinzaine de bornes étaient dédiées au jeu. Il faut bien comprendre que Shen Mue est un atout primordial pour Sega. Ce jeu de Yu Suzuki fait figure de véritable vitrine technologique. Il démontre de quoi est capable la console quand elle est programmée dans des conditions optimum. Shen Mue s'étalait donc sur quasiment tout un pan de mur. Plusieurs séquences étaient jouables. La première, et peut-être la moins impressionnante (mis à part peut-être la qualité des graphismes), était une partie de fléchettes. Si vous avez lu le dossier sur Shen Mue, vous vous rappellerez certainement que le héros doit gagner de l'argent par tout les moyens possible s'il veut





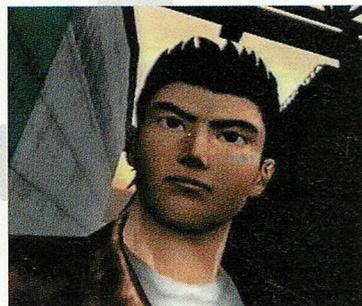
manger et dormir dans un lit. Grâce à ce petit jeu, le héros peut en effet parier de l'argent sur ses propres performances. Dans les faits, tout cela n'a rien de très exaltant. Cela se traduit par « je vise et j'appuie sur le bouton pour lancer le dard ». On pouvait également jouer au fameux QTB (Quick Time Battle). La séquence

mencer plusieurs fois. En fonction de votre rapidité d'exécution, ces manipulations donnaient lieu à des réactions différentes. Le déroulement du combat pouvait ainsi être modifié. Le héros pouvait alors frapper et esquiver certains coups de différentes façons. Cette séquence était digne d'un vrai film, et ce tant au niveau de la mise en scène que de la qualité

L'HÉROÏNE, VUE SOUS TOUS LES ANGLES.

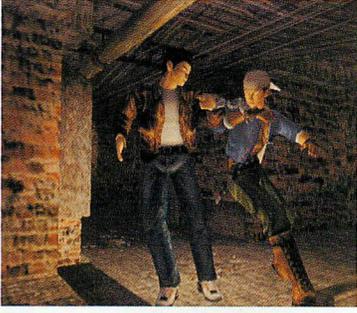
EN REGARDANT DE PLUS PRÈS, VOUS POURREZ VOIR QUE CE PERSONNAGE NE SE LAVE PAS SOUVENT LES OREILLES.

«Il faut bien comprendre que Shen Mue est un atout primordial pour Sega. Ce jeu de Yu Suzuki fait figure de véritable vitrine technologique. Il démontre de quoi est capable la console quand elle est programmée dans des conditions optimum.»



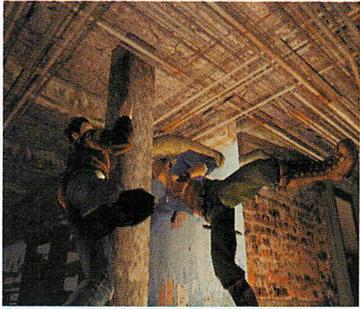
montrait le héros aux prises avec une bande de dockers énervés. Une scène «non-interactive» se déroulait sous vos yeux et lorsque qu'un bouton apparaissait à l'écran, il fallait appuyer sur la manette le plus vite possible. En cas d'échec, vous pouviez recom-





graphique. Difficile donc de décrire celle-ci avec des termes qui pourraient ne pas paraître excessifs. Après avoir vu Shen Mue sur le salon, je ne peux tout de même pas m'empêcher d'avoir un petit regret. Même en cherchant bien, il n'y avait aucune trace du mode Free Battle tant attendu. En réponse à l'Emotion Engine de la Playstation 2, plusieurs consoles faisaient également tourner des vidéos montrant des visages en gros plans. On pouvait zoomer et regarder ces derniers dans tous les détails. Quand je parle ici de détails, le mot n'est pas galvaudé. On pouvait voir chaque ride, chaque pli de la peau, les cheveux. On pouvait même voir du cérumène dans l'oreille d'un des personnages. Un seul qualificatif pour résumer une telle œuvre : impressionnant.

Fred



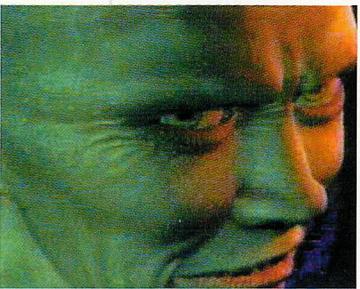
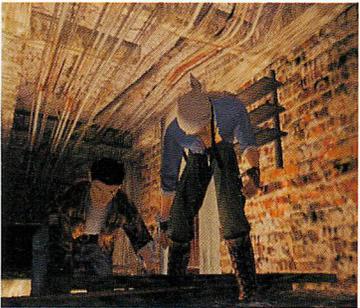
VOILÀ CE QUE ÇA DONNE QUAND VOUS APPUYEZ SUR LE BON BOUTON AU BON MOMENT.



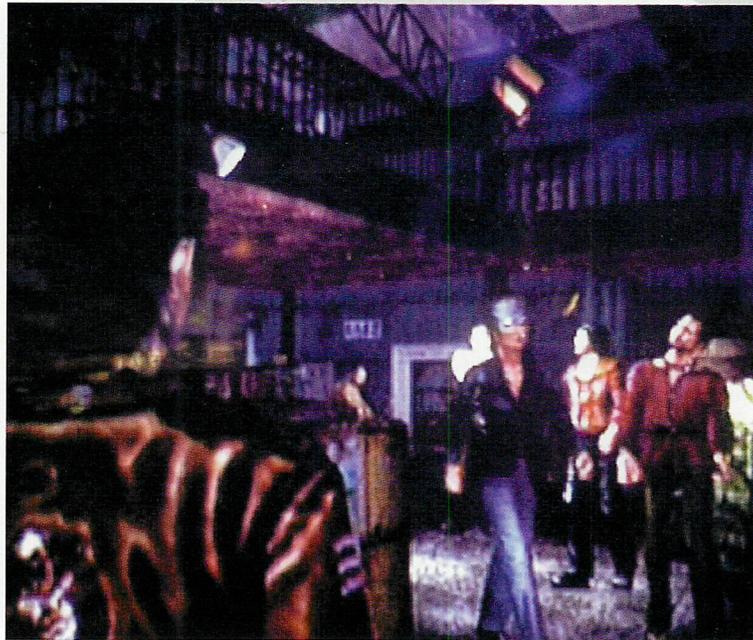
LE HÉROS NE SEMBLE PAS TRÈS ADROIT DE SES MAINS.



VOS NOUVEAUX AMIS N'ONT PAS L'AIR D'ÊTRE COMMODES.

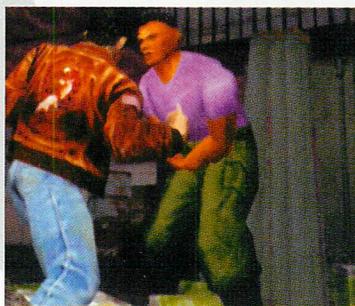
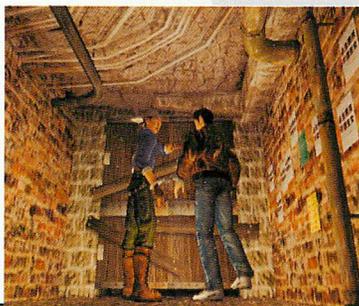


L'EMOTION ENGINE, VERSION DREAMCAST.



Reportage

Développeur : Sega
Date de sortie : Nov 99 (Jap)



LA TECHNIQUE DE COMBAT DU HÉROS SEMBLE TRÈS EFFICACE.

Nfl 2000



LES CONDITIONS SONT BIEN PRÉSENTES ET INFLUENT SUR LE COURS DU MATCH.

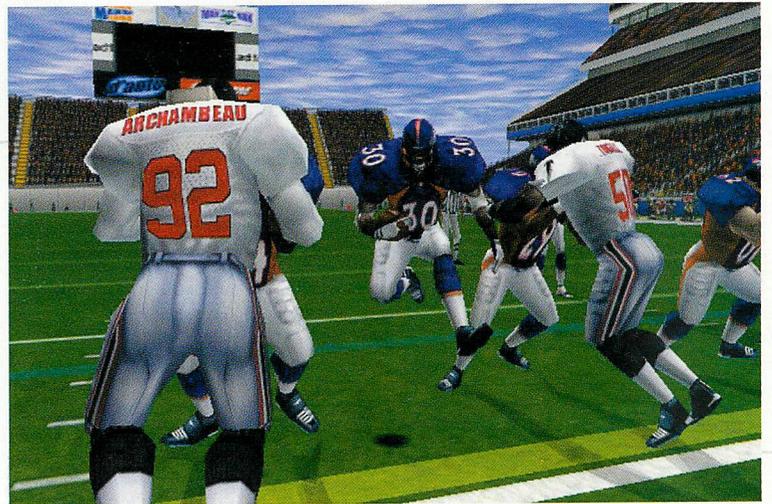


UNE ACTION DES PLUS SPECTACULAIRES QUI PERMET D'ADMIRER LES JOUEURS EN GROS PLAN.



Les intentions de Sega ont le mérite d'être claires, avec ce titre : réaliser le jeu de football le plus réaliste jamais vu sur console. Et sur ce que l'on a pu voir lors du salon, le pari semble vraiment réussi. Le moteur 3D est déjà exceptionnel avec une qualité visuelle incroyablement proche des retransmissions télévisées. L'animation est rapide, fluide et bourrée de petits détails (vive la motion-capture !). Signalons que ce titre de sport au nom provisoire profitera de la licence officielle de la NFL. Les joueurs sont énormes et crévent littéralement l'écran. Lors des matchs, leurs mouvements sont si beaux à regarder que l'on en oublierait presque que c'est un jeu. Bien que pas aussi rapide que le délirant NFL Blitz 2000, cette production de football américain de Sega ne manque pas de punch.

Les actions s'enchaînent sans que l'on ne se sente trop dépendant d'une multitude de boutons ou de menus compliqués. Le jeu reste accessible à la majorité des utilisateurs de consoles (encore faut-il aimer ce sport brutal !). NFL 2000 s'inscrit bien dans la nouvelle politique de Sega, qui consiste à atti-

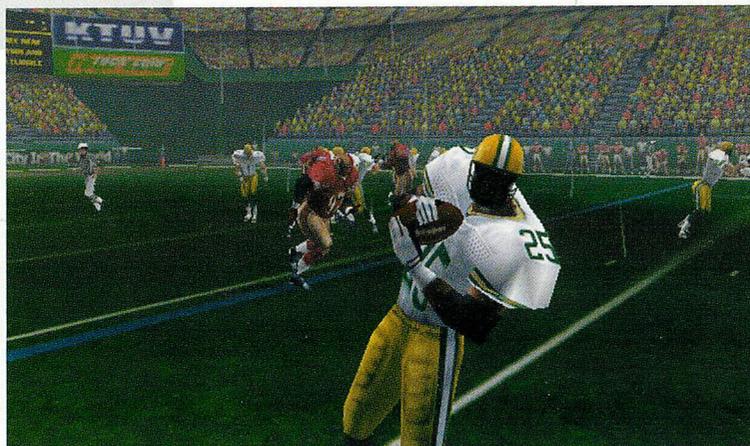


LES DÉTAILS GRAPHIQUES SONT TRÈS NOMBREUX ET MONTRENT BIEN LE PROFESSIONNALISME DES PROGRAMMEURS DE SEGA.

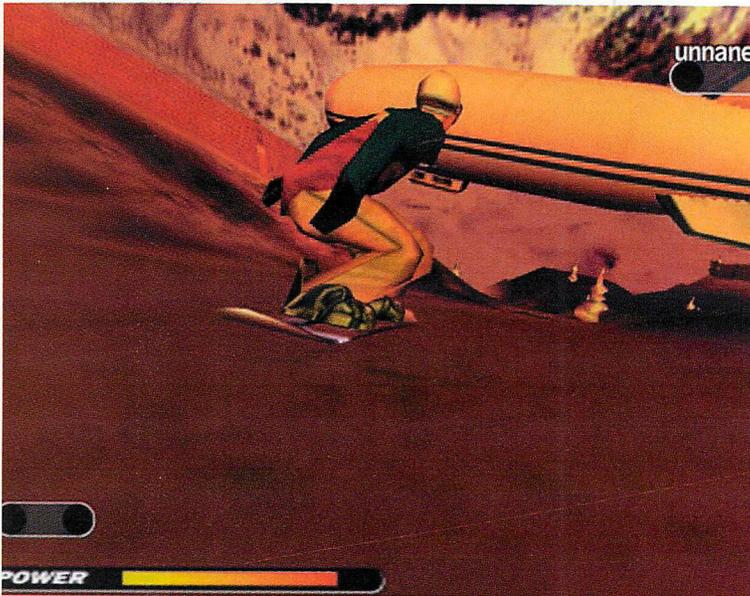
rer un maximum d'acheteurs américains grâce à des produits particulièrement ciblés. En France, on se sentira certainement beaucoup moins concernés, puisque ce type de sport reste plutôt confidentiel dans nos belles contrées. Mais, quand on voit une telle qualité technique dans un jeu, on peut se prendre à croire aux miracles. Voilà qui promet de longues soirées pour les fanatiques de ce sport si subtil.

Alex

«Le moteur 3D est déjà exceptionnel avec une qualité visuelle incroyablement proche des retransmissions télévisées. L'animation est rapide, fluide et bourrée de petits détails (vive la motion-capture !)...»



Supreme Snowboarding



COOL BOARDERS A PEUT-ÊTRE TROUVÉ UN CHALLENGER DE TAILLE.

«Dans le circuit de nuit, les effets d'ombre et de lumière m'ont paru incroyables. Imaginez un peu que le jeu gère de nombreuses sources lumineuses et que votre surfeur peut projeter plusieurs ombres simultanément sur la neige, en fonction de l'éclairage.»

Reportage

Développeur : Housemarque
Date de sortie : n.c

L'hiver sera chaud sur Dreamcast en matière de sports de glisse. Entre Trickstyle, Cool Boarders et Supreme Snowboarding, nous n'allons bientôt plus savoir où donner de la tête. Mais on ne va quand même pas s'en plaindre. Développé pour le compte d'Infogrames, ce titre est l'oeuvre de Housemarque, une petite équipe finlandaise. Et la neige, ça les connaît ! Anciennement connu sous le nom de Snowboarding Extreme, Supreme Snowboarding vient donc se placer en concurrent direct de Cool Boarders. A l'instar de ce dernier, on peut choisir entre course et compétition de figures acrobatiques (tricks), et il semble bien que ce jeu parvienne à faire de l'ombre à son célèbre rival. Premier constat : c'est encore plus beau que Cool Boarders. Dans le circuit de nuit, les effets d'ombre et de lumière m'ont paru incroyables.



Imaginez un peu que le jeu gère de nombreuses sources lumineuses et que votre surfeur peut projeter plusieurs ombres simultanément sur la neige, en fonction de l'éclairage. Et pour une fois, les graphistes n'ont pas été avarés en décors. A la différence des traditionnelles pistes où on ne distingue que quelques sapins et pancartes (ndr : vous voyez de quel jeu je veux parler...), Supreme Snowboarding propose enfin de véritables tracés jonchés de bâtiments en tout genre (immeubles, chalets, etc.) L'animation semblait elle aussi surpasser celle de son concurrent avec une fluidité équivalente, mais une vitesse accrue.



Le comportement des surfeurs avait également l'air plus réaliste que dans Cool Boarders. Il ne s'agissait que de la version PC, mais on peut supposer que l'adaptation sur Dreamcast bénéficiera d'une aussi bonne réalisation. Seul petit regret, les surfeurs demeuraient encore un peu trop cubiques à mon goût. Mais c'est juste histoire de chipoter un peu. Cool Boarders peut donc commencer à se faire du souci.

Vincent



A DEUX, C'EST TOUJOURS MEUX !

Mortal Kombat Gold



FERMEZ LES YEUX ET CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE AU HASARD.



Développeur : Midway
Date de sortie : Sept 99 (US)

 Mortal Kombat est aussi indissociable de Midway que Street Fighter de Capcom. Mortal Kombat a été adapté sur pratiquement tous les supports existants. Compte tenu de cet état de fait, il était donc normal de le voir apparaître sur Dreamcast. MK Gold est en fait l'adaptation parfaite de MK 4. C'est d'ailleurs là le problème, rien n'a changé. Le jeu est en 3D, mais il n'en tire pas vraiment parti. Elle reste mal exploitée. Seuls les «finish» ou les coups puissants utilisent des changements de caméra. On peut vous dire que les personnages sont en 3D polygonale, qu'ils sont composés de plus de 3000 polygones et que le jeu tourne en 60 images seconde, mais c'est loin de sauter aux yeux. La fiche technique annonce également que MK Gold utilise les

capacités de Stockage du GD-Rom pour intégrer de nouvelles vidéos et rajouter des personnages et des décors issus de MK2 et MK3. Les combattants sont toujours raides et le game play n'a pas vraiment été amélioré lui non plus. Pour apprécier pleinement le jeu, il faut connaître les combos par cœur. Une seule constatation, MK Gold était un des rares jeux sur le stand Sega où il ne fallait pas attendre un quart d'heure pour jouer.

Fred



IL A L'HALEINE PEU FRAÎCHE.



Seven Mansion



Développeur : Koei
Date de sortie : Juillet 99 (Jap)

 Initialement baptisé Senristu No Bishu, ce jeu d'aventure/action a été dévoilé sur le salon sous le nom de Seven Mansions. Il concourt dans la catégorie survival horror. L'action se déroule dans une grande maison comportant sept laboratoires infestés de monstres. Vous pouvez diriger les deux personnages principaux dans deux endroits différents en même temps. Selon l'attachée de presse, Seven Mansions comporte de nombreux points novateurs, comme l'obligation de devoir sauver les personnes que vous rencontrez, sous peine de vous voir sanctionné par un Game Over fatal. Le mode de vue est, lui aussi, assez inhabituel. Votre personnage apparaît de

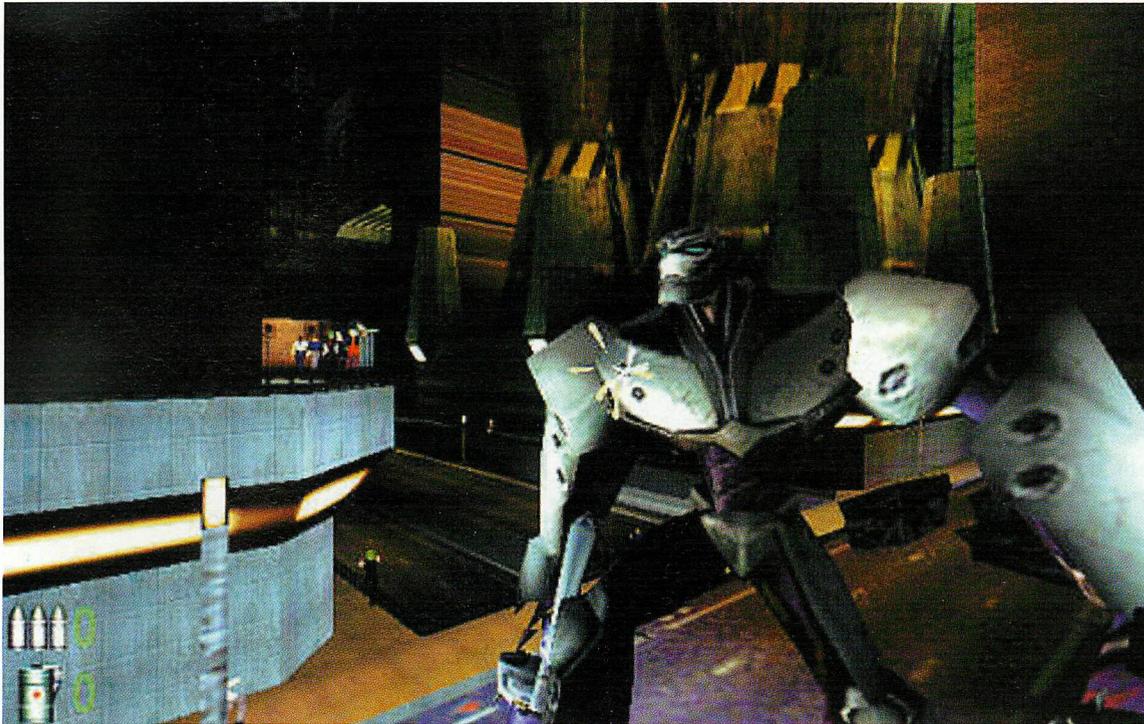
dos. Seule la partie haute de son corps est visible (ça limite les problèmes d'animation).

Fred

Reportage

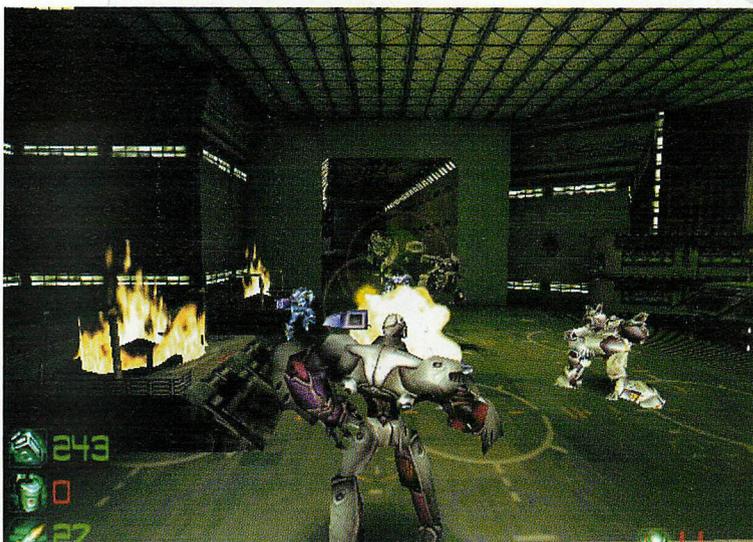


Slave Zero



ALORS COMME ÇA, MONSIEUR S'LA PÊTE
PARCE QU'IL A UN GROS ROBOT !?

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Slave Zero (ndr : esclave zéro) n'a rien à voir avec un jeu sur l'esclavage. Naan ! Rien à voir du tout ! Ici, il s'agit d'un jeu d'action dans lequel vous allez prendre les commandes d'un robot digne des meilleures séries de janimation. L'action se déroule 500 ans dans un futur où la guerre civile fait rage à l'intérieur de la mégalopole S1-9. La ville est sous la domination du diabolique SovKahn, un



VOUS N'AVEZ PAS HONTE DE FAIRE PEUR À
VOS SEMBLABLES HUMAINS ?



VOILÀ À QUOI RESSEMBLENT LES BOSS DU
JEU. CA FOUT UN PEU LES BOULES, NON ?

Reportage



dictateur qui se sert d'une mystérieuse source d'énergie appelée matière noire pour contrôler la population. Mais une force de résistance apparaît bien vite et parvient à dérober cette technologie pour créer un robot de combat de près de 20 mètres de haut, le Slave Zero. Comme par hasard, c'est une fois de plus à vous que l'on va s'adresser pour piloter le monstre d'acier. Je suis sûr que vous ne vous y attendiez pas...

LES PROGRAMMEURS ONT EU LA BONNE IDÉE
D'INCLURE UN VISEUR. VOUS N'AUREZ DONC
AUCUNE EXCUSE D'AVOIR RATÉ VOTRE CIBLE.



LES COMBATS ENTRE ROBOTS SERONT NOMBREUX. ILS POURRONT SE FAIRE À DISTANCE, MAIS AUSSI AU CORPS-À-CORPS.



Toujours est-il que vous allez devoir vous battre contre toute une flopée d'ennemis bien mal intentionnés (troupes humaines, tanks ou encore robots de combat deux fois plus grands que vous). Slave Zero se joue à la troisième personne (ndr : à la Tomb Raider), avec une caméra placée légèrement plus haut que d'habitude, ce qui accentue l'impression de grandeur du robot. C'est là l'aspect le plus marquant du jeu. On se sent si grand et si puissant que rien ne semble pouvoir vous résister. Allez faire un tour dans la rue et vous serez surpris par l'animation qui y règne : les routes sont remplies de voi-



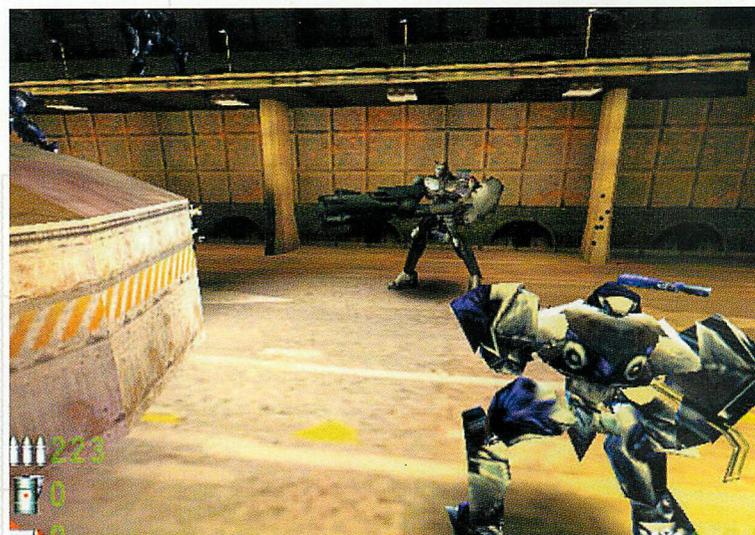
tures, de camions et de bus, des avions volent dans le ciel et à votre approche, les gens s'enfuient en hurlant. Dans la version présentée sur le salon, l'environnement graphique paraissait relativement complexe avec une multitude de bâtiments, des rues animées, des

labyrinthes d'égouts ou encore des bases militaires. Malgré sa grande taille, votre robot parvient à se mouvoir avec une incroyable agilité. Vous pouvez courir, sauter sur les toits d'immeubles, enjamber des ponts autoroutiers, etc. Les moyens de défense ou d'attaque sont tout aussi nombreux et variés : outre les classiques canons et lance-missiles, il est possible de frapper les ennemis avec les poings ou les pieds, de détruire les bâtiments

environnants, mais aussi de balancer camions, bus, poutres métalliques et autres éléments du décor sur vos adversaires. Plutôt sympa, non ? Malheureusement, toutes ces capacités ont pour conséquence l'utilisation de tous les boutons du pad. Il faudra donc un petit temps d'adaptation avant de pouvoir maîtriser votre robot. Fred a d'ailleurs lâché l'affaire après seulement 1 min. 30 de jeu. D'après ce que nous avons pu apprendre,



LE MÉLANGE DE TECHNOLOGIE FUTURISTE ET DE DÉCORS SOMBRES N'EST PAS SANS RAPPELER L'AMBIANCE DU CÉLÈBRE BLADE RUNNER.



Slave Zero devrait comporter 13 missions, 15 types d'ennemis et 5 boss. Et pour les amateurs de deathmatch, un mode multijoueurs (de 2 à 4 !) sera de la partie grâce au split d'écran. Il ne reste donc plus qu'à attendre le test complet pour voir si le fun procuré par l'aspect «super-on-peut-tout-péter-Willy-va-adorer» ne disparaîtra pas bien vite au fil des niveaux, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeu.



Vincent

«Il s'agit d'un jeu d'action dans lequel vous allez prendre les commandes d'un robot digne des meilleures séries de janimation. L'action se déroule 500 ans dans un futur où la guerre civile fait rage à l'intérieur de la mégapole S1-9.»

Trickstyle



CERTAINES ACROBATIES SONT TOTALEMENT FOLLES, À L'IMAGE DE CELLE-CI.



«Quoi que plus rapide que lors de sa première présentation, Trickstyle mise apparemment plus sur la possibilité d'effectuer un nombre incroyable de figures que sur des courses ultra-rapides. C'est sans doute pour cette raison que les développeurs ont jugé préférable de rebaptiser Velocity en Trickstyle.»

Vous vous souvenez de Velocity ? Ce jeu de course futuriste développé par Criterion nous avait fait forte impression, il y a quelques mois, lorsque le chef de produit d'Acclaim était gentiment venu nous le présenter. Nous comptons donc sur ce salon pour l'essayer avec nos petites menottes, avec un vrai pad et sur une vraie console, et tout et tout... Malheureusement, pour une raison inconnue (ndr : trop de bugs ?), le jeu n'est resté jouable que l'espace d'un trop court instant (ndr : une heure ou deux !) et c'est donc avec la plus grande déception que nous avons dû nous contenter d'une simple vidéo tournante. Quoi que plus rapide que lors de sa première présentation, Trickstyle mise apparemment plus sur la possibilité d'effectuer un nombre incroyable de figures que sur des courses ultra-rapides. C'est sans doute pour cette raison que les développeurs ont jugé préférable de rebaptiser Velocity en Trickstyle. Sur la vidéo présentée, on ne pouvait voir que le mode consacré aux figures acrobatiques. Il faut avouer que tout cela était déjà bien spectaculaire. Outre les classiques grabs, de nombreux mouvements étaient exécutables, dont certains impossibles à faire dans la réalité, comme un équilibre sur les mains. Mais le soft ne se borne pas à la simple

exécution de tricks. Huit modes de jeu seront inclus, parmi lesquels un système de course à la WipeOut dans un environnement urbain. Il n'y aura apparemment pas d'armes (ndr : dommage !), mais la complexité des tracés et la possibilité d'utiliser les capacités des hoverboards pour effectuer diverses acrobaties devraient malgré tout procurer un maximum de sensations. Si les courses ne se déroulent que dans trois ou quatre villes, les programmeurs ont eu la judicieuse idée d'ajouter un éditeur de circuit complet pour compenser cette petite lacune. Et pour ceux qui n'aiment pas jouer en solitaire, un mode multijoueurs permettra de s'affronter par le biais du partage d'écran (2 joueurs) ou du modem (9 ou 16 joueurs, à vérifier...) Avec toutes ces possibilités, j'allais oublier de vous préciser que la réalisation est bien évidemment bluffante. L'animation nous a paru parfaitement fluide et les mouvements des surfeurs plus vrais que nature. Quant aux graphismes, il suffit de jeter un oeil sur les photos pour se persuader de leur qualité. Bref, c'est beau, c'est bien réalisé et ça s'annonce très jouable. Je serais donc étonné que Trickstyle ne figure pas parmi les prochains hits de la machine...

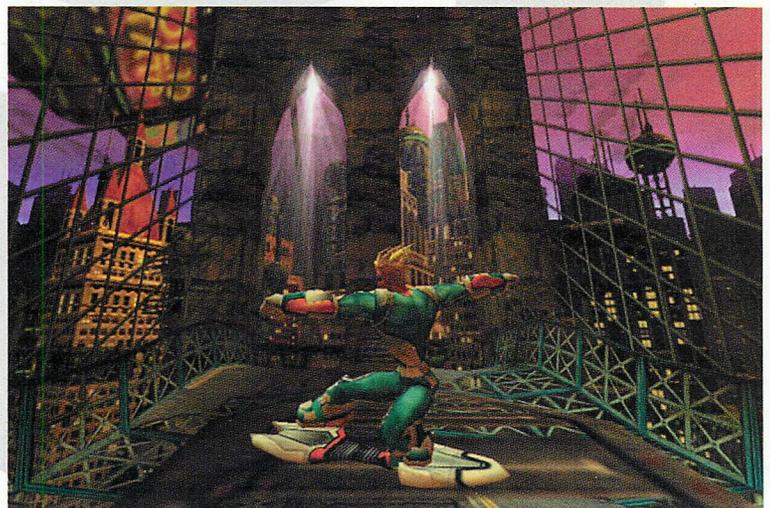
Vincent



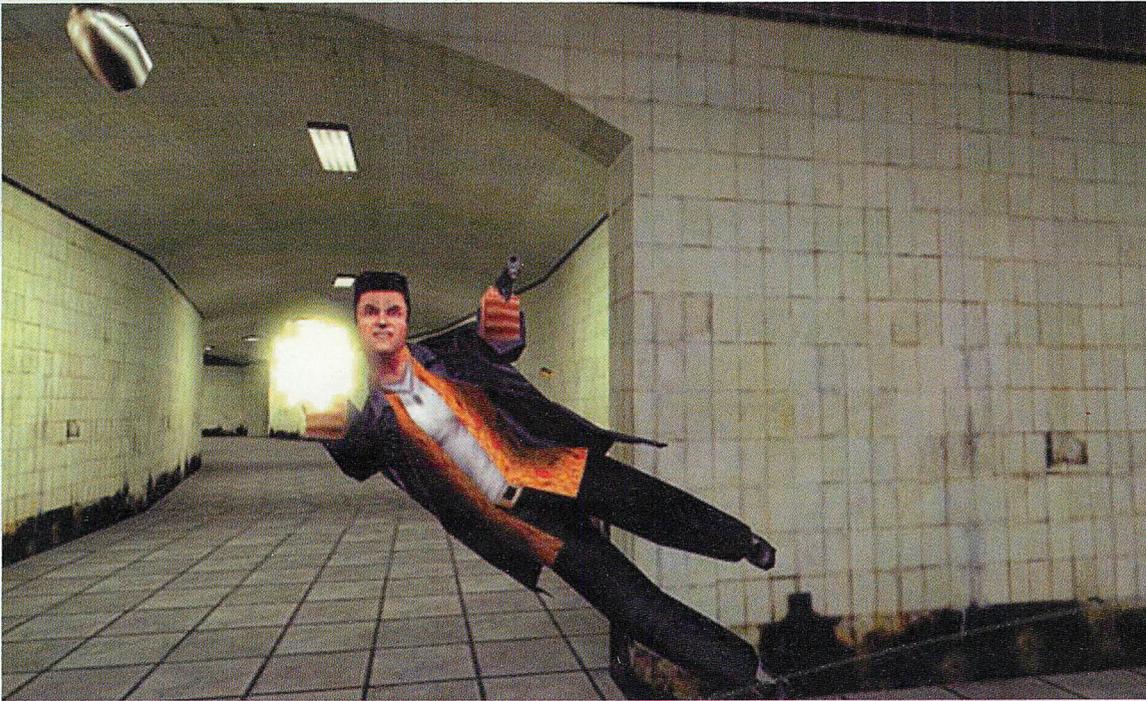
QU'IL S'AGISSE DE FIGURES OU DE COURSE, TRICKSTYLE SEMBLE EXTRÊMEMENT PROMETTEUR.



LE TRAVAIL EFFECTUÉ PAR LES GRAPHISTES EST EXCEPTIONNEL.



Max Payne



VOILÀ UNE SCÈNE QUE NE RENIERAIT PAS LE GRAND JOHN WOO !



Dans la catégorie des jeux d'action, Max Payne promet de devenir rapidement un jeu culte. Il suffit de jeter un oeil sur les premières images ou les premières vidéos pour se rendre compte de l'étonnant potentiel de la bête. Quelques heureux ont même pu y jouer lors de la première journée de l'E3 sur le stand de Take 2. Cette démo a rapidement été retirée à cause du nombre de bugs affichés. Cela n'a pas empêché tout le monde de lui trouver de nombreuses qualités. Les possesseurs de Dreamcast peuvent déjà se frotter les mains, Max Payne sera une bombe ! Les programmeurs de ce petit bijou cherchent avant tout à obtenir un résultat aussi bon sur Dreamcast que sur PC. Difficile de décrire les impressions ressenties à la vue de la démo. Le moteur 3D est des plus impressionnants, mais c'est surtout le mélange action / aventure qui laisse songeur. Bien sûr, le jeu est bourré de fantastiques gun-fights à la John Woo (souvenez-vous de «Hard Boiled» !), mais on s'aperçoit rapidement que le salut passe par une habile gestion de



l'environnement du héros. Eh oui, il n'y a pas que ses armes qui soient dévastatrices ! Il faudra surveiller les recoins sombres, faire attention aux angles de vue et garder un oeil sur les toits des immeubles susceptibles de cacher d'odieux snipers. Les malheureux qui ont tenté une partie lors du salon l'ont vite appris à leurs dépens. Il ne fait pas bon traîner dans les rues de Max Payne, la durée de vie y étant particulièrement courte. Une chose est sûre, si la durée de vie est à la hauteur du plaisir de jeu ressentie lors de l'E3, la fin de l'année risque d'être chaude sur Dreamcast.

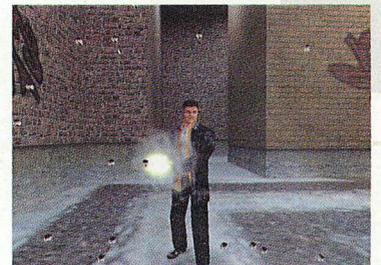
LES COMBATS SONT D'UNE VIOLENCE RARE ET RISQUENT DE S'ATTIRER LES FOUDES D'UNE CERTAINE ASSOCIATION DONT JE PRÉFÈRE TAIRE LE NOM.

«Il suffit de jeter un oeil sur les premières images ou les premières vidéos pour se rendre compte de l'étonnant potentiel de la bête. Quelques heureux ont même pu y jouer lors de la première journée de l'E3 sur le stand de Take 2.»

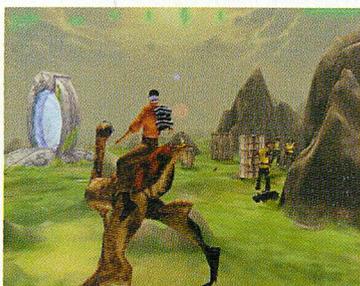
Développeurs : Remedy Entertainment / 3D Realms

Date de sortie : fin 99

Alex



Outcast



CES BIPÈDES QUI RESSEMBLENT À DES AUTRUCHES VOUS PERMETTRONT DE VOUS DÉPLACER PLUS RAPIDEMENT.

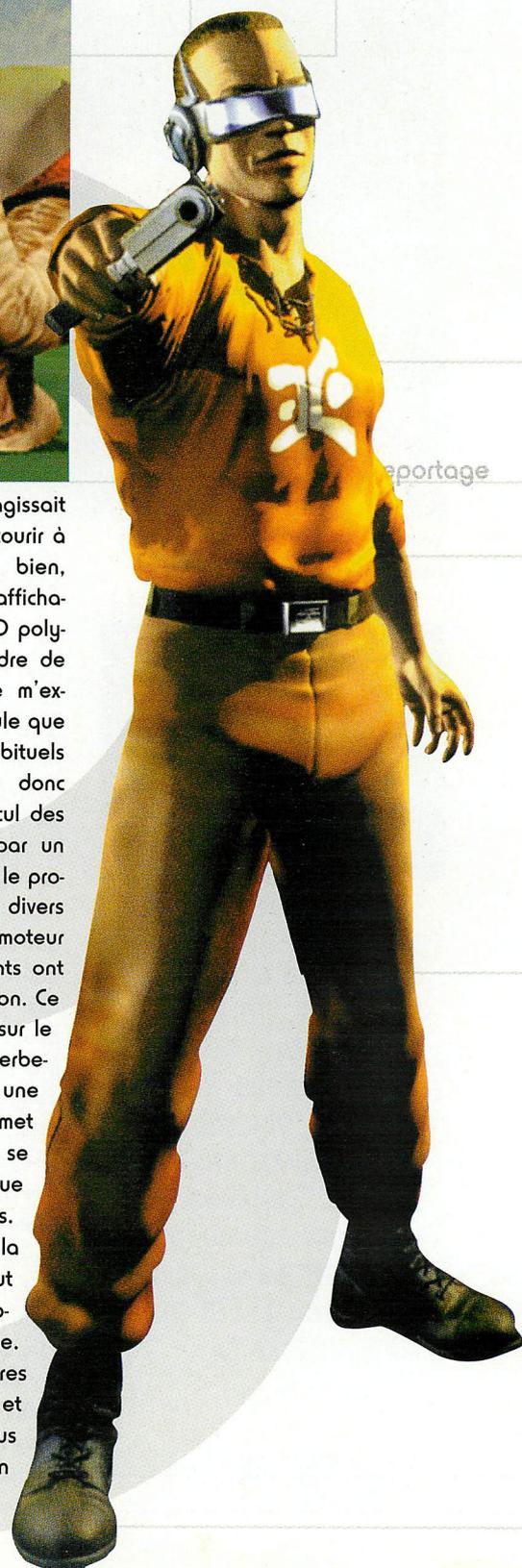
Attendu depuis des lustres par les possesseurs de micros, Outcast pointe enfin le bout de son nez... sur PC. La version Dreamcast étant pour le moment au tout début de son développement, le jeu n'était pas présenté sur console. Mais en cherchant un peu du côté des stands PC du salon, votre serviteur a réussi à dénicher de nouvelles informations sur ce titre. Et je dois avouer que, pendant les quatre longues années consacrées à son développement, les p'tits belges d'Appeal n'ont pas chômé. L'objectif de départ était de concevoir un moteur graphique permettant d'afficher un nombre incroyable de détails avec un minimum de calculs. Certains d'entre vous ont peut-être déjà entendu parler d'un simulateur d'hélicoptère

appelé Comanche. Il s'agissait en fait du premier jeu à recourir à la technologie voxel. Eh bien, Outcast combine ce type d'affichage avec des éléments en 3D polygonale. Vous pas comprendre de quoi moi parler ? Bon, je m'explique : la 3D voxel ne calcule que des pixels au lieu des habituels polygones. Outcast utilise donc cette technique pour le calcul des décors, ce qui se traduit par un gain de temps énorme pour le processeur graphique. Seuls les divers personnages utilisant un moteur 3D classique, les mouvements ont pu être recréés à la perfection. Ce que nous avons pu en voir sur le salon était très beau et superbement animé. Le recours à une technologie différente permet d'offrir des paysages qui se démarquent de tout ce que l'on connaissait jusqu'alors. On peut donc penser que la version Dreamcast sera tout aussi impressionnante, compte tenu de sa puissance. Mélangeant plusieurs genres (aventure, action, shoot 3D et jeu de rôles), Outcast vous fera incarner Cutter Slade, un



Reportage

Développeur : Appeal
Date de sortie : n.c.





L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUSSÉE PERMET UN ENVIRONNEMENT ANIMÉ ULTRA-RÉALISTE.

«Ce que nous avons pu en voir sur le salon était très beau et superbement animé. Le recours à une technologie différente permet d'offrir des paysages qui se démarquent de tout ce que l'on connaissait jusqu'alors.»



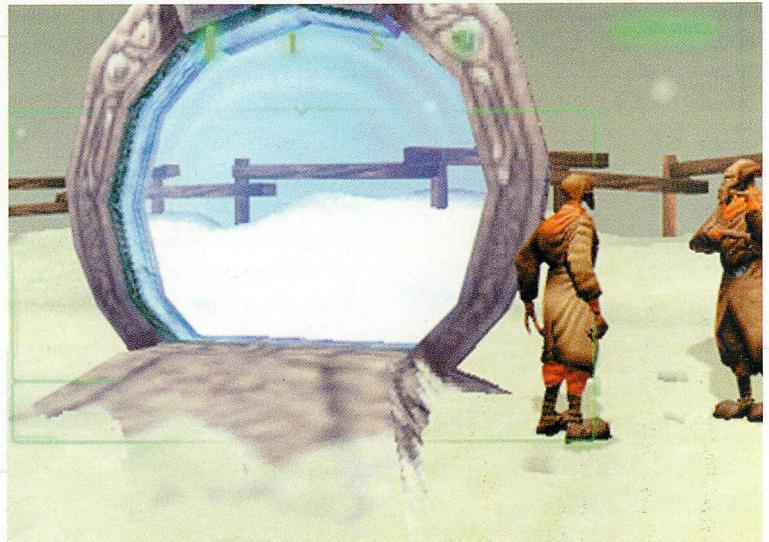
soldat des marines envoyé avec trois scientifiques dans un monde parallèle pour retrouver une sonde et la réparer. Le voyage se passe plutôt bien, si ce n'est que vous vous retrouvez séparé de vos petits camarades. Le jeu débute par votre réveil dans le monde étrange d'Adelpha où tout le monde parle français et vous appelle «l'élus». Ça tombe bien : vous allez pouvoir discuter avec l'indigène sans aucun problème de compréhension, les dialogues étant gérés par un système de questions/réponses à choix multiples. L'interaction avec l'environnement est extrêmement poussée. Chacun vaque à ses occupations, comme dans la réalité. Au départ, les habitants sont complètement neutres à votre égard, mais leur jugement évoluera en fonction de vos actions. Les rumeurs se propagent d'ailleurs assez vite dans les cinq régions abritées par le jeu et il faudra savoir jouer de finesse pour parvenir à vos fins. Mais certaines fois, vous n'aurez d'autre choix que de faire parler la poudre. Cutter Slade sera plutôt

bien équipé pour faire face à toutes les situations. Six armes seront de la partie ainsi qu'un éventail très complet de gadgets. Votre personnage pourra également escalader, ramper, sauter, nager, et même monter sur un de ces incroyables animaux bipèdes pour se déplacer plus rapidement. Mais toutes ces possibilités ne seront pas de trop pour sauver votre monde et celui d'Adelpha. Le jeu sortant fin juin sur PC, on vous en reparlera très certainement plus en détails dans un prochain numéro. Prions pour que la sortie sur Dreamcast ne tarde pas autant que la version PC. Quatre ans, ça fait un peu long...

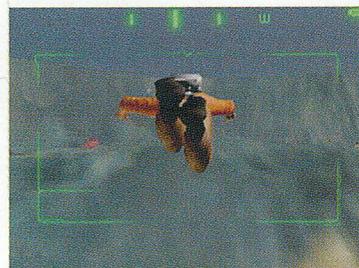
Vincent



IL SERA POSSIBLE DE DIRIGER LE PERSONNAGE EN VUE SUBJECTIVE OU À LA 3ÈME PERSONNE.



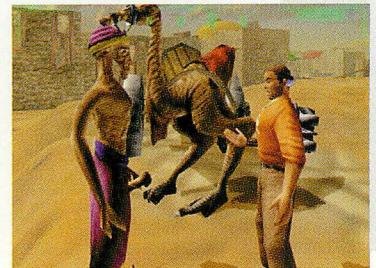
MAIS OÙ EST PASSÉ TEAL'C ?



Reportage



GRÂCE À LA TECHNOLOGIE VOXEL, LES GRAPHISMES D'OUTCAST SE DÉMARQUENT DES PRODUCTIONS ACTUELLES.



JE NE SAIS PAS CE QU'À CET ANIMAL AUJOURD'HUI. IL N'EN FAIT QU'À SA TÊTE.

Tokyo Highway Battle



LA CONDUITE DE CES BOLIDES DEMANDE UN CERTAIN DOIGTÉ. A VOUS DE FAIRE ATTENTION AUX VIRAGES VICIEUX !

«Techniquement, le titre de Genki entre dans une bonne moyenne avec des graphismes agréables (les voitures sont bien modélisées) et une animation relativement rapide.»

Le public japonais a toujours été friand de la série des Highway Battle, et cela depuis la Super Famicom. La version Dreamcast de ce classique était présentée au salon à travers une démo jouable sur un circuit. Techniquement, le titre de Genki entre dans une bonne moyenne



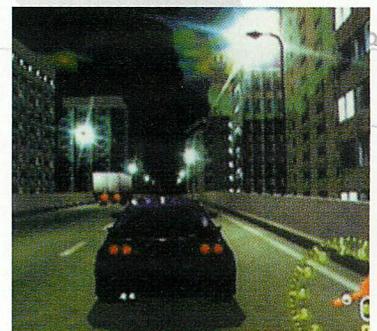
avec des graphismes agréables (les voitures sont bien modélisées) et une animation relativement rapide. Avant tout, il faut bien comprendre que ce mélange de simulation et d'arcade ne permet de rouler que sur le périphérique de Tokyo, chaque victoire donnant droit à une nouvelle portion de route. Enfin, c'est une manière plutôt agréable de visiter cette belle ville. Si on apprécie la présence d'une circulation abondante, on aurait souhaité que la conduite soit un peu plus accessible aux profanes. Il n'est pas rare de passer plusieurs minutes à zigzaguer sur la route avant de retrouver une bonne trajectoire. Ne comptez pas sur vos adversaires pour vous faci-

liter la tâche. Ils savent vous bloquer au bon moment et ainsi vous faire perdre un maximum de temps. A la fin de chaque course, vous pourrez effectuer quelques réglages sur votre bolide et ainsi accroître vos performances. Et croyez-moi, vous en aurez besoin ! La conduite est vraiment pointue et le stick analogique du paddle Dreamcast se révélera sûrement un allié des plus précieux dans votre chasse aux records. Bien que Tokyo Highway Battle soit un produit typiquement japonais, il pourrait intéresser tous les amateurs de simulation qui se lassent d'attendre un clone de Gran Turismo sur la bécane de Sega. A signaler que Genki présentera son jeu dans plusieurs grands hôtels japonais à la fin du mois (ils en ont de la chance !).

Alex



LES REPLAYS SONT D'UN BON NIVEAU ET RAPPELLENT CEUX DE GRAN TURISMO.



MIEUX VAUT ÉVITER LES HEURES DE POINTE SI ON NE VEUT PAS FINIR APLATI COMME UNE CRÊPE CONTRE LA CARROSSERIE D'UN AUTOCAR.



LES TUNNELS SONT NOMBREUX DANS TOKYO, ET EN PLUS, ÇA ÉVITE LE CLIPPING !



Maken X



«Techniquement, le titre de Genki entre dans une bonne moyenne avec des graphismes agréables (les voitures sont bien modélisées) et une animation relativement rapide.»



Maken X était le seul jeu du genre représenté sur le salon. Et, en attendant la conversion du meilleur Doom-like du moment (ndr : Half-Life, pour ne pas le citer), c'est donc avec un certain plaisir que nous y avons joué quelques instants. La première constatation que l'on fait, c'est que les programmeurs d'Atlus n'ont pas inventé le fil à couper le beurre. Même si le personnage que l'on dirige se bat avec une épée au lieu des habituelles armes à feu, Maken X ressemble bel et bien à un Doom-like dans son principe. On avance dans des lieux variés et on éradique tous les méchants qui s'y trouvent.



Méthode garantie 100 % bourrin. Vous vous dites peut-être que se battre à l'épée n'est pas ce qu'il y a de plus pratique, mais ne vous y trompez pas. Malgré l'arme, les combats se déroulent de la manière

la plus classique qui soit et la distance n'est pas un problème, puisque si votre ennemi est éloigné, votre épée est capable de projeter une sorte de boule de feu. Si bien que, hormis l'aspect esthétique, on se retrouve avec une pseudo-arme de tir. Les niveaux, quant à eux, font preuve d'une certaine originalité et d'une finesse indéniable, même s'ils nous ont cependant paru un peu vides. En revanche, ils s'annoncent relativement variés, avec bien sûr des salles, des corridors (ndr : obligatoire, dans un Doom-like !), mais aussi des décors extérieurs. Les ennemis ont apparemment été améliorés, du moins sur le plan de l'animation, puisque leurs mouvements étaient un peu mieux décomposés que lors du Tokyo Game Show. Une chose est sûre, ils n'ont pas utilisé de motion capture, à moins d'avoir engagé des paraplégiques ! Sinon, pour le reste, c'est sans surprise. Cela dit, sans pour autant être un hit en puissance, ce titre intéressa certainement un bon nombre de joueurs, ne serait-ce que pour les graphismes attrayants et l'ambiance sombre à souhait. On espère fortement que le côté aventure évoqué au début du développement ne passera pas à la trappe pour faire de Maken X un Doom-like comme il en existe tant sur d'autres machines.

Vincent



UN SYSTÈME DE LOCK PERMET DE VISER AVEC PRÉCISION.



LES NIVEAUX S'ANNONCENT BEAUX ET VARIÉS MALGRÉ UN ASPECT LÉGÈREMENT DÉPOUILLÉ.



UNE VUE SUBJECTIVE, DES COULOIRS : PAS DE DOUTE, IL S'AGIT BIEN D'UN DOOM-LIKE !

Buggy Heat



L'ATERRISSAGE VA ÊTRE RUDE.



NON, CE N'EST PAS UN REPLAY. C'EST BIEN LE JEU.



Dans le dernier numéro de Dreamzone, j'avais eu la possibilité de jouer à Buggy Heat, grâce au CD de démonstration gracieusement offert à tous les lecteurs du magazine officiel Dreamcast japonais. Le résultat était loin d'être concluant. Buggy Heat était splendide, mais il souffrait d'un gros problème de maniabilité. Impossible de faire tourner la voiture. Elle continuait inexorablement sa course en ligne droite, sans tenir compte des impulsions répétées du stick. Hasard ou coïncidence, après avoir diffusé cette démo, la sortie prévue pour Mars 99 avait été immédiatement retardée pour une date non-communiquée. Le salon de l'E3

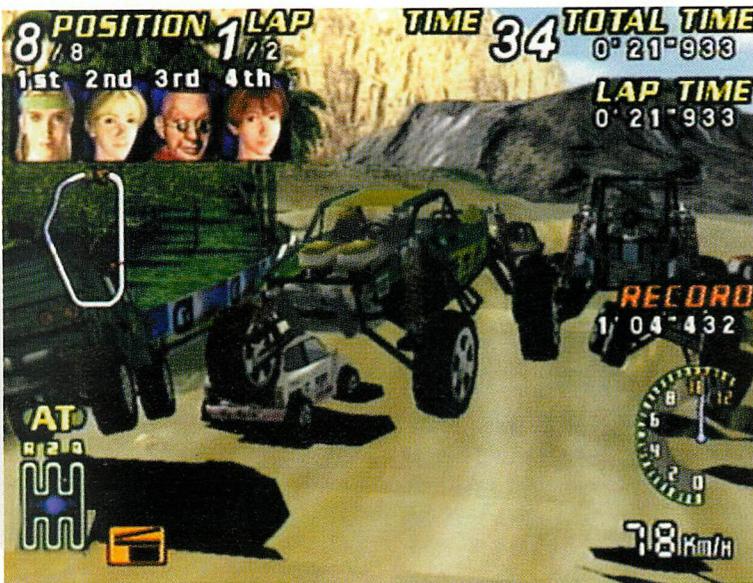
était donc l'occasion idéale pour découvrir les nouvelles avancées de CRI en la matière. A première vue, les graphismes étaient toujours aussi beaux. Il ne restait plus qu'à voir la maniabilité. Première surprise. Contrairement à la démo, plusieurs buggies et 4x4, tous plus gros les uns que les autres, étaient disponibles. En effet, face aux nombreux autres jeux de voitures sur Dreamcast, Buggy Heat a l'avantage de proposer autre chose que des belles marques et des pistes plates. Ici, ce sont les sensations qui priment. On retrouve cet état d'esprit tant au niveau des véhicules que des circuits. Vous avez le choix entre des buggies



ADMIREZ LA QUALITÉ DES DÉCORS.



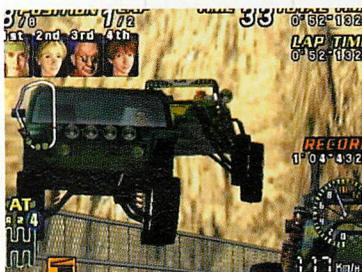
«En effet, face aux nombreux autres jeux de voitures sur Dreamcast, Buggy Heat a l'avantage de proposer autre chose que des belles marques et des pistes plates. Ici, ce sont les sensations qui priment. On retrouve cet état d'esprit tant au niveau des véhicules que des circuits.»



LES CONCURRENTS NE VOUS LAISSERONT PAS GAGNER FACILEMENT.

cuit. Autre élément à prendre en compte, il faut adapter sa conduite en fonction des revêtement du sol (sable, neige, bitume, etc.). Les raccourcis dans le sable sont même vivement déconseillés. Passons maintenant au mode deux joueurs. Aucune différence notable par rapport à la version un joueur. Le jeu reste fluide et rapide. Finalement, ce qui s'annonçait comme assez décevant risque fort de devenir un hit en puissance, qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte.

Fred



sur-vitaminés et des 4x4 monstrueux. Le temps d'un petit chargement, et le départ est donné. J'attends le premier virage et là miracle, le buggy répond parfaitement à mes ordres. Il tourne sans aucun problème. Mieux encore, il dérape et colle à la route comme dans les meilleures simulations du genre. Les sensations sont du même acabit. Les circuits sont bien loin des pistes sans relief de Sega Rally 2. Les développeurs se sont visiblement fait plaisir en réalisant ces tracés. Ils sont tous plus tortueux les uns que les autres. Les buggys vibrent et décollent et sautent sur les bosses de chaque cir-



Développeur : CRI

Date de sortie : juillet 99 (Jap)

Wild Metal Contry



UNE BELLE ESQUIVE QUI VA VOUS PERMETTRE DE REPENDRE L'AVANTAGE DANS CE DUEL FRATRICIDE.



CET ITEM POURRAIT BIEN SE RÉVÉLER DÉTERMINANT POUR LA BONNE MARCHÉ DE VOTRE CAMPAGNE.



Reportage

Développeur : DMA Design
Date de sortie : septembre 99



Les jeux de tank sont à la mode en ce moment sur console. Mais Wild Metal Contry n'est pas comme un autre, puisqu'il est programmé par les créateurs de Lemmings. D'un coup, on se sent un peu plus rassuré. Dans Wild Metal Contry, le but consiste à pourchasser d'autres tanks sur d'immenses surfaces de jeu en essayant de les éliminer. En fait, c'est une conversion PC toute simple. Il est sympa à prendre en main, mais s'avère des plus basiques. Bien que le moteur 3D soit des plus efficaces, à la manière d'Incoming, on s'ennuie au bout de quelques parties. Rien ne vient vraiment rompre la monotonie des

affrontements. Le mieux, sur Dreamcast, reste de profiter du mode multi-joueurs qui donne lieu à de sympathiques combats. Cela dit, comme vous pouvez le constater sur ces photos, les graphismes sont vraiment agréables, avec de nombreux effets visuels et des tanks futuristes parfaitement modélisés. DMA a fait du bon boulot. Il leur faudra maintenant trou-



UNE BATAILLE RANGÉE QUI RESSEMBLE À UN VRAI MASSACRE. GARE AUX TIRS PERDUS !



CERTAINS ADVERSAIRES ONT DÉCIDÉMENT UNE ALLURE DES PLUS SINGULIÈRES.

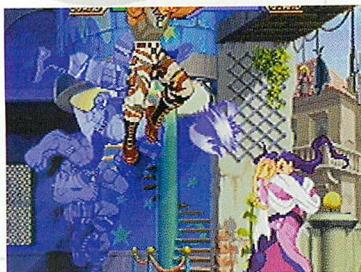
ver un petit plus susceptible de faire la différence dans l'avalanche de jeux prévus pour la fin de l'année. Pour l'heure, on nous promet plus de 25 niveaux, un mode Training et une douzaine d'adversaires différents. Moi, je ne peux qu'admirer le réalisme apporté aux mouvements des tanks, qui ont même la possibilité de faire pivoter leur tourelle sur 360°. On devrait pouvoir utiliser leurs immenses capacités dans le cadre d'une campagne où l'action primera sur la stratégie. Il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie de la Dreamcast pour juger de la fiabilité du dernier projet de DMA Design.

Alex

«En fait, ce jeu est une conversion PC toute simple. Il est sympa à prendre en main, mais s'avère des plus basiques. Bien que le moteur 3D soit des plus efficaces, à la manière d'Incoming, on s'ennuie au bout de quelques parties.»



Street Fighter Zero 3



LE RETOUR DE GUILÉ, ÇA SE FÊTE, VOUS NE TROUVEZ PAS ?



CERTAINS DÉCORS SONT VRAIMENT POÉTIQUES. UN GRAMME DE FINESSE DANS UN MONDE DE BRUTES.



Développeur : Capcom
Date de sortie : été 99

Depuis la brillante démonstration effectuée par Capcom avec Marvel Vs. Capcom, on sait que la Dreamcast maîtrise pleinement la 2D, comme la Saturn l'avait prouvé à son époque. Croyez-moi, j'avais hâte de voir tourner ce Street Fighter pour me persuader définitivement de la qualité des adaptations 2D sur Dreamcast. Les fans de Capcom seront peut-être étonnés, mais j'avoue avoir été un peu déçu. Les changements ne sont pas vraiment significatifs par rapport à la sublime version PlayStation. D'un point de vue purement technique, rien n'a vraiment changé. On aurait apprécié que les programmeurs



LES FILLES SONT PARTICULIÈREMENT CORIACES DANS STREET FIGHTER ZERO 3.

m'empêcher de penser que Capcom se la joue un peu trop commerciale, alors qu'ils auraient pu nous gâter en adaptant le fabuleux Street Fighter III. Enfin, je suppose qu'il ne faut pas se montrer trop exigeant. Je préfère vous prévenir à l'avance : pensez à acheter un Arcade Stick si vous ne voulez pas porter en terre votre pauvre paddle. Une chose est sûre, Capcom n'a visiblement pas l'intention de passer inaperçu sur Dreamcast, et franchement, ça me convient parfaitement !

Alex

«Depuis la brillante démonstration effectuée par Capcom avec Marvel Vs. Capcom, on sait que la Dreamcast maîtrise pleinement la 2D, comme la Saturn l'avait prouvé à son époque.»

pensent à rajouter quelques animations supplémentaires dans les décors de fond. L'animation est toujours aussi fluide et semble même un peu plus rapide que sur la bécane de Sony. On retrouve les mêmes modes de jeu et les mêmes personnages. Difficile de croire que des changements puissent faire leur apparition, puisque la version présentée était déjà presque complète. Street Fighter Zero 3 s'adresse donc avant tout aux fanatiques de cette saga qui trouvaient Marvel Vs. Capcom un peu trop bourrin. Mais je ne peux



VOICI QUE SE PRÉPARE UN AFFRONTEMENT DE TITANS. ALORS, DARKSTALKER OU STREET FIGHTER ?

Air Force Delta

Reportage

Reportage



VISEZ, LOCKEZ ET TIREZ. ON NE PEUT PAS FAIRE PLUS SIMPLE !



La première simulation de combat aérien de la console était enfin présentée sur le stand Konami, et on pouvait même y jouer avec nos petites mains poilues. Autant vous dire qu'on ne s'est pas privés et qu'on en a pris plein les yeux. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les épisodes précédents, Airforce Delta est le véritable nom du soft connu sous le titre provisoire de Flight Shooting. On est ici à mille lieues d'Aero Dancing (testé dans le dernier Dreamzone) puisqu'il ne s'agit plus de faire de belles figures dans le ciel, mais de se taper du zinc ennemi dans des dogfights à la Top Gun. Jusqu'à ce jour, il faut bien avouer que rien ne valait un bon gros PC en matière de simulation d'avions. Namco a bien tenté une incursion dans ce monde -plutôt réussie d'ailleurs- avec sa série des Ace Combat, mais à côté des meilleurs softs PC du genre, ils font

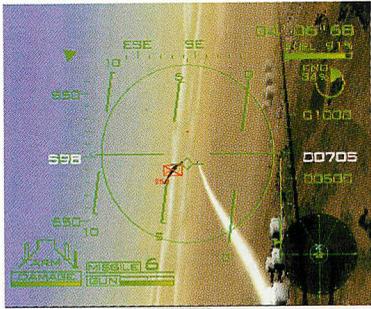
pale figure sur le plan graphique. La Dreamcast arrive donc à point nommé pour ébranler l'ordre établi et redonner aux consoleux de quoi rendre leurs collègues péceistes envieux. Eh oui, car il faut bien le dire, Airforce Delta propose une simulation de vol qui rivalise de beauté avec les références actuelles, sans la prise de tête habituelle (ndr: pas besoin d'apprendre par coeur un manuel de 150 pages ou de maîtriser 20 touches différentes) et surtout, avec une animation digne d'un véritable jeu d'arcade. Pour sa première simulation de combat aérien, Konami semble donc avoir fait très fort. Les aires de combat sont immenses et



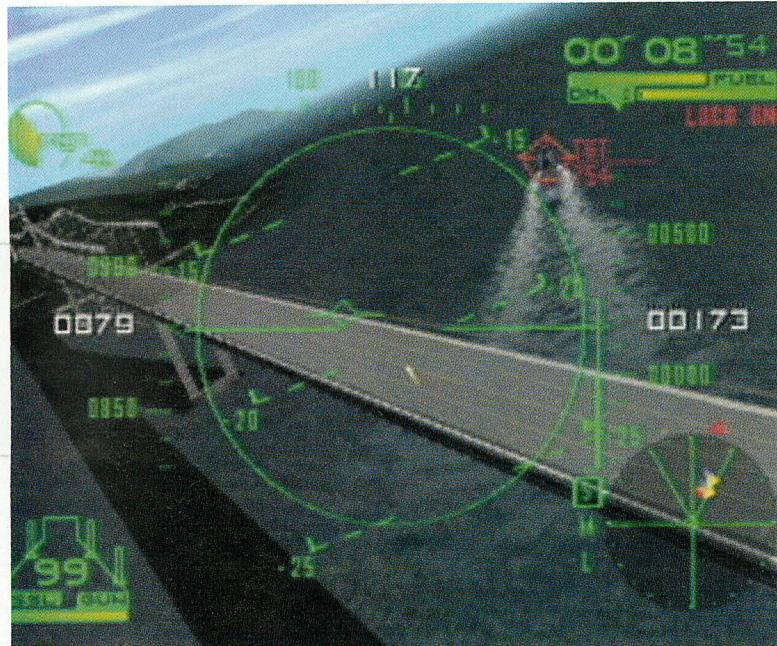
RIEN DE TEL QU'UN PETIT REPLAY POUR FAIRE ADMIRER SES EXPLOITS AUX COPAINS.

extrêmement détaillées. A titre de comparaison, Aero Dancing, que l'on avait pourtant trouvé très beau, paraît déjà dépassé. Les terrains ont bénéficié d'une modélisation poussée qui permet de distin-

«Autant vous dire qu'on ne s'est pas privés et qu'on en a pris plein les yeux. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les épisodes précédents, Airforce Delta est le véritable nom du soft connu sous le titre provisoire de Flight Shooting. On est ici à mille lieues d'Aero Dancing (testé dans le dernier Dreamzone) puisqu'il ne s'agit plus de faire de belles figures dans le ciel, mais de se taper du zinc ennemi dans des dogfights à la Top Gun.»



guer de nombreux éléments (immeubles, cours d'eau, routes...). A ce propos, le survol des villes avec leurs nombreux bâtiments est des plus impressionnants. Et le plus incroyable est que, même à haute altitude, on ne trouve aucune trace de clipping ni de brouillard. L'animation, quant à elle, est tout aussi bluffante : ça va tellement vite qu'on ne se lasse pas de passer sous les ponts ou de faire du rase-mottes entre les immeubles. Pour le reste, le jeu de Konami lorgne du côté des Ace Combat. On retrouve donc une grande variété de missions qui vont de la simple reconnaissance à la destruction pure et simple d'une unité ennemie. Pour cela, plus



LA SENSATION DE VITESSE EST TRÈS BIEN RENDEU DANS LES PASSAGES EN RASE-MOTTES.

d'une trentaine d'appareils seront disponibles en fonction de vos objectifs, du classique F-4 Phantom à l'imposant Mig 29, sans oublier le superbe F-22 Raptor... Mais attention tout de même, puisque si votre engin est détruit en cours de mission, il sera définitivement perdu et rayé de votre stock disponible. Les puristes seront également ravis d'apprendre que le jeu sera compatible avec la manette analogique spécialement développée par Ascii pour les simulations de vol, et que les sensations n'en sont que meilleures. Mais que va-t-il donc rester aux PC si la Dreamcast continue de se déchaîner de la sorte ?



COMME DANS LA RÉALITÉ, CHAQUE APPAREIL POSSÈDE SES CARACTÉRISTIQUES PROPRES. A VOUS DE FAIRE LE BON CHOIX EN FONCTION DE VOS OBJECTIFS.

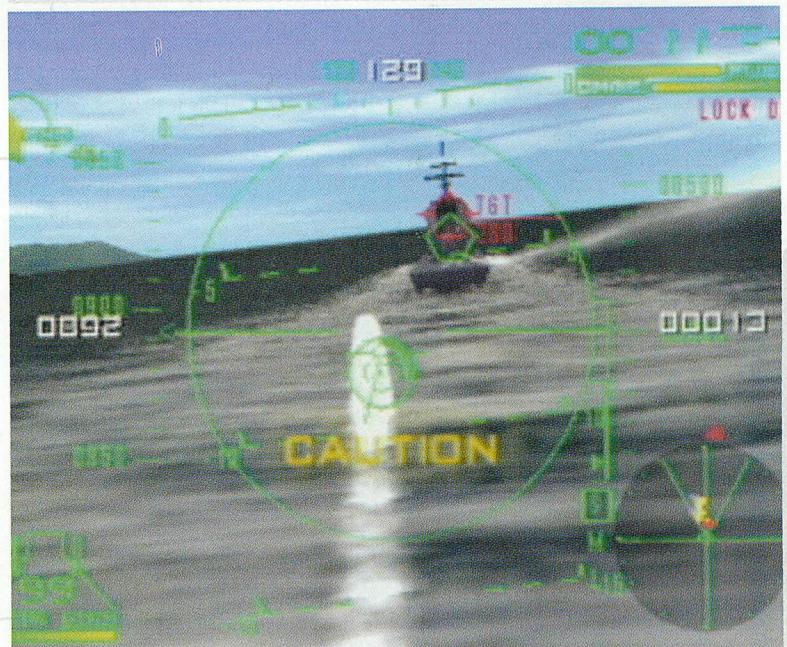
Vincent



CHAQUE MISSION EST PRÉCÉDÉE D'UN BRIEFING SUFFISAMMENT DÉTAILLÉ POUR ÊTRE COMPRIS MÊME PAR UN NON-JAPONISANT.



«Les puristes seront également ravis d'apprendre que le jeu sera compatible avec la manette analogique spécialement développée par Ascii pour les simulations de vol, et que les sensations n'en sont que meilleures. Mais que va-t-il donc rester aux PC si la Dreamcast continue de se déchaîner de la sorte ?»



LES HABITUÉS DES ACE COMBAT NE SERONT PAS DÉPAYSÉS PAR LA PRISE EN MAIN, SIMILAIRE, DU JEU.

Expendable



MALGRÉ SA DIFFICULTÉ CROISSANTE, EXPENDABLE RISQUE DE POSER QUELQUES PROBLÈMES AUX DÉBUTANTS.

Le shoot-them-up de Rage était terminé (sur PC et Dreamcast jap.) lors de sa présentation sur le salon. Vous ne serez pas surpris de la part des développeurs d'Incoming si je vous dit que le soft est axé sur une action non-stop et des effets graphiques à ne plus savoir qu'en faire. On se retrouve donc devant un jeu à la One ou à la Apocalypse (ndr : deux jeux PlayStation), entière-



ment en 3D et bénéficiant d'une réalisation de qualité. Expendable s'adresse à tous ceux qui aiment tirer sur tout ce qui bouge, et même sur ce qui ne bouge pas. Tous les ingrédients essentiels au genre sont réunis : des méchants nombreux et agressifs, des armes extrêmement destructrices, des niveaux variés, des boss de fin. Et pour couronner le tout, on peut y jouer à deux simultanément. C'est fun, mais terriblement difficile à cause du faible nombre de crédits disponibles. Les amateurs apprécieront.

ÇA PÊTE DANS TOUS LES SENS. ON SE CROIRAIT UN 14 JUILLET.

Vincent

Développeur : Rage Software
Date de sortie : Fin juin (Jap.)

Reportage

Armada



Au milieu de toute une flopée de titres plus attendus les uns que les autres, nous avons découvert un jeu jusqu'alors inconnu développé par l'équipe américaine de Metropolis Digital. Armada est un jeu d'action qui s'apparente à un mélange d'Asteroids et de shoot spatial jouable en réseau. Le but étant de protéger les humains de la belliqueuse Armada, vous devez tirer sur quasiment tout ce qui passe à la portée de vos canons. Un radar vous indique l'emplacement des ennemis et il vous suffit donc de vous déplacer et de blaster les méchants envahisseurs. L'intérêt du jeu (ndr : hum...) est de pouvoir se jouer à quatre simultanément et de sauvegarder les caractéristiques de vos vaisseaux sur VM. Malheureusement, il faut bien admettre que le jeu ne nous a pas laissé une impression inoubliable, qu'il s'agisse du principe ou de la réalisa-



tion. Ce serait donc mentir de vous dire qu'on l'attend avec impatience !

SERAIT-CE LA PREMIÈRE DAUBE AMÉRICAINE DE LA CONSOLE ?

Vincent

Développeur : Metropolis Digital
Date de sortie : Septembre 99 (US)

PLUS DE 80 PAGES DE NEWS SUR LA NINTENDO 64 !

Le 1er magazine EXCLUSIVEMENT Nintendo 64

GAMEPLAY64

GAMEPLAY64

NUMERO SPECIAL E3
LE PLUS GRAND SALON DE JEUX VIDEO DU MONDE !

Mensuel 32 F

TOUJOURS
116 PAGES
100% N64

DK64

EXCLUSIF
Donkey Kong

Le jeu, le film, le concours... La totale !

Dossier Special E3

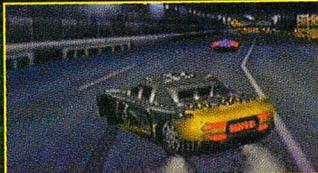
Nintendo dévoile ses prochains hits !

- SP Rocket
- StarCraft
- Toy Story 2
- Perfect Dark
- Eternal Darkness
- Top Gear Rally 2
- Fighter Destiny 2
- Knockout Kings 2000
- F1 World Grand Prix 2
- Mortal Kombat Special Forces

**NINTENDO REVELE
SA NOUVELLE CONSOLE**



DONKEY KONG 64



RIDGE RACER 64



SOUTH PARK RALLY



NIGHTMARE CREATURES 2

**EN VENTE
ACTUELLEMENT**

Dead or Alive 2

Reportage



DANS DOA2, LES COMBATTANTES SONT TRÈS SEXY.

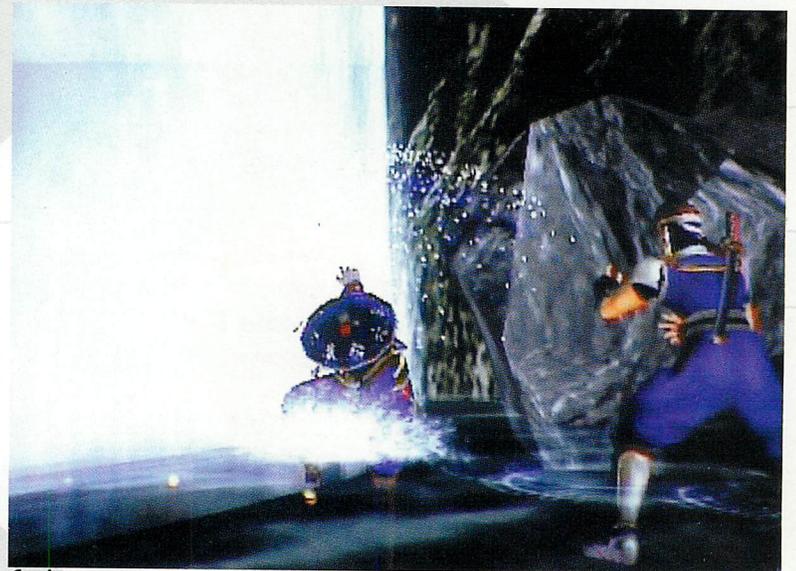


«Il pourrait être un sérieux concurrent pour le hit de Namco. L'évolution depuis le premier épisode est incroyable. L'animation des personnages est saisissante. Ils possèdent des styles de combat et des techniques toutes plus impressionnantes les unes que les autres.»

Développeur : Tecmo
Date de sortie : n.c.

En arrivant devant le stand de Tecmo, j'espérais enfin voir une version jouable de Dead or Alive 2 sur Dreamcast, malheureusement elle n'était toujours pas d'actualité. Seule une borne NAOMI de ce fabuleux jeu trônait fièrement au milieu de leur stand. Horreur, on ne pouvait même pas y jouer. Je me suis donc contenté de rester là et de regarder, en pensant à ce que pourrait donner ce splendide jeu sur la nouvelle console de Sega. Bien qu'il ne concourt pas dans la même catégorie que Soul Calibur (SC est un jeu de combat à l'arme blanche, tandis que DOA2 est un jeu de combat à mains nues.), il pourrait être un sérieux concurrent pour le hit de Namco. L'évolution depuis le premier épisode est incroyable. L'animation des personnages est saisissante. Ils possèdent des styles de combat et des techniques toutes plus impressionnantes les unes que les autres. Chaque attaque portée à l'adversaire dégage une impression de force et de sauvagerie invraisemblable. Les personnages sont capables d'enchaîner un nombre de coups impressionnant. A première vue, il est possible de réaliser des

séries de combos sans que l'adversaire ne puisse réagir. Tina en est l'exemple parfait. Spécialisée dans les enchaînements de bras et de jambes cassées, cette nymphe semble véritablement redoutable. A chaque combattant son style. Un autre préférera débiter les hostilités en faisant tourner son opposant par les pieds, pour ensuite le lancer dans le ciel et le réceptionner au sol par une reprise de volée. DOA2 a abandonné le système de



CE N'EST PAS UNE PETITE CHUTE DE 50 MÈTRES QUI VA VOUS EMPÊCHER DE REPRENDRE LE COMBAT.



LES ANGLES DE VUE SONT PARFOIS TRÈS AUDACIEUX.



RASSUREZ-VOUS, L'EAU VA AMORTIR LE CHOC.

l'aire de jeu délimitée pour intégrer un concept encore peu utilisé dans les softs de combat en 3D. Les duels peuvent se poursuivre sur plusieurs niveaux. Plutôt que de réaliser une projection simple, les combattants peuvent s'éjecter hors de l'écran. Un des plus beaux niveaux où il est possible d'utiliser cette technique est sans aucun doute celui de la cascade. La rencontre débute au sommet d'une montagne sur laquelle un ruisseau prend sa source, et se poursuit une vingtaine de mètres plus bas lorsqu'un des adversaires est jeté dans le vide. Autre nouveauté, et non des moindres, il est désormais possible de changer de personnage en cours de match. Après avoir vu toutes ces merveilles, il fallait absolument que

je sache quand allait être converti DOA2 sur Dreamcast. J'ai donc été poser la question au vice-président de la société, présent sur le stand. Il m'a simplement répondu : «Pour l'instant, nous avons uniquement passé un accord avec Sega pour développer DOA2 sur NAOMI. Si Sega nous le demande, nous le convertirons sur cette console.» Enervé par cette réponse, je reformule ma question. Il me répond alors avec un large sourire : «Je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant, tout ceci est top secret.» Après une telle réponse, je suis reparti heureux.

Fred

«il fallait absolument que je sache quand allait être converti DOA2 sur Dreamcast. J'ai donc été poser la question au vice-président de la société, présent sur le stand. Il m'a simplement répondu : «Pour l'instant, nous avons uniquement passé un accord avec Sega pour développer DOA2 sur NAOMI.»



Ici, vous devez vous battre les pieds dans l'eau, comme dans certains niveaux de VF3.

ECCO



L'UNIVERS SUB-AQUATIQUE D'ECCO EST TEINTÉ D'ONIRISME ET DE POÉSIE.

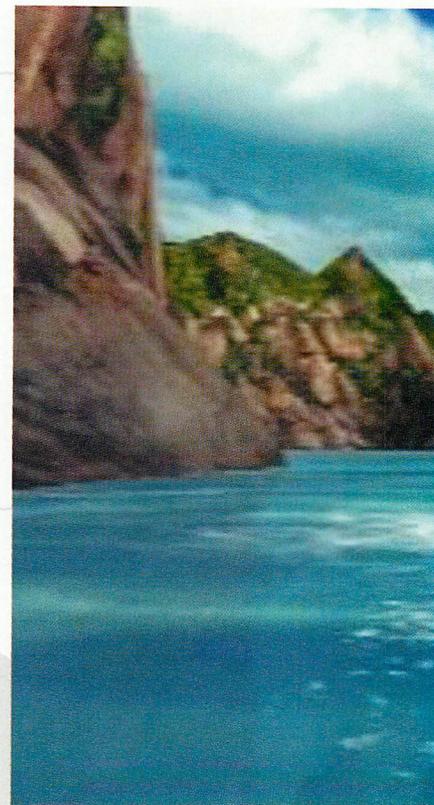


Reportage

Développeur : Appaloosa

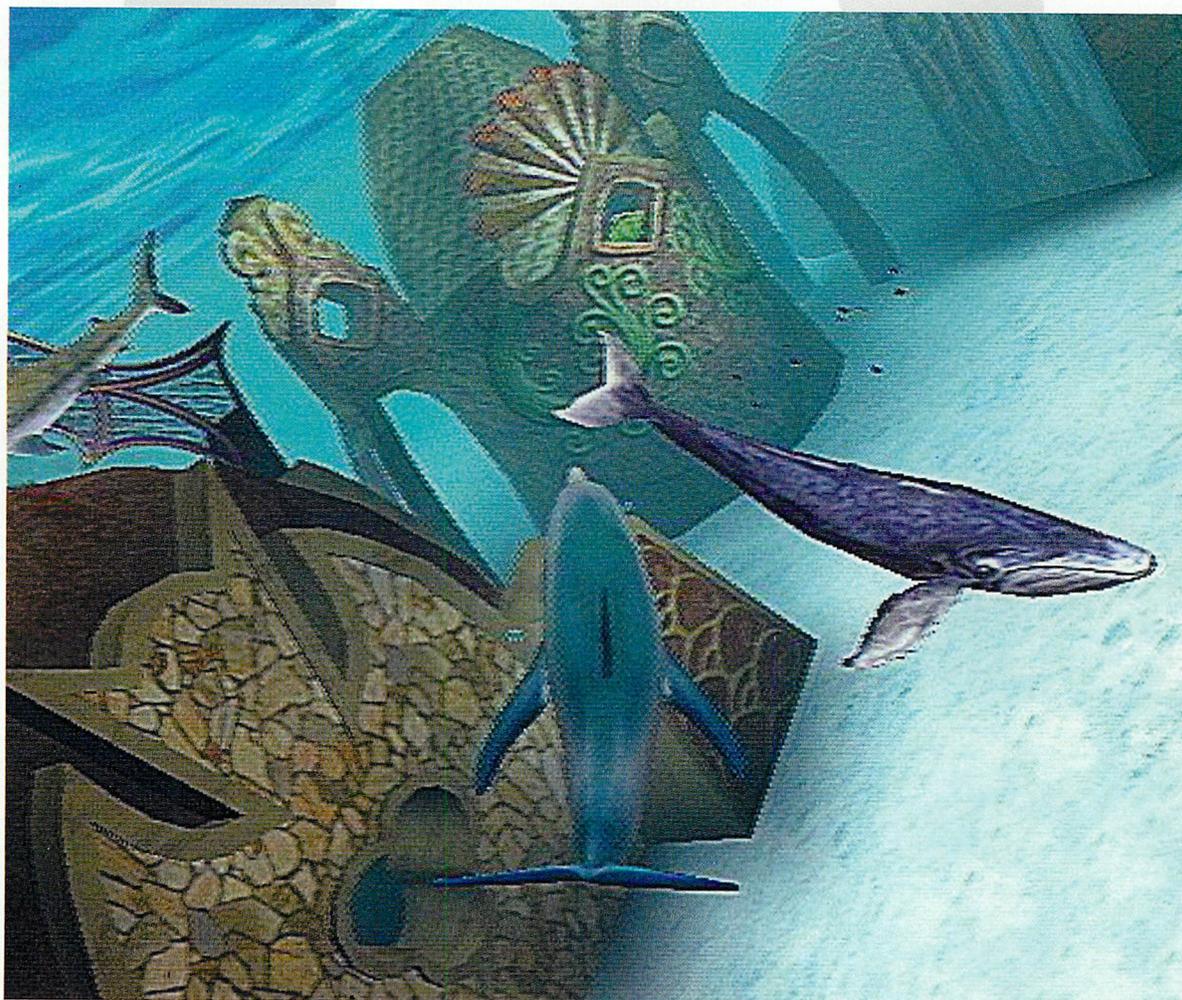
Date de sortie : Fin 99

Après Sonic, c'est au tour d'une autre grande mascotte de Sega de venir faire un tour sur Dreamcast : Ecco le dauphin. Après deux épisodes en 2D sur Mega-CD et sur Megadrive, le voici qui débarque dans un nouvel univers aquatique tout en 3D. Cela fait maintenant plusieurs mois que les programmeurs de Sega Japon travaillent sans relâche sur ce titre prometteur. Le résultat : une extraordinaire démo présentée lors du salon et qui a fait forte impression. La première chose que l'on pouvait remarquer, c'était l'incroyable beauté des décors. Les couleurs ont été choisies pour restituer parfaitement la vie sous-marine et la richesse de sa faune. Il faut voir Ecco filer (60 images par seconde) à travers ses somptueux paysages pour le croire. Les mouvements du gentil dauphin sont d'un réalisme étonnant (ils ont du motion-capturer un dauphin, c'est pas possible autrement !). Ce nouvel épisode d'Ecco conservera le principe immuable de la série basée sur un subtil mélange d'exploration et d'énigmes. Appaloosa



QUEL PLAISIR DE RETROUVER LE GENTIL ECCO DANS DE NOUVELLES AVENTURES !

Reportage

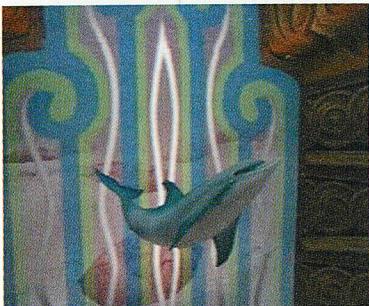


LES DÉCORS SONT D'UNE INCROYABLE SPLENDEUR ET PERMETTENT DE DÉCOUVRIR EN S'AMUSANT LES MERVEILLES DE LA VIE MARINE.

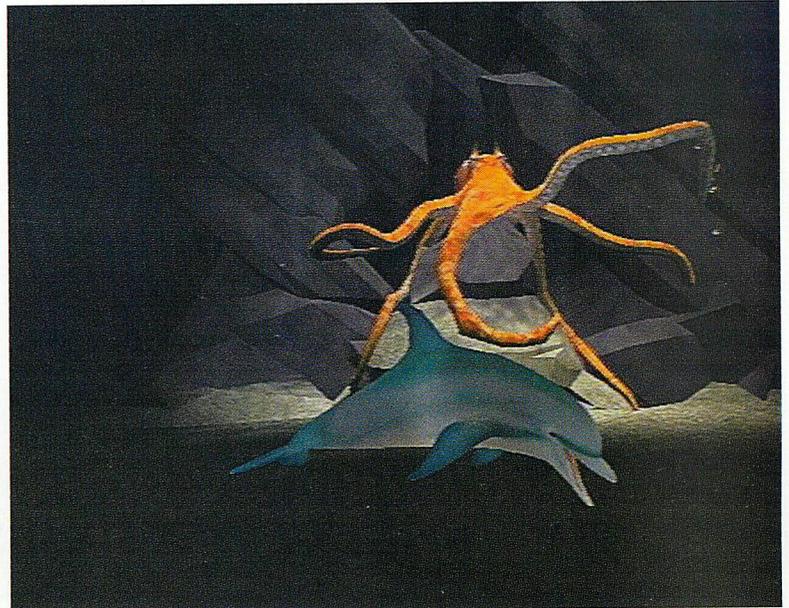


a l'opportunité de créer un jeu réellement novateur pour la Dreamcast. Cela dit, si la démo du salon rappelait furieusement la qualité d'un Shen Mue, il convient de préciser qu'elle n'était pas jouable. Enfin, au risque de me répéter, le jeu s'annonce démentiel. Il faut vraiment se pincer pour comprendre que d'ici quelques mois nous aurons la possibilité de jouer avec ce dauphin plus vrai que nature. En regardant la vidéo, on se croirait presque plongé dans un reportage du Commandant Cousteau. Ecco aura toujours la possibilité de communiquer avec les autres mammifères marins peuplant les océans grâce à des ondes soniques. Certaines créatures vous permettront ainsi de passer des obstacles particulièrement retors. On peut sans problème supposer qu'Appaloosa prévoira de nouvelles capacités pour Ecco. J'espère sincèrement que mon texte vous aura mis l'eau à la bouche (sans jeu de mots !), car vous pouvez déjà vous préparer à prendre une belle claque. Souhaitons simplement que ce titre puisse garder toute sa précision avec l'analogique puisque la liberté de déplacement sera totale. L'attente risque d'être bien longue...

Alex



SI VOUS DOUTEZ DES CAPACITÉS GRAPHIQUES DE LA DREAMCAST, REGARDEZ CETTE PHOTO !



IL FAUDRA FAIRE PREUVE DE VIGILANCE À L'ÉGARD DE CERTAINS MONSTRES MARINS.



JE VOUS AVAIS PRÉVENUS !

«Enfin, au risque de me répéter, le jeu s'annonce démentiel. Il faut vraiment se pincer pour comprendre que d'ici quelques mois nous aurons la possibilité de jouer avec ce dauphin plus vrai que nature. En regardant la vidéo, on se croirait presque plongé dans un reportage du Commandant Cousteau.»

Carrier



PARFOIS, IL N'Y A RIEN DE DÉSHONORANT À FUIR DEVANT UN ENNEMI PARTICULIÈREMENT VICIEUX.



L'avantage d'être présent sur un salon comme l'E3, c'est de pouvoir juger de la qualité d'un jeu grâce à une vidéo ou une démo jouable. Il suffit par exemple de jeter un oeil sur la vidéo de Carrier pour en comprendre le potentiel. Les premières phases de jeu placent le personnage principal directement au coeur de l'action. Cela permet de se faire une petite idée du système de caméra. Dans Carrier, ce système s'avère particulièrement proche d'un jeu comme Resident Evil. Si ces angles de caméra imposés par le programme ont déjà fait leurs preuves sur de nombreux jeux d'aventure, ils ont souvent tendance à gêner le joueur lors des séquences de tir. Heureusement, les programmeurs de Jaleco ont pensé à intégrer un système de lock efficace qui permettra aux plus maladroits d'éviter de rater leur cible. Les graphismes ne sont pas encore aussi aboutis que ceux de Blue Stinger, mais il n'y a pas à se plaindre. De petites musiques bien glauques viennent appuyer les temps forts du jeu. C'est idéal pour plonger le joueur au coeur d'une aventure pleine de monstres et de pièges diaboliques. Pour l'instant, Carrier ne semble pas utiliser de



CETTE SALLE BOURRÉE DE PLANTES CARNIVORES RAPPELLE ÉTRANGÈREMENT UN CERTAIN RESIDENT EVIL 2.

cinématiques en images de synthèse. Dommage, quand on connaît les capacités de stockage de la Dreamcast, on est en droit d'attendre de véritables mini-films. La version présentée à Los Angeles comportait encore quelques imperfections comme une animation un peu raide pour les personnages principaux ou quelques effets visuels bâclés comme la pluie. De manière générale, on sent que Jaleco tient là un excellent titre qui pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie tant il ressemble à un épisode de Resident Evil. La différence, c'est qu'ici tout se passe sur un porte-avions perdu en pleine mer. Quand on sait que ces engins sont de véritables petites villes flottantes, on peut penser que la



LE SYSTÈME DE LOCK EST VRAIMENT DES PLUS PRATIQUES ET FERA RAPIDEMENT DU JOUEUR UN VRAI TIREUR D'ÉLITE.

Développeur : Jaleco

Date de sortie : fin 99 (US)

«Les premières phases de jeu placent le personnage principal directement au coeur de l'action. Cela permet de se faire une petite idée du système de caméra. Dans Carrier, ce procédé s'avère particulièrement proche d'un jeu comme Resident Evil. Si ces angles de caméra imposés par le programme ont déjà fait leurs preuves sur de nombreux jeux d'aventure.»

Reportage



COMME DANS TOUT BON JEU D'AVENTURE QUI SE RESPECTE, LES ÉNIGMES SERONT DES PLUS TOR-
DUES.

durée s'alignera en conséquence. On devrait en avoir pour notre argent. On ne sait pas encore s'il sera possible de piloter un avion de chasse au cours de l'aventure (oui, je sais, j'en demande beaucoup !). Ah, une dernière chose. Je rassure tout de suite Familles de France, le sang est présent, et il est d'un magnifique rouge !

Alex

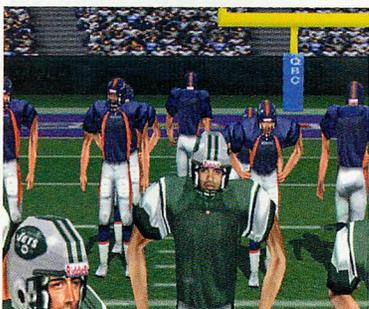


UN DUO DE CHOC QUI SE PRÉPARE À AFFRONTER UNE ARMÉE DE MONSTRES.



Nfl QBC 2000

Reportage



Développeur : Iguana Entertainment
Date de sortie : octobre 99

Q NFL Quarterback Club 2000
J'attendais avec impatience de pouvoir vous reparler de cette simulation de football américain développée par Iguana Entertainment pour le compte d'Acclaim. La démo jouable manquait encore un peu de souplesse, mais elle avait au moins le mérite de nous montrer la qualité graphique de ce titre. Même si les joueurs semblaient plus petits que dans le NFL 2000 de Sega, on ne pouvait que rester admiratifs devant le réalisme visuel des différentes actions. La possibilité de jouer avec 31 équipes tirées de la NFL n'était pas l'unique point fort de ce spectaculaire jeu de sport. Le meilleur restait la possibilité de se créer une équipe personnelle. Les amateurs de statistiques pouvaient toujours admirer les replays des meilleurs moments des 33 Super Bowls avec les chiffres authentiques. J'en vois qui salivent déjà !

Alex



LE MOMENT D'ENGAGER NE VA PAS TARDER. LA PREMIÈRE ATTAQUE POURRAIT ÊTRE DÉTERMINANTE.

Seaman



Développeur : Sega
Date de sortie : n.c.

Q Seaman est un jeu comme seuls les japonais savent en faire. Mi-jeu, mi-Tamagochi, mi-programme expérimental, Seaman est le premier de son espèce. Malgré un intérêt plus que relatif pour un occidental, Seaman occupait une place importante sur le stand Sega. Que vous soyez sur le stand Sega ou à l'autre bout du bâtiment, il était impossible de ne pas le remarquer, étant donnés les cris provenant du stand. Une personne chargée de faire la démonstration de l'efficacité du produit proposait aux passants de l'essayer. Muni d'un casque et d'un micro, vous pouviez parler en direct avec une sorte de poisson mutant, doué de la parole. Tout l'intérêt de ce soft est sans aucun doute le tour



de force d'avoir réussi à développer un programme de reconnaissance vocale et une intelligence artificielle qui pourra être réutilisée dans un autre jeu.

Fred

PUISQU'ON VOUS DIT QUE CETTE CRÉATURE EXISTE !



Frame Gride



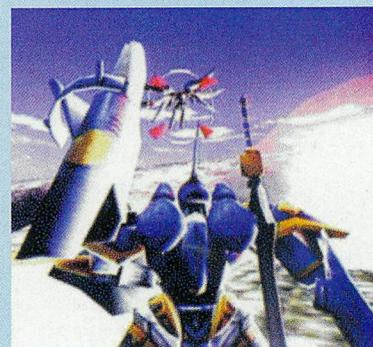
Développeur : From Software
Date de sortie : Fin 99

Le concept d'un jeu comme Frame Gride se rapproche énormément de celui de Virtual On : toute l'action se concentre sur l'affrontement de robots géants sur d'immenses surfaces. Ces robots sont équipés de nombreuses armes destructrices qui vont du canon-laser au lance-missiles, en passant par la bonne vieille épée-laser. Lors des combats à distance, il est possible de locker sa cible, ce qui se révèle fort utile dans un environnement en 3D temps réel. Sur la vidéo entrevue au salon, les robots étaient plutôt limités dans leurs déplacements et les combats au corps-à-corps dénotaient une absence totale de variété dans leurs coups.

Alex



LES ROBOTS SONT SUPERBES ET DONNENT ENVIE D'ESSAYER LE DERNIER TITRE DE FROM SOFTWARE.

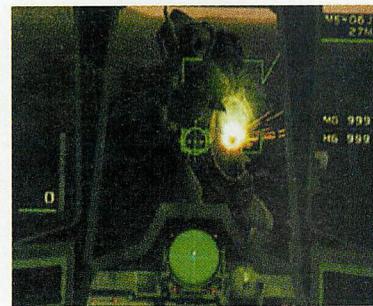
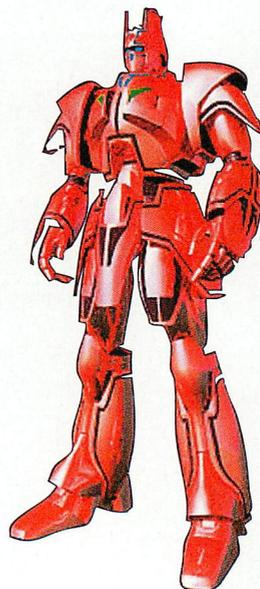


Gundam



Je ne résiste pas à l'envie de vous reparler de ce jeu de robots des plus prometteurs (Eh oui, j'adore l'univers des séries Gundam !). La démo jouable présentée sur le stand de Bandai donnait un bon aperçu de ses qualités et de ses défauts. La première chose qui saute aux yeux, c'est l'étrange ressemblance entre les phases d'action de Gun Griffon (une merveille qui fit les beaux jours de la Saturn) et celles de Gundam Gaiden. Les combats sont plutôt rapides et utilisent à bon escient un excellent système de lock pour les armes à feu ou les lance-missiles. Au corps-à-corps, il est possible d'utiliser des haches géantes, des boucliers ou des épées-laser (et là, je trépigne de joie !).

Alex



LES EXPLOSIONS SONT PARTICULIÈREMENT SOIGNÉES. UN MIRACLE POUR BANDAI !



Développeur : Bandai
Date de sortie : Octobre 99



LE SANG GICLE À GROSSES GOUTTES DANS CE NOUVEL ÉPISODE DE KING OF FIGHTERS.



UNE FURIE DE LA MORT QUI TUE (J'AI TROUVÉ QUE CELA SONNAIT BIEN) !

King of Fighters 99 :

Cela faisait déjà un bon moment que l'on ne vous avait plus parlé de ce nouvel épisode de King of Fighters. Alors qu'il devrait être tout juste sorti au moment où vous lirez ces lignes, il m'a semblé intéressant de faire le point sur ce ténor de la baston. Let's go !

Dream Match



À part un changement de nom, ce nouveau Kof se caractérise surtout par une réalisation impeccable. Jamais un épisode de la série n'avait, jusqu'à aujourd'hui, été aussi bien adapté sur console (pourtant, les versions Saturn de Kof 97 et Kof 98 étaient déjà somptueuses). Le niveau de détail sur les personnages et sur les décors rappelle rapidement que Capcom n'est pas le seul roi de la 2D. L'animation n'est pas en reste puisque les personnages enchaînent les coups à une vitesse folle. Certes, c'est moins fluide que les derniers titres Capcom, mais tout de même ! Sur le plan des options, le plus intéressant reste sans doute la possibilité de récupérer des données provenant du King of Fighters R-2 de la Neo Geo Pocket Couleur. De cette manière, il est possible de doter son personnage de nouveaux coups ou encore d'armes. De quoi rendre le câble-link de la NPC vraiment utile. Signalons que le Kof de la Dreamcast n'a rien à voir avec le King of Fighters 99 conçu sur le système Neo Geo 64 qui débar-



quera dans les salles d'arcade japonaises pour la fin de l'année. Ce dernier sera en 3D et ne devrait pas connaître d'adaptation sur console (dommage !). Pour l'heure, c'est plutôt le Kof de la Dreamcast que l'on attend avec impatience. Il sera le premier titre SNK à voir le jour sur la nouvelle bécane de Sega. Le début d'une nouvelle histoire d'amour entre les deux géants japonais ? Nous en saurons plus à la fin juin. Une chose est sûre, entre ce titre et Marvel Vs. Capcom, la Dreamcast est vraiment en passe de devenir la nouvelle reine de la 2D.

Alex

DÉVELOPPEUR: SNK

ÉDITEUR: SNK

GENRE: BEAT'EM UP

SORTIE PRÉVUE: 24 JUIN 99

Jouez sur le

08 36 68 18 00*

ou le **3615 LE TOUR*** et

GAGNEZ



avec le



Photo non contractuelle

4 PUNTO Cabrio



400
Maillots à pois



10
Vélos de course



AU GRAND JEU DE L'ÉTÉ

100 000 Francs
en
SICAV

200
Maillots
Jaunes



Une invitation pour 2 personnes
pour chaque étape



Coca-Cola est une marque déposée de The Coca-Cola Company

- Pour vous aider, consultez le site internet officiel Tour de France : www.letour.fr

* Sur le 08 36 68 18 00 : 2,23 F ttc la minute - * Sur le minitel 3615 Le Tour : 2,23 F ttc la minute

- Jeu valable du 01/06/99 au 31/07/99



Ce n'est pas parce qu'on a une épée plus grosse que les autres qu'il faut se croire invincible.



Les personnages sont tellement beaux qu'il rayonnent littéralement.

Soul Calibur

Après VF3 et Power Stone, on attendait avec impatience le prochain jeu de combat sur Dreamcast. Tout le monde s'apprêtait à voir arriver Fighting Vipers 2, et c'est finalement Namco qui a créé la surprise à l'E3, avec l'adaptation de Soul Calibur sur notre machine préférée.

🌀 Namco développera-t-il ou ne développera-t-il pas sur Dreamcast ? Telle était la question que se posaient tous les joueurs, il y a encore peut de temps. Tout le monde était dans l'attente d'un signe de la part de Sega ou de Namco pour nous indiquer quel serait le premier jeu de l'éditeur sur Dreamcast. Et puis le jour est enfin arrivé. Namco a finalement diffusé les premières photos de Soul Calibur sur Dreamcast. Après avoir pris une claque visuelle avec les screen shots, toute la rédaction n'attendait plus qu'une seule chose, essayer cette merveille. Je me suis donc dévoué pour faire un petit tour par l'E3, où Namco avait promis que Soul Calibur serait présenté en version jouable, pour vous rap-

porter mes impressions sur le jeu. Ma première réaction en arrivant sur le stand Sega a donc été de chercher la fameuse borne ayant eu l'insigne honneur de faire tourner le soft tant espéré. Là, surprise. Il n'y avait pas une, mais au moins une quinzaine de machines réservées à Soul Calibur (sans compter les Dreamcast installées sur le stand Namco). Ce n'est qu'après une bonne quinzaine de minutes d'attente et après avoir fait peur à deux ou trois japonais scotchés devant



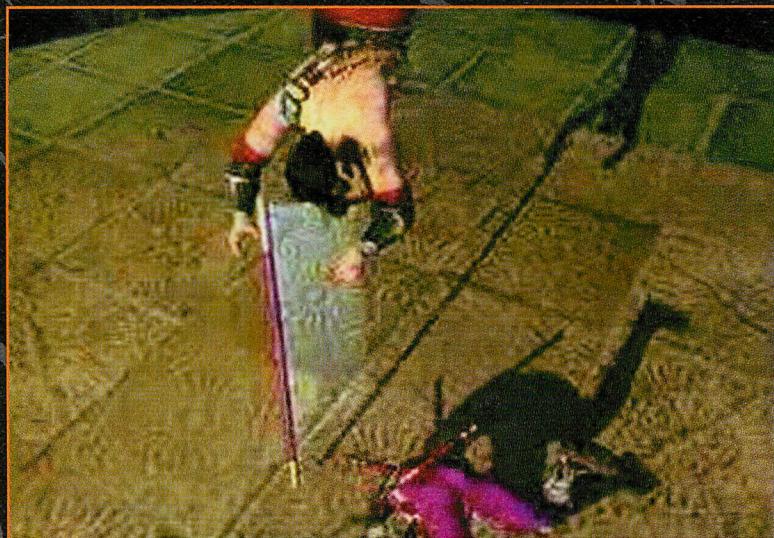
DÉVELOPPEUR: NAMCO
 ÉDITEUR: NAMCO
 GENRE: COMBAT
 SORTIE PRÉVUE: 20 AOÛT 99



Chaque personnage possède un décor qui lui est propre.

l'écran que j'ai enfin pu accéder au plaisir suprême d'essayer le merveilleux Soul Calibur. Histoire de ne pas me faire battre par le premier adversaire venu, je regarde le panneau signalant les coups. Les caractéristiques techniques indiquent que le jeu est terminé à 30%. Un sentiment de peur m'envahit. Je lève les yeux, et là c'est l'extase. Seule la Dreamcast pouvait être capable d'un tel exploit. Namco a réussi le tour de force de faire mieux que l'arcade. Soul Calibur sur Dreamcast est sans comparaison possible avec la version développée sur System 12, une configuration «boostée» proche de la Playstation. Sur son Stand, Namco avait d'ailleurs eu la bonne idée de placer côte-à-côte des bornes d'arcade et des Dreamcast pour montrer la différence entre les deux versions. Les personnages, les textures, les décors, l'animation, tout a été amélioré. Les combattants, tout d'abord. Passons sur l'histoire, qui même si elle se révèle assez recher-

chée pour un jeu de combat n'est pas d'un intérêt primordial. A l'instar de Soul Edge, son ancêtre, Soul Calibur bénéficie tout de même d'un scénario travaillé, mettant en évidence les relations entre les personnages. Chaque adversaire possède une histoire. Cette richesse transparaît, tant au niveau de l'apparence des combattants que de leur attitude, et dans ce domaine, il faut avouer que Namco s'est une fois de plus surpassé. Un gros travail a été effectué sur les combattants comme sur les textures appliquées sur les vêtements. Ils ont été retravaillés et affinés pour la version Dreamcast. On ne voit plus la moindre trace de polygone. Cette perfection est encore plus frappante en gros plan pendant les katas après la victoire. La puissance de la Dreamcast a permis aux programmeurs d'ajouter quelques nouveautés par rapport à la version arcade, comme une plus grande fluidité des vêtements et des cheveux. L'animation des person-



Admirez les ombres des personnages projetées sur le sol.



WIP WORK IN PROGRESS



Un petit pas de côté et c'est gagné.



nages est également étonnante. Le jeu tourne en 60 images par seconde. Les coups sont tous plus impressionnants les uns que les autres. Les personnages se déplacent avec un réalisme et un naturel déconcertants. En regardant le jeu, on avait vraiment du mal à croire qu'il n'était terminé qu'à 30 %. Peut-être était-ce dû au faible nombre de personnages présents. Seuls huit combattants sur 18 étaient jouables, mais cela suffisait largement pour prendre conscience du travail accompli. Tous les personnages de base étaient présents mis à part Sofitia et Maxi, qui manquaient à l'appel. Kilik était peut être le plus impressionnant d'entre eux. Il maniait le bâton comme un véritable Shaolin, à qui l'on aurait fait une injection d'E.P.O. Il enchaînait moulinets, sauts et balayages pour le plus grand malheur de ses adversaires avec une agilité déconcertante. L'un de mes coups préférés était le passage du bâton entre les jambes de l'adversaire pour ensuite le remonter brutalement et assener un

coup sur la tête. En fait, les développeurs se sont inspirés d'écrits sur les arts martiaux pour recréer les mouvements de la plupart des personnages. Mitsurugi possède, par exemple, une des techniques de combat les plus fidèles à la réalité. Ce samouraï possède plusieurs positions d'attaque au sabre, destinées à dérouter l'adversaire. Résultat, les coups de pratiquement tous les personnages ressemblent à des chorégraphies inspirées des meilleurs films de Hong Kong. Contrairement à Virtua fighter 3, Soul Calibur présente l'avantage d'être accessible à tous les publics. Les acharnés du stick comme les joueurs occasionnels pourront s'amuser avec Soul Calibur. Sa jouabilité exemplaire en font un véritable must de convivialité. Les commandes répondent à la moindre sollicitation de votre part. Il n'est pas nécessaire de connaître des enchaînements de coups pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Et vous ne serez pas frustré en regardant les autres jouer car même les coups les plus simples sont





Le stage de Misturugi vous emmènera à l'autre bout du monde.

spectaculaires et peuvent causer des dégâts à l'adversaire. La prise en main est immédiate. On peut réaliser des combos dès les premières parties.

Mais attention, cela ne veut absolument pas dire que Soul Calibur ne s'adresse qu'aux débutants. Au contraire. Un novice n'aura absolument aucune chance contre un joueur confirmé. Autre point qui n'échappera pas aux habitués des jeux de combat, les affrontements se déroulent sur un ring. Il est donc possible d'éliminer son adversaire en le faisant sortir de l'aire de jeu. On peut également esquiver et tourner autour de l'adversaire. Soul Calibur marque la véritable naissance de la Dreamcast. Avec Sonic, Soul Calibur est un des premiers titres qui révèle réellement le potentiel de la machine. A mon avis, et je pense qu'il est



Le poirier, ça ne sert pas qu'à épater les filles.





Astaroth est un des personnages les plus impressionnants du jeu.

partagé par tous les joueurs qui faisaient la queue sur le stand Sega pour jouer à ce merveilleux jeu, Soul Calibur était «Le jeu» du salon. Il éclipsait tous les autres sans aucun effort. Les fans de combat peuvent d'ores et déjà se préparer à de véritables nuits blanches. Quand je pense qu'il doit sortir le 29 juillet au Japon... (si tout se passe bien. On parle maintenant du 20 août.) et qu'il faudra attendre les fêtes de Noël pour en profiter en Europe. Dites Monsieur Namco, maintenant que vous avez vu de quoi est capable la Dreamcast, vous voudriez pas nous préparer un petit Tekken ? Ca me ferait bien plaisir pour mon Noël ou pour mon anniversaire.



Fred



Sous la puissance du choc, l'adversaire est littéralement projeté à terre.





Face-à-face entre deux combattants redoutables.



DERNIÈRE MINUTE :

Sega n'est pas le seul développeur à avoir inséré un système comparable à l'Emotion Engine de la Playstation 2 dans un jeu Dreamcast. Après Shen Mue, c'est au tour de Soul Calibur de faire la démonstration de la puissance de calcul de la Dreamcast. On avait déjà pu constater que les visages des personnages de Shen Mue pouvaient changer d'expression. Namco a récemment fait la même démonstration dans Soul Calibur. Les combattants peuvent effectivement changer d'expression. En décomposant les mouvements des personnages, on peut s'apercevoir qu'ils plissent les yeux ou encore qu'ils ouvrent la bouche en fonction de leurs mouvements. Si besoin était, voilà encore une preuve de la part de Namco que la Dreamcast n'a pas à rougir des caractéristiques techniques d'une console encore théorique.



INTERVIEW

DÉÇU DE NE PAS AVOIR EU TOUTES LES RÉPONSES À MES QUESTIONS, LE SALON DE L'E3 ÉTAIT L'OCCASION RÊVÉE POUR INTERVIEWER UNE NOUVELLE FOIS L'UN DES RESPONSABLES DE SEGA FRANCE. PHILIPPE RENAUDIN, DONC, SUITE ET FIN. TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VULU SAVOIR SUR LA DREAMCAST SE TROUVE DANS CES PAGES.

D : IL Y A BEAUCOUP DE MONDE SUR LE STAND SEGA, VOUS DEVEZ ÊTRE HEUREUX ?

P. R. : Oui. Je pense que tout le monde est assez surpris du nombre de produits que l'on a. On annonçait énormément de produits au lancement. Aujourd'hui, avec l'E3, on le prouve. Ce sont des produits qui parlent d'eux-mêmes. A partir du moment où ils sont bien et jouables, il n'y a aucune raison pour que les joueurs ne soient pas attirés.

D : POURQUOI RAYMAN 2 N'EST PAS SUR LE STAND SEGA ?

P. R. : Il y a des produits qui sont assez avancés pour qu'on puisse les présenter comme des produits qui vont sortir officiellement à la rentrée, entre septembre et décembre, et d'autres non. Il y a beaucoup de jeux d'Ubi Soft sur le stand Sega. On peut jouer, par exemple, à Monaco, Red Line Racer ou Speed Devils. Rayman c'est également un peu leur bébé. Aujourd'hui, ils présentent Rayman 2 sur leur stand, un peu de manière exclusive. C'est normal, c'est leur bébé Rayman. Ce n'est pas le notre. C'est normal aussi qu'on retrouve des produits Dreamcast répartis sur tous les stands des éditeurs-tiers.

D : PARLONS DE LA DREAMCAST FRANÇAISE. LE PRIX EST MAINTENANT ANNONCÉ. POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS À CE SUJET ?

P. R. : Il est annoncé à moins de 1 800 francs. On n'annonce pas le prix public parce qu'on laisse la distribution faire ses prix. Ce sera tout de même moins de 1 800 francs avec le modem intégré. On vient aussi de signer un partenariat avec British Telecom, donc l'accès Internet sera gratuit sans abonnement. Il ne faudra payer que le coût des communications locales.

D : QUEL EST LE RAPPORT ENTRE BRITISH TELECOM ET LA FRANCE ?

P. R. : L'accord avec British Telecom est un deal européen et dans chaque pays ils ont des contacts. En l'occurrence en France, c'est Cegétel qui tra-

vaille avec eux.

D : QUELLE SERA LA PUISSANCE DU MODEM ?

P. R. : Ce sera un modem 33.6 comme au Japon. Mais c'est évolutif. En fonction de l'évolution, on pourra être amené à travers notre activité on-line à changer cela.

D : POURQUOI UN 33.6 EN EUROPE ET UN 56 AUX USA ?

P. R. : Cette décision a été prise en fonction de questions de standard et de coups de revient qu'il fallait absolument prendre en compte.

D : QUEL SERA LE PRIX DES JEUX ?

P. R. : Le prix des jeux a été fixé à moins de 400 francs. C'est une indication. En moyenne, il sera compris entre 350 et 400 francs. C'est le prix que l'on retrouve aujourd'hui sur Playstation, par exemple.

D : QUELS SONT LES JEUX QUI SORTIRONT AVEC LA MACHINE ?

P. R. : Il y en a de plus en plus qui arrivent. C'est super ! Au niveau des différents produits, on va retrouver pas mal de courses automobiles comme Sega Rally 2 ou Metropolis Street Racer. Il y a également les produits des éditeurs-tiers. Je pense notamment aux produits développés par Kalisto ou Ubi soft dont Monaco GPRS2 ou Speed Devils. En course automobile, on a ce qu'il faut. Ensuite, en jeu de baston, on va retrouver Virtua Fighter, Soul Calibur. La date de sortie va être très proche de la Dreamcast européenne. Il sortira soit avec, soit dans les quelques semaines qui suivent son lancement. Il y aura aussi Power Stone dans la catégorie des jeux de combat. On retrouvera le jeu de No Cliché, développé par Frédéric Raynal, qui s'appelle Toy Commander. Il y aura aussi des produits de football, développés par Infogrames. Je pense notamment à UEFA Striker qui va normalement sortir en même temps que la machine. Il y aura un jeu de sport : NBA. Il y aura peut-être aussi le pro-

INTERVIEW RÉALISÉE PAR FRED

duit de pêche (Get Bass). On ne sait toujours pas si on le diffusera en Europe. Il y aura aussi Sonic bien sûr, sans oublier Red Dog et House of the Dead 2. Voilà, je crois que j'ai à peu près fait le tour. On avait promis entre 10 et 15 jeux pour la sortie. On tient nos promesses. D'ici Noël, il y aura facilement une quarantaine de jeux disponibles.

D : A PROPOS DE HOUSE OF THE DEAD 2, J'AI REMARQUÉ QUE LA VERSION AMÉRICAINE COMPORTAIT DU SANG ROUGE.

P. R. : Oui, House of the Dead, c'est House of the Dead. Il y aura du sang rouge.

D : EN JOUANT À SEGA RALLY 2 SUR LE SALON, J'AI REMARQUÉ QUE CETTE VERSION AMÉRICAINE AVAIT ÉTÉ AMÉLIORÉE PAR RAPPORT À LA VERSION JAPONAISE.

P. R. : Tout à fait, il y a plus de véhicules. Il a même été retouché graphiquement. La version européenne sera encore meilleure.

D : DES DÉVELOPPEURS SUR LE SALON M'ONT AVOUÉ QU'ILS SE POISAIENT LA QUESTION DE SAVOIR S'ILS ALLAIENT CONTINUER À DÉVELOPPER SUR DREAMCAST APRÈS MARS 2 000. COMMENT RÉAGISSEZ-VOUS FACE À CETTE POSITION ?

P. R. : Il y a en effet les pour et les contre. Il y en a qui prennent des risques, il y en a qui ne veulent pas trop en prendre et d'autres qui n'en prennent pas du tout. On ne peut pas faire plaisir à tout le monde. Il y en a qui sont plutôt favorables à l'arrivée de la Dreamcast, il y en a qui le sont moins, peut-être pour des raisons économiques aussi. De toutes façons, on verra. A partir du moment où on arrivera à faire un très bon lancement et que l'on réussira à atteindre nos objectifs, je pense qu'à partir de là, on n'aura pas de problème, même avec les développeurs les plus récalcitrants. Et puis quand on voit la réaction face à la Dreamcast sur le salon, on ne peut qu'être confiant. Il y a également certains éditeurs qui jusqu'à présent disaient qu'ils ne développeraient pas pour nous et qui maintenant s'assoient

avec nous autour d'une table pour discuter.

D : J'AI RENCONTRÉ DES DÉVELOPPEURS TRÈS ÉTONNÉS PAR LE SUCCÈS DE LEURS JEUX SUR LE SALON !

P. R. : Oui, bien sûr. Il y a des produits qui ont tellement progressé que je les ai redécouverts sur le salon. Ils m'ont vraiment surpris. Quand on voit des produits comme Soul Calibur ou Ready 2 Rumble, c'est très fort. Devant des jeux comme ça, moi je suis comme un gamin. C'est encore mieux que ce que j'avais pu imaginer. Je le répète, devant un tel résultat, il y a de gros éditeurs qui n'étaient pas favorables du tout au départ et qui aujourd'hui discutent avec nous. Des très gros éditeurs.

D : SEGA JAPON A ANNONCÉ QU'UN NOUVEAU PROCESSEUR SH-4 ALLAIT ÉQUIPER LES PROCHAINES DREAMCAST, EST-CE QUE LA CONSOLE EUROPÉENNE BÉNÉFICIERA DE CE CHANGEMENT ?

P. R. : Forcément s'il y a une modification qui est faite sur la version japonaise, la Dreamcast européenne en bénéficiera. C'est quand même un des avantages à ce que la version européenne sorte après.

D : VOUS AVEZ DES RÉACTIONS FACE AUX PERTES FINANCIÈRES DE SEGA JAPON ?

P. R. : Aucunement. On s'y attendait. C'était prévu. Il n'y a pas de souci. Ce sont les résultats de l'année 98. Ils correspondent à la baisse du marché de l'arcade et à la réorganisation de la structure arcade. Cela tient également à ce que partout dans le monde, on a nettoyé le stock de Saturn pour faire en sorte que l'on n'ait plus de passif au niveau de la distribution. Donc, ça ne change en rien la politique de Sega, sinon on n'aurait pas dépensé des millions de dollars pour le salon de l'E3.

D : AVEZ-VOUS VU LA PRÉSENTATION DU PROJET DOLPHIN DE NINTENDO ?

P. R. : Non, je ne l'ai pas vue, car je n'ai pas été invité.

D : IL ANNONCE DES CAPACITÉS SUPÉRIEURES À LA PSX2.

P. R. : Ce qu'il y a de bien avec la Dreamcast, c'est

qu'il y a deux annonces et un seul produit qui existe et surtout qui va exister tout seul, à mon avis, pendant un bon moment encore. C'est une belle annonce. Tant mieux, ça dynamise le marché. On attend de voir. Maintenant, vu le temps que Nintendo a mis pour développer sa N64, on est un peu sceptiques quant à la date de sortie. A voir.

D : NINTENDO ANNONCE UN LECTEUR DVD, SONY AUSSI, POURQUOI SEGA N'A PAS CHOISI LA MÊME VOIE ?

P. R. : Nous, on a une machine qui évoluera en fonction de la technologie. Elle est prévue pour ça. C'est d'ailleurs une des grosses forces de Sega depuis des années. Si la technologie DVD apporte un réel plus, on optera pour cette solution, mais aujourd'hui on pense que ce n'est pas le cas. On préfère s'axer sur le on-line. De plus, les machines de Nintendo et de Sony ne liront pas les DVD vidéo, alors question : quel est l'intérêt d'avoir un tel lecteur ?

D : VOUS AVEZ VU TOURNER GRAN TURISMO 2 SUR PSX2. QU'EN PENSEZ-VOUS ?

P. R. : C'est une très belle démo technique, mais je n'ai pas vu la révolution annoncée. Mais franchement, quand je regarde un produit comme Metropolis par rapport à cette démo sur Playstation 2, je ne vois pas une différence énorme.

D : SHEN MUE EST-IL PRÉVU EN EUROPE ?

P. R. : Oui, Shen Mue est prévu en Europe. Il sortira très certainement un petit peu plus tard que la version japonaise, compte tenu du temps pour le localiser. Il sera probablement sous-titré.

D : L'ÉCART ENTRE LES SORTIES DES JEUX JAPONAIS, AMÉRICAINS ET EUROPÉENS SERONT-ILS RÉDUITS PAR RAPPORT À LA SATURN ?

P. R. : Il faut le temps de faire la conversion du système NTSC en PAL. Par exemple, un produit actuellement fini en version NTSC pourra être disponible à la sortie de la console européenne. On constate ainsi que le laps de temps pour convertir un jeu est finalement très court. Il faudra seulement attendre deux ou trois mois, juste le temps de faire l'adaptation et les améliorations nécessaires.

D : QUELQUES DÉVELOPPEURS M'ONT AVOUÉ QU'ILS N'ONT TOUJOURS PAS REÇU LE KIT DE DÉVELOPPEMENT POUR INSÉRER L'OPTION ON-LINE DANS LEUR JEU. CELA VA-T-IL ENTRAÎNER DES RETARDS POUR LA MISE EN PLACE DES SOFTS DREAMCAST SUR LE NET ?

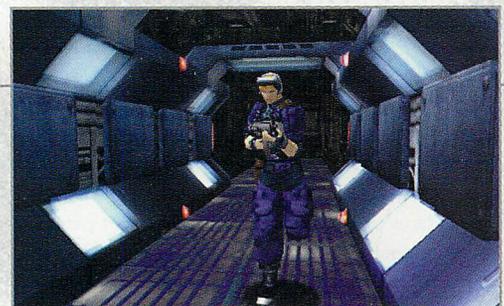
P. R. : C'est un peu normal, puisqu'on vient de construire notre réseau internet, donc à partir de là on va pouvoir leur donner les contraintes techniques à respecter pour commencer à développer des jeux on-line. Entre septembre et décembre, on devrait quand même en avoir un ou deux.

D : MERCI POUR TOUTES CES RÉPONSES. AU REVOIR.

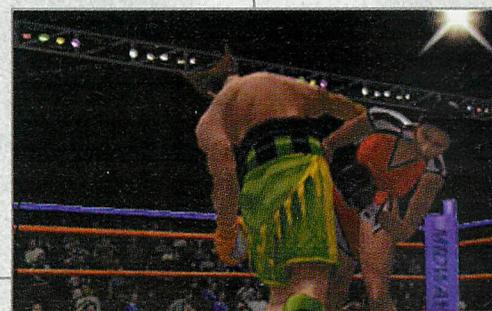


JEUX PREVIOUS

TITRE	DEVELOPPEUR / EITEUR	DATE DESORTIE
Actua Golf	Gremlin	nc
Actua Soccer	Gremlin	nc
Agartha	No Cliché	nc
Air Force Delta	Konami	fin 99
Akolyte	Revenant/Ionos	nc
Alone in the Dark 4	Infogrames	nc
Armada	Metropolis Digital	Sep-99
Black And White	Lionhead	nc
Blades of Vengeance	Crave Entertainment	fin 99
Blood 2 : The Chosen	Monolith	nc
Buggy Heat	CRI	mi-juillet
Burning Rangers 2	Sega	nc
Carrier	Jaleco	fin 99
Castlevania Resurrection	Konami	fin 99
Cho Hamaru Golf	Sega	nc
Climax Landers	Climax	été 99
Cool Boarders (Europe)	UEP Systems	fin septembre 99
Crack 2	Sieg	courant 99
Crazy Taxi	Sega	nc
D-Jump	Ubi Soft	nc
D2	Warp	Nov-99
Daytona USA 2	Sega AM2	nc
Dead or Alive 2	Tecmo	nc
Deep Fighter	Ubi Soft	fin 99
Digital Horse Racing Newspaper	Shouei Systems	nc
Drakan	Surreal Software/Psygnosis	nc
Drones	Nigma Software	nc
Dynamite Robot	Warashi	nc
Ecco The Dolphin	Sega	début 2000
Entertainment Golf	Bottom Up	courant août 99
Expendable	Rage Software	fin juin 99
F1 World Grand Prix	Video Systems	fin 99
Fighting Force 2	Eidos	courant 99
Fighting Vipers 2	Sega AM2	nc
Frame Gride	From Software	fin 99
Furballs	Bizarre Creations	début 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	nc
Giant Gram – Japanese National Pro-Wrestling at the Nippon Budokan	Sega	courant 99
Grandia 2	Game Arts	fin 99
Great Buggy	CSK	nc
Gunbeat	Treasure Soft	courant 99
Gundam Gaiden	Bandai	Oct-99
Gütherman	No Cliché	nc
HAB-12	Team 17	nc
Half-life	Valve/Sierra	nc
Harley Davidson LA Riders	Sega	nc
Hidden & Dangerous	Take 2	1-Sep-99
Hostile Waters	Rage	nc
House of the Dead 2 (Europe)	Sega	fin septembre 99
Hydro Thunder	Midway	1-Sep-99
Jojo's Venture	Capcom	nc
King of the Fighters 99 : Dream Match	SNK	fin juin
Let's Make A Pro Baseball Team	Sega	nc
Let's Make A Pro Soccer Team	Sega	nc
Looney Tunes	Infogrames	nc
Lost World : Jurassic Park	Sega	nc
Maken X		automne 99
Max Payne	Take 2	fin 99
MDK 2	Interplay	Oct-99
Mercurius Pretty	NEC	nc
Merukurius Pretty	Nec	nc



TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Metropolis Street Racer (Europe)	Bizarre Creations	fin septembre 99
Midnight G.T.	Rage	courant 99
Monster Breeder	NEC	nc
Mortal Kombat Gold	Midway	Début 99
NBA 2000 (Europe)	Sega	Déc-99
New Horizons 2	Koei	nc
NFL 2000	Sega	Sep-99
NFL Blitz 2000	Midway	Oct-99
NFL Quarterback 2000	Acclaim	Oct-99
Outcast	Infogrames	nc
Pata Pies	Sega	nc
Pod II	Ubi Soft	nc
Pro Soccer Club	Sega	Oct-99
Quarterback Club 200	Acclaim	courant 99
Rampage World Tour	Midway	nc
Rayman 2	Ubi Soft	début 2000
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Sep-99
Red Dog (Europe)	Argonaut	fin septembre 99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	fin 99
Romance of Three Kingdoms 6	Koei	nc
Seaman	Sega	Jul-99
Sega Rally 2 (Europe)	Sega	Oct-99
Seven Mansions	Koei	été 99
Shen Mue	Sega	fin octobre 99
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith	courant 99
Slave Zero	Accolade	automne 99
Sonic Adventure (Europe)	Sega	fin septembre 99
Sonic/Knuckles RPG	Sega	nc
Soul Calibur	Namco	fin août 99
Soul Calibur (Europe)	Namco	novembre 99
Soul Fighter	Toka	Oct-99
Space Griffon	Panther Software	courant 99
Speed Devils	Ubi Soft	Oct-99
Spike Out	Sega	nc
Star Trek : New Worlds	Interplay	Fin 99
Street Fighter Zero 3	Capcom	été 99
Street Fighter Zero 3	Capcom	été 99
Stunt Grand Prix	Team 17	printemps 99
Super Bikes	Milestone	nc
Super GT	Sega AM2	courant 99
Supreme Snowboarding	Housemarque	nc
TNT 4x4	ASC Games	fin 99
Tokyo Highway Battle	Genki	Jul-99
Toukon Retsuden IV	Tomy	Jul-99
Toy Commander (Europe)	No Cliché	fin septembre 99
Trickstyle	Criterion	Sep-99
UEFA Soccer (Europe)	Infogrames	fin septembre 99
Undercover	Sega	printemps 99
Unreal	Epic/GT Interactive	1999
Urban Assault	Microsoft	nc
V-Rally 2	Infogrames	courant 99
Vigilante 8 : Second Offense	Activision	automne 99
Virtua Fighter 3tb (Europe)	Sega	fin septembre 99
Virtua Striker 2	Sega	fin 98
Virtual On 2	Sega AM2	courant 99
Warzone 2100	Pumpkin	nc
Wheel of Time	Legend Entertainment	nc
Wild Metal Country	DMA Design	Sep-99
World League Soccer 2000	Silicon Dreams	nc
Xleration (Europe)	Kalisto	Déc-99
Zombie Revenge	Sega	nc



A partir de ce mois-ci et pour répondre à vos attentes, nous avons jugé préférable de remplacer le classement japonais -que nous n'estimions pas forcément représentatif de la qualité des jeux- par une sélection, classée par genre, des titres qui nous semblent les plus intéressants. En espérant que cette nouvelle formule vous apportera satisfaction, n'hésitez pas à nous faire part de vos avis sur les titres sortis ou à venir.

Vincent

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

COURSE



SEGA RALLY 2



MONACO GPRS 2



POWER STONE



MARVEL VS CAPCOM



V3 TB

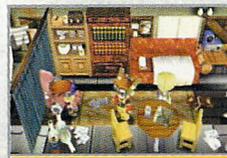


SONIC ADVENTURE

AVENTURE/RPG



EGG



EVOLUTION

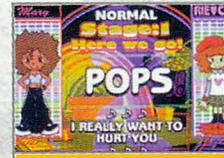


HOUSE OF THE DEAD 2

ACTION



DYNAMITE DEKA 2



POP'N MUSIC

DIVERS

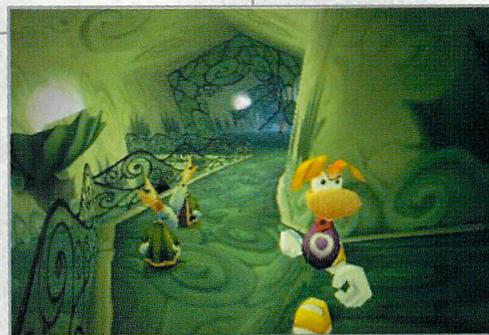


GET BASS FISHING

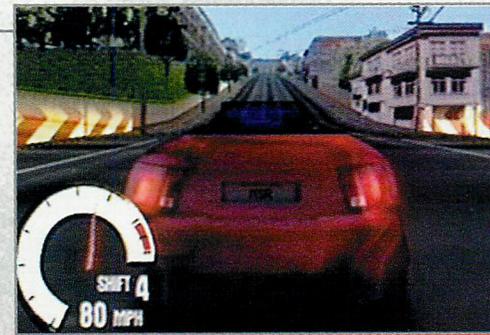
LES JEUX LES PLUS ATTENDUS



SOUL CALIBUR



RAYMAN 2



METROPOLIS STREET RACER



AIR FORCE DELTA



CARRIER



READY 2 RUMBLE BOXING

Le sommaire des tests

P103

Red Line Racer



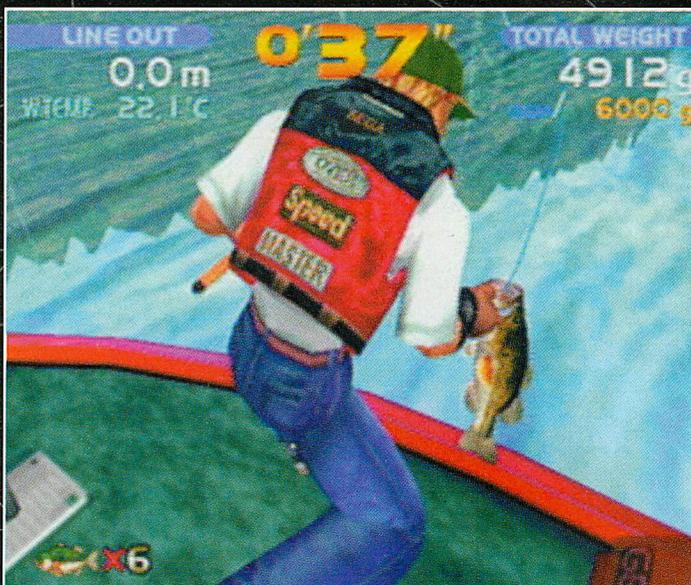
Dynamite Deko 2

P107



P113

E.G.G.



Get Bass Fishing

P117

VIDEO INVASION

41 RUE VITAL 75116 PARIS METRO LA MUETTE TEL : 01 45 20 49 49

19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS METRO OBERKAMPF TEL : 01 48 07 16 99



**VENTES - REPRISES - ECHANGES
REPARATION - DEVIS GRATUIT**



**NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST
SATURN - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE
PC CDROM - GAME BOY - GAME GEAR**



**NOUS RACHETONS VOS
PLAYSTATION HS AU MEILLEUR
PRIX.**



**NOUS VOUS COPIONS TOUT VOS
CD DE JEUX
ET CD DE MUSIQUES
POUR 59 F
(Sous presentation de l'original)
(Uniquement au 41 Rue Vital)**

**POUR L'ACHAT DE 2 JEUX :
CARTE MEMOIRE A 50 F
MANETTE DUALSHOCK A 100 F**

PLAYSTATION NEUF :
LA CONSOLE PLAYSTATION
1 PAD DUALSHOCK
1 PAD CLASSIQUE
1 JEUX PLATINIUM AU CHOIX..... 999 F

ASTERIX.....	329 F
METAL GEAR.....	349 F
NEED FOR SPEED 4.....	329 F
STREET SKATER.....	329 F
CIVILISATION 2.....	329 F
FIFA 99.....	299 F

PLAYSTATION D'OCCAZ :
LA CONSOLE PLAYSTATION
1 PAD CLASSIQUE
1 MEMORY CARD
1 JEUX AU CHOIX A 99 F..... 799 F

METAL GEAR.....	279 F
FIFA 99.....	250 F
CRASH BANDICOOT 3.....	250 F
BREATH OF FIRE 3.....	250 F
MOTO RACER 2.....	250 F
FIFA 98.....	99 F

NINTENDO 64 NEUF
LA CONSOLE NINTENDO 64
MARIO 64
1 JEUX AU CHOIX A 250 F..... 999 F

FIFA 99.....	429 F
SOUTH PARK.....	TEL
ZELDA 64.....	429 F
WIPEOUT 64.....	399 F
TUROK 2.....	399 F
MICROMACHINES 64.....	TEL

NINTENDO 64 D'OCCAZ
LA CONSOLE NINTENDO 64
1 PAD
1 VIBREUR
1 JEUX AU CHOIX A 199 F..... 799 F

ZELDA 64.....	349 F
GOLDEN EYE.....	250 F
1080.....	250 F
BANJO KAZOOIE.....	199 F
V RALLY 99.....	299 F
FZERO X.....	250 F

**NOUS RACHETONS ENCORE
VOS SUPER NINTENDO !
TELEPHONEZ NOUS !
UNIQUEMENT AU 19 BD VOLTAIRE**

**LASER POINTER (NF)
4 TETE INTERCHANGABLE
199 F**

A RETOURNER AU :
- VIDEO INVASION VPC 41 RUE VITAL 75116 PARIS
- VIDEO INVASION VPC 19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

**EN ECHANGE DE CE COUPON
UN CADEAU DE BIENVENUE
VOUS EST OFFERT.**

**ECHANGE DE JEUX DE MEME
VALEUR POUR 50 F
EX : TOMB RAIDER 3 CONTRE
FIFA 99 = 50 F**

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
TOTAL			

COORDONNEES
Nom :
Prenom :
Adresse :
Ville :
Code Postal :

REGLEMENT
 CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

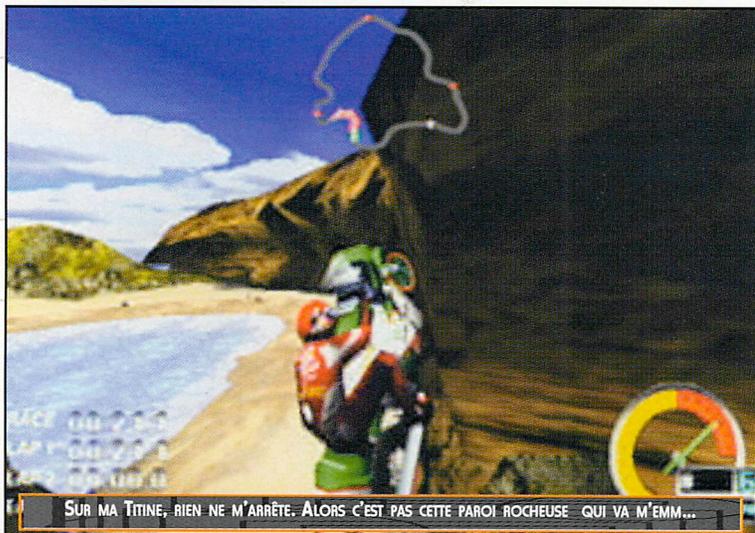
Redline Racer

APRÈS TROIS JEUX DE COURSE AUTOMOBILE, LA DREAMCAST ACCUEILLE AUJOURD'HUI SA PREMIÈRE COMPÉTITION DE MOTOS. ADAPTÉ UNE FOIS DE PLUS D'UN TITRE PC (NDR : ET ÇA NE FAIT QUE COMMENCER !), REDLINE RACER S'ADRESSE AVANT TOUT AUX AMATEURS D'ARCADE ET DE VITESSE. VOILÀ DONC DE QUOI RÉVEILLER LE REBELLE BARBU ET CHEVELU QUI SOMMEILLE EN MOI. MALHEUREUSEMENT, MÊME SI LE FAIT D'ÊTRE LE PREMIER DU GENRE À SORTIR SUR LA MACHINE LUI CONFÈRE UN AVANTAGE CERTAIN, CE JEU EST LOIN DE TENIR TOUTES SES PROMESSES. POUR VOUS LE PRÉSENTER, JE VAIS LAISSER LA PLACE À ZIZI RIDER, LE MOTARD LE PLUS PITOYABLE QUE LE MONDE AIT JAMAIS CONNU...

Fiche Technique

Editeur :	Imagineer
Concepteur :	Criterion Studios
Type :	Course de motos
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	Non
Sortie prévue :	Dispo Japon





SUR MA TIMINE, RIEN NE M'ARRÊTE. ALORS C'EST PAS CETTE PAROI ROCHEUSE QUI VA M'EMM...



UNE MOTO QUI ROULE DANS LA MER : VOUS Y CROYEZ, VOUS ?

«Les développeurs semblent privilégier les courses de voitures à celles de motos, et lorsque par miracle on nous annonce un soft du genre, il s'agit un peu trop souvent d'une «daube» injouable et mal animée. Mais rassurez-vous, si les concepteurs de Redline Racer se sont décidés à adapter un jeu PC sur Dreamcast, c'est parce que le jeu possède des qualités indéniables.»

On ne peut pas dire que les amateurs de deux roues soient très gâtés dans le domaine du jeu vidéo. Les développeurs semblent privilégier les courses de voitures à celles de motos, et lorsque par miracle on nous annonce un soft du genre, il s'agit un peu trop souvent d'une «daube» injouable et mal animée. Mais rassurez-vous, si les concepteurs de Redline Racer se sont décidés à adapter un jeu PC sur Dreamcast, c'est parce qu'il possède des qualités indéniables.

Le retour de Zizi Rider

Après un temps de chargement relativement peu optimisé (!), on se retrouve devant un menu en japonais tout ce qu'il y a de plus banal, avec un certain nombre de modes (arcade, championnat, duel et time attack). Sans plus attendre, je choisis donc le premier d'entre

eux. Et après un nouveau «loading» interminable, je découvre avec stupéfaction que seuls trois circuits sur les dix présents sont accessibles. Mais on ne me la fait pas, à moi ! Mon cerveau travaillant à une vitesse de folie me fait comprendre que seul le mode championnat me permettra d'obtenir les pistes manquantes. J'opte donc pour cet autre mode et hop, re-loading... Quelques minutes plus



DOMMAGE QU'IL N'Y AIT PAS D'AUTRES CONCURRENTS EN MODE 2 JOUEURS.

AVIS

Certains joueurs trouveront sûrement que Red Line Racer est un peu limité et ennuyeux, mais cela n'enlève rien à sa qualité technique. L'animation est rapide et fluide, ses graphismes proposent de beaux décors et ses musiques dénotent bien. On est loin du chef-d'oeuvre, j'en conviens. Cela dit, pour un premier soft de moto, la Dreamcast s'en sort honorablement. Si vous avez envie d'un petit jeu sympa, vous pouvez vous laisser tenter par Red Line Racer.

Alex



CETTE COURSE SUR CIRCUIT EST DE LOIN MA PRÉFÉRÉE.

tard, on me demande de choisir mon pilote parmi huit équipes disponibles dont l'unique différence réside dans la couleur de la combinaison. Et comme ils ne sont pas misogynes chez Criterion, on peut même incarner une nana : ce qui se traduit, visuellement, par une légère protubérance polygonale. Ensuite, les choses se compliquent un peu plus, puisqu'il faut sélectionner sa meule en fonction de divers critères (accélération, vitesse, tenue de route et freinage). Au



Un arrière-goût de déception

Tous ces défauts sont d'autant plus regrettables que Redline Racer avait les apparences d'un très bon jeu. Les graphismes sont, ma foi, plutôt jolis, même si la modélisation des motos aurait mérité un peu plus d'attention. Les circuits sont superbes, avec des couleurs chatoyantes et un bon nombre de détails, et c'est un véritable régal pour les yeux. L'animation a bénéficié du même traitement de qualité avec une fluidité optimale et une absence tota-

le de ralentissement. On regrette vraiment que des problèmes de



jouabilité viennent gâcher un jeu pourtant prometteur. D'autant plus que ces bugs étaient semble-t-il absents de la version PC. Redline Racer m'a donc laissé un arrière-goût de déception. Je m'attendais à une adaptation Dreamcast meilleure que sur PC, ce qui est malheureusement loin d'être le cas. Espérons que la version européenne du jeu, éditée cette fois-ci par Ubi Soft, corrigera ces trop nombreux défauts pour nous proposer un bon petit jeu d'arcade aussi agréable à regarder qu'à jouer.

Vincent.



PLUS GRANDE EST LA VITESSE ET PLUS DURE SERA LA CHUTE

Même si RR est loin d'être une simulation, il est inutile d'espérer arriver en bonne position en roulant «à fond, à fond». Si vous ne pensez pas à freiner ou à relâcher l'accélérateur, vous découvrirez qu'une chute est si vite arrivée. Les accidents, bien que spectaculaires, n'en demeurent pas moins ridicules par leur exagération. On a parfois l'impression que le motard et son bolide vont s'envoler dans le ciel, comme des oiseaux ! Mais l'aspect le plus risible concerne l'attitude figée du pilote qui, lorsqu'il est au sol, ressemble à un pantin inanimé.

16 Graphismes

Bien que les graphismes soient identiques à la version PC, ils restent quand même plutôt agréables à regarder. La modélisation est simple, mais les textures très colorées et les effets visuels (lens flare, traces de pneus) compensent ce léger défaut.

18 Animation

Redline Racer utilise un excellent moteur graphique. C'est fluide, très rapide (trop parfois !) et sans aucun ralentissement. Bref, un sans-faute de ce côté-là.

15 Son

Sans être exceptionnel, l'environnement sonore est suffisant pour un jeu d'arcade. Le volume des bruitages étant assez faible, on entend surtout la musique techno, que certains adoreront et que d'autres détesteront.

12 Jouabilité

Aïe ! C'est là que le bât blesse. La prise en main est très bonne (accélération et freinage sur les gâchettes, déplacements au stick analogique), mais certaines réactions étranges de la moto ainsi que quelques bugs gênants viennent vraiment gâcher le plaisir de jouer. L'IA des concurrents aurait également mérité plus d'attention.

14 Intérêt

10 circuits, 12 motos, 9 championnats, un mode arcade et un mode multijoueurs avec écran split-té. Voilà de quoi s'occuper pendant un bout de temps, à condition de ne pas être rebuté par la difficulté et les bugs.

En Conclusion

Le véritable atout de Redline Racer est d'être le premier du genre à sortir sur la machine. Techniquement abouti, son manque évident de réalisme pourra cependant décevoir certains joueurs. A essayer avant d'acheter.

80 %

Dynamite DeKa 2

LES BEAT-THEM-ALL ONT LONGTEMPS FAIT LE BONHEUR DES JOUEURS DE SALLES D'ARCADE. DES TITRES COMME DOUBLE DRAGON, FINAL FIGHT OU STREETS OF RAGE LUI ONT DONNÉ SES LETTRES DE NOBLESSE. MAIS ÉTRANGEMENT, LE GENRE SEMBLE AUJOURD'HUI S'ÉSSOUFFLER EN COMPARAISON DES NOMBREUSES PRODUCTIONS DE COURSE OU DE BASTON QUI N'EN FINISSENT PAS DE NOUS ÉTONNER. POURTANT, CES JEUX CONSTITUENT UN EXCELLENT DÉFOULOIR PAR LEUR ACTION NON-STOP, ET PROCURENT UN FUN INDÉNIABLE EN PROPOSANT SOUVENT LA POSSIBILITÉ D'Y JOUER À DEUX. DYNAMITE DEKA 2 EST DONC UNE TRÈS BONNE SURPRISE QUI, EN REPRENANT LES QUALITÉS MAIS AUSSI LES DÉFAUTS DU GENRE, DEVRAIT RAVIR LES AMATEURS DE CASTAGNE ET D'HUMOUR.



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega
Type :	Beat-them-all
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	Non
Sortie prévue :	Dispo Japon



 Dynamite Deka 2 n'est rien d'autre que la suite de Die Hard Arcade, un des meilleurs beat-them-all 3D sortis en salles. On y retrouve tous les ingrédients responsables du succès de ses prédécesseurs, à savoir : des combats dans des lieux variés contre de multiples ennemis, des armes nombreuses et impressionnantes, et surtout, la possibilité de casser du méchant à deux. Le jeu propose deux modes différents, un mode arcade traditionnel dans lequel on affronte des agresseurs dirigés par la console, et un autre mode où deux joueurs peuvent se taper sur la tronche en duo. Pour

les quelques réfractaires à la langue de Shakespeare, précisons, avant de commencer, certains principes fondamentaux. «Beat-them-all» signifie : «battez-les tous». Inutile donc de rechercher quelque once de finesse. Il faut se la jouer gros bourrin en tapant sur tout ce qui bouge et, n'en déplaise aux

adhérents de Familles de France, aucun ennemi ne doit en sortir vivant. Mais que tout le monde se rassure, il ne s'agit que de jeu vidéo et personne ne sera blessé (ndr : approuvé 100% sans danger pour les joueurs !) En outre, malgré la violence relative des combats, il n'y a pas d'effusion de sang. Ça fera toujours une chose de moins à reprocher au jeu !

«Il faut se la jouer gros bourrin en tapant sur tout ce qui bouge et, n'en déplaise aux adhérents de Familles de France, aucun ennemi ne doit en sortir vivant. Mais que tout le monde se rassure, il ne s'agit que de jeu vidéo et personne ne sera blessé (ndr : approuvé 100% sans danger pour les joueurs !).»



LE COUP DU FER À REPASSER

En maltraitant vos ennemis avec vos petits poings, vous pourrez leur piquer leurs armes et les utiliser contre eux. L'éventail disponible est très complet. On retrouve bien évidemment les classiques armes blanches, des armes à feu, pratiques pour le combat à distance mais aussi tout une panoplie d'armes de jet complètement délirantes. De la salière à l'aspirateur, en passant par le fer à repasser, sans oublier la tarte aux fraises ou le missile nucléaire, tout est bon à s'envoyer sur la tronche.

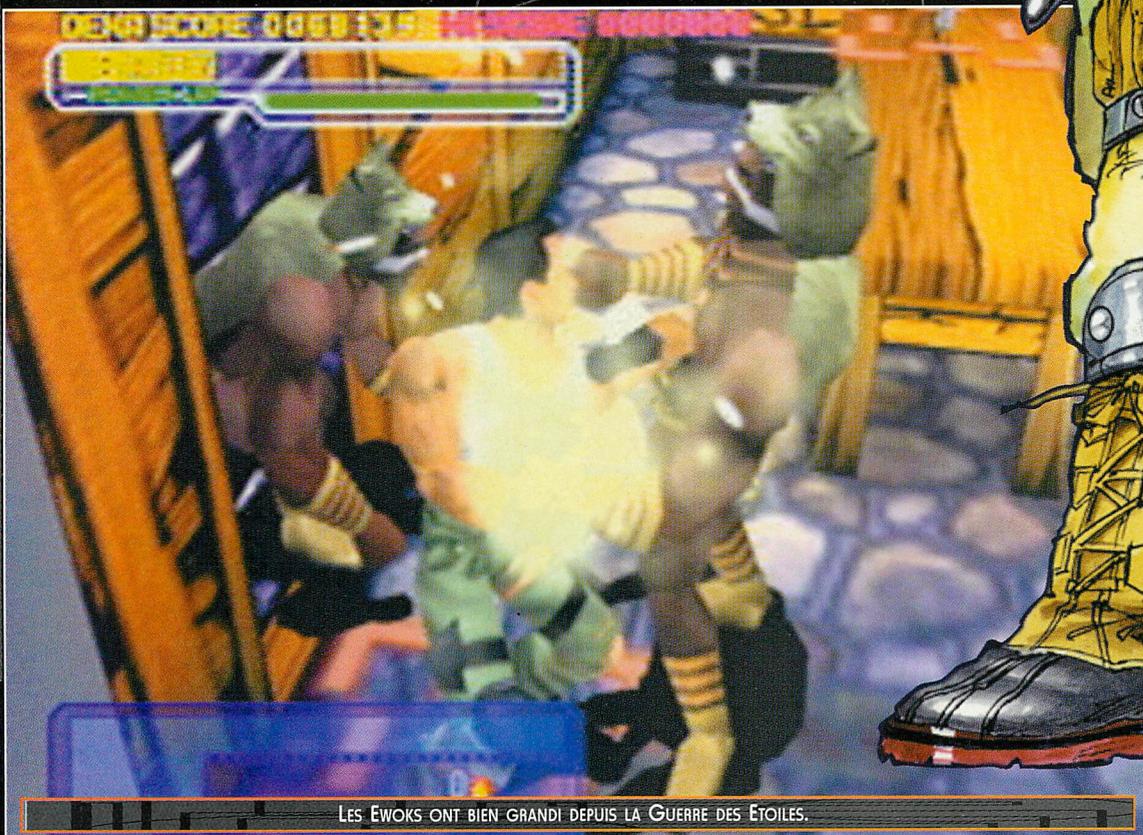


CERTAINS ITEMS PERMETTENT D'ACCROÎTRE LA PUISSANCE ET LA RAPIDITÉ DE VOS COUPS.

Pim, pam, poum

Dynamite Deka 2 propose trois missions qui font, en fait, office de niveau de difficulté puisque l'on retrouve à peu près les mêmes lieux, la seule différence résidant dans certains détails graphiques (textures, costumes, etc.) La première mission représente donc le niveau le plus facile puisque les continus y sont illimités. La mission 2 autorise neuf continus, et la troisième, seulement quatre. Après avoir sélectionné la difficulté, il ne reste plus qu'à choisir un personnage parmi les trois disponibles (deux hommes et une femme). Si

leurs coups diffèrent, les manipulations et les performances sont identiques. Chose rare dans un beat-them-all, chaque combattant dispose de plus d'une trentaine de coups et il est même possible, voire recommandé, d'effectuer des combinaisons (ndr : combos, pour les spécialistes). Et comme tout est permis pour venir à bout des malfrats, diverses armes (armes à feu ou armes blanches) sont également utilisables, de même que de nombreux éléments du décor. Ainsi, de la simple barre de fer à l'incroyable missile nucléaire, sans oublier le coup d'aspirateur toujours aussi efficace, il ne faut pas



LES EWOKS ONT BIEN GRANDI DEPUIS LA GUERRE DES ÉTOILES.





Des plaies et des boss

Comme dans tout bon jeu d'action, vous aurez régulièrement affaire à des boss. Vous savez, ce genre de personnages coriaces et souvent assez imposants qui n'ont qu'une envie : vous pourrir la vie. En favorisant les attaques à distance (pistolet, grenades...), vous parviendrez à vous en débarrasser sans trop de difficultés. Le boss final, en revanche, vous donnera un peu plus de fil à retordre.



hésiter à se servir de l'armement plus ou moins naturel dont regorgent les niveaux. Pour ce qui est du déroulement du jeu en lui-même, il n'y a pas de surprise. Il suffit de foncer sur les méchants et de les marteler de coups de poings et coups de pieds pour en venir à bout. On recommence la même chose de salles en salles jusqu'à la fin du jeu.

Vas-y, tape, tape !

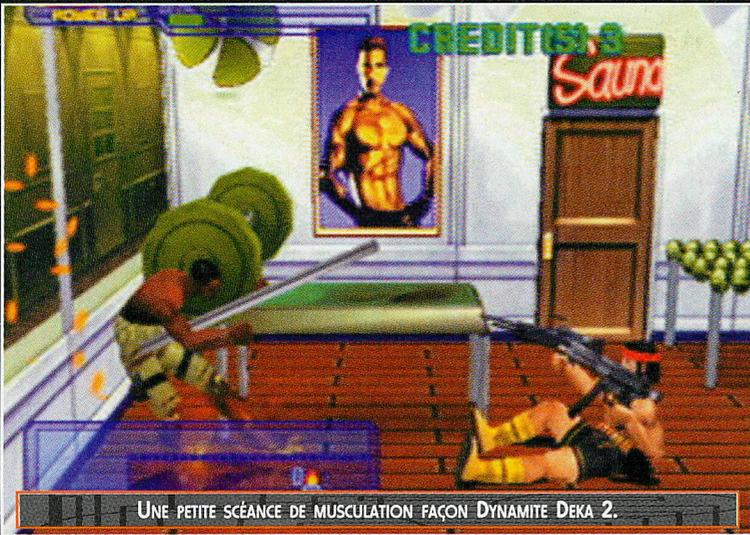
L'intérêt d'un beat-them-all est de procurer un maximum de fun, et

Dynamite Deka 2 y parvient aisément. Les personnages se maîtrisent en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire et l'éclate est donc immédiate. On finit par taper sur tout ce qui bouge, et même sur ce qui ne bouge pas en lançant régulièrement un petit «Tiens, prends ça, enfoiré !» ou encore un «Putain ! Rhââ ! Le bazooka, vite ! En pleine poire !» Et je ne parle même pas des parties à deux dans lesquelles le plaisir de destruction est encore plus grand. Si Dynamite Deka 2 n'a aucunement la prétention de vous rendre plus intelligent, votre sens de la répartie sera en revanche mis à rude contribution.



Tranquillizer Gun

Comme dans le premier épisode de Dynamite Deka sorti sur Saturn, les programmeurs ont inclus un petit jeu d'arcade en bonus. Il s'agit ici de Tranquillizer Gun, un titre de Sega datant de 1980 et utilisant la puissance d'un processeur Z80 (ndr : un 8 bits). Vous incarnez un chasseur dans la savane dont l'objectif est de capturer un maximum d'animaux sauvages à l'aide de votre fusil tranquilisant. Le jeu est assez laid et il ne sert pas à grand-chose, mais les nostalgiques de l'époque apprécieront peut-être...



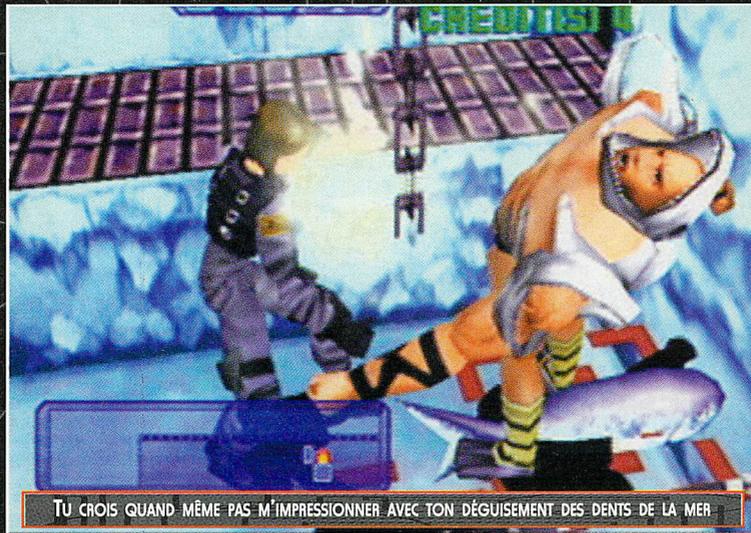
UNE PETITE SCÉANCE DE MUSCULATION FAÇON DYNAMITE DEKA 2.

Évitez son utilisation en cas d'antécédents médicaux.» Vous l'aurez donc compris, Dynamite Deka 2 s'adresse avant tout à un public qui privilégie l'action et le défilement à l'aventure et la réflexion. Mais il faut admettre que c'est bien agréable, à petite dose. Remarquez, ça tombe bien puisque la durée de vie n'a jamais été le point fort des beat-them-all. Et ce n'est certainement pas cette production qui dérogera à la règle. Avec un temps de jeu moyen d'une heure pour chaque mission, vous risquez bien vite d'en faire le tour et de ne pas le ressortir très souvent. C'est d'ailleurs son principal défaut. Quoi qu'il en soit, sa réalisation et, surtout, sa jouabilité en font un titre intéressant pour qui aime le genre. En attendant mieux...

Vincent

«C'en est presque à se demander si Familles de France ne va pas imposer un sticker précisant : «Attention, ce jeu peut rendre les joueurs extrêmement grossiers. Évitez son utilisation en cas d'antécédents médicaux.»

C'en est presque à se demander si Familles de France ne va pas imposer un sticker précisant : «Attention, ce jeu peut rendre les joueurs extrêmement grossiers.»



TU CROIS QUAND MÊME PAS M'IMPRESSONNER AVEC TON DÉGUISEMENT DES DENTS DE LA MER.



N'HÉSITEZ PAS À FAIRE D'UNE PIERRE DEUX COUPS : BALANCEZ VOS ENNEMIS SUR LEURS COLLÈGUES.

AVIS

Pour les fans de beat'em all, Dynamite Deka 2 se révèle rapidement indispensable. Les prises sont nombreuses, les armes délirantes, et en plus, on peut y jouer à deux. Alors, que demande le peuple ? Sans doute une durée un peu plus conséquente. On fait rapidement le tour des différentes missions, à la manière d'un House of the Dead 2. Mais ne boudons pas notre plaisir, distribuer des pains en 3D est quand même un luxe des plus plaisants.

Alex

15 Graphismes

La modélisation n'est pas exceptionnelle. Les personnages sont un peu cubiques et les décors manquent de finesse. On est donc bien en deçà d'un Power Stone sur le plan graphique. Mais ce n'est finalement pas si important que ça puisque l'intérêt est bel et bien au ren...

16 Animation

L'animation de Dynamite Deka 2 impressionne par sa vitesse d'exécution. Les personnages se déplacent avec aisance et les coups s'enchaînent avec une rapidité encore jamais vue dans un beat-them-all console. C'est d'ailleurs une des principales qualités du jeu.

15 Son

Même si l'aspect sonore importe peu dans ce genre de soft, bruitages et musiques ont cependant bénéficié de suffisamment d'attention pour ne pas nuire à la qualité générale du produit.

17 Jouabilité

Élément essentiel de tout jeu de combat, elle est ici irréprochable. Les personnages répondent très bien et les coups sortent avec la plus grande facilité. Préférez tout de même le stick analogique ou le stick d'arcade à la croix directionnelle.

14 Intérêt

Dynamite Deka 2 est extrêmement agréable à jouer, surtout à deux. On regrettera simplement sa trop courte durée de vie (moins d'une heure pour effectuer une mission). Une fois terminé, on n'y reviendra pas très souvent...

En Conclusion

Pour son premier beat-them-all, la Dreamcast ne s'en sort pas trop mal. La réalisation est de qualité et seule la faible durée de vie du jeu pourra donner à réfléchir avant un éventuel achat. Quoi qu'il en soit, Dynamite Deka 2 est vraiment très plaisant et en attendant un hypothétique Spike Out, voilà de quoi passer d'agréables moments.

89 %

Toutes les sorties DVD de l'année 1999
calendrier

NUMERO 1 - 100 % DVD - 35 F

DVD
zone
magazine 100% DVD

116
pages
100% DVD

Guide d'Achat
1500
Films référencés
ZONES 1 ET 2

En supplément
le cahier spécial
DVD CLASSES X

Le premier magazine exclusivement consacré à l'univers du DVD

Le 1er magazine 100 % DVD et Home Cinéma
arrive chez votre marchand de journaux
le **VENDREDI 16 JUILLET 1999**

Le premier magazine exclusivement consacré à l'univers du DVD

116
pages
100% DVD

magazine 100% DVD

DVD
zone

NUMERO 1 - 100 % DVD - 35 F

calendrier

Toutes les sorties DVD de l'année 1999

Guide d'Achat

1500

Films référencés
ZONES 1 ET 2

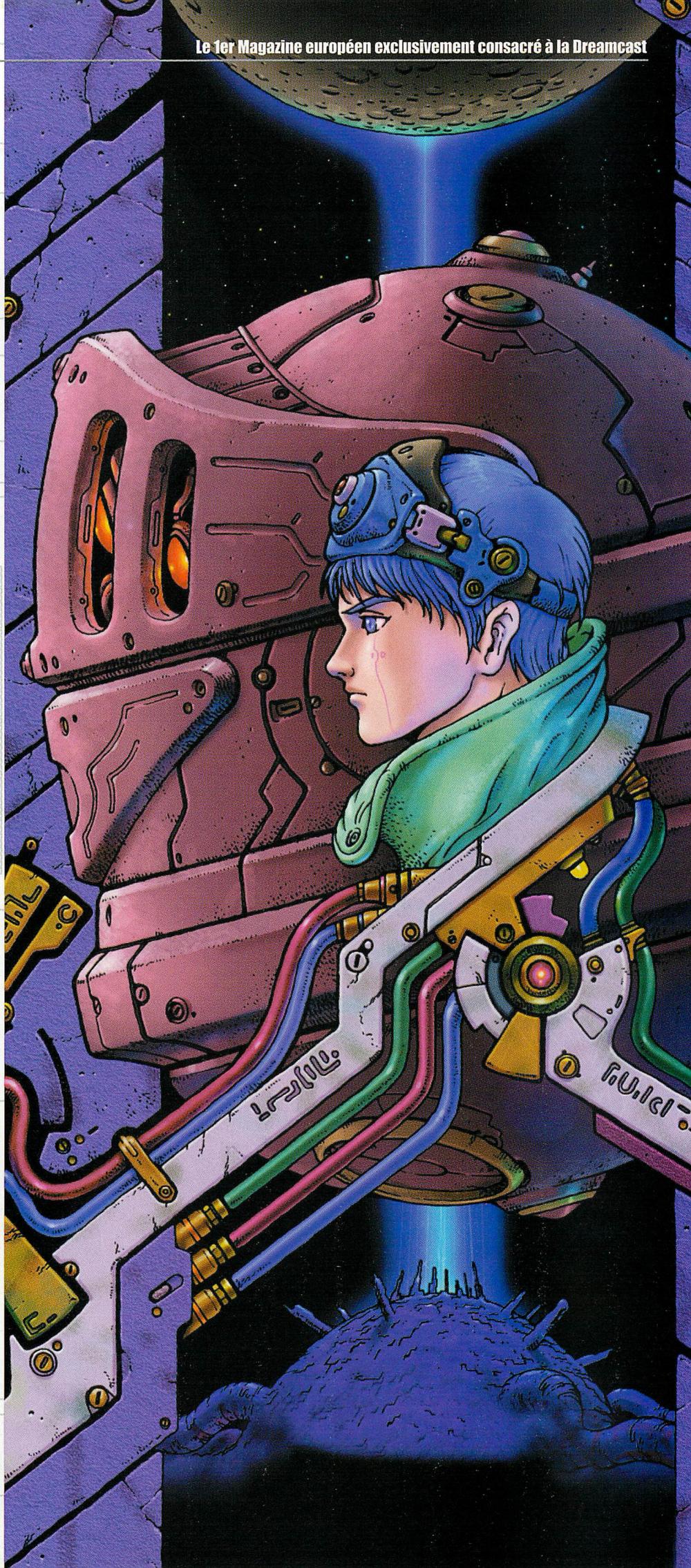
En supplément
le cahier spécial
DVD CLASSES X

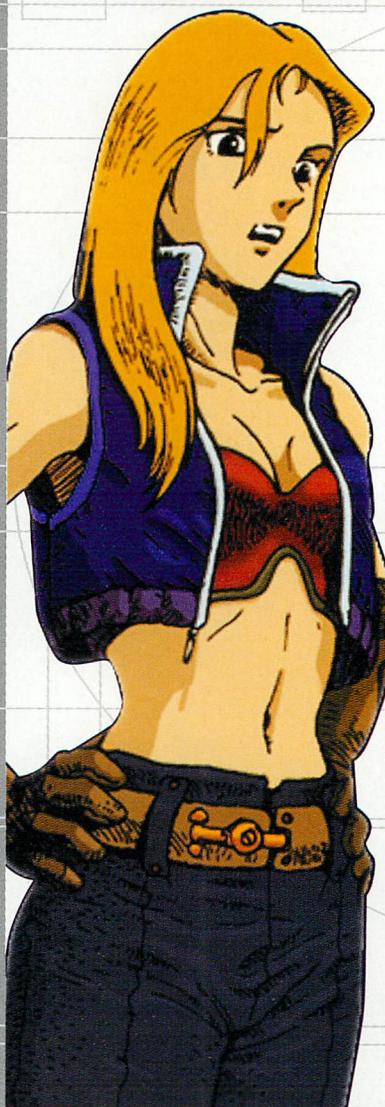
E.G.G.

IL N'AURA PAS FALLU ATTENDRE LONGTEMPS POUR VOIR DÉBARQUER UN NOUVEAU RPG SUR DREAMCAST. APRÈS STING, C'EST AU TOUR D'HUDSON SOFT DE S'Y COLLER. CET ÉDITEUR JAPONAIS N'EN EST PAS À SON COUP D'ESSAI, PUISQU'IL A DÉJÀ RÉALISÉ UN GRAND NOMBRE DE RPG SUR SATURN, SUPER NINTENDO ET PC ENGINE. LES AMATEURS DU GENRE N'ONT CERTAINEMENT PAS OUBLIÉ DES TITRES MAJEURS COMME LES FAR EAST OF EDEN, LES NEUTOPIA OU LES Y's. MAIS, QUE VAUT VRAIMENT CET E.G.G ? SAURA-T-IL NOUS FAIRE OUBLIER L'ACTION RÉPÉTITIVE DU SYMPATHIQUE EVOLUTION ?

Fiche Technique

Editeur :	Hudson Soft
Développeur :	Birthday
Genre :	Action/RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	Dispo Japon





ter. Et bien sûr, ils ont toujours de bonnes excuses. Mon rédacteur en chef passe son temps à m'expliquer qu'il travaille sur d'autres projets (il s'entraîne sûrement pour un concert de pipeau !). Et Vincent ? Depuis que je lui ai mis 12 secondes dans la vue sur chaque circuit de Sega Rally 2, il semble prendre un malin plaisir à me tourmenter (ce n'est pas grave, puisque je ne l'aime pas !). Ah, la vie d'un testeur est vraiment un chemin de croix !

On est vraiment sur Dreamcast ?

Première surprise, le jeu dispose d'une belle introduction mêlant avec bonheur dessins traditionnels et images de synthèse. C'est un détail, me direz-vous. Oui, mais c'est ce genre de détail qui fait que l'on arrive à s'impliquer dans une aventure. En plus, on ne peut pas dire que les séquences d'introduction fleurissent tous les jours sur la bécane de Sega. Lorsque les premières phases de jeu surviennent, mon impression change radicalement. On doit faire face à de simples

⊙ J'avoue que j'attendais avec appréhension l'arrivée de E.G.G à la rédaction. Pourquoi ? A votre avis, qui a testé Blue Stinger, Evolution et July ? Mes chers collègues (que je n'aime pas, je le précise au passage) se sont faits un devoir de me refiler ce genre de test. Quelle charmante attention ! Bon, c'est vrai que je passe mon temps à baver devant de belles photos de RPG, mais ce n'est tout de même pas une raison pour me persé-



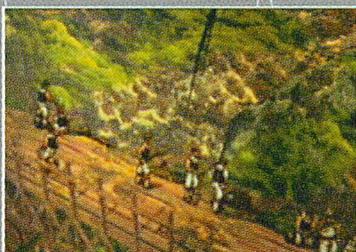
graphismes en 2D. Et encore, pas n'importe lesquels ! Leur style est pour le moins particulier. Moi, j'adore. Mais, je pense qu'un grand nombre de joueurs se demanderont ce qu'un tel jeu vient faire sur Dreamcast. Et, ils auront bien tort ! L'univers d'E.G.G est particulièrement attachant.

Un robot façon couteau suisse

Tout au long du jeu, vous devrez diriger (si possible avec brio !) un pilote d'armure-robot. A bord de son Elemental Gimmick Gear, il lui faudra rassembler les pouvoirs élémentaires (eau, terre, feu et air) et vaincre les forces du mal (voilà ce que l'on appelle un scénario basique !). Son robot disposera bien sûr de gadgets et d'aptitudes très utiles pour l'aider dans sa progression. Par exemple, en maintenant le bouton B, vous pourrez lui faire une Spin Attack capable de détruire certains murs de pierre ou d'éliminer une horde d'ennemis belliqueux. Plus tard, vous pourrez récupérer un bras-grappin pour atteindre des cor-

«Première surprise, le jeu dispose d'une belle introduction mélangeant avec bonheur dessins traditionnels et images de synthèse. C'est un détail, me direz-vous. Oui, mais c'est ce genre de détail qui fait que l'on arrive à s'impliquer dans une aventure. En plus, on ne peut pas dire que les séquences d'introduction fleurissent tous les jours sur la bécane de Sega.»

niches éloignées (tiens, voilà qui fait penser à Zelda III).



Vous aimez le japonais ?

Après avoir passé une bonne heure à comprendre le fonctionnement de l'E.G.G., on a bien du mal à s'arrêter de jouer. Encore faut-il aimer les RPG et les textes en japonais. Ces derniers rendent difficiles certaines énigmes et obligent souvent le joueur à tâtonner pour trouver la solution. Et puis surtout, on ne comprend plus grand-chose au scénario. Heureusement, le système de jeu est intuitif et les menus principaux dans la langue de Shakespeare. Au final, E.G.G. est un RPG bien sympa, peut-être même le meilleur jeu testé ce mois-ci dans Dreamzone, mais qui s'adresse à un public bien particulier.

Alex

Une grande aventure

Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous allez en faire des kilomètres, dans E.G.G. ! Les donjons sont vastes et mettront vos neurones à rude épreuve. Entre les mécanismes à activer grâce à la Spin Attack, les blocs à casser ou à pousser et les nombreux pièges, vous ne vous ennuierez pas une seconde. Parfois, la solution à un problème peut se trouver par hasard en explorant une autre partie du donjon. Ne perdez donc pas espoir et fouillez bien partout. Aucun problème n'est insurmontable.



Des combats épiques

Tout bon jeu de rôles qui se respecte se doit de posséder un excellent système de combat. Dans le cas d'E.G.G., c'est un peu particulier. D'abord, vous aurez droit lors des phases d'exploration à de petits affrontements qui ressemblent à la majorité des jeux de ce type (Secret of Mana, Zelda III...). Ensuite, on accède à de véritables combats en 3D temps réel où l'on peut tourner à volonté autour de l'adversaire. Au départ, votre robot ne dispose que d'un simple coup de poing et d'une parade. C'est un peu léger ! Heureusement, au fil de l'aventure, il pourra disposer de pouvoirs élémentaires à l'aspect graphique des plus spectaculaires.



15

Graphismes

Les graphistes ont opté pour un visuel bien particulier pour l'ensemble du jeu. Les décors comme les personnages font penser à une gigantesque bande dessinée interactive, à la manière du Saga Frontier II de Square Soft (les fans de RPG sauront apprécier ce point commun). Cela apporte à ce titre un petit cachet 16-bits des plus rafraîchissants. Bien sûr, la majorité d'entre vous trouveront cela un peu démodé, mais certains passages sont réellement beaux.

14

Animation

Le personnage principal (le robot, pas l'humain qui le pilote !) est bourré de petites attitudes sympas. On aurait apprécié que les autres protagonistes de l'aventure bénéficient d'un traitement égal. Les combats en 3D temps réel ne sont pas exempts de défauts, mais sont plutôt rapides. En clair, c'est du classique ! On est loin des délires visuels d'Evolution.

17

Son

Ah, enfin de belles musiques sur Dreamcast ! On reconnaît bien le savoir-faire d'Hudson Soft en la matière. Les mélodies correspondent bien aux différentes phases du jeu et ne sont jamais répétitives (au contraire d'Evolution). Bien sûr, la présence de digitalisations vocales aurait pu prolonger cette impression, mais là, c'est raté. Dommage ! Enfin, la bande-son reste le point fort de E.G.G. et cela s'entend !

15

Jouabilité

Tous les menus étant en anglais, vous n'aurez aucun problème à maîtriser votre amure-robot. Les combats sont accessibles à tous. Seules les énigmes (interrupteurs à activer, portes à détruire avec un certain type de pouvoir...) poseront quelques petits problèmes à ceux qui ne maîtrisent pas le japonais (une bonne majorité d'entre nous !). Cela dit, aucun obstacle n'est insurmontable pour peu que l'on est un tant soit peu l'habitude de ce type de jeu.

17

Intérêt

L'aventure vous obligera à dialoguer avec tous les autochtones et à visiter chaque parcelle de l'univers d'E.G.G. pour trouver les magies élémentaires. L'avantage, par rapport à Evolution, c'est que l'action n'est jamais vraiment répétitive et que l'on contrôle son personnage de bout en bout.

En Conclusion

Finalement, Elemental Gimmick Gear n'a aucun mal à devenir le meilleur RPG de la Dreamcast. Malgré une réalisation moins clinquante qu'Evolution, on ne s'ennuie pas une seconde à manipuler ce drôle de petit robot. Mais, je le dis et je le répète, ce titre s'adresse avant tout aux spécialistes de RPG. Ceux qui détestent les jeux de ce type où les textes sont tous en japonais peuvent aller voir ailleurs.

89 %

Get Bass Fishing

DIFFICILE DE CROIRE QUE L'ON PUISSE TROUVER UN QUELCONQUE INTÉRÊT À UN VULGAIRE JEU DE PÊCHE SUR UNE CONSOLE AUSSI PUISSANTE QUE LA DREAMCAST, ET POURTANT... DOTÉ D'UNE PRISE EN MAIN ACCESSIBLE À TOUS ET FAISANT PREUVE D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ DANS LE PAYSAGE ACTUEL PLUTÔT TERNE DES JEUX VIDÉO, GET BASS EST UNE EXPÉRIENCE UNIQUE. J'EN VOIS QUI COMMENCENT DÉJÀ À SOURIRE. MAIS SINCÈREMENT, IL EST DIFFICILE DE NE PAS SE LAISSER TENTER PAR UNE PETITE PARTIE DE PÊCHE, RIEN QUE POUR AVOIR LE PLAISIR DE SORTIR DE L'EAU UN POISSON DE PLUS DE 6 KG. PRÉPAREZ VOS HAMEÇONS !



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Distributeur :	Sega
Type :	Jeu de pêche
Nb de joueurs :	1
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Jap



PRENEZ SOIN DE BIEN CHOISIR LE COIN OÙ VOUS DÉSIREZ ENVOYER VOTRE HAMEÇON. ESSAYEZ DE REPÉRER LA SILHOUETTE DES POISSONS LORSQUE LA SURFACE DE L'EAU EST SUFFISAMMENT CLAIRE.

Avant de commencer à jouer à Get Bass Fishing, il convient de l'aborder avec l'esprit ouvert, avec l'envie simple d'essayer un principe différent des productions habituelles sur consoles. Un jeu de pêche ne pourra pas vous procurer les mêmes sensations qu'un jeu de baston comme Power Stone ou un shoot tel que House of the Dead 2. Non, un jeu de pêche n'est pas là pour vous permettre de vous défouler, mais plutôt pour vous faire passer un bon moment de

détente sans avoir à penser à placer des combos ou à éviter dix millions de laser. De la même manière, il ne faut surtout pas essayer de passer plus de quarante minutes sur un tel jeu, sous peine d'éprouver un profond sentiment d'ennui. Dans Get Bass, tout est simple à réaliser. Vous choisissez un lieu de pêche, un hameçon et vous lancez votre ligne en espérant que les poissons vont mordre. Un jeu pour pacifiste en somme !

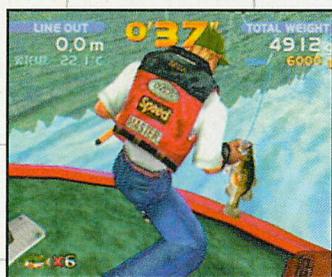
Un sacré pêcheur

Sur ce coup-là, Sega ne s'est pas contenté de convertir bêtement son jeu d'arcade sur la Dreamcast. Un mode Championnat a donc fait son apparition sur la version console. La différence entre ce mode et le mode Arcade réside dans la présence de plusieurs tour-

« Dans Get Bass, tout est simple à réaliser. Vous choisissez un lieu de pêche, un hameçon et vous lancez votre ligne en espérant que les poissons vont mordre. Un jeu pour pacifiste en somme ! »

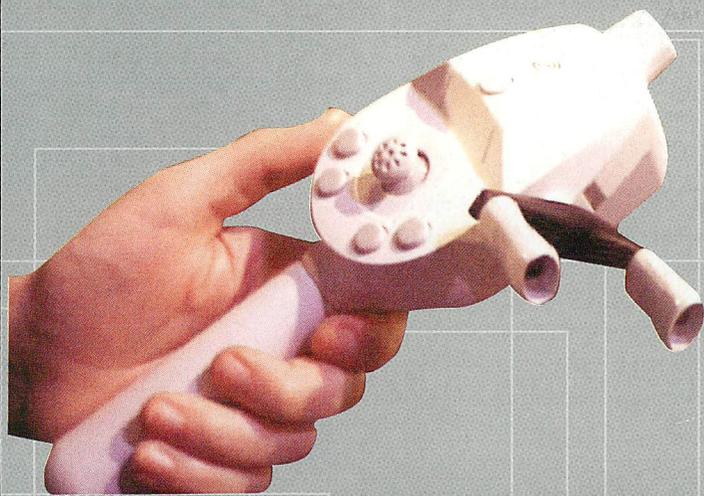


MÉRIEZ-VOUS DES TENSIONS QUE VOTRE PROIE PEUT FAIRE SUBIR À LA LIGNE. UN COUP TROP SEC AURAIT TÔT FAIT DE LA CASSER.



« DANS LA CABANE DU PÊCHEUR »

SI CERTAINS LECTEURS PEUVENT SE DEMANDER QUEL INTÉRÊT ON PEUT BIEN TROUVER À JOUER SUR UN SIMULATEUR DE PÊCHE, LES POSSESSEURS DE GET BASS SERONT À MÊME DE LEUR RÉPONDRE QUE RIEN NE VAUT LA PRISE D'UNE ÉNORME CARPE DE PLUS DE 6 KG. AH, LES JOIES SIMPLES DE LA VIE ! DÈS LORS, IL PEUT DEVENIR INTÉRESSANT DE SE LANCER DANS UN CONCOURS (AMICAL) AU RECORD AVEC PLUSIEURS POTES. VOUS VERREZ, À L'USAGE, GET BASS EST UN TITRE DES PLUS SYMPATHIQUES QUI VOUS FERA PASSER D'AGRÉABLES MOMENTS (SI VOUS N'EN ABUSEZ PAS TROP !).



VIVE LA PÊCHE !

POUR QUE LES POSSESSEURS DE GET BASS PUISSENT PROFITER PLEINEMENT DE LEUR JEU, SEGA A PENSÉ À COMMERCIALISER UNE CANNE À PÊCHE ÉLECTRONIQUE INTÉGRANT D'EMBLÉE UN PURU PURU PACK. DE CETTE MANIÈRE, VOUS POURREZ RESSENTIR LES VIBRATIONS ÉMISES PAR LE POISSON (WAOUH, QUEL RÉALISME !). SUR UN TITRE COMME GET BASS, UN ACCESSOIRE DE CE TYPE PEUT VITE SE RÉVÉLER INDISPENSABLE. ET CROYEZ-MOI, LE PLAISIR N'EN SERA QUE PLUS GRAND.

nois et d'un classement des meilleurs joueurs. Et croyez-moi, même si Get Bass ne pose aucun problème de jouabilité, il est bien difficile de dépasser la trentième place lors des premières parties. Mais, parlons-en du système de jeu ! Après avoir choisi le coin où vous désirez envoyer votre ligne à l'aide d'un petit viseur, vous devrez utiliser la gâchette de droite pour tirer sur la ligne en attendant qu'un poisson morde. Ensuite, il faudra utiliser la même gâchette pour le faire remonter. Une jauge placée à droite de l'écran permet de doser son effort pour éviter que la ligne ne casse ou que le poisson ne parvienne à

s'échapper.

Et au milieu coule une rivière

Get Bass se révèle plutôt agréable à l'oeil et propose aux joueurs de somptueux sites de pêche. Cela dit, il ne faut pas s'attendre à trouver des décors aussi beaux que dans Blue Stinger ou une animation aussi vélocé que dans Sonic Adventure. Le point fort de ce titre se situe avant tout dans sa prise en main. Tout est facilement réalisable, même au paddle. Sega a eu la bonne idée de sortir une canne à pêche élec-

tronique pour tenter de restituer les sensations réalistes de ce type d'activité. Non seulement elle se révèle agréable à l'usage, mais en plus elle vibre. Autant de raisons qui m'ont fait comprendre que Get Bass n'est absolument pas un mauvais jeu. Il est juste un peu limité. Si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas à l'essayer, vous risquez d'être étonnés.

Alex



VOUS DISPOSEZ DE NOMBREUX HAMEÇONS POUR PARTIR À LA PÊCHE. CHACUN POSSÈDE SES QUALITÉS ET SES DÉFAUTS. A VOUS DE FAIRE LE BON CHOIX.

15

Graphismes

Les décors sont vraiment beaux et sont mis en valeur par une incroyable palette de couleurs. On a vraiment l'impression d'y être. Cela dit, on aurait aimé quelques petites animations supplémentaires dans les décors, juste pour apporter un peu plus de vie à l'ensemble.

10

Animation

Les animations sont peu nombreuses et répétitives, mais les poissons et les hameçons ont un comportement des plus réalistes. Dans ce domaine, on ne peut faire aucun reproche à Get Bass. C'est le type même du jeu qui impose une telle austérité.

15

Son

Bon, c'est sûr que ce n'est pas le point fort du jeu. On retrouve simplement les bruitages et les mélodies de la version arcade. Ne vous inquiétez pas, cela n'a aucune incidence sur la qualité du jeu.

15

Jouabilité

Déjà parfaitement jouable avec la paddle, Get Bass révèle tout son fun lors de l'utilisation de la canne à pêche, qui permet de retrouver des sensations proches de la réalité. Il ne faut que quelques minutes pour comprendre le système de jeu et commencer à s'amuser.

14

Intérêt

Bien que le soft soit finalement assez complet (un mode arcade axé sur le fun, un mode championnat plutôt long et la possibilité d'utiliser une canne à pêche électronique), on ne peut s'empêcher de penser à tous les joueurs qui n'aiment pas la pêche ou qui ne jurent que par les jeux d'action.

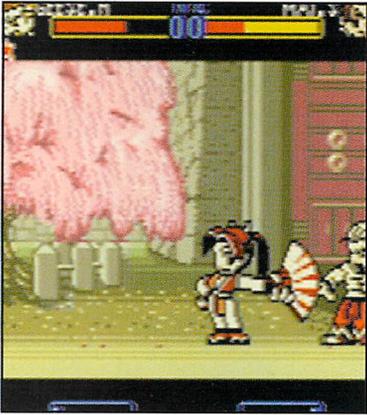
En Conclusion

Il est vrai que Get Bass Fishing s'adresse à un public bien particulier, mais sa remarquable prise en main et son originalité mériteraient qu'on lui laisse une chance et qu'on l'aborde avec l'esprit ouvert. Personnellement, je pense que je l'achèterai d'occasion.

77%

FATAL FURY FIRST CONTACT

Le retour de Terry Bogard



Les jeux de baston sur Neo Geo Pocket Couleur possèdent tous la même qualité : une excellente réalisation. Ce nouveau Fatal Fury permet de retrouver les frères Bogard et leurs amis Mai et Joe pour un tournoi fabuleux. Les 11 personnages utilisent tous les coups de la

série des Fatal Fury (et je dis bien tous !) et sont vraiment attachants. En fait, bien qu'il soit dépourvu de toute option superflue, ce Fatal Fury est le meilleur jeu de baston de la NPC. Les graphismes sont beaux (persos mignons, décors détaillés) et l'animation rapide et bien décomposée. Mais c'est surtout la jouabilité qui est fabuleuse. Les coups sortent comme à la parade et on arrive même à les enchaîner. Il est même possible de reconnaître les musiques propres aux Fatal Fury. En bref, un achat indispensable !

Genre : Beat'em up
Note : 9/10

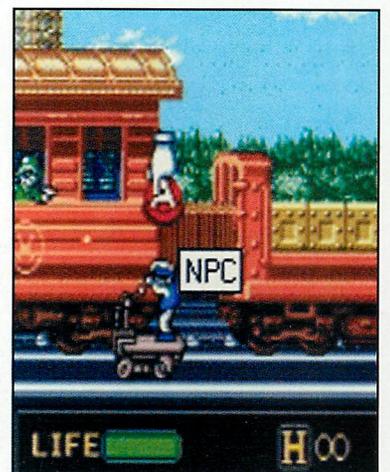


METAL SLUG

La pocket explose la concurrence !

On peut dire que toute la rédaction de Dreamzone attendait avec impatience la venue de Metal Slug sur NPC. Ce jeu de commando qui avait ravi les aficionados de l'arcade et les possesseurs de consoles explose littéralement sur portable. Il faut le voir tourner pour se rendre compte de son extrême qualité. Les graphismes sont stupéfiants avec un nombre de détails hallucinants et un jeu de couleurs à rendre jalouses toutes les Game Boy du monde. On prend vraiment un malin plaisir à casser de l'ennemi. Normal, la maniabilité est tout bonnement parfaite. Comme en arcade, votre personnage peut utiliser divers petits véhicules pour améliorer sa vitesse ou sa puissance de feu (chariot, tank, hélicoptère...).

D'un point de vue strictement personnel, je dirais que Metal Slug est le meilleur jeu sur Neo Geo Pocket Couleur. Indispensable !



GENRE : BEAT'EM UP
NOTE : 8,5/10

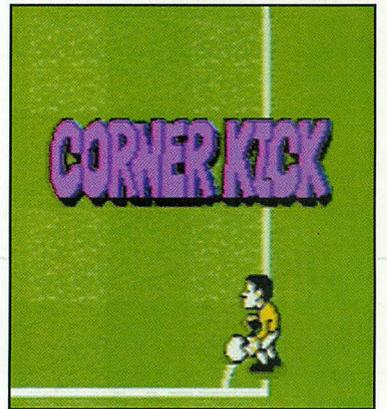
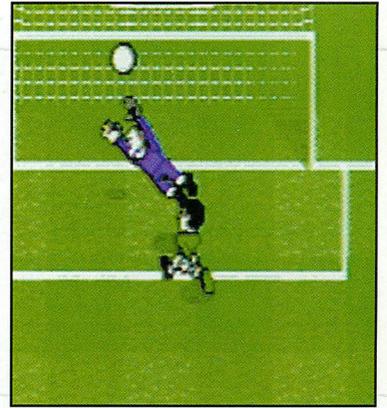
NEO GEO CUP'98 PLUS

Un but magnifique !



Que serait une console sans un bon jeu de football ? Une chose est sûre, SNK n'est pas un amateur dans ce domaine. La série des Super Sidekick avait connu un immense succès dans les salles d'arcade et sur Neo Geo. Aujourd'hui, l'éditeur japonais a décidé de sortir un nouveau volet de son jeu de sport sur sa portable. Heureuse ini-

tiative puisque Neo Geo Cup'98 devient la nouvelle référence des jeux de foot sur portable. D'un point de vue technique, il ressemble beaucoup à Pocket Tennis avec des graphismes mignons et des animations bien détaillées. D'entrée, le joueur a accès à trois modes de jeu : le mode Story, le mode Vs. et le mode Exhibition. Dans le mode Story, il est possible de vendre et d'acheter différents items. En plus des 16 équipes présentes dans le Championnat, on peut aussi se créer la sienne. En clair, ce jeu est une bombe. Même l'aspect sonore a été soigné avec des digitalisations vocales sympa. Sortez vos crampons !



GENRE : **SPORT**

NOTE : **8/10**

SAMOURAÏ SHODOWN ! 2

Je vais te raser de près !

Troisième jeu de combat à voir le jour sur la portable couleur de SNK,

Samouraï Shodown ! 2 se démarque par son ambiance bien particulière et l'utilisation d'armes blanches pour les personnages. On retrouve dans cette version la possibilité de choisir son style de combat (Slash ou Bust). Une manière comme une autre de doubler le plaisir de jeu. Dans la même optique, les 15 personnages pourront gagner des cartes de puissance tout au long des combats (120 cartes au total). Ces cartes représentent de nouveaux coups. On peut en emmagasiner jusqu'à huit

par perso. Pourvu de graphismes bien colorés et d'une animation vraiment rapide, ce Samouraï Spirit est un très bon titre qui ravira les amateurs de lames bien affûtées. Couleur confirme tout. Et n'oubliez pas : l'm not a Boy !



GENRE : **BEAT'EM UP**

NOTE : **8,5/10**

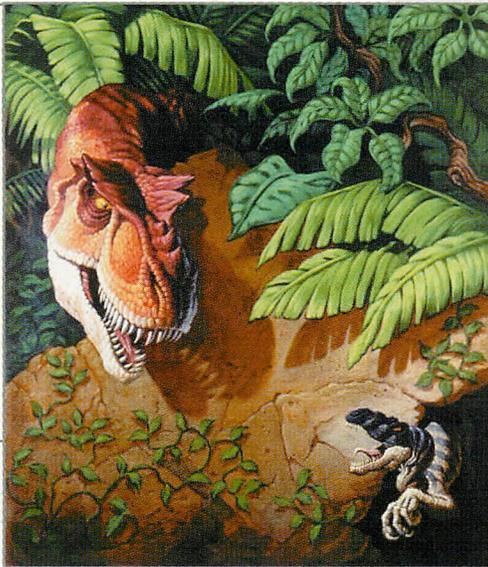




Ces humains ont décidément une chair particulièrement tendre. Miam !



SAVAGE QUEST



ARCADE

« Dans un monde sauvage où seule la loi du plus fort prévaut, un Tyrannosaure Rex tente péniblement de survivre en se frayant un chemin à travers un troupeau de Diplodocus. » Un scénario certes maigre, mais qui permet de se faire une bonne idée de ce jeu fabuleux. Les développeurs de bornes d'arcade américains ont réellement décidé de prouver à leurs amis japonais qu'ils sont prêts à redevenir les rois de l'arcade. Après un Hydro Thunder (Midway) des plus intéressants, c'est au tour de

Savage Quest de faire parler de lui. Ce jeu d'action en 3D se démarque surtout par son concept. Ici, à la manière d'une des phases de Jurassic Park : Lost World, vous contrôlez un T-Rex et devez manger diverses créatures pour continuer à vivre. On a donc affaire à un beat'em all où il faudra aussi bien savoir se battre que gérer au mieux son personnage. Basé sur un processeur Pentium III et deux Voodoo 2, Savage Quest est impressionnant sur le plan technique. Ses graphismes sont réalistes et détaillés. Les dinosaures ont fière allure et disposent de nombreux détails, comme des blessures qui s'affichent en

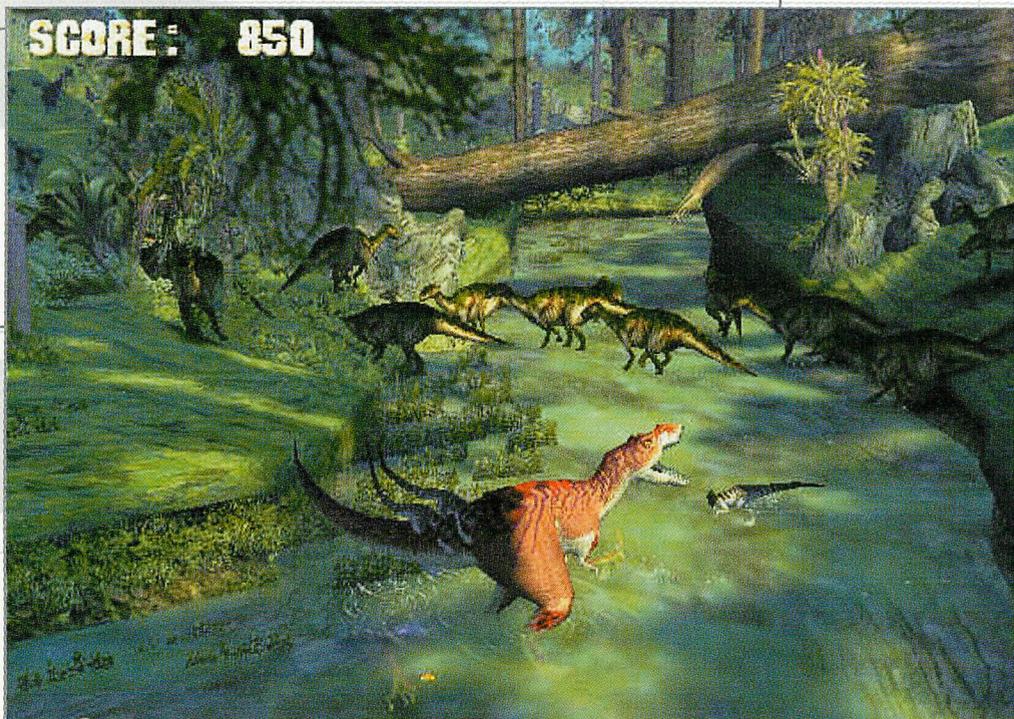


Vous devrez manger certaines de vos victimes pour retrouver de l'énergie.

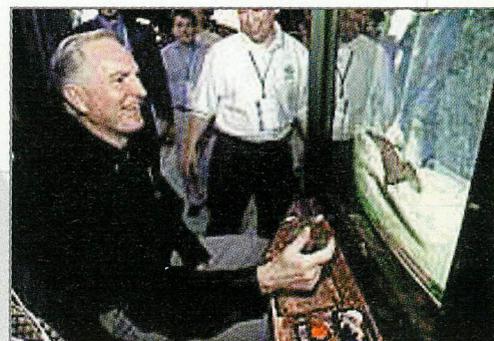
Concepteur : **Interactive Light**

Machine : **Pentium III équipé de 2 Voodoo 2**

ARCADE



Les niveaux sont très variés et permettent de découvrir le monde des dinosaures.



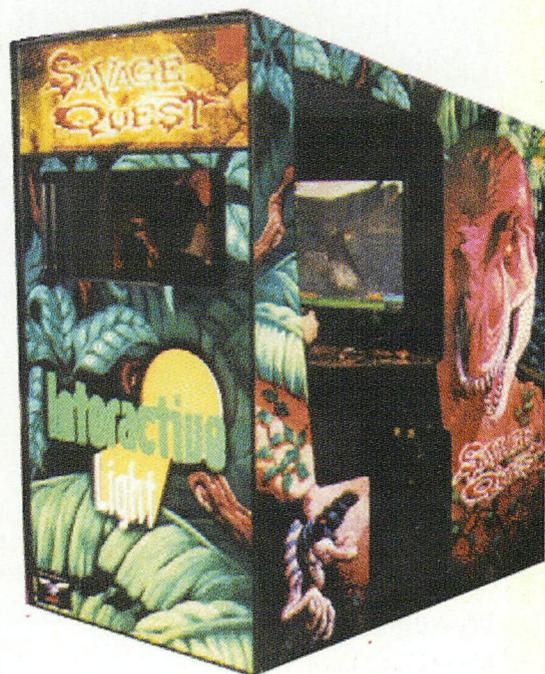
Les concepteurs du jeu ont l'air très occupé !



cours de jeu ou des flèches qui restent plantées dans leur corps. D'ailleurs, attention à vos ennemis ! Ils sont intelligents et ne réagissent pas du tout de la même façon à vos attaques. Certains profiteront de leurs carapaces pour se protéger (Tricératops), alors que d'autres tireront parti de leur nombre pour vous prendre en tenaille (Vélociraptors). En clair, il faudra avoir le coup de dent rapide ! Ces combats mettront d'ailleurs parfaitement en valeur l'extrême qualité de l'animation. Il faut voir votre T-Rex bouger pour le croire. Les musiques tiennent une grande place dans l'aventure et soutiennent bien l'action. Ce n'est pas du John Williams, mais quand même ! Vous l'aurez compris, difficile de rester de glace

devant Savage Quest. Moi, rien que le fait de pouvoir manger ses adversaires (surtout si ce sont des humains !) pour regagner de l'énergie, ça me rend tout chose. Pour résumer un peu, le jeu contiendra une trentaine d'espèces de dinosaures, des décors très vastes et quelques cinématiques de bonne qualité. De quoi s'amuser comme des petits fous. Maintenant, je ne demande plus qu'une seule chose à Interactive Light, c'est une conversion sur Dreamcast (et rapide, si possible) !

Alex





Le feu, ça brû-ûle et l'eau, ça mou-ouille...

GAUNTLET LEGENDS

ARCADE



Salut chéri, on s'fait une p'tite toile ?

ARCADE

Les américains d'Atari-Midway semblent voir d'un assez mauvais œil la prédominance de compagnies japonaises comme Sega ou Namco sur le marché de l'arcade. Bien décidés à reprendre la place qu'ils occupaient dans les années 80, ils tentent de séduire les joueurs de salles d'arcade avec des jeux comme Mace : the Dark Age, California Speed ou plus récemment Gauntlet Legends. Ce dernier est, comme son nom l'indique, un remake du célèbre titre d'heroic-fantasy. Dans ce nouvel épisode, le monde des Quatre Royaumes est menacé par un terrible démon. C'est donc à vous qu'incombe la lourde tâche de défier ce monstre et de sauver la planète. Mais avant cela, il faudra retrouver 12 runes dispersées à travers les quatre régions et combattre les demi-boss qui les gardent (le Grand Dragon, Chimera, Djinn et la Reine Araignée). Gauntlet Legends reprend les ingrédients de son illustre aîné. En début de partie, il faut donc choisir son combattant parmi quatre castes possibles (guerrier, walkyrie, magicien ou archer), chacun disposant bien évidemment de caractéristiques propres. La véritable différence avec le jeu des années 80 réside dans l'utilisation de la 3D. D'une vue aérienne en 2D, le jeu est passé à une représentation en polygones, comme c'est désormais la mode. Inutile de dire qu'ainsi les graphismes ont énormément gagné en finesse et en lisibilité. Les sempiternels donjons ont laissé la place à des niveaux en extérieur avec de la verdure, des pierres, des petits

papillons virevoltant dans les airs... Euh, non, quand même pas... Pour la première fois, il y a enfin du relief dans les décors et on n'a plus la désagréable impression de se balader dans un labyrinthe sans fin. On pourra cependant regretter l'effet de flou assez prononcé sur certaines textures et des mouvements peu décomposés, mais ne boudons pas notre plaisir. Hormis la réalisation, le jeu n'a pas bougé d'un iota. Les principaux éléments comme les power-ups, le mode 4 joueurs, les hordes d'ennemis, et les monstres énormes sont toujours présents. Gauntlet Legends procurera donc d'agréables moments aux nostalgiques et à ceux qui recherchent un jeu bien bourrin, à l'action incessante.

Vincent



Un petit creux ? Mangez des pommes, comme disait un gars devenu aujourd'hui président.

Concepteur : **MIDWAY**
Machine : **3Dfx**

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 (minimum 3).

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 :

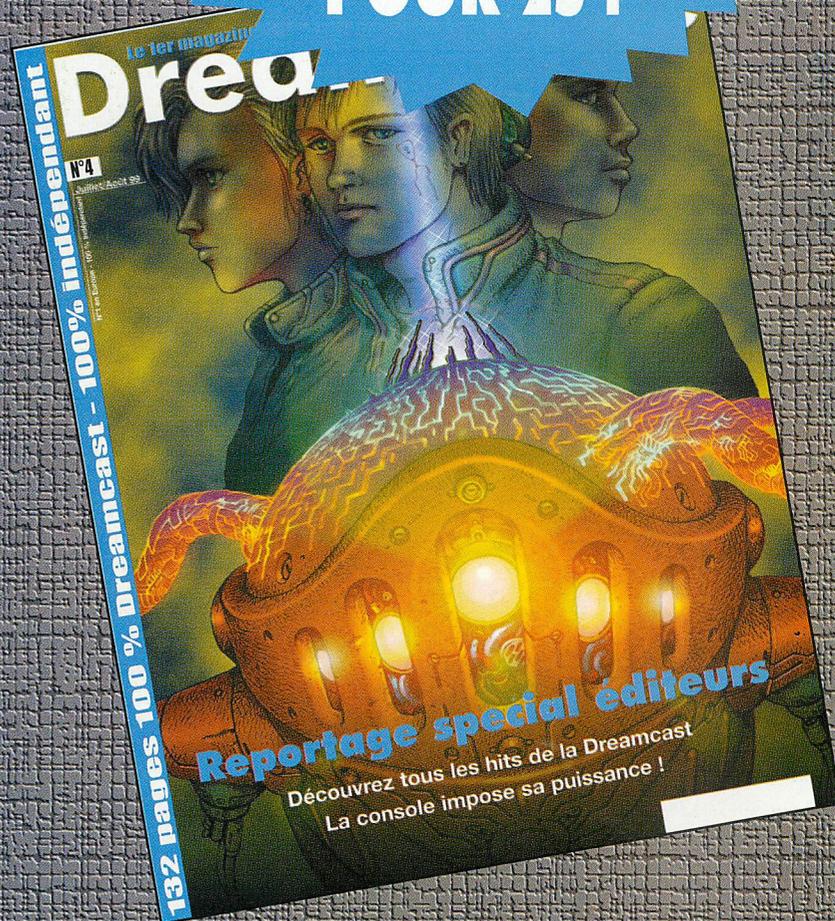
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :

Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

OFFRE LIMITÉE
AU 500 PREMIERS ABONNÉS

**TON MAGAZINE
POUR 25 F**



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

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

Je choisis ...

3 numéros
au prix de **75 F** au lieu de ~~105 F~~

6 numéros
au prix de **150 F** au lieu de ~~210 F~~

12 numéros
au prix de **300 F** au lieu de ~~420 F~~

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

CINE/TV

TOMB RAIDER

Le film basé sur l'un des jeux les plus vendus dans le monde n'en finit pas de susciter des interrogations quant à son interprète. Cela n'empêche pas certaines informations de circuler. Ainsi, on sait que le scénario est déjà prêt et qu'il a été rédigé par Steven DeSouza («Street Fighter», «Piège de Crystal» et «58 minutes pour vivre»). C'est Stephen Herek («Les 3 Mousquetaires» et «Les 101 Dalmatiens») qui se chargera de réaliser ce long métrage attendu pour l'été 2000. Quant à l'identité de Lara Croft, les paris sont ouverts (ah, Denise Richards !).



DOOM

Le film basé sur ce monument des jeux vidéo commence à prendre tournure. Bien que les acteurs et le réalisateur n'aient pas encore été choisis, le producteur Moe Lospinoso vient de demander au dessinateur Todd McFarlane, le créateur de Spawn, de réaliser le design des monstres présents tout au long du film. Lospinoso pense qu'un dessinateur de cet acabit sera parfait pour apporter un look particulier à DOOM. Il souhaite que ce film mélange habilement séquences d'horreur et combats spectaculaires. L'apport de McFarlane ne se situera pas uniquement sur un plan purement visuel, mais aussi au niveau de l'histoire. Il faudra attendre le début de l'année 2001 pour juger sur pièce.



Dès que l'on aborde les vacances d'été, les distributeurs de films décident de partir à la chasse aux spectateurs à coups de blockbusters. Avec des films comme «Matrix» (le 23 juin), «La Momie» (le 21 juillet) ou «Le 13ème Guerrier» (le 18 août), vous ne devriez pas vous ennuyer ! Ceux qui préféreraient se reposer tranquillement chez eux en ce sirotant un soda pourront toujours se rattraper en regardant «Lexx», la nouvelle série de science-fiction diffusée par Canal +. Du côté des news, on notera le savoureux cocktail formé par la télé, le cinéma, la bande dessinée et les jeux vidéo.

Alex

FUTURAMA

Les dirigeants de Fox Television peuvent commencer à se frotter les mains. Après le succès interplanétaire des Simpsons, la chaîne américaine s'appête à diffuser la nouvelle série de Matt Groenig, le créateur de la célèbre famille. Ce dessin animé baptisé «Futurama» reprend le même design que «Les Simpsons», mais avec une action prenant place dans un futur des plus sombres. Tout commence lorsqu'un malheureux livreur de pizzas se retrouve cryogénisé en 1999 avant d'être réveillé un millier d'années plus tard dans un monde où les machines dominent la race humaine. Cette série ne dispensant pas le même humour que «Les Simpsons», Matt Groenig a décidé de ne pas produire d'épisode spécial réunissant les héros de ses deux séries. Pour l'instant, la Fox n'a commandé que 13 épisodes. Les fans de la série «X-Files» seront ravis d'apprendre qu'un mystérieux alphabet extraterrestre apparaît de façon subliminale dans les images de Futurama. Ils vont pouvoir se griller les neurones en cherchant à

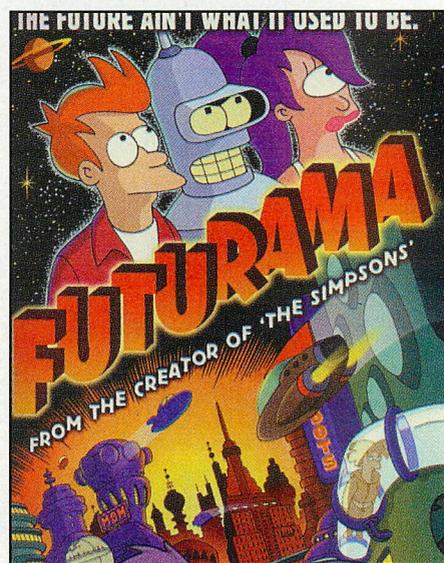
découvrir ce secret. De nombreux jouets et BD sont d'ores et déjà en préparation pour alimenter un éventuel succès. Nul doute que Canal + diffusera bientôt ces aventures futuristes. Patience !

Créateur : Matt Groenig

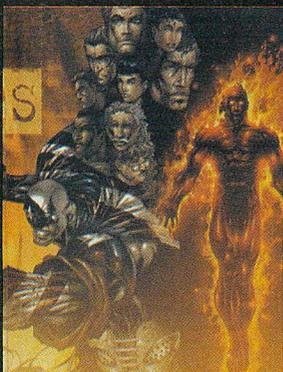
Doubleurs : Billy West, Katey Sagal et John DiMaggio

Durée des épisodes : environ 25 mn

Diffusion : prochainement sur Fox Kids et peut-être un jour sur Canal +



RISING STARS



On s'inquiétait un peu pour J. Michael Straczynski après l'arrêt définitif de «Crusade», la série dérivée de «Babylon 5». Et pourtant, ce génie pourrait bien effectuer un come-back des plus surprenants. Il travaille actuellement sur le scénario de Rising Stars, une BD publiée par Top Cow (le studio qui édite «Witchblade» et «Fathom»). L'histoire se passe à Pederson, une petite ville du Middle-West. Le charme idyllique de cette petite bourgade sera vite rompu lorsque 113 de ses habitants se verront dotés de superpouvoirs après avoir subi les expériences d'aliens libidineux. Le premier numéro sortira cet été aux Etats-Unis.

LEXX

Les séries de science-fiction sont de plus en plus nombreuses à débarquer dans notre beau pays. Après «Babylon 5», «Earth : Final Conflict» et «X-Files», c'est au tour de LEXX de venir faire un petit tour dans l'hexagone. Cette série raconte les aventures d'un groupe de criminels qui traverse la galaxie à bord d'un vaisseau spatial. L'attrait majeur de LEXX réside dans le charme de Xenia Seeberg, une jeune actrice allemande particulièrement sexy. Canal + diffusera les quatre téléfilms au cours du mois d'août avant de s'attaquer aux vingt épisodes de la série dès septembre.



FINAL FANTASY

Cela faisait un petit moment que je ne vous avais pas reparlé du film en images de synthèse basé sur l'univers de Final Fantasy. Pour l'heure, sachez qu'Hironobu Sakaguchi, président de Square et réalisateur du film, a récemment révélé que le film en était à 25% de son développement. Pour créer cinq minutes de film, il faut au moins un mois de travail. On peut donc supposer que le film ne sortira pas avant l'été 2001. Ces problèmes de temps occasionnent de nombreux maux de tête aux dirigeants de Square, qui ont déjà investi plus de 70 millions dans le projet. Les fans de Square Soft ont donc intérêt à se montrer patients.



MIGHTY JOE YOUNG

A l'heure où vous lirez ces lignes, une nouvelle créature attachante aura envahi les salles obscures. Et croyez-moi, vous aurez bien du mal à rester de glace devant Joe. Qui est Joe ? Tout simplement un gorille de cinq mètres de haut qui, après avoir été enlevé, a décidé de semer un peu d'agitation dans les rues de Los Angeles. Pourvu d'effets spéciaux somptueux, ce film plaira aux plus jeunes comme aux plus âgés. Allez le voir, ne serait-ce que pour la ravissante Charlize Theron.



LA MOMIE

Remake d'un film de 1932 portant le même nom, cette Momie pourrait bien connaître un franc succès dans l'hexagone. Il faut dire que ce film fantastique dispose de nombreuses qualités. D'abord, c'est un mélange explosif d'aventure à la Indiana Jones, d'horreur et de Doom-like. Oui, vous avez bien lu ! Certaines séquences d'action où le héros se bat contre une armée de momies vous rappelleront sans doute les meilleurs passages d'Exhumed (un

célèbre Doom-like sorti sur Saturn). Brendan Fraser, bien plus à l'aise que dans le pitoyable «George de la Jungle», incarne un aventurier qui, aidé de plusieurs égyptologues, doit percer le secret du trésor mythique de la Cité des Morts. Malheureusement, ils doivent faire face à une équipe de pilliers de tombes sans scrupule. Ces derniers seront la cause du réveil d'Imhotep, la momie maléfique d'un prêtre d'Osiris. Débutera alors une fuite éperdue où les pièges et les morts-



vivants promettent d'être nombreux. **Acteurs :** Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo et Kevin J. O'Connor
Durée : Environ 2 h
Sortie : le 21 juillet en France

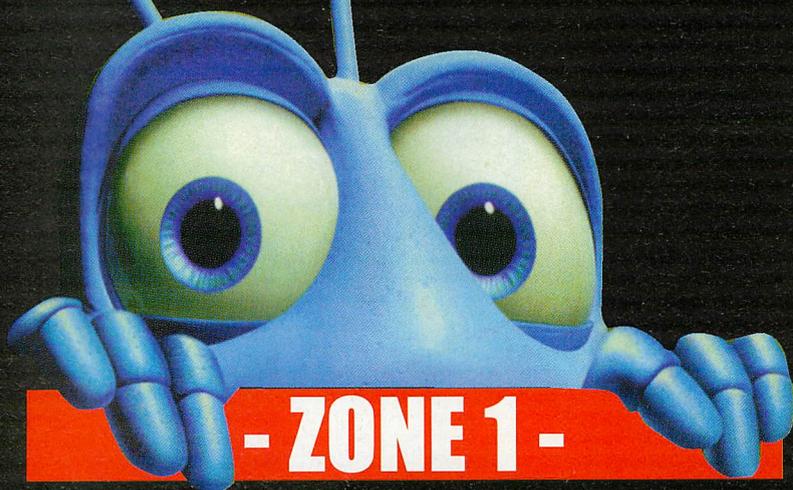
Réalisateur : Stephen Sommers

MARVEL SUPER-HEROES

Les super-héros nous gâtent en ce moment. Après avoir envahi l'univers de la Dreamcast le mois dernier, les plus célèbres héros de la Marvel s'appêtent à déferler sur le tube cathodique à travers deux nouvelles séries animées. La première présentera les aventures des Avengers (un groupe formé notamment de Captain America, Iron Man et Thor), alors que l'autre s'attachera à présenter une version futuriste de Spider Man. «Avengers» et «Spider Man Unlimited» se limiteront au départ à une première saison de 13 épisodes. Ses deux séries seront réalisées par Saban Entertainment. On attend surtout de connaître la composition exacte des Vengeurs, car avec un aussi grand nombre de super-héros en magasin, le choix devrait se révéler problématique. Rendez-vous en l'an 2000 pour une éventuelle diffusion en France.

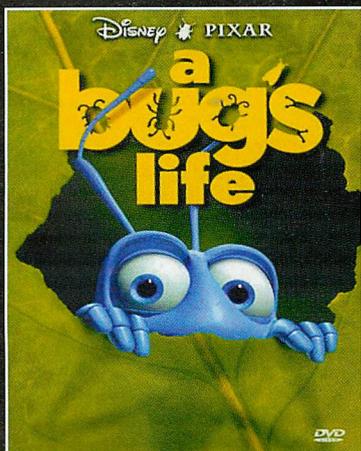


DVD



BUG'S LIFE

Genre : animation



Il aurait été étonnant que Disney ne réagisse pas après la sortie de Antz (Fourmiz) en DVD. C'est maintenant chose faite. Bug's Life (Mille et une pattes) vient juste de sortir en DVD zone 1. Si l'histoire se déroule également dans l'univers

des insectes, le film de Disney n'a rien de comparable avec son soi-disant concurrent. Bug's Life s'adresse avant tout à un public jeune. Le message qui transparaît ici est vraiment simpliste. Il se résume à ces mots : l'union fait la force. La vie d'insecte n'est vraiment pas une sinécure. Une paisible colonie de fourmis est rançonnée chaque été par une horde de sauterelles sans scrupules. Une voix s'élève pour mettre un terme à ces attaques. Filik, une sorte de géo trouve tout, décide de partir à la recherche de mercenaires capables de leur venir en aide. Après Antz, Bug's Life se révélera donc peut être moins accrocheur pour les adultes. Il est toutefois difficile de résister à une telle beauté. Après Toy Story, Disney et Pixar réussissent une nouvelle fois à nous émerveiller. Chacun des plans utilisés dans le film, larges ou serrés, laissent paraître la maîtrise des info-



graphistes de Pixar. Il ne faudra cependant pas longtemps pour que les adultes succombent et se laissent séduire par la prouesse technique. Un petit conseil, surtout n'arrêtez pas le film avant la fin de la bande annonce, vous rateriez une bonne séance de fou-rire.

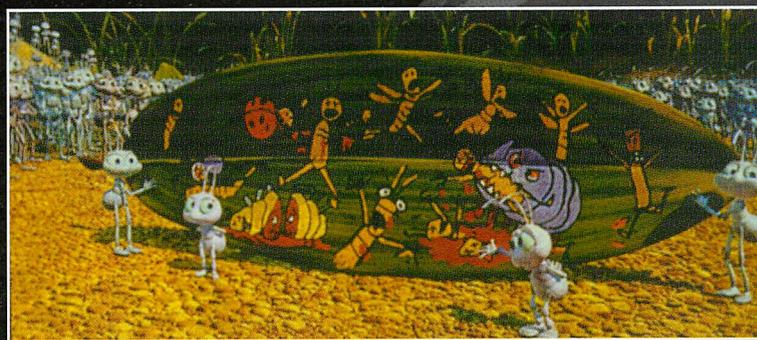
Langue : anglais

Sous-titre : anglais

Image : 5/5

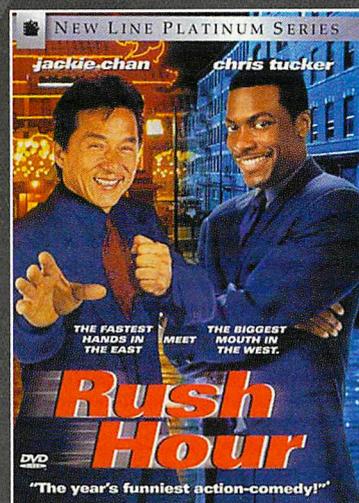
Son : 5/5

Suppléments : making of, BA, bêtisier...

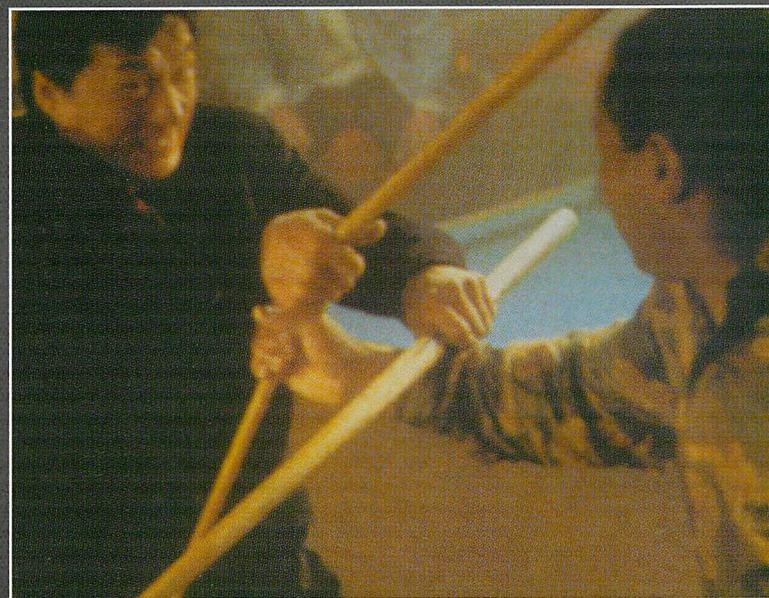


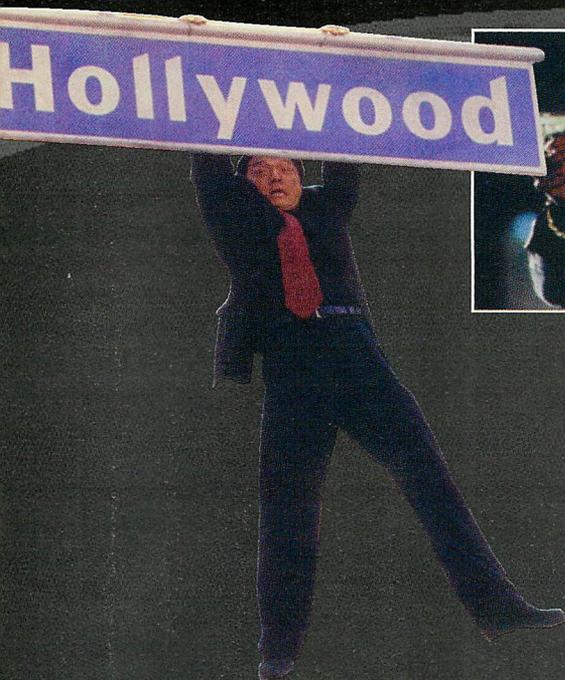
RUSH HOUR

Genre : comédie policière



La petite fille d'un dignitaire de Hong Kong, installé aux Etats-Unis est enlevée par une organisation criminelle. Ce dernier fait appel à un de ses amis (Jackie Chan), un super-flic de Hong Kong, pour la retrouver. Il fera équipe malgré lui avec Chris Tucker, le flic le plus mal aimé de la police départementale de Los Angeles. Ce long métrage marque un grand tournant dans la carrière de Jackie Chan. Il a toujours été difficile pour un acteur asiatique de s'imposer aux Etats-Unis. Véritable star dans toute l'Asie, Jackie Chan n'a pas échappé à la règle. Après plusieurs films tournés à Hong Kong et diffusés sur le territoire américain, Jackie





Chan a décidé de changer cette fatalité pour s'imposer à Hollywood comme un acteur de premier plan. Une fois de plus, le salut de l'acteur passe par la comédie. Rush Hour oscille entre le film de kung fu et la comédie. Le résultat est plus que convainquant. Impossible de résister aux pitreries du tandem Jackie Chan et Chris Tucker. Ce duo infernal fonctionne à merveille. Le film a tellement bien marché aux États-Unis qu'un deux est déjà en préparation. Pari gagné donc, Jackie Chan compte désormais parmi les acteurs les mieux payés d'Hollywood. Seul bémol dans ce tableau idyllique, les fidèles de Jackie trouveront certainement que Rush Hour n'apport

te rien à la longue carrière du au niveau acrobatique, les autres, moins habitués à ses cascades, resteront pantois d'admiration.

Langue : anglais

Sous-titre : anglais

Image : 4/5

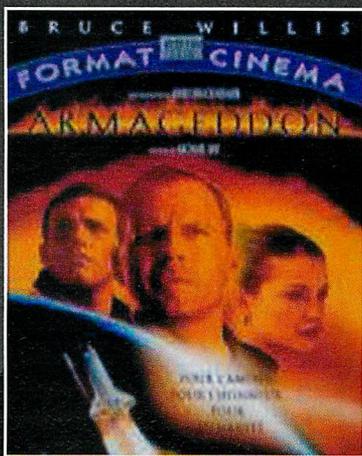
Son : 4/5

Suppléments : com audio, scènes supplémentaires, reportage, bio, B-A, court métrage, clip, DVD-Rom.

- ZONE 2 -

ARMAGEDDON

Genre : catastrophe



La Terre est menacée par un astéroïde. Les habitants de la planète n'ont plus que quelques jours à vivre. Le monde entier se tourne alors vers Bruce Willis et son équi-

pe de baroudeurs spécialisés dans le forage de puits de pétrole. Les têtes pensantes de la maison blanche décident d'envoyer leur nouveau messie dans l'espace pour faire voler en éclats ce rocher intergalactique. Bruce Willis fait, ici, une fois de plus preuve de bravoure et de dévotion. En tant que bon américain, il se sacrifie pour sauver le monde du terrible sort qui l'attend. Comme d'habitude, il s'en sort très bien, c'est bien là le problème. Je ne sais pas pour vous, mais moi je commence à saturer. Tout ce patriotisme et ces sacro-saintes valeurs américaines, ça commence vraiment à être écœurant. Si on ne peut pas reprocher à cette super-production hollywoodienne son côté spectaculaire, elle est en revanche loin d'être parfaite. Elle regorge de défauts et de lieux communs comme, par

exemple, le bon papa irascible qui veut protéger sa fille des griffes du méchant mais très bel employé qui en veut à la virginité de cette dernière, sans compter le nombre incroyable de séquences d'action irréalistes. Ne soyons tout de même pas trop difficile, les Américains pourraient se mettre à faire des films français. Il serait dommage de bouder son plaisir car cette production a au moins le mérite de nous faire passer presque trois heures sans avoir à réfléchir. Armageddon reste du bon gros spectacle comme seuls les Américains savent en faire. Heureusement, le DVD zone 2 se rattrape avec une version 16/9, alors que la zone 1 ne disposait que d'une image en écran 4/3. Pour une fois que l'on a un plus par rapport au DVD américain, on ne va pas se plaindre. Par contre, en ce qui concerne les suppléments, c'est toujours la misère, le clip d'Aerosmith a même disparu.

Langues : français, anglais, allemand en 5.1

Sous-titres : français, anglais, portugais, hébreux, grec polonais

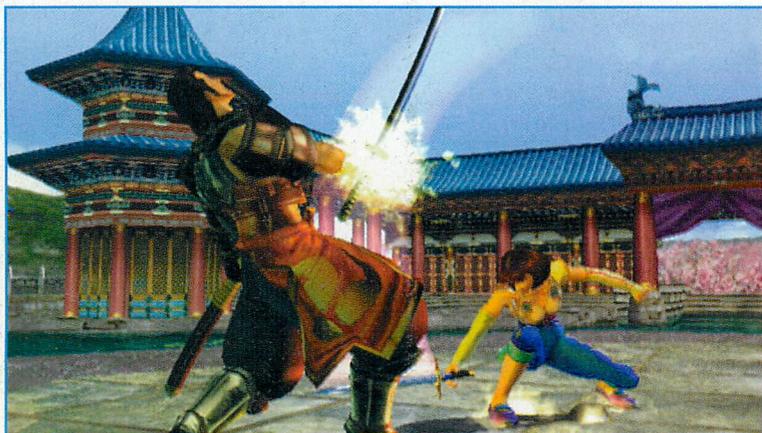
Image : 4/5

Son : 4/5



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Attention, ce numéro deviendra vite collector puisqu'il sera le dernier avant la sortie officielle de la Dreamcast en France. Et croyez-moi, le menu sera copieux ! En plus des tests ultra-détaillés de Buggy Heat, Expendable, King of Fighters 99 et Soul Calibur, vous aurez droit aux dernières news en provenance des États-Unis et du Japon. Mais ce n'est pas tout, puisque vous aurez droit à un dossier spécial entièrement consacré à la sortie de la machine de Sega en Europe et aux premiers jeux prévus pour le lancement.



SOUL CALIBUR

C'est de la bombe, bébé ! Grâce à ce premier titre de Namco sur Dreamcast, les joueurs du monde entier pourront enfin juger du réel potentiel de la Dreamcast. Techniquement hallucinant, Soul Calibur permettra sûrement à Sega de vendre un maximum de consoles. Préparez vos portefeuilles !



EXPENDABLE

Les joueurs se passionnent depuis longtemps pour les jeux de commando. La Super Nintendo avait eu son Contra III, et la PlayStation son Apocalypse. Aujourd'hui, c'est au tour de la Dreamcast de goûter aux joies du carnage à grande échelle avec Expendable. Ce titre converti du PC pourrait bien cartonner.



KF98 DREAM MATCH AT ENDS

Quand SNK débarque sur Dreamcast, ça fait mal ! Désormais, inutile de vous rendre dans les salles d'arcade pour jouer aux meilleurs jeux de combat 2D, il suffit simplement d'acheter la dernière bécane de Sony. Le test complet de ce hit en puissance s'est fait attendre (nous vous l'avions annoncé il y a plus de deux mois), mais vous n'aurez pas à le regretter.



BUGGY HEAT

Après de multiples retards, ce bon vieux Buggy Heat se décide enfin à venir faire un tour sur Dreamcast. La version présentée à l'E3 laisse présager du meilleur pour un titre qui fera sûrement de l'ombre au magnifique Sega Rally 2.

**LE NUMÉRO 5 DE DREAMZONE SERA
DANS LES KIOSQUES DEBUT SEPTEMBRE**

POUR UNE INFORMATION SANS DESINFORMATION

100 pages de news dont 80 pages special e3

CONSOLES

News

**150 PAGES
30 F
SEULEMENT**

ne 200% consoles

N°34 - JUIN 99 - 30 F

SPECIAL **e3**

Notre reportage **EXCLUSIF**
au coeur du plus grand
événement vidéoludique

115 JEUX

PlayStation, Dreamcast, N64
Dévoilés en avant-première

- Donkey Kong 64 (N64)
- Soul Calibur (DC)
- Air Force Delta (DC)
- Star Wars Episode One Racer (N64)
- Resident Evil 3 (Play)
- Speed Devils (DC)
- Wip3out (Play)
- Castlevania Resurrection (DC)
- Tarzan (Play)
- Die Hard Trilogy 2 (Play)
- Eternal Darkness (N64)
- Crash Team Racing (Play)
- Ecco The Dolphin (DC)
- etc ...

Canada 8,95 \$C - Suisse 9FS - Belgique 220 FB - Luxembourg 210 FL - Réunion Martinique Guadeloupe Guyane 36 FF

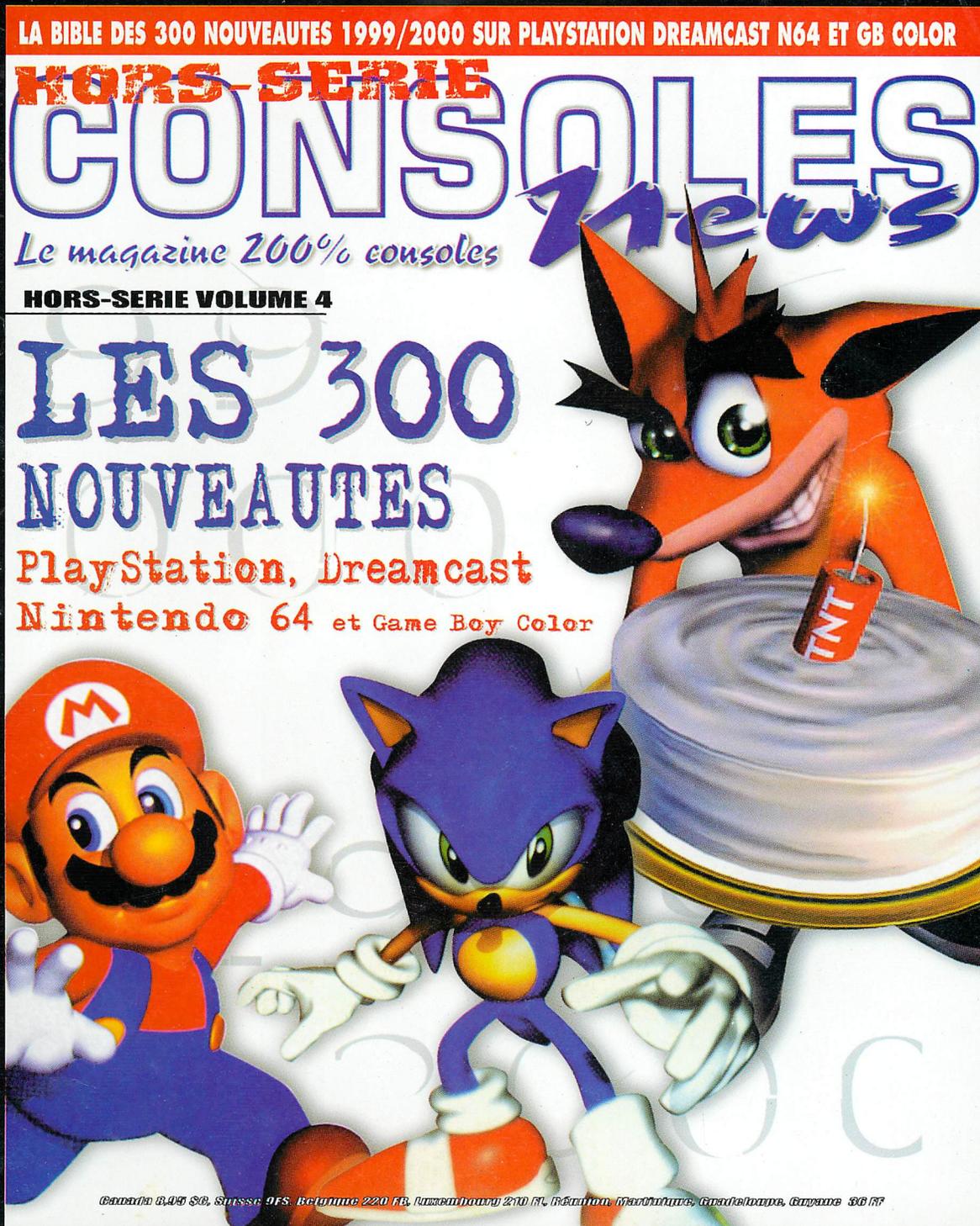


EN VENTE ACTUELLEMENT

LA BIBLE DES JEUX VIDEO 1999/2000

300 JEUX REFERENCES

PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64 ET GB COLOR



EN VENTE ACTUELLEMENT