

«Le 1er magazine européen consacré à la Dreamcast»

Dreamz@ne

N°14 juin 2000

n°1 en Europe - 100% indépendant

REPORTAGE
e3
Il était une fois l'Amérique

ECCO THE DOLPHIN
Un cri dans l'océan
MSR
60 secondes chrono

RESIDENT EVIL
CODE : VERONICA
La nuit des morts-vivants

Canada 10,95 \$ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F
L 9578 - 14 - 35,00 F



SOMMAIRE

Courrier

P4



News

P8



Reportage

P19



Work in progress

P68



Tests

P78



Tips

P112



Internet

P114



Le coin du péché

P116



Il était une fois

P122



Neo Geo Pocket

P124



Cinéma

P126



DVD

P128



E3 comme Etonnant, Extraordinaire et Exceptionnel !

Ce numéro 14, je vous l'avais promis chaud, il est brûlant ! Brûlant comme ce cher Neo Alex qui n'a de cesse, depuis son retour de L.A., de nous conter ses aventures au pays des mangeurs de hamburgers ; brûlant comme ces petites hôtesse en tenues ultra-sexy qui excitaient autant les visiteurs du salon que les jeux exposés (voire plus...) ; mais surtout brûlant comme la bonne centaine de titres prévus sur Dreamcast qui ont prouvé à tous ses détracteurs qu'elle était vraiment LA console du moment. Je vous invite donc à découvrir tous ces jeux dans les 47 pages (!) du reportage que vous a concocté notre reporter de choc. Parmi eux figurent les hits de demain (F355 Challenge, Jet Grind Radio, Half-Life, 4x4 Evolution, Phantasy Star Online, MSR...) mais aussi certainement de nombreuses Arlésiennes. Admirez les quelques images présentées et laissez-vous aller à imaginer tout ça en train de tourner sur votre télé. Ca ne fait pas du bien ? Bon, voilà, je crois que vous êtes chauds (brûlants ?) pour vous lancer dans la lecture du magazine.

Alors je vous laisse car j'entends Neo Alex qui m'appelle. Il tient absolument à me raconter comment il a failli se faire violer par une bombe sexuelle latino-américaine (tout un programme !). Parti comme ça, on n'est pas prêt de le voir s'arrêter... Mais ne nous plaignons pas car ça nous a fait des vacances pendant quelques jours (il faut savoir que le sieur Neo Alex est non seulement très bavard, mais également râleur comme personne !) et si Tucco était parti à sa place, il nous serait probablement revenu avec un membre dans le plâtre. Car outre son incroyable propension à produire des bugs sur les appareils électroniques qu'il approche, ce dernier n'hésite pas à jouer les «Monsieur Catastrophe» durant ses moments de repos. Je le vois bien en train de se prendre une branlée par un champion d'UFC pour avoir tenté de sauter sur une charmante hôtesse au sourire irrésistible (restons polis !). Et je ne parle pas de notre Seba, continuellement en période de chasse (dans le sens le moins noble du terme !), qui aurait donc eu également beaucoup de mal à se tenir en présence de belles demoiselles fort peu vêtues.

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture. Et n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire quel journaliste nous enverrons l'année prochaine...

Vincent Maulon

Groupe
fjm
Publications

3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.00.60
Fax : 01.40.64.00.59

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

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sébastien LEMEE, Cédric
MELON, Hervé BONNOT, Pierre-Arnaud Bouyer
Responsable maquettiste
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Saxo, Hervé PÉCOMÉ, et Thierry Maipell
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
Commission Paritaire
N°0302 K 79439
ISSN
1296-3925

Me voici enfin revenu des Etats-Unis avec plus d'une centaine de cadeaux pour l'équipe rédactionnelle de Dreamzone et nos fidèles lecteurs, une flopée de bons jeux à faire pâlir d'envie toutes les nouvelles consoles du monde. Sans compter les nouveaux accessoires dont la belle Dreamcast se verra équipée dans les mois à venir. Vous l'aurez compris, l'E3 a été une grande réussite pour Sega, une réussite qui rejaillira bientôt sur l'Europe. Enfin, vous saurez tout ça en lisant attentivement mon dossier de 47 pages consacré à ce superbe salon (mes pauvres petites mains s'en souviendront pendant longtemps). Malgré la difficulté qu'a eue le malheureux Vincent à boucler le précédent numéro, je me suis bien marré avec le texte de la Play Net rédigé par notre Prince de la Prose, El Tucco. Bon, évidemment, c'est encore Seba qui s'en est pris plein la tête. Notre brave Tucco aurait-il oublié dans quel état il se retrouve à chaque apparition de son adorée Alyssa Milano à la télé ? La bave aux lèvres, les yeux exorbités et les mains levées vers le ciel comme pour remercier Dieu d'avoir inventé pareille créature, il émet une série de cris gutturaux dont le son ne serait pas sans rappeler celui de l'hippopotame en période de rut. Croyez-moi, c'est pas beau à voir ! Pour tout dire, c'est même le moment que choisit notre sémillant rédacteur en chef pour se réfugier sous son bureau en se demandant ce qu'il a fait pour mériter ça. Au sujet du Coup de gueule, sachez qu'il reflète pas forcément l'opinion de tous les rédacteurs de Dreamzone, mais bon...

Neo Alex

DROIT DE RÉPONSE SCOREGAMES

Nous avons été très étonnés de lire dans votre rubrique courrier du Numéro de mai 2000, une lettre d'un de vos lecteurs remettant en question l'attitude de nos vendeurs vis-à-vis des possesseurs de DREAMCAST.

Sachez que le groupe SCOREGAMES soutient cette console et sa logithèque depuis son lancement (ouverture exceptionnelle de la boutique SCOREGAMES Saint Lazare à 0 h 00 le 14 octobre 1999), et que nous organisons régulièrement des opérations de partenariat avec SEGA : Concours SOULCALIBUR au Stade de France le 29 janvier 2000.

Le site SCOREGAMES www.scoregames.com reflète la pluralité de nos offres. Vous pouvez retrouver actuellement une interview exclusive (de 8 pages) de Mr Dominique

COR, Directeur Général de SEGA FRANCE.

En ce qui concerne le marché de l'occasion, nous vous rappelons que SCOREGAMES a été le pionnier, en mettant en place le système des reprises.

Encore aujourd'hui, les prix pratiqués sont alignés sur ceux de la concurrence, et ce, magasin par magasin.

Par ailleurs, les jeux d'occasion vendus par SCOREGAMES sont tous testés et garantis un an.

Pour finir, sachez qu'à compter du 9 juin 2000, SCOREGAMES offre pour tout achat d'une DREAMCAST, le premier jeu online de SEGA : CHU CHU ROCKET.

La DREAMCAST a encore un bel avenir... et chez SCOREGAMES on y croit !

TOUJOURS PLUS DE JEUX

Salut à toute l'équipe de la rédaction de Dreamzone.

Votre mag est le meilleur consacré à la Dreamcast, quoi qu'un petit supplément (CD démo, K7 vidéo, posters) serait le bienvenu. J'ai décidé de vous écrire pour vous dire que j'ai le même problème avec mon VM que Julian le Jedi (voir Dreamzone N°12). Que faire ?

Là, je ne sais pas quoi te répondre. Nous tâcherons d'en savoir plus auprès de Sega France dans les mois à venir, mais je peux t'assurer qu'à la redac', aucun testeur n'a jamais eu ce type de problème avec son VM.

Voici les questions :

1- A quand une rubrique Petites Annonces ?

Et bien, il ne reste plus que 799 demandes !

2- Est-ce que le dernier Indiana Jones sorti sur PC sera converti sur Dreamcast ?

Non, aucune rumeur à ce sujet. Il est pour l'instant uniquement prévu sur Nintendo 64, et quand on voit la qualité réelle de ce jeu, on se dit que la Dreamcast s'en sort bien. Cet Indiana Jones ne vaudra jamais le quatrième épisode des aventures de Lara Croft.

3- Crash Bandicoot et Spyro The Dragon sur Dreamcast, c'est pour quand ?

Pour bientôt ! Attention, je ne parle pas d'un épisode inédit, mais de la possibilité de jouer à des versions améliorées de Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2, Crash Bandicoot 3, Spyro The Dragon et Spyro 2 sur Dreamcast grâce au Bleem! actuellement en développement (sa sortie est prévu ce mois-ci aux Etats-Unis). Alors, heureux ?

4- Un petit Metal Gear Solid sur Dreamcast ?

Même réponse qu'à la précédente version. Pour avoir vu tourner le Metal Gear Solid de la Play sur l'émulateur Dreamcast, je peux te dire que ça arrache (les textures sont d'une finesse !).

5- La suite du fabuleux Rayman 2 est-elle prévue ?

Il est encore un peu trop tôt pour le dire, mais il y a de fortes chances qu'un Rayman 3 débarque d'ici deux ans sur Dreamcast. De plus, les concepteurs de cette merveille planchent actuellement sur un concept différent de celui de la plate-forme, mais toujours basé sur l'univers de Rayman (pourquoi pas un Rayman Kart ?)

6- Acclaim a-t-il annoncé le développement d'un Turok pour la bécane de Sega ?

Seule la Nintendo 64 profitera dans un premier temps de l'excellent Turok 3 (pour l'avoir essayé sur le stand de Nintendo, je peux vous dire qu'il est sublime). Croise les doigts, on ne sait jamais !

7- A quand les suites de Trickstyle et Toy Commander ?

Il y a quelques mois, on avait entendu parler d'une suite de Trickstyle, depuis, plus rien. Pour un Toy Commander 2, rien n'est prévu !

Jean-Marie Dewailly (62)



Y'EN y a n a m a r r e !!

Vive Dreamcast et Dreamzone !

Salut à tous !

Et bien, tu m'as l'air bien joyeux ! Bon, passons à tes questions :

1- Quand sortira Alien Resurrection ?

Du calme, il vient juste d'être confirmé par la Fox Interactive. Sa sortie n'est pas prévue avant la fin de l'année (au mieux !)

2- Est-il vrai que l'on verra prochainement débarquer sur Dreamcast un Sonic 2 ?

C'est VRAI ! Actuellement, la Sonic Team est en plein développement d'un Sonic Adventure 2 démentiel (tu en trouveras les premières photos dans le dossier E3). Lors de ce gigantesque salon américain, Sonic Adventure 2 n'était visible que sur une courte vidéo, mais quelle vidéo ! Un titre à surveiller de très près.

3- Y aura-t-il un Soul Calibur ?

Aucune idée. L'équipe qui a réalisé Soul Calibur vient juste de terminer Mr Driller. En revanche, Namco a annoncé le développement d'un jeu de courses mystère sur

Dreamcast (alors, Ace Driver ou Ridge Racer VI ?).

4- Quand sortira Test Drive 6 ?

Il est déjà disponible aux Etats-Unis et ne mérite pas une adaptation européenne.

5- A quand une baisse du prix de la puce Dreamcast ?

Travaillez à l'école au lieu de poser des questions connes (désolé, ce genre de question a tendance à me rendre vulgaire)!

6- Quel genre de jeu est Arcatera ?

Un mélange astucieux d'aventure et de RPG.

7- Est-ce que GTA 2 vaut le coup d'être acheté ?

je ne sais pas, si tu arrives à mettre la main sur un exemplaire, prévien-moi !

De tous les magazines, le vôtre est le meilleur. (merci !)

Un Dreamcast Man, Philippe Huot

MORCEAUX CHOISIS

Allez, c'est reparti pour une nouvelle flopée de questions

«Dans le jeu «Alone in the Dark 4», il y aura à tuer des monstres, des zombies ou les deux ?»

Hugo Profichet

«Comment lit-on les autres CD de Shenmue avec le montage multistandard ?»

Minh-duc

«Je voulais savoir si Naomi était fictif ou bien réel. En ce qui me concerne, je

pense qu'elle n'existe pas. Mais bon, au cas où elle existe vraiment, que fait-elle dans la redac ?»

Pedro 51

«Comment va Shenmue ?»

Sonic Master

«Est-ce que la Dreamcast doit avoir peur de la PlayStation 2 ?»

Laurent Chevally

«Quelle étude faut-il faire pour être testeur ?»

Thibaud Noyer

«La version euro de Sonic Adventure 2 sortirait quand ?»

Francis the X-Men

«Je voudrais savoir où il faut s'adresser pour que France 3 ou toute autre chaîne diffuse une émission genre «Micro Kids».»

Francis

«Tu ne crois pas que je pose trop de questions, non ?»

Pascal

«Est-ce normal que To-y ressemble à une pieuvre pas très jolie (blague) ?»

DJ Dream

MERCI PHILIPPE POUR TES COMPLIMENTS MAIS ATTENTION NEO ALEX ET LES AUTRES PREVENT FACILEMENT LA GROSSE TÊTE!



Y'a pas à qu' Tuco qu'aime la Play 2!

Salut à Neo Alex et au reste de l'équipe (sauf à Tuco, c'est un traître). J'ai quelques questions à vous poser, des questions que se posent sûrement vos autres lecteurs :

1- Pourriez-vous me donner les dates de sortie de Quake III Arena et Half-Life ?

Pour Quake III, c'est difficile à dire. Le seul jeu jouable en réseau sur Dreamcast, c'est Chu Chu Rocket. C'est pas fameux, mais ça nous donne l'espoir de voir débarquer Quake III Arena avant la fin de l'année. Half-Life devrait être dispo en France vers la fin du mois d'octobre.

2- La sortie d'une souris sur notre belle et bien-aimée console est-elle prévue ? Si oui, quand ?

Je te suggère d'aller faire un tour dans les news de ce cher Vincent. Tu de-

vrais y trouver des réponses intéressantes.

3- Pourra-t-on jouer aux Doom-like avec le clavier et la souris ?

Certains d'entre eux seront sûrement compatibles avec ces deux périphériques, mais lesquels... ?

4- Est-ce que l'excellent Counter Strike est prévu sur Dreamcast ?

Ce très bon jeu PC ne devrait pas débarquer sur la dernière console de Sega. J'espère que tu n'es pas trop déçu ?

5- Microsoft continuera-t-il à collaborer avec Sega après la sortie de la X-BOX ?

Tu sais, Microsoft est associé à Sega, mais il se contente d'engranger les bénéfices liés à l'utilisation de Windows CE sur Dreamcast.

6- Quand sortira la nouvelle version du Dream Key ?

Pour la sortie de Chu Chu Rocket ce mois-ci, Sega lancera la nouvelle version du Dream Key.

7- Pourquoi êtes-vous le meilleur mag qui se consacre entièrement à la Dreamcast ?

Quand on dispose de l'étonnante pilosité d'un Vincent déchaîné, de la culture cinématographique d'un Seba spécialisé dans les acrobaties aériennes et du goût très sûr pour les bimbos d'un Tuco bavant lamentablement sur les photos de la malheureuse Alyssa Milano, on est forcément les meilleurs. Quant à moi (mais si, vous savez, le grand Neo Alex ?), je me contente d'être le plus proche possible de mes lecteurs. C'est déjà pas si mal !

Sur ce, je vous laisse (ouf !) en souhaitant un bon anniversaire à Dreamzone (avec un peu de retard) et une bonne fête à tous les papas de la redac (avec un peu d'avance). Merci, et bon courage pour le dossier sur l'E3 (je l'attends avec impatience).

Merci à toi pour toutes ces attentions. Au fait, Tuco te remercie pour la superbe photo (moi pas, je préfère ma petite Naomi !).

Martin, un segomaniaque.

Aux frontières du réel UN FAN DE SEGA !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone
Je vous écris pour vous dire que votre magazine est super et qu'il ne faut rien changer. Maintenant, place aux questions :

1- Est-ce que Sega GT 2 est prévu ?
Si tout va bien, il devrait débarquer avant Daytona USA 3 et Virtua Fighter 4 Edition Tournament. Alors, heureux ?

2- Rainbow Six va-t-il être traduit en Français ?
Take 2 prévoit en effet une traduction pour la version européenne de ce hit qui a fait tant d'effet à notre Tucco (depuis, il s'habille en ninja comme Seba !).

3- J'ai entendu dire que l'extension

DVD de la Dreamcast coûterait environ 800 frs. Alors, info ou intox ?

Je ne sais pas où tu trouves tes sources, mais tu devrais en vérifier la qualité. J'ai eu la chance de voir le boîtier DVD lors de l'E3, malheureusement, il était bien à l'abri de toute investigation derrière une vitre blindée (même les shurikens de Seba n'aurait pas réussi à l'égratigner). Si on sait que cette extension sortira avant la fin de l'année, aucun prix n'a pour l'instant été avancé.

4- Avez-vous des infos sur Sydney 2000 ?

Tu trouveras toutes les informations indispensables à ta survie dans les

nombreuses pages consacrées à l'E3. J'espère que tu trouveras !

5- Que veut dire la partie du Courrier où est marqué « Morceaux choisis » ?
Ce petit encadré regroupe les questions les plus « graves », les plus étranges et les plus folles. En fait, il m'a fallu résister de toutes mes forces à Vincent pour éviter de mettre plusieurs de tes questions dans cet encadré. A qui le tour ?

6- Pourquoi Metropolis Street Racer est-il toujours repoussé ?

Disons que cela fait partie de son charme. Cela dit, sache que MS-R sortira certainement avant la

rentrée. Nous avons d'ailleurs eu l'occasion d'y jouer grâce à une démo généreusement envoyée par Sega France. Il est FABULEUX !

Publiez-moi s'il vous plaît, sinon je « MANGE » ma Dreamcast. Merci d'avance et vie éternelle à la Dreamcast.

Aurore and Geoffrey Dream

Electronic Arts ferait bien de se décider

Salut à toi Ô grand Neo Alex, adoré et vénéré de tous et de toutes (tu me flattes beaucoup trop là !). Je souhaite la bienvenue à Naomi. C'est encore moi, Spirale Bleue. C'est la troisième fois que j'écris et j'espère que ce sera la bonne. D'abord, merci de me remettre la belle rubrique Neo Geo Pocket Couleur car aucun autre mag n'en parle. Ah, tu me fais très plaisir. Il est rare que mon travail dans Dreamzone (et plus particulièrement dans cette rubrique !) soit apprécié à sa juste valeur. Moi, j'adore la Neo Geo Pocket. heu, réflexion faite, j'adore toutes les consoles (sauf l'Amiga CD32 et la GX 4000 d'Amstrad).

Voici mes petites questions :

1- Dans le N°8, tu disais qu'Electronic Arts attendait un peu pour se décider à programmer sur Dreamcast, mais que la décision semblait déjà prise au sein de cette société, celle-ci étant favorable. Quelle est la raison de leur absence ?

Visiblement, Electronic Arts a décidé de jouer sur PlayStation 2 le rôle que s'était autrefois octroyé Namco sur la première Play, celui d'éditeur privilégié. Pourtant, les rumeurs sont de plus en plus persistantes quant au développement de titres pour la Dreamcast vers la fin de l'année. Il ne nous reste plus qu'à attendre.

2- Namco a annoncé son intention de développer trois jeux par an sur Dreamcast. Pourtant, en regardant les photos de Mr Driller, on peut dire que c'est une honte de faire ça à notre époque !

Tu as tort, Mr Driller est un jeu vraiment amusant (il me rappelle beaucoup le légendaire Boulder Dash!). De plus, Namco a annoncé le développement d'un jeu de courses. Tu

vois, il suffit d'être patient. Même un titre moyen demande un minimum de six mois de développement. Rome ne s'est pas faite en un jour !

3- Midnight GT et Project Blair Witch seront-ils oubliés comme Daytona USA 2 ?

Midnight GT est toujours en cours de développement (normal, avec des concurrents comme Metropolis Street Racer et Sega GT !). Il est encore trop tôt pour parler du jeu Blair Witch Project. En ce qui concerne Daytona USA 2, je suis prêt à prendre le pari qu'il sortira cette année.

4- Neverwinter va-t-il enfin sortir sur la belle plateforme (non Vincent, ce n'est pas un jeu de plateformes !) de Sega ?

Vincent me dit qu'il s'est planté (ce ne serait pas la première fois !) et que Neverwinter n'est pour l'instant prévu sur Dreamcast. Voilà ce que c'est d'être un nain de jardin tout poilu !

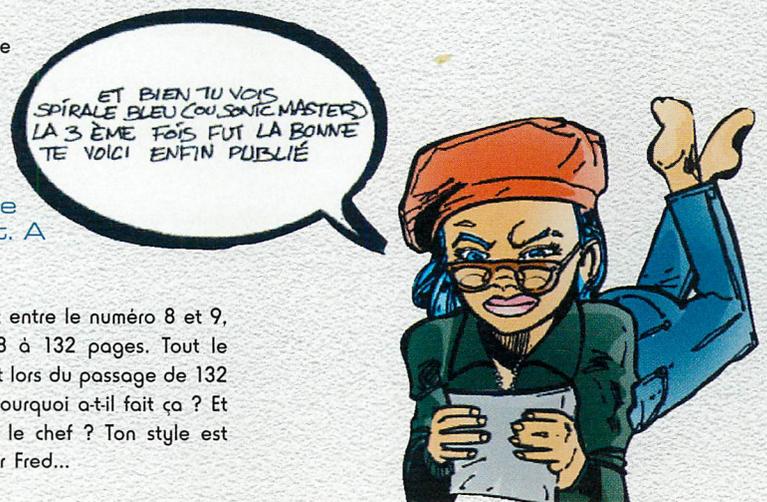
5- D'autres jeux comme Pharaoh sont-ils prévus ?

A part Railroad Tycoon II, il ne devrait pas y avoir d'autres jeux de gestion cette année pour la Dreamcast. A l'année prochaine !

6- Vincent devient le chef, et entre le numéro 8 et 9, ce beau mag passe de 148 à 132 pages. Tout le monde était pourtant content lors du passage de 132 à 148 pages dans le N°6. Pourquoi a-t-il fait ça ? Et puis, pourquoi c'est pas toi le chef ? Ton style est aussi bon que celui de Super Fred...

Merci pour tous ces compliments, mais c'est Vincent qui commande, et c'est très bien comme ça. Quand on est chef, on n'a pas le temps de partir aux Etats-Unis pour l'E3, on n'a pas le temps de s'occuper de la douce Naomi ou de tester les meilleurs jeux. Je préfère ma place à la sienne ! J'en profite pour passer un grand bonjour à notre cher Super Fred.

Sonic Master (c'est plus fun que Spirale Bleue)



Celui là, c'est pas un fan de Seba ! DE SEBA !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone (sauf Seba) et à tous les dreamcastiens et dreamcastiennes.

Là déjà, je ne sais pas si je dois te saluer en retour. Le Seba étant l'animal le plus gentil qui puisse exister, je ne vois pas la raison de ta vindicte (à moins que ce ne soit un trait d'humour des plus douteux). Enfin, passons...

1- L'autre jour (le 5 mai), en me rendant chez mon fournisseur habituel, j'ai entendu une discussion qui me préoccupe beaucoup. Mon vendeur racontait que la Dreamcast était morte et qu'elle n'avait plus aucun avenir. J'aimerais bien savoir si les ventes françaises sont mauvaises ou si c'est mon vendeur qui se plante. Ton vendeur est soit :

- 1- un très mauvais vendeur
- 2- une personne n'ayant pas assisté à l'E3
- 3- un défenseur ultime de la gamme Sony
- 4- un très mauvais vendeur

2- Quand va sortir la version européenne de Resident Evil : Code Veronica ? Dès ce mois-ci !

3- Shenmue sortira-t-il cette année en France ? C'est une excellente question (surtout quand on voit le retard d'un Zombie Revenge ou d'un Nomad Soul !). En fait, Sega hésite toujours

entre une version américaine sous-titrée en français (ce qui permettrait au jeu de sortir définitivement avant la fin de l'année) et une version intégralement doublée (qui pourrait bien connaître des retards conséquents l'obligeant à une sortie début 2001). Vite Monsieur Sega, une réponse !

4- J'aimerais savoir où trouver une soluce de The Nomad Soul ? Votre mag fera-t-il une soluce ? Peut-on utiliser une soluce PC ?

Ouh, toi tu es un petit tricheur ! Le jeu d'Eidos n'est même pas encore sorti que tu cherches déjà à en obtenir une soluce. Belle mentalité ! Si tous les joueurs font comme toi, il n'est pas étonnant qu'ils se plaignent de la courte durée de vie des jeux proposés sur Dreamcast. Enfin, sache que des magazines PC comme Gen 4 et Joystick ont proposé il y a quelques mois la soluce de ce sublime titre. Et non, nous ne ferons pas de soluce dans Dreamzone !

5- Une page regroupant les sites Internet préférés de l'équipe de Dreamzone devrait être incluse dans le mag.

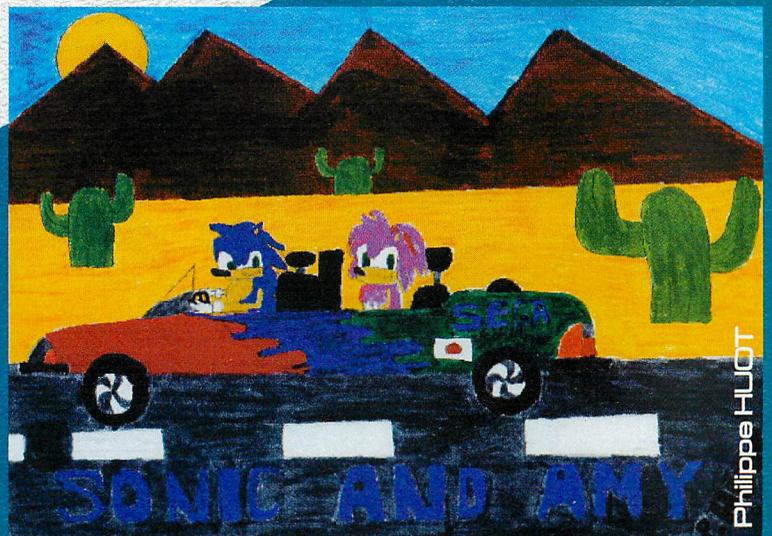
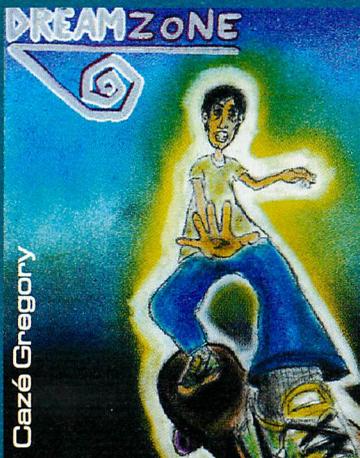
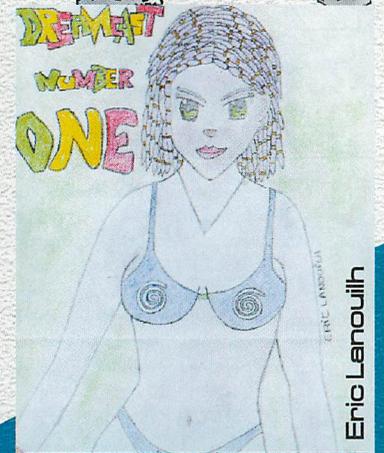
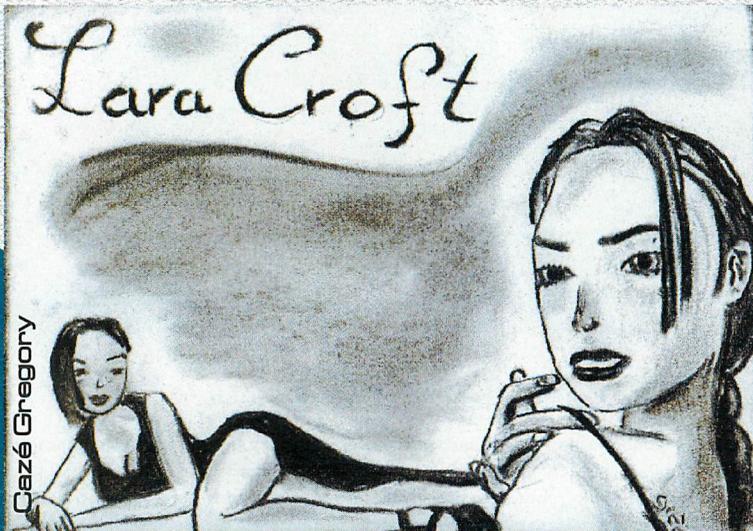
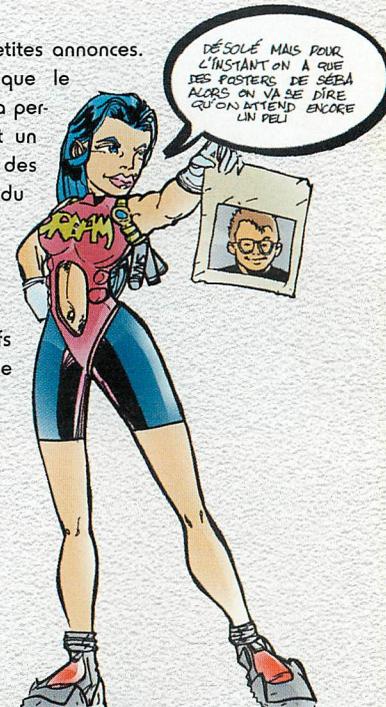
Mauvaise idée ! Les sites préférés de Tuco sont interdits aux moins de

18 ans, ceux de Seba ne s'adressent qu'aux fans de techniques ninjas et autres bêtises. Vincent ne se connecte que sur les sites de MP3. Quant à votre brave Neo Alex, il détecte Internet (sauf lorsqu'il s'agit de télécharger des bandes-annonces de films !).

Je suis pour les petites annonces.

Enfin, je pense que le mag dépasserait la perfection s'il y avait un poster du ou des meilleurs jeux du mois.

PS : si vous ne me publiez pas, j'étrangle mes profs d'espagnol et de français !



ATLUS FAIT DE L'ESPRIT



Atlus prépare un second RPG pour la Dreamcast qui se démarque des titres concurrents par son scénario. D'après les premières informations, l'aventure de deSPIRIA (quel nom étrange ! ndr) se déroulerait en effet au Japon en l'an 2092. La ville d'Osaka a été détruite et dans ce milieu apocalyptique s'affrontent deux groupes particulièrement puissants: The Church et The Heterodoxy. L'originalité du jeu vient des combats qui utilisent votre faculté à lire et contrôler les esprits. Le titre étant prévu pour la fin de l'année au Japon, cela nous laissera donc le temps de vous en reparler plus en détail dans un prochain numéro... Le temps que je me mette au Japonais pour traduire le site www.atlus.co.jp/



LA BELLE S' LARA MÈNE SUR DC



Selon les dires du magazine japonais Famitsu DC, le prochain épisode des aventures de la belle archéologue à la poitrine «polygonée» mais néanmoins séduisante devrait faire son apparition sur la console de Sega. Si ce cinquième volet de Tomb Raider n'a pas été annoncé officiellement par Eidos, l'hypothèse de retrouver Lara Craft sur les 128 bits de la Dream (non, ce n'est pas sexuel, Tuco ! ndr) est plus que probable. Et vu la qualité du précédent opus, ce ne sont pas les joueurs qui s'en plaindront, même si on aimerait un peu de nouveauté... Et hop, j'en profite au passage pour vous montrer une sympathique photo de Lucy Clarkson, la nouvelle représentante officielle en chair et en formes de l'héroïne virtuelle.



DU MAUVAIS CÔTÉ DE LA FORCE



Le phénomène Star Wars n'est pas prêt de s'arrêter, que ce soit au cinéma comme en jeu vidéo. Lucas Arts annonce en effet pour les mois prochains deux nouveaux titres basés sur l'Épisode 1. Le premier, Jedi Power Battles, est un beat-them-all jouable à deux simultanément et qui se caractérise par d'incessants combats au sabre laser. Déjà disponible sur PlayStation, ce titre n'offre malheureusement pas grand-chose d'intéressant. Et à moins de revoir complètement la copie, il y a peu de chances qu'il parvienne à susciter l'enthousiasme des foules. Le second (Star Wars Bombad Racing), quant à lui, se rapproche d'un Mario Kart et devrait apporter un peu de fun à la licence Star Wars avec ses courses mouvementées et ses personnages au look SD.



À LA RECHERCHE DE DAYTONA 2



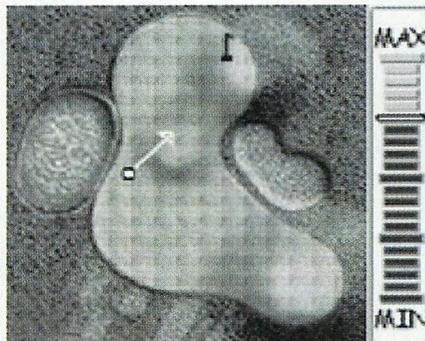
Malgré l'abondance de titres présentés sur Dreamcast, s'il y a un jeu que tout le monde attendait à l'E3 et qui ne fut malheureusement pas au rendez-vous, c'est bien le tant attendu Daytona USA 2. Car si l'annonce d'un F355 Challenge sur la console n'a pas manqué de ravir les fans de simulation automobile, peu de titres peuvent se targuer d'offrir le fun des courses de NASCAR revues et corrigées par les développeurs de Sega. Mais l'absence du jeu sur les stands ne signifie pas pour autant qu'il n'est pas en préparation dans le secret le plus total. Si l'on prend l'exemple de Sega GT qui n'a été dévoilé que très peu de temps avant sa sortie, on peut espérer qu'il en soit de même pour Daytona USA 2 Dreamcast. Gardons espoir, mes amis...



DES JEUX TÉLÉPHONÉS



Sans pour autant délaisser le monde de l'arcade et des consoles, Sega va se lancer dans la conception de jeux pour téléphones mobiles. Un accord vient en effet d'être conclu entre la firme au hérisson bleu et Motorola pour proposer des jeux sur la prochaine gamme de portables du constructeur, et ce, à partir du printemps 2001. Les titres seraient téléchargés via une connexion Internet et donc malheureusement payants pour l'utilisateur. Et même s'il ne faut pas s'attendre à trouver des jeux d'action à la Sonic, ce sera toujours mieux que le serpent ou les jeux de mémoire habituels.





**Tony Hawk's
SKATEBOARDING™**

Défie tes amis
ou Tony Hawk en
mode 1 ou 2 joueurs.

LES 10 MEILLEURS
SKATERS MONDIAUX.

Skate dans une dizaine
de lieux réels, ainsi que
sur des véhicules.

Réalise des cascades
de combinaisons
ascendes et grilles.

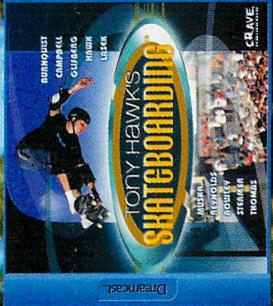
Admire au ralenti
tes plus belles figures.

*Impossible de Garder
les pieds sur terre pour être n°1*



astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

Tony Hawk's Skateboarding est un jeu vidéo développé par Acclaim et édité par Crave Entertainment. Tony Hawk's Skateboarding est une marque de Tony Hawk's Skateboarding. © 2003 Crave Entertainment. Tous droits réservés. *Crave est une marque de Crave Entertainment.



HEUREUX COMME UN JAPONAIS

 Alors que la majorité d'entre vous se prélasseront sur les plages du sud pendant le mois d'août, les petits Japonais, eux, s'éclateront sur leur console avec des titres grandioses comme F355 Challenge, Grandia 2, Spawn ou encore Giant Gram 2000 (la suite du meilleur jeu de catch jamais réalisé) ! Eh oui, tous ces titres sont attendus pour le début du mois d'août. Alors n'hésitez pas à aller harceler votre revendeur favori s'il pratique l'import car il va y avoir de bien belles surprises cet été. Il y a des jours où je me ferais bien naturaliser japonais pour aller vivre dans ce paradis du jeu vidéo...



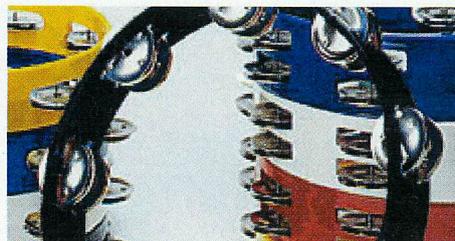
LA DREAM SE MET ENFIN AU DVD

 Sega nous annonçait depuis des mois qu'un lecteur DVD était en préparation et avec l'approche des consoles de la prochaine génération (PlayStation 2, Dolphin, X-Box), il était prévisible que Sega adapterait sa machine pour contrer la concurrence. Seulement voilà, tout cela n'était que des mots jusqu'au mois dernier où Sega a profité du salon de l'E3 pour présenter un prototype de lecteur. Aussi étrange que cela puisse paraître, la future machine de Sega ressemble à s'y méprendre à un classique appareil de salon et on se demande bien comment la bête se connectera à la console. Mais il ne faut pas perdre de vue qu'il ne s'agit encore que d'un modèle expérimental et que tant que Sega n'a rien dévoilé quant à son éventuelle commercialisation, l'objet pourrait bien subir d'autres modifications, aussi bien esthétiques que techniques. So wait and see...



LE RYTHME DANS LE PAD

 Vous ne pensiez quand même que la Sonic Team s'arrêterait en si bon chemin après avoir gratifié le public nippon de son incroyablement fun Samba De Amigo ? Et vous aviez raison car l'équipe de Sega s'est remise au boulot pour nous concocter un Shaka and Tambourine qui, comme son nom l'indique, va vous faire jouer du tambourin. En clair, on reprend le même principe et on change juste l'accessoire et le style musical. Les amateurs de groupes japonais reconnaîtront peut-être des morceaux de Morning Musume, Sunrise ou Puchimoni. Le jeu sortira d'abord en arcade sur borne NAOMI, mais il y a fort à parier qu'une conversion Dreamcast suive rapidement. En tout cas, s'ils essaient de nous refaire le coup du pack jeu + accessoire à plus de 1000 balles, ils peuvent toujours attendre avant que je ne dépense mon maigre salaire dans ce jeu, aussi bon soit-il !



MARRE DU NET? SURFEZ SUR LA VAGUE!

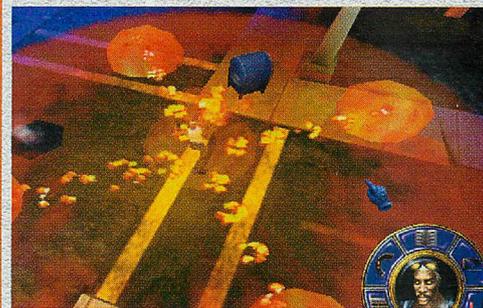
 Comparable au California Games sorti à l'époque des consoles 8 bits, Billabong Pro Surfer est la première simulation de surf à voir le jour sur Dreamcast. Malheureusement, malgré la puissance de la machine, ce titre de Mattel paraît bien loin de révolutionner le genre. Car en dépit des dix véritables surfeurs avec lesquels on pourra jouer et des différents modes disponibles, le jeu fait plutôt pâle figure face aux softs actuels. Et en plus il n'y a même pas de jolies jeunes filles en maillot de bain pour vous encourager. Je concluerai donc d'un simple « m'ouaif ! » en attendant d'en voir plus. En espérant pour Mattel que leur titre propose suffisamment de qualités pour intéresser le grand public...

DU TIHÉ BIEN « GLACE »...



...sinon, c'est dégueulasse ! Oups, je m'emporte un peu, désolé (là, on dirait Seba !:ndr). Fox

Interactive annonce encore un jeu qui ne sera pas le seul apanage des PC puisque notre bonne 128 bits y aura droit également. Il s'agit de Sanity, Aiken's Artifact, un jeu d'aventure en vue à la troisième personne (comme Tomb Raider, en somme) dont le principal intérêt réside dans la participation du célèbre chanteur-acteur-magouilleur Ice T, lequel prêtera sa voix au personnage principal. Prévu pour la fin de l'été, le soft plongera le joueur dans un univers de science-fiction mis à mal par des terroristes psychiques (sic). Mélange d'aventure et d'action, les premiers screenshots de développement font état de jolis effets pyrotechniques mais aussi d'une relative pauvreté graphique. Espérons que tout cela soit amélioré dans la version finale, ou au moins que l'intérêt global parvienne à racheter cette petite faiblesse apparente.



CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél : 04 79 61 04 50 -
Le N°1 des enceintes pour consoles en France



METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE !



PS 315 S 6 WATTS RMS.
 PS 515 S 10 WATTS RMS.
 PS 71 S 20 WATTS RMS.

A PARTIR DE 229 F PORT INCLUS



SW 210 C 10 WATTS RMS
 4 FACADES DE COULEURS

A PARTIR DE 329 F PORT INCLUS



SW 7352 16 WATTS RMS.
 SA 4315 21 WATTS RMS.
 SA 1031 30 WATTS RMS.

A PARTIR DE 399 F PORT INCLUS



NEXUS 4 MB DC
 259 F PORT COMPRIS



PC JOYDAPTER
 RELIER MANETTE PSX AU
 PC PAR USB
 229 F PORT COMPRIS



PACK DE L'ETE GB
 1 COLOR BAG
 1 WORMLIGHT
 1 LINK UNIVERSEL
 199 F PORT COMPRIS



COLOR BAG
 SEUL
 139 F
 PORT COMPRIS



NOUVEAU
 POUR
 PLAYSTATION
 ET
 DREAMCAST
 LES
**MAGIQUES
 MEMORY**



269 F
 PORT COMPRIS

209 F
 PORT COMPRIS

TOUT LE MONDE CONNAÎT QUELQU' UN AYANT PERDU SA CONSOLE DE JEUX EN INSTALLANT UN FAMEUX ACCESSOIRE COMPATIBLE JEUX IMPORTS...

ENFIN UN ACCESSOIRE QUI :

PAS DE MANIP !!!

100 % DES JEUX !!!

PAS DE DEMONTAGE !!!

SANS RESSORT !!!

100 % DES CONSOLES !!!

GARANTIE 1 AN !!!

LA MEMORY MAGIQUE 1 MB FONCTIONNE AVEC TOUS LES JEUX ET SUR TOUTES LES CONSOLES, EUROPE, AMERICAINS, JAPONNAIS...

PS 315 S PSX.....229 F
 PS 315 S DC.....249 F
 PS 515 S PSX.....289 F
 PS 515 S DC.....309 F
 PS 71 S PSX.....359 F
 PS 71 S DC.....379 F
 SA 4315 PSX.....479 F
 SA 4315 DC.....499 F
 TOTAL:

QT

SA 1031 PSX.....449 F
 SA 1031 DC.....469 F
 SW 7352 PSX.....399 F
 SW 7352 DC.....419 F
 SW 210 C PSX.....329 F
 SW 210 C DC.....349 F
 PC JOYDAPTER.....229 F
 NEXUS 4 MB DC....259 F
 TOTAL:

QT

JOYSTICK avion PSX. 139 F
 WORMLIGHT.....79 F
 LINK GB UNIVERSEL.89 F
 COLOR BAG.....139 F

QT

PACK GB DE L'ETE.199 F
 MAGIQUE PSX.....209 F
 MAGIQUE DC.....269 F
 TOTAL:

**VU LE SUCCES DES
 MAGIQUES
 MEMORY
 IL EST CONSEILLE
 DE RESERVER
 SI VOUS DESIREZ
 DES QUANTITES:**

4 PAYES = 1 OFFERT*

chèque

mandat

contre-remboursement (+ 20 F)

CB n°

Valable jusqu'au

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....Ville.....

SIGNATURE:

Des parents ou du tuteur
 Pour les mineurs.

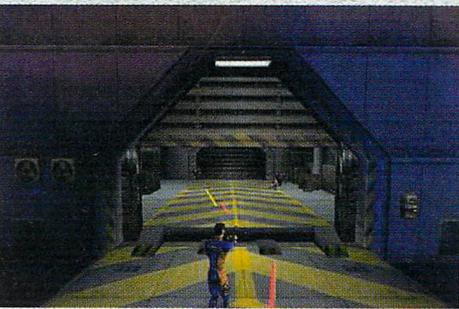
Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux. N'est soutenu et n'est affilié à aucune marque.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles. CONFORMEMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES. Pour plus d'informations sur nos produits et services, vous pouvez nous contacter. * voir conditions.

KEN SE FAIT BARBIE, ET LA DREAMCAST, MAX!



Qui a dit que Mattel Interactive ne développait que des jeux pour Barbie girls ? Avec leur futur titre Dreamcast Max Steel, l'entreprise américaine devrait enfin offrir un jeu digne de ce nom aux joueurs aguerris. Basé sur le dessin animé du même nom, Max Steel se situe entre un MDK2 et un Metal Gear Solid puisque vous incarnez un super-espion en guerre contre un redoutable groupe de terroristes. Les ingrédients du jeu ne surprendront personne : des missions à remplir, des énigmes et de nombreux affrontements armés. Ce titre dont le mérite revient plus à Treyarch (Dragons Blood, Tony Hawk...), les concepteurs, qu'à Mattel devrait être disponible vers la fin de l'année. Et vu la qualité des premiers screenshots, le résultat risque d'en surprendre plus d'un.



INDISPENSABLE !



Depuis plusieurs mois, on vous parle de la sortie prochaine d'accessoires de triche comme l'Action Replay de Datel ou le Gameshark CDX d'Interact. Il ne s'agit plus que d'une question de jours, désormais, puisque le boîtier de Datel est déjà commercialisé en Angleterre, et celui d'Interact vient tout juste de voir le jour sur le sol américain. Nous n'avons que peu d'informations sur l'Action Replay, mais, en revanche, il semble que le Gameshark CDX soit bien parti pour devenir l'Accessoire incontournable pour tout possesseur de Dreamcast. Outre la cinquantaine de codes présents sur la cartouche et les quelques 160 accessibles sur le site web du constructeur (www.gameshark.com), l'objet est capable de faire tourner des jeux import sans recourir à une quelconque puce. Si cela fonctionne sur les consoles américaines et japonaises, il faudra cependant vérifier que cela marche aussi sur les machines européennes. Avouez que c'est une bonne nouvelle, d'autant que les produits Interact sont distribués en France par Crave.



MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS



Dans la série des mauvaises nouvelles, on apprend que de nombreux jeux viennent de voir leur sortie retardée sur le territoire français. Commençons avec Ubi Soft qui nous précise que Deep Fighter et Arcatera ne feront pas leur apparition dans les bacs avant septembre. Chez Sega, The Nomad Soul, prévu initialement pour avril ne devrait pas être dispo avant le 9 juin. Acclaim sortira son superbe Dead Or Alive 2 courant juillet, si tout va bien. Quant à Nightmare Creatures 2 distribué par Konami, on parle de mi-août dans le meilleur des cas, mais septembre semble plus probable. Voilà pour l'info. Alors, s'il vous plaît, évitez de nous reprocher de critiquer des jeux trois mois avant leur disponibilité. Lorsqu'un éditeur nous envoie un titre pour le tester et qu'on apprend qu'il ne sortira finalement que bien plus tard, nous n'y sommes pour rien. Ok, les gars ?



DU DOLBY SURROUND POUR LA DREAMCAST

Les possesseurs de Home Cinema connaissent bien les avantages du son Dolby Surround par rapport à de la simple stéréo : des effets arrière, une restitution plus large en fréquences, etc. Quel lien avec les jeux vidéo et avec la Dreamcast ? Tout simplement l'incorporation de cette technologie dans la prochaine version du système d'exploitation de la machine. Cela signifie concrètement que dans les mois à venir, les futurs jeux pourront utiliser jusqu'à huit canaux audio pour rendre l'immersion du joueur encore plus réaliste. A la manière des salles de cinéma ou des équipements dédiés au DVD vidéo, le joueur entendra ce qu'il se passe tout autour de lui. Ainsi, par exemple, si un ennemi arrive par derrière, il en sera averti par le son des enceintes arrière. Seule contrainte, mais de taille : il faudra bénéficier d'un équipement audio adéquat (entre 4 et 6 enceintes) pour profiter pleinement des possibilités du système.

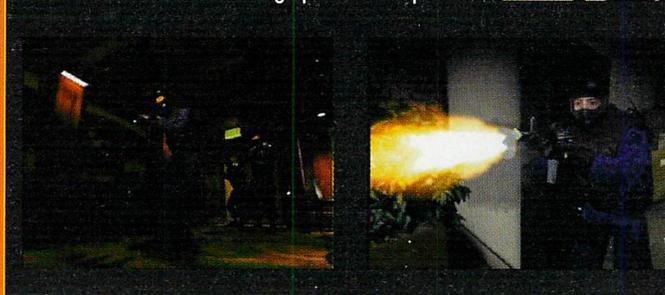
LE GIGN À L'AMÉRICAIN



La meilleure simulation de commando débarque sur Dreamcast. C'est Sierra, le développeur du magnifique SWAT 3 qui l'a annoncé lors de l'E3. Après Rainbow 6 et en attendant le futur Rogue Spear, SWAT 3 devrait contenter ceux qui ont toujours rêvé d'intégrer une équipe d'intervention sans prendre le moindre risque. Le titre de Sierra propose non seulement des graphismes somptueux,



mais aussi un aspect stratégique plus développé que celui de R6, ce qui en fait la simulation la plus aboutie du genre. Un beau cadeau que les possesseurs de Dreamcast apprécieront certainement à sa juste valeur. N'est-ce pas, Tuco ?





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

AVIS AUX
PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originale!

Sur DREAMCAST

NEW



DC Mem Cards

Des cartes mémoires économiques pour sauvegarder ses jeux. Pas de fioriture inutile, seule la capacité de stockage est privilégiée pour un imbattable rapport qualité / prix. Disponible en versions 1M, 2M & 4M sans compression de données pour assurer le stockage des données à long terme.



"Encore disponible: Nexus 4M & 16M connectables à un PC pour échange de sauvegardes par email!"

"MOTEUR VIBRANT intégré"



SHOCK PAD

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS"
Design ergonomique et sympa!
L'Ultime arme du joueur!

BOÎTIER DE COULEUR



Finie la mode du blanc!
Colorez la DC!



Nouvelle PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de panne à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!



Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Vibration Pack



Un Vibreur de qualité léger et puissant

Sur GAME BOY

WORM LIGHT



Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Sur GAME BOY
GB UNIVERSAL LINK CABLE



Avec le câble universel 4 têtes, les joueurs Gameboy peuvent tous s'affronter entre eux sans distinction de consoles. Compatible à la fois Gameboy classique, Pocket & Color.

Sur PSX

MULTIPAD



GAME Enhancer

Le Bestseller de l'année! PUCE & CHEAT-CODE 2 en 1! Disponible en version totalement Francophone (Menu à l'écran, Boîte, Manuel)

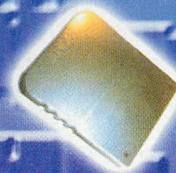


smart joypad

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™



Adaptateur 4 joueurs en forme de mini-PSX. Look hyper sympa!



Memory Card 1M

Cartes mémoires d'une qualité de fabrication exemplaire pour assurer le stockage des sauvegardes sur le long terme.

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-Nous!

Les produits **ELECTIC Multimedia** sont déjà disponibles chez:

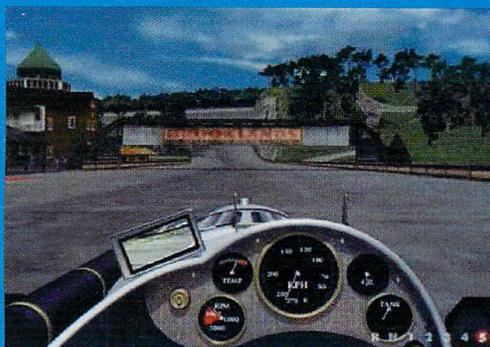


L'IVRESSE DE LA VIT... LENTEUR



PC

Si les jeux de course de voitures commencent à se faire nombreux sur Dream, il est indéniable que peu d'entre eux parviennent à proposer suffisamment de nouveautés pour se démarquer de la concurrence. Mais ce sera peut-être le cas de Spirit of Speed 1937 du célèbre développeur Microprose, une simulation de bolides des années trente qu'Acclaim devrait distribuer sous peu sur notre territoire. Au menu de ce jeu : 15 voitures reconstituées avec fidélité qui s'affronteront sur 9 véritables circuits, à travers le globe. Tout cela s'annoncerait plutôt bien si la version PC, sortie il y a quelques mois, ne nous avait pas laissé une impression mitigée. Car si la réalisation promet d'être à la hauteur, le comportement routier ne paraît pas suffisamment poussé pour recréer les sensations des voitures de course de l'époque de votre grand-mère. A moins d'améliorer le moteur 3D (ce qui est très peu probable), il faudra donc se contenter d'un jeu d'arcade original.



UN SACRÉ CHOC



PC

Selon certaines rumeurs, l'éditeur américain Vatical Entertainment aurait en prévision trois titres pour la console. Si l'annonce d'un Next Tetris ne vous fera certainement que peu d'effet, il en sera tout autrement lorsque je vous aurais «parlé» de Seadoo HydroCross, un jeu de course aquatique qui viendra surfer sur la vague des Hydro Thunder et Hydro Sprint. Mais c'est surtout la possibilité de voir débarquer une conversion de System Shock 2 sur la Dreamcast qui devrait attirer l'attention des joueurs les plus avertis. Déjà disponible sur PC, System Shock 2 offre en effet un mélange exceptionnel de RPG, de doom-like et d'aventure qui en fait l'un des softs les plus intéressants de sa catégorie. Il ne lui manque qu'une petite option réseau pour en faire un concurrent de taille pour Half-Life, ce que la version DC proposera peut-être. Alors croisons les doigts pour que tout cela soit rapidement confirmé.



DES P'TITS NOMS POUR LES AM

Conséquence plus ou moins directe des pertes financières accusées par Sega Enterprises ces dernières semaines, une vaste restructuration est en train de s'opérer au sein du géant nippon. Cela passe notamment par l'indépendance des divisions arcade de la boîte (les fameux AM) qui se voient pour l'occasion affublées d'un nouveau nom. Voici donc la liste des nouvelles appellations des AM :

- AM1 : Wow
- AM3 : Hit Maker
- AM4 : Amusement Vision
- AM5 : Sega Rosso
- AM6 : Smile Pit
- AM7 : Over Works
- AM8 : Sonic Team
- AM9 : United Game Artists

Seul le département AM2 (responsable entre autres choses du superbe Shenmue) conserve son nom pour une raison qui nous échappe encore. Cela dit, ça ne change pas grand-chose pour nous autres, joueurs. Tant qu'on a des bons jeux, le reste on s'en balance !

SEGA PRÉPARE L'AVENIR

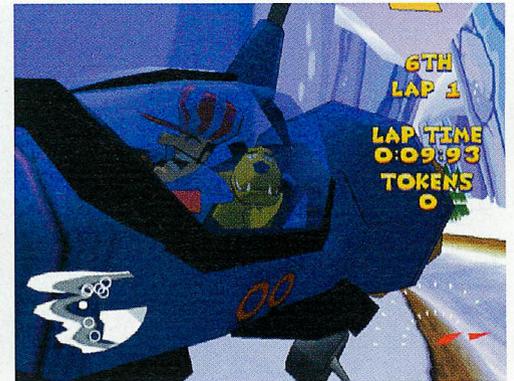
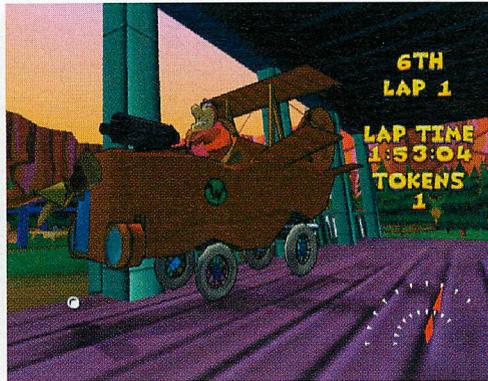
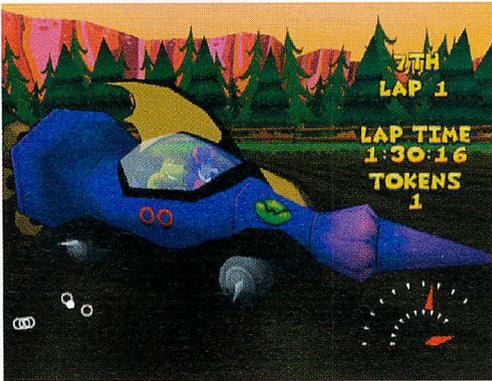
La prochaine génération de cartes d'arcade de Sega utilisera une nouvelle technologie qui devra une fois encore beaucoup à la technologie PowerVR ou plutôt à son successeur, baptisé Kyro. Il est encore trop tôt pour évoquer des caractéristiques techniques précises mais si l'on s'en tient aux possibilités offertes par les bornes NAOMI actuelles, on peut s'attendre à quelque chose de grand. Les premières machines devraient voir le jour avant la fin de l'année et il y a fort à parier que parmi les premiers jeux à l'utiliser on retrouve un certain Virtua Fighter 4. Il reste maintenant à savoir si l'adaptation de ces jeux sur Dreamcast sera aisée et si elle ne se fera pas au détriment de la qualité.

LE TROP DE LA SIMULATION



Si F355 Challenge premier du nom se classe incontestablement dans le peloton des meilleurs jeux de caisses tous supports confondus, Sega compte faire encore mieux avec sa suite qui devrait voir le jour en arcade dans les prochains mois (août au Japon, si tout va bien). D'après les quelques informations qui circulent, la bête comporterait au moins neuf circuits, mais surtout un comportement routier amélioré, la possibilité d'effectuer des modifications sur les véhicules ainsi qu'une intelligence artificielle des concurrents supérieure au premier volet. Si le titre tient toutes ses promesses, il risque fort de faire un carton lors de sa sortie en arcade car les véritables simulations y sont plutôt rares. On l'attend avec impatience...

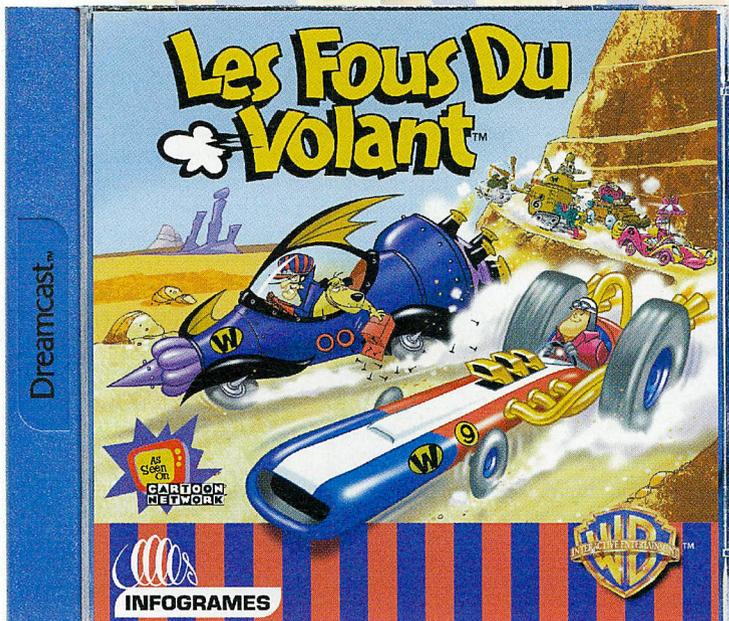




Concours*

Les Fous du Volant

10 jeux Les Fous du Volant et 20 porte-clés Infogrames à gagner !!!!!



1/ Comment s'appellent les deux personnages principaux du dessin animé dont est tiré ce jeu ?

2/ Combien le jeu compte-t-il de circuits ?

3/ Citez deux autres jeux Infogrames sortis sur Dreamcast.

Envoyez vos réponses sur carte postale ou sur papier libre à l'adresse suivante :

FJM - Concours Dreamzone, 48 bvd Pasteur 75015 Paris.

* concours gratuit



©2000 Infogrames

Dreamzone

©FJM 2000



Dreamcast™

Sega and Sega Dreamcast are trademarks of SEGA ENTERPRISE, LTD. All right reserved.



DASTARDLY & MUTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera. © 2000 Hanna Barbera and Heather Quigley.

ROI DU RALLYE



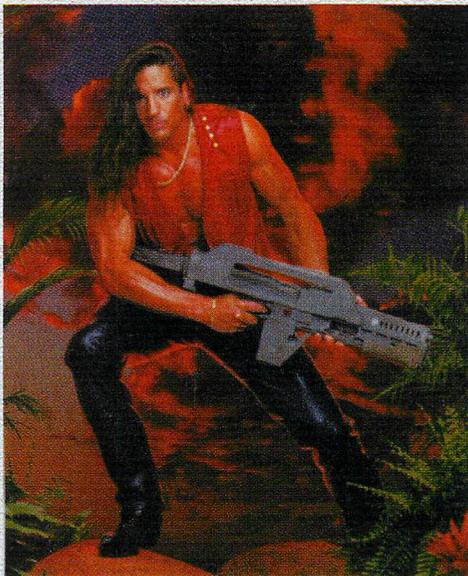
PC

Référence incontestée du genre sur PlayStation et bientôt sur PC, Colin McRae Rally 2 fera son apparition sur Dream dans quelques mois. C'est désormais officiel : Colin McRae fera donc partie des premiers jeux de l'éditeur Codemasters à sortir sur la machine. C'est une nouvelle d'autant plus agréable qu'après avoir vu un aperçu de la version PC (dont la version Dream sera très proche), je peux vous affirmer que V-Rally 2 va trouver un challenger à sa mesure. La lutte sera même assez difficile pour le soft d'Infogrames, mais ce ne sont pas les joueurs qui s'en plaindront puisque la qualité est vraiment au rendez-vous dans ces deux cas précis. Aucune date n'est annoncée mais il y a fort à parier que le titre de Codemasters soit commercialisé pour l'automne prochain. On vous tient au courant...



VINCENT FAIT SON CINÉMA !

D'habitude, ce sont Seba et Vinnie qui s'occupent des news. Malheureusement, ils passent bien souvent à côté de petits bijoux. Mais Neo Alex veille sur tout ce petit monde et reste toujours à l'affût des nouveautés. Ainsi, j'ai eu l'opportunité de retrouver une photo collector présentant notre bien-aimé Rédacteur en chef, le magnifique Vincent, dans un étrange accoutrement. Ah, il faut reconnaître qu'il avait fière allure dans sa jeunesse (même si l'on peut déplorer l'absence de sa célèbre barbichette). Ici, nous avons droit à une petite pose sexy et guerrière pour l'avant-première d'un film de série Z qu'il tourna au début des années 80 : Starship Glaneurs. Y'a pas à dire, qu'est-ce qu'on est fier de travailler pour un garçon de cette trempe !



UN RIDGE RACER POUR LA DC ?



Bonne nouvelle pour tous ceux que l'annonce de Mr. Driller sur Dreamcast a déçus : si l'on en croit le site japonais Amusement Graffiti (site spécialisé dans l'arcade), Namco aurait en prévision un jeu de course destiné à la version arcade de la Dreamcast, la NAOMI. Le site évoque juste un nouveau jeu de course, sans aucune allusion à un quelconque titre connu. Les paris sont donc ouverts, quant à savoir s'il s'agira d'un Ridge Racer 5, d'un Ace Driver, à moins qu'il ne soit question d'un Tekken Kart comme le suggèrent avec humour certains collègues américains. Après l'excellent SoulCalibur, on est vraiment impatient de voir ce que nous proposera Namco comme véritable jeu (plus de Mr. Driller, svp...).



UN JEU QUI TRANCHE



La fausse suite du jeu d'arcade Spikeout vient d'être présentée à la presse américaine. A la différence du beat-them-all cité, il n'est plus question ici d'incarner des personnages contemporains rompus aux arts martiaux, mais de bons gros barbares ou ninjas équipés de redoutables armes blanches, à moins que vous n'optiez pour le magicien. Tel un Golden Axe en 3D, vous parcourrez de multiples niveaux en frappant sur tout ce qui bouge, seul ou à plusieurs (jusqu'à 4). Le jeu est encore en développement et seuls deux niveaux étaient accessibles. Mais déjà, on pouvait juger de l'impressionnante qualité graphique et de l'animation irréprochable. Bien que tournant sur NAOMI, la conversion de ce titre reste cependant incertaine pour les mêmes raisons que celles qui ont empêché Spikeout d'être adapté sur console. A moins que Sega n'ait recours au réseau pour permettre des parties à quatre joueurs. Quoi qu'il en soit, nous en reparlerons très vite dans la rubrique arcade du magazine.



YEAH ! HOLLYWOOD ! AMERICA !



A moins d'être un bon Américain gavé au hamburger-coca depuis votre plus jeune âge, je ne vois honnêtement pas comment il est possible de s'amuser avec les titres actuels de catch sur console (exception faite du remarquable Giant Grom de Sega) : maniabilité difficile, combattants raides, lenteur dans les déplacements, graphismes bâclés, bugs innombrables, etc. Pour résumer, c'est en général moche et injouable. Cela n'empêche pourtant pas certains développeurs de continuer à nous approvisionner régulièrement avec ces genres de softs. C'est



notamment le cas de THQ qui proposera bientôt WWF Royal Rumble sur Dreamcast. Je ne pense pas prendre trop de risques en écrivant que ce titre a peu de chances de faire mieux que ses prédécesseurs. Mais après tout, si cela plaît aux Américains, tant pis pour eux. Remarquez, des combats de catch avec des caddies de supermarché, c'est plutôt original. C'est pour intéresser la fameuse ménagère de moins de 50 ans ?

Accessoires NUBY

Décidément, notre chère console bénéficie de beaucoup d'attention puisque c'est aujourd'hui NUBY qui propose sa gamme de produits destinés à la Dreamcast. On y trouve un pad vibrant semblant disposer d'une meilleure prise en main grâce à la forme longue des extrémités du pad. Sont disponibles également un vibreur et un VM de 1 ou 4 Mégas, mais sans écran. Un pistolet très semblable à celui du Mad Catz, un câble d'extension manette, un câble de raccordement à un transformateur, des cordons S-Vidéo et RCA ainsi qu'un adaptateur coaxial sont également prévus. Plus d'infos dès que l'on aura reçu toutes ces jolies choses.



Accessoires Sega

Alors que nous attendons toujours le lecteur Zip, le disque dur et le lecteur DVD, Sega n'a présenté à l'E3 que des VM et des joy pads de plusieurs couleurs. Mis à part le changement esthétique, ces accessoires n'apportent rien de plus par rapport aux premiers modèles. Quant au clavier, il n'y a aucune surprise. En conclusion, les véritables nouveautés se font toujours attendre.



Accessoires Thrustmaster

On n'a pas encore reçu les nouveaux produits Thrustmaster, mais ils ont déjà retenu tout notre intérêt. Au programme, un pistolet et un adaptateur qui va réjouir bon nombre d'entre vous qui utilisent beaucoup le modem de la Dreamcast. Le Converter Pack est une sorte de petit boîtier qui se branche dans l'un des ports manette de la console. Il dispose de deux sorties dans lesquelles vous pourrez brancher allégrement souris et clavier PC ! Quant au pistolet, son design ressemble beaucoup à celui de l'officiel. Proposant un système de recharge à pompe (bonjour les crampes !) et un auto-fire, cet accessoire semble proposer une autre option, mais on attendra d'avoir la bête entre nos mains pour vous en parler plus en détail.



Subwoofer 3D Speaker System

Je ne vous présente plus CD SERVICE qui nous fait le plaisir depuis quelques numéros d'envoyer des enceintes pour console à prix très raisonnables et d'une grande qualité. J'ai moi-même craqué pour le dernier modèle testé dans Dreamzone et Code : Vero là-dessus : c'est quelque chose. Aujourd'hui, je vais vous parler des nouvelles enceintes que CD SERVICE a expédiées : le Subwoofer 3D Speaker System. C'est désormais la référence en matière d'accessoires pour consoles : je vous le garantis. A deux petites enceintes latérales d'une puissance de 5 Watts chacune est ajouté un superbe caisson de basse d'une puissance de 20 Watts. Avec son double contrôle des basses et des aigus, son design agréable et sa petite taille, cet accessoire a convaincu tous les membres de la rédaction, Vincent en tête. On a testé la bête sur Tony Hawk et Silver (en test le mois prochain) et ça assure méchamment ! Les basses sont sourdes et puissantes et les aigus donnent au niveau sonore un parfait équilibre. Si au départ, vous vous sentez un peu désabusé devant l'avalanche de câbles, c'est normal ; mais rassurez-vous car c'est très simple à brancher du moment que vous n'oubliez pas de connecter l'adaptateur qui relie le câble de liaison enceintes-câble péritel fourni gracieusement dans la boîte. En plus, c'est un câble RGB ! Prévu pour être utilisé sur un PC, une Dreamcast, une PlayStation, un lecteur DVD, etc, etc, et vendu moins de 500 francs, cet accessoire remporte notre grand prix du mois. Merci CD SERVICE ! (Tél : 04-79-61-04-50).

Solidité : 4/5
Ergonomie : 4,5/5
Design : 4/5

Note globale : 4,5/5



Accessoires Nyko

Nyko est l'une des sociétés spécialisées dans le domaine de l'accessoire pour consoles, et ce, quelle que soit la machine. Sur Dreamcast, elle propose des câbles divers, des pads, des Puru Puru Pack et des VM sans écran. Ce mois-ci, je vais vous parler de deux nouveaux accessoires : le Dream Master et la Jumbo Memory Card X2. Commençons par le Dream Master. D'apparence séduisante, ce pad se caractérise par son aspect transparent, deux boutons supplémentaires (Z et C) qui pourront servir pour de futurs jeux les utilisant et les modes Turbo et Slow. En bref, cet accessoire a tout pour plaire. Il ne nous reste plus qu'à le recevoir pour vérifier la précision, la solidité et l'ergonomie de cette manette qui dispose de deux emplacements pour VM et/ou PPP et qui est vendue environ 30 dollars, soit 210 francs. Le Jumbo est une carte mémoire d'une capacité de 400 blocs, soit environ le double d'un VM normal, ni plus ni moins. Très utilisé pour des softs du style NBA 2K, cet accessoire sera vendu au prix de 20 dollars, soit 150 francs.



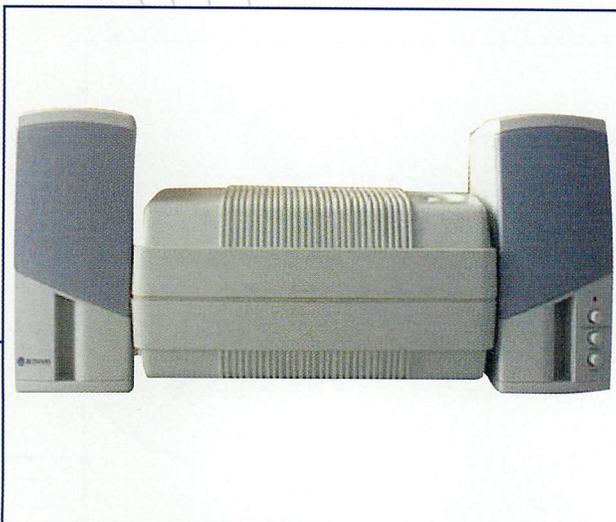
Accessoires Keeper

Keeper est une société qui fabrique des petits sacs de transports pour CD et des mini-sacoques dans lesquelles vous pouvez mettre des jeux avec leur boîtier, un bloc-notes ou toute autre chose qui vous passe par la tête ! N'essayez pas d'y insérer votre console car ce n'est pas assez grand, sauf pour une Game Boy. On va commencer avec le CD-ROM Storage File. Avec sa pochette transparente, cet ustensile est sympathique d'aspect, mais guère résistant car trop souple. Sa capacité de rangement est de 24 CD, soit 12 feuillets à double côté. On termine avec la sacoche Keeper disponible en 2 coloris (rouge et jaune) qui dispose de deux emplacements de rangement ; l'un sur la façade et l'autre constituant l'intérieur de la sacoche en elle-même. Très pratique pour des jeux ou des DVD, ces deux produits sont satisfaisants ; dommage qu'ils sentent un peu trop le plastique. Vous pouvez trouver ces accessoires chez CD services.

La première note vaut pour le CD-ROM Storage File

Solidité : 2/5 et 3,5/5
Ergonomie : 4/5 et 4/5
Design : 3/5 et 2,5/5

Note Globale : 2,5/5 et 3,5/5





THE BLACK
 MAURE
 ALEXANDRE
 SENIOR EDITOR IN CHIEF
 EJM PUBLICATIONS
 BADGE I.D. 0J3033

MEDIA

Un Français
 à **L.A.** !

IDAY 1

Neo au pays des Hamburgers

Reportage

Reportage



LE COURAGEUX NEO ALEX S'APPRÊTE À ENTRER DANS UN MONDE DE JEUX VIDÉO (ET DE JOLIES FILLES !)

Comme chaque année, les valeureux rédacteurs de Dreamzone se préparent pour l'E3. Ce gigantesque salon américain réunit tous les éditeurs pendant quatre jours. Le malheur, c'est que l'actualité de la Dreamcast ne nous laissait que peu de temps pour cet événement. Il fût ainsi décidé que seul votre brave Neo Alex se rendrait à Los Angeles. Après quelques problèmes liés à l'obtention de mon passeport, j'étais fin prêt à relever ce grand défi (à moi les mignonnes petites californiennes !). Pourtant, je peux vous dire qu'il était pas frais le Neo après une dizaine d'heures de vol qui furent un vrai calvaire (heureusement, j'avais ma serviable petite Neo Geo Pocket Couleur avec moi). Une fois les formalités de douane accomplies (c'est qu'y plaisaient pas avec ces choses-là), je n'avais plus qu'à prendre un taxi, direction l'E3. Je n'étonnerai personne en expliquant que le hall d'exposition de l'Electronic Entertainment Expo est au moins quatre fois plus grand que Bercy. De quoi vous donner des frissons ! Situé au sein du Convention Center (le quartier des affaires avec ses grands buildings), l'E3 se préparait cette année à sacrer une nouvelle reine des jeux vidéo : la Dreamcast. La fête ne commençant que le lendemain, cela me laissait tout le temps d'obtenir la précieuse accréditation qui me permettrait de me faufiler de stand en stand à la recherche de nouveaux hits. Une charmante hôtesse m'expliqua patiemment comment m'inscrire sur la banque de données des journalistes

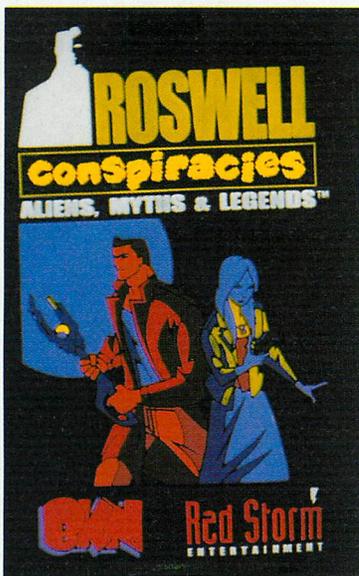
du monde entier. Après un bon quart d'heure de bidouillage (c'est Vincent le roi du PC, pas moi !), j'avais enfin mon Pass. La curiosité étant un vilain défaut, je ne pus m'empêcher de fureter à droite et à gauche dans l'espoir d'apercevoir ne serait-ce que l'ombre de la volcanique Pamela Anderson (venue pour présenter V.I.P.). La déception fût certes cruelle, mais au moins avait-elle l'avantage de me préparer à d'éventuelles désillusions qui ne manqueraient pas d'émailler mon séjour. Enfin, entre le magnifique soleil et la certitude de pouvoir passer les services de sécurité sans encombre, j'avais déjà de quoi m'estimer heureux. Bon, maintenant, il fallait encore prendre la direction de l'hôtel (une bonne demi-heure de route), débarrasser les valises (au moins une heure) et préparer la première journée (à peine cinq minutes). Après un repas frugal, une bonne nuit de sommeil et une séance de yoga, je serai d'attaque pour explorer mètre par mètre le plus grand salon de jeu vidéo du monde... enfin presque !.



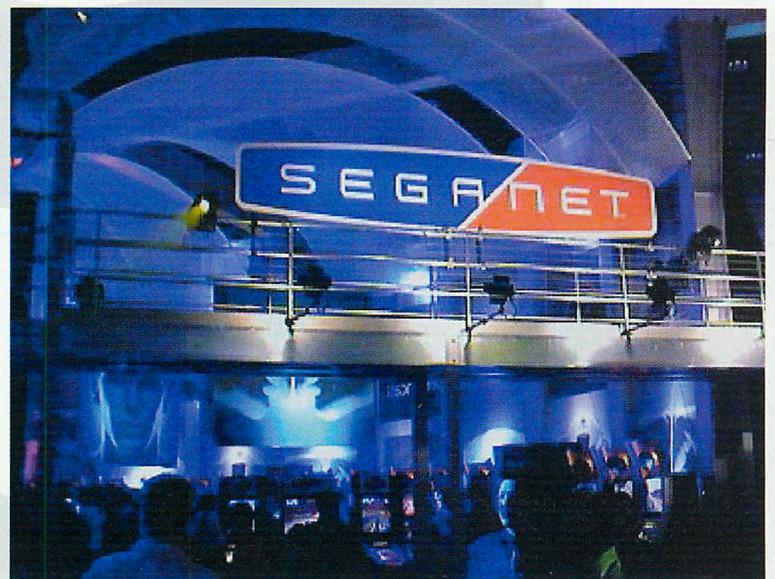
HOLLYWOOD
ENTERTAINMENT
MUSEUM



CARDEX™



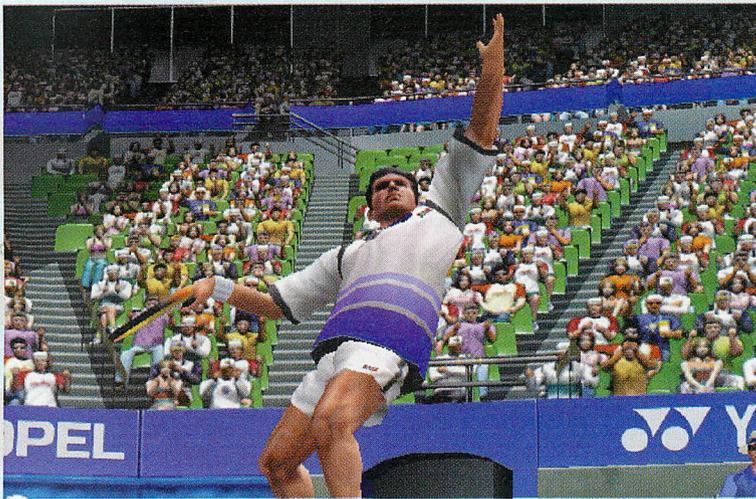
LE GENRE DE PETIT GADGET QUE L'ON POUVAIT RÉCUPÉRER.



LE STAND SEGA METTAIT PRINCIPALEMENT EN AVANT LA FONCTION INTERNET.

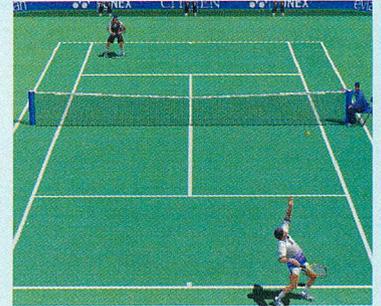
Reportage

SEGA Virtua Tennis



Peu de changement sur ce titre depuis la preview de notre Tuco survolté. Techniquement parfait, Virtua Tennis a remporté un énorme succès au cours de l'E3. Il n'était pas rare d'attendre plus

d'une demi-heure avant de s'essayer à ce que l'on peut déjà considérer comme l'un des plus beaux jeux de sport de tous les temps. Si les graphismes et l'animation sont en tous points les mêmes que dans la version arcade, les programmeurs de chez Sega ont pensé à en améliorer encore la jouabilité qui est maintenant devenue encore plus instinctive. Avec la précision diabolique du stick analogique et deux misérables boutons, vous pourrez réaliser les coups les plus fabuleux. La prise en main ne vous demandera qu'une ou deux minutes d'adaptation. Après, c'est du délire ! Les échanges dignes de Roland Garros s'enchaînent sans la moindre lassitude. Le meilleur restant certainement le mode 4 joueurs (mon collègue du magazine Play 2 s'en souviendra longtemps). Un must !



Éditeur: Sega

Date de sortie : été 2000

Eighteen Wheeler



Dans la lignée de Crazy Taxi et autre Emergency Call, ce nouveau jeu de Maître Sega devrait plaire à tous les routiers en herbe qui ont passé leur jeunesse devant les films de Burt Reynolds ou qui ont frissonné de plaisir à la vision du Duel de Steven Spielberg. J'avais d'ailleurs déjà eu l'occasion de vous en parler dans la rubrique arcade. A la manière d'Outrigger et Virtua Tennis, on ne peut que s'extasier devant la

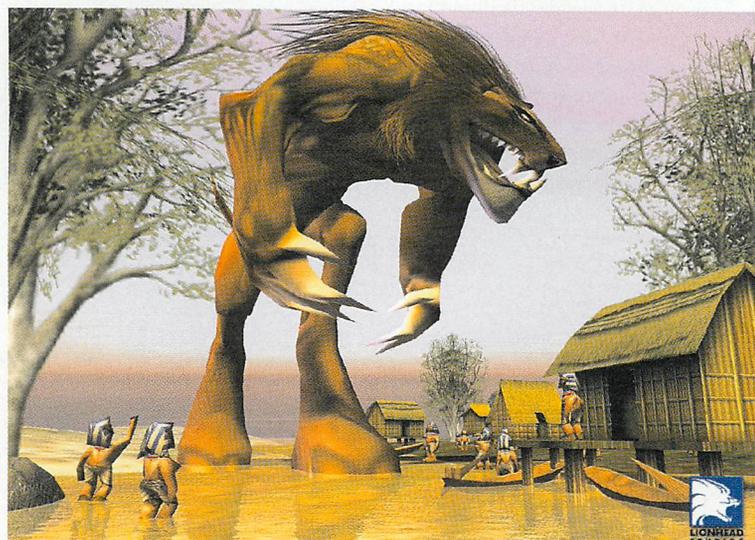
rapidité mise en oeuvre par les programmeurs de Sega Japon pour convertir ces perles de l'arcade. D'autant que la qualité est vraiment au rendez-vous ! Il ne manque plus que le volant pour se croire sur une bonne vieille borne. Vous devrez vous montrer le plus rapide tout au long des quatre gigantesques parcours qui composent le jeu (de New York à San Francisco). Pas facile avec un trafic aussi dense, une police aussi active et des concurrents aussi virulents. Il ne manque plus qu'une option de jeu en réseau pour parfaire le tout !



Éditeur: Sega

Date de sortie : automne 2000

Black & White



POUR ÊTRE BEAU, BLACK & WHITE EST BEAU !

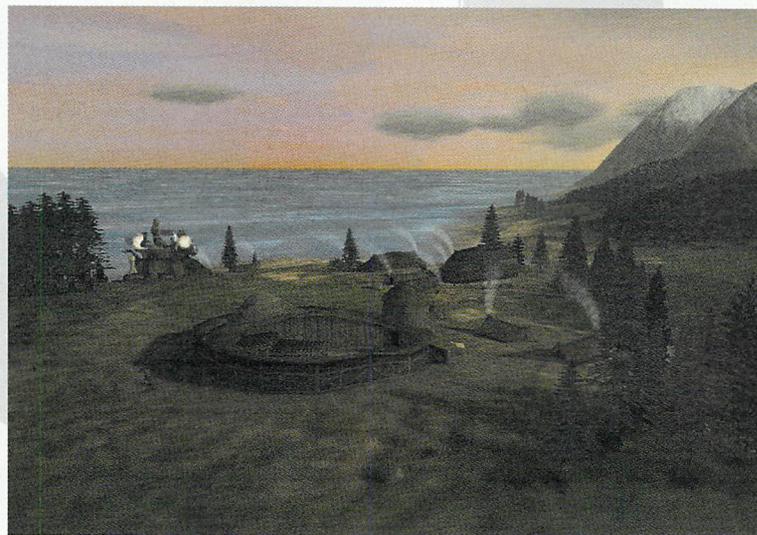
Ce magnifique jeu mélangeant subtilement RPG et stratégie a fait forte impression lors de l'E3. Pourtant, cette merveille n'est pas encore jouable (ô rage, ô désespoir !) et n'était que sous la forme d'une vidéo à la beauté envoûtante. On en attendait pas moins du studio de Peter Molyneux, Lionhead. Avec des titres comme Populous, Theme Park et Dungeon Keeper à leur actif, leur création ne pouvait pas se résumer à un concept bateau. Comme ces génies nous y avaient habitué auparavant, le joueur se retrouve plongé en plein coeur d'un monde immense aux races variées et complexes qu'il de-

vra contrôler ou détruire puisque, à la manière d'un Populous, il incarne une divinité aux pouvoirs extraordinaires. Face à lui, de redoutables sorciers avides de pouvoir qui lui enverront souvent d'étranges créatures géantes. Si on ne se fait aucun souci quant à la durée de vie du mode un joueur, le mode multi-joueur ne s'effectuera qu'à travers Internet via une connexion online. Voilà qui promet un maximum de destruction et des affrontements dignes des meilleurs Godzilla de la période Toho. Il faut voir ces Titans gigantesques se balancer des montagnes entières pour comprendre toute l'étendue de la puissance graphique du moteur 3D de Black & White. Sur Dreamcast, les textures s'annoncent d'une qualité et d'une richesse telles que même des titres comme MDK 2 ou Rayman 2 ne pourraient supporter la comparaison. L'un des meilleurs jeux du salon, c'est certain !

«Il faut voir ces Titans gigantesques se balancer des montagnes entières pour comprendre toute l'étendue de la puissance graphique du moteur 3D de Black & White».



L'AFFRONTEMENT DE DEUX TITANS.



URN DÉCIOR QUI FAIT PENSER À POPULOUS 3.

Éditeur: Sega

Date de sortie : début 2001

Alien Front Online

Date de sortie : hiver 2001



Phantasy Star Online

Date de sortie : juillet 2000

World Series Baseball 2K1



LES VISAGES SONT IMPRESSIONNANTS DE RÉALISME.

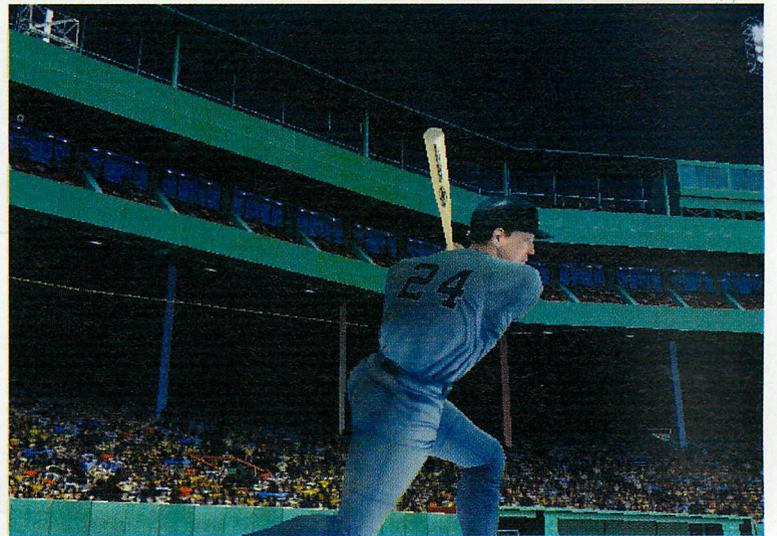
Il fallait s'en douter, le Baseball débarque aujourd'hui chez Sega dans la gamme Sega Sports. Après le basket, le football américain et le hockey sur glace, le constructeur de la Dreamcast semble bien décidé à dominer un nouveau sport



L'ANIMATION PROMET D'ÊTRE STUPÉFIANTE.

populaire aux Etats-Unis en éliminant ses adversaires à grands coups de graphismes sublimes et d'animation parfaite. Et croyez-moi, avec ce World Series Baseball, Sega a atteint un niveau in-

crovable pour ce type de sport. Ceux qui avaient fantasmé devant les vidéos Internet du jeu de baseball de Square Soft sur PlayStation 2 vont prendre une belle claque. C'est du jamais vu ! L'animation est d'une fluidité et d'un réalisme qui laissent à penser que l'on est véritablement en face d'une retransmission télévisée. Je sais, je sais, celle-là, on vous l'a déjà faite. Et pourtant, il faut bien le re-



UN MAGNIFIQUE HOME RUN !

connaître, je n'ai jamais vu un jeu de sport aussi beau (alors que je pratique les jeux vidéo depuis l'époque de Pong). Ce premier volet reprendra les joueurs, équipes et statistiques de la saison 2000. Comme dans NBA 2K, NFL 2K et NHL 2K, vous pourrez créer, acheter, vendre des joueurs (au grand dam de votre VM qui sera alors complètement rempli). De quoi s'accrocher au jeu pendant un bon moment (à ce niveau-là, ça se chiffre en mois !). Une chose est sûre, si avec un tel niveau technique, Sega France choisi d'ignorer cette merveille, j'entame une grève de la faim devant leurs locaux (quand vous aurez vu le jeu tourner, vous me comprendrez!).

«Et pourtant, il faut bien le reconnaître, je n'ai jamais vu un jeu de sport aussi beau (alors que je pratique les jeux vidéo depuis l'époque de Pong).»

Éditeur: Sega

Date de sortie : octobre 2000

NBA 2K1

Date de sortie : sept. 2001



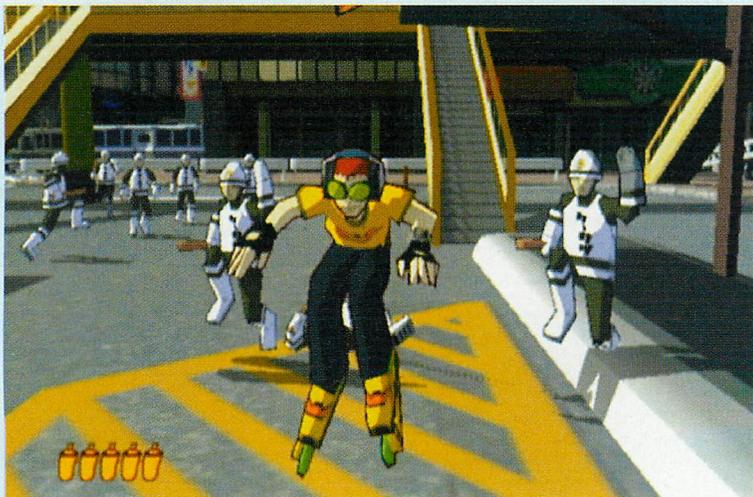
NFL 2K1

Date de sortie : oct. 2000



Jet Grind Radio

Reportage



attrayant avec ses belles «rollerbladeuses» et sa vingtaine de bornes jouables. L'idéal pour se forger une opinion quasi-définitive sur un titre qui ne mérite pratiquement que des éloges. Remarquez, vous devez le savoir si vous avez lu mon Work in progress du précédent Dreamzone. Magnifique, difficile et fun, Jet Grind Radio pourrait bien réconcilier le public japonais avec la Dreamcast (eh oui, c'est tout de même au Japon que la bécane de Sega marche le moins). D'un concept réellement novateur, ce grand jeu n'aura de toute façon aucun mal à trouver son public, quel que soit le pays. J'ai dans l'idée qu'on ne devrait pas tarder à voir fleurir une multitude de clones de Jet Grind Radio (je leur souhaite bon courage puisque de nombreuses routines 3D utilisées dans le jeu sont pour l'instant irréalisables, même sur PlayStation 2).



Pourvu d'un nouveau nom pour le marché américain, Jet Set radio a fait sensation auprès d'un public américain avide de sensations extrêmes. Il faut dire que le show de Sega était plutôt

Éditeur: Sega

Date de sortie : sept. 2000

Samba De Amigo

Reportage



deuxième paire de maracas, vous n'aurez même plus besoin d'aller au karaoké le samedi soir. Le but sera ici de suivre le mouvement d'un petit personnage à l'écran, ses mouvements étant décomposés en six pastilles de couleur (droite, gauche, haut-droite, haut-gauche, bas-droite, bas-gauche). A vous de suivre le rythme endiablé d'une musique archiconnue par tous les fans du carnaval de Rio. Malheureusement, malgré son fun évident, je doute sincèrement que Samba De Amigo puisse sortir un jour en France. Quel dommage !



Quel dommage, le prix prohibitif de ce titre en import nous aura empêché de tester ce soft démentiel ! Enfin, sachez tout de même qu'il vous en coûtera presque 1500 frs pour jouer à Samba De Amigo (l'ensemble comprend un CD de jeu, un tapis plastifié muni de capteurs et une paire de maracas). Incontestablement, Samba De Amigo est une réussite. Impossible en tant que joueur et même en tant que spectateur de rester de glace face cette merveille de convivialité. Franchement, avec une

Reportage

Éditeur: Sega

Date de sortie : dispo. (Japon)



Sonic Adventure 2



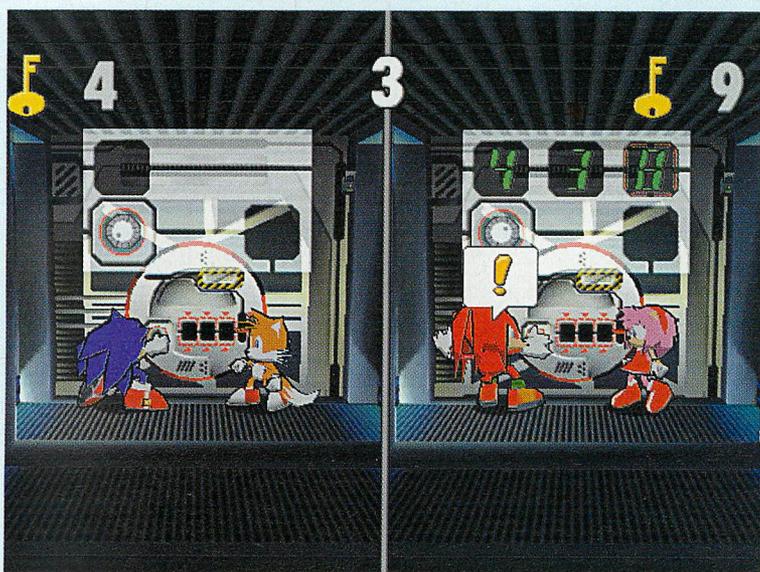
Éditeur: Sega

Date de sortie : ??? (le plus tôt serait le mieux, Monsieur Sega!)

Vous l'attendiez, eh bien, il est là ! Le hérisson le plus célèbre de toute l'histoire des jeux vidéo (remarquez, je ne suis pas sûr que beaucoup de hérissons aient fait l'objet d'un jeu) revient pour de nouvelles aventures. Cette fois-ci, la Sonic Team semble bien décidée à montrer aux programmeurs du monde entier ce que la Dreamcast a vraiment dans le ventre. Ils ont décidé d'éliminer tous ces bugs fâcheux qui gâchaient un peu le plaisir du joueur dans le précédent volet. Cela dit, avancer des prétentions, c'est bien, mais montrer une vidéo capable de vous scotcher pendant deux bonnes minutes à votre siège, c'est autre chose. Pourtant, la Sonic Team nous a encore impressionnés avec plusieurs séquences d'un titre qui mettra encore de longs mois à sortir. Profitez bien de ces premières images, elles sont rares. Ah, vivement la sortie de ce méga-hit ! Tremble Mario, ton ennemi revient !



Sonic Shuffle



Avec le succès qu'ont connu les deux volets de Mario Party, il semblait logique que Sonic se lance lui aussi dans la compilation de mini-jeux. On aura donc dans quelques mois le plaisir de retrouver le petit hérisson bleu dans un Sonic Shuffle complètement délirant. A la manière d'un jeu de l'oie, vous déplacerez votre personnage (choisi parmi les grandes vedettes de l'univers Sonic) sur



un chemin sinueux parsemé de cases. Certaines cases vous propulseront au beau milieu d'un mini-jeu où réflexe et bon sens seront indispensables. Entre les séquences où vous devrez éviter de vous faire manger par de féroces crocodiles, celles où vous devrez surfer à vitesse supersonique pour ramasser un maximum d'anneaux et celles où vous affronterez votre adversaire à coups de maillet géant, vos parties ne seront pas de tout repos. Evidemment, il sera possible de jouer jusqu'à quatre pour des joutes homériques où le rire tiendra sûrement une place prépondérante.



Éditeur: Sega

Date de sortie : courant 2000

Quake III Arena



Depuis le temps que les possesseurs de Dreamcast attendent un vrai jeu capable de prouver l'existence d'un mode online pour cette bécane. Avec Quake III Arena, leurs espoirs vont enfin pouvoir se concrétiser. Dans le domaine des

Éditeur: Sega

Date de sortie : oct. 2000

Doom-like jouables en réseau, ce titre est certainement l'un des meilleurs. En plus d'un mode solo assez sympa (même s'il ne constitue pas le cœur du jeu), vous trouverez un mode multi-joueur assez démentiel via la DreamArena. ce dernier vous proposera une douzaine de niveaux (dont une bonne moitié d'inédits pour cette version Dreamcast). Cela dit, ce mode a tout de même le défaut de ne pouvoir se jouer qu'à quatre. Disposant d'un moteur 3D assez puissant, Quake III est plutôt joli. On se croirait presque sur un gros PC ! Dans cet univers d'une violence rare, vous disposerez de tout un arsenal futuriste pour vous débarrasser des promeneurs indésirables (tronçonneuse, fusil plasmatique, double fusil à pompe...). Il ne reste plus qu'à patienter en espérant que Quake III débarque très vite en France, parce que Chu Chu Rocket...



Outtrigger

Reportage



Toujours pour rester dans la folie du jeu en réseau, Sega présentait la conversion surprise d'Outtrigger, un kill'em all somptueux qui en avait impressionné plus d'un dans les salles d'arcade. Passé l'étonnement de voir un titre aussi fantastique être converti à la vitesse de l'éclair sur Dreamcast, on reste bouche bée devant la qualité de cette conversion. En tant que membre de l'Interforce, une organisation privée luttant activement contre le terrorisme, vous devrez terrasser une armée entière de vilains pas beaux dans de gigantesques arènes. Vous disposerez de deux vues différentes (une à la Tomb Raider et l'autre à la Doom), d'une pléthore d'armes destructrices et pourrez utiliser des esquives latérales. Techniquement hallucinant (fluidité étonnante et graphismes ultra-détaillés), Outtrigger vous plongera dans une trentaine de mis-

sions. En plus, vous pourrez lasser vos potes grâce à un mode quatre joueurs en écran splitté et un mode réseau des plus fun. Diable, que c'est bon !



Éditeur: Sega

Date de sortie : oct. 2000

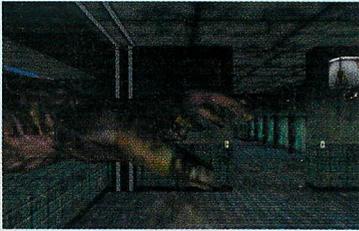
Eternal Arcadia

Date de sortie : juillet 2000



Reportage

Illbleed



Développé par les studios Climax, ce Resident Evil-like dispose de nombreux atouts à faire rougir d'envie tous les Silent Hill du monde. Oubliez tout de suite Blue Stinger, on est ici bien loin de ce désastre ambulante. Dans Illbleed, vous incarnez plusieurs personnages ayant accepté de passer une nuit dans un étrange parc d'attractions en échange d'un gros chèque d'un million de dollars. Vous vous doutez bien que ce postulat de départ vous placera dans une situation où la peur sera votre principale ennemie. Ainsi, les programmeurs ont intégré une jauge indiquant votre rythme cardiaque. Vous devrez la surveiller pour éviter de mourir d'une crise cardiaque (survivez déjà face aux créatures monstrueuses du parc, ce sera déjà pas mal !). Doté d'une réalisation très proche de celle d'un Resident Evil : Code Veronica, Ill-



bleed pourrait bien créer la surprise dans les mois à venir grâce à son concept novateur.

Éditeur: Sega
Date de sortie : hiver 2000

Head Hunter



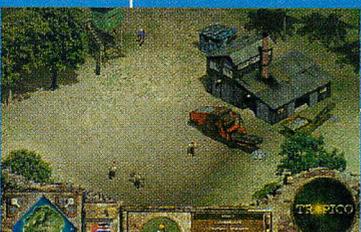
ment Daytona USA 2). Ici, c'est le fameux Head Hunter qui nous intéresse. Evidemment, vous pouvez toujours courir si vous pensez trouver des renseignements sur ce titre à l'aide d'un site Internet quelconque. Pour l'instant, on sait que le joueur incarnera un chasseur de primes résidant dans une grande ville américaine. Son travail consistera à traquer les plus vils dans un environnement tout en 3D avec une vue à la Tomb Raider. En plus de séquences d'action musclée, notre héros au look caractéristique du bon gros macho yankee devra trouver différents indices dans les lieux importants de la ville. Pour se déplacer, tel un Rebelle aux cheveux courts, il disposera d'une superbe moto autorisant des séquences de conduite plutôt sympa. A la vue de ces premières images, ça promet !



Éditeur: Sega
Date de sortie : ??? (Pourquoi pas maintenant ?)

Tropico

Date de sortie : fin 2000



Sega Marine Fishing

Date de sortie : fin 2000

ACTIVISION

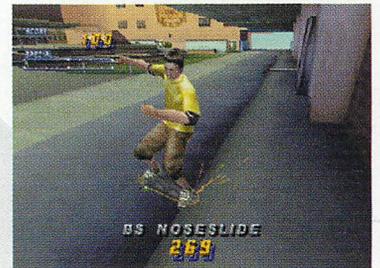
Tony Hawk's Pro Skater 2



Cette suite du meilleur jeu de skateboard sur console devrait débarquer assez rapidement sur la bécane de Sega. Visuellement plus fouillé, ce deuxième épisode risque bien d'atteindre une fois de plus des sommets dans les ventes américaines de jeux vidéo. Du côté des nouveautés, on notera la présence d'un éditeur de parcours

(ouh, j'en vois déjà qui salivent à l'idée de nous pondre un vrai parcours du combattant pour apprenti-skater en mal d'inspiration !). Vous aurez aussi la possibilité de customiser vos planches comme un vrai professionnel. Comme dans le premier épisode, vous pourrez choisir votre skater parmi une douzaine des plus populaires représentants de cette discipline spectaculaire (dont le fameux Tony Hawk qui s'était par ailleurs rendu à l'E3 pour une petite démonstration de son talent). Entre les nouveaux décors et les nouvelles figures, vous en aurez pour un moment. Toujours développé par Nervsoft Entertainment, on attend beaucoup de ce second volet sur Dreamcast. Pourquoi? Tout simplement parce que si vous avez lu le test de Tony Hawk's Pro Skater, vous devez savoir que graphiquement, c'est pas le Pérou ! Espérons que cette suite proposera des graphismes à la hauteur. Sinon, autant attendre le Bleem! Dreamcast et faire tourner la version PlayStation. J'espère que mon appel sera entendu...

Reportage



Éditeur: Activision
Date de sortie : fin 2000

Buzz Lightyear Of Star Command



Activision semble bien décidé à utiliser au maximum la licence de Toy Story pour nous pondre un maximum de jeux basés sur les aventures de Buzz L'éclair. Utilisant le même moteur 3D que Toy Story 2, ce Buzz Lightyear ne plaira principalement qu'aux fans de ce long-métrage en images de synthèse. Ce nouvel épisode est basé sur la série télévisée (qui utilisait des des-

sins traditionnels) et vous placera aux commandes de ce petit héros cosmique. Si le challenge semble à la hauteur, je n'en dirai pas autant des graphismes ou de l'animation qui auraient plus leur place sur une bonne vieille PlayStation.

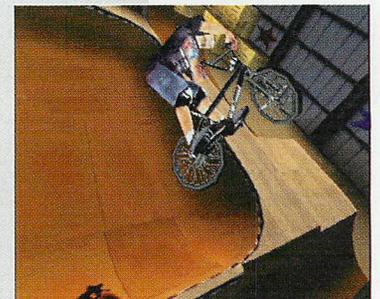
Éditeur: Activision
Date de sortie : fin 2000

Matt Hoffman's Pro BMX

Après le skateboard, Activision s'attaque au BMX (dans la catégorie des sports spectaculaires sans moteur). Disposant de la licence d'un vrai champion du monde de BMX, le célèbre



Éditeur: Activision
Date de sortie : été 2000



Matt Hoffman, ce nouveau titre de l'éditeur américain se rapproche beaucoup de Tony Hawk's Pro Skater (normal, il en utilise le moteur 3D). Nombreuses figures acrobatiques, pistes cachées et éditeur de tracés devraient pimenter vos parties endiablées. Ce titre assez original devra tout de même se surpasser pour atteindre le niveau assez élevé d'un Sega Xtreme Sports. Qui vivra verra !

Reportage

Reportage

F-355 Challenge



Éditeur: Acclaim

Date de sortie : automne 2000

Parfois, certains éditeurs peuvent remercier la providence. Prenez le cas de Acclaim. Alors qu'ils proposeront d'ici quelques semaines plusieurs jeux de caisses à l'intérêt plus que douteux (à part peut-être Vanishing Point), ils ont réussi à obtenir le droit d'éditer et de distribuer le fabuleux F-355 Challenge. Et pourquoi Sega n'édite-t-il pas son propre jeu ? Parce que Sega n'a pas obtenu le droit d'utiliser la licence Ferrari pour la version Dreamcast. Ils ont donc sous-traité. Au final, on obtient une simulation/arcade programmée par Sega et éditée par Acclaim, une simulation aussi belle que sur la borne. Les graphismes sont superbes et l'animation (bien qu'un peu lente) est d'un extrême réalisme (je connais un Tuco qui en salive déjà). Ceux qui appréciaient la possibilité d'entendre les vrais bruits de moteurs dans les Gran Turismo retrou-

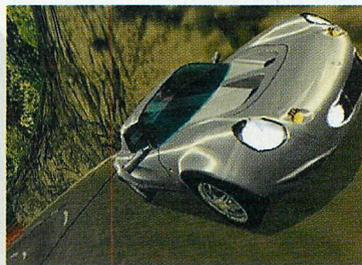
veront le même degré de qualité avec F-355 Challenge. Sur le plan des défauts, on reprochera à la version Dreamcast de ne disposer que des circuits de la borne (cinq au total !). Enfin, vu la qualité de ce titre, ce n'est pas bien grave. Les puristes auront d'ailleurs la possibilité d'effectuer des réglages pointus sur leur caisse et de profiter d'une excellente compatibilité avec le volant Dreamcast. Malgré la difficulté des courses (normal, c'est une simulation !), on prend un pied énorme à jouer avec l'aspiration pour doubler ses adversaires ou à faire l'intérieur d'un virage en jouant du frein à main. Un jeu qui deviendra sûrement un incontournable sur la bécane de Sega.



IVanishing Point



des Need For Speed. Que ce soit dans les graphismes un brin pixélisés mais très détaillés ou dans la jouabilité très accessible mais un poil raide dans les virages, tout respire à plein nez l'Electronic Arts. C'est un bon point pour Acclaim si l'on tient de la qualité de Need For Speed III et IV. Voilà un titre plutôt sympa qui pourrait créer la surprise.

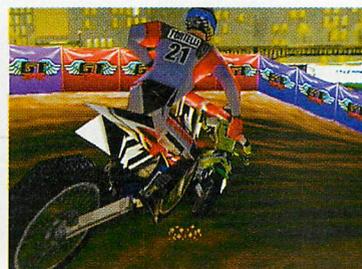


Les équipes de développement d'Acclaim sont en train de mettre la dernière main sur ce jeu de caisse plutôt prometteur. La démo jouable présentée lors du salon ne gérait pas encore les collisions entre voitures. Pourtant, ça ne m'a pas empêché de m'éclater sur plusieurs circuits en trouvant des ressemblances flagrantes avec la série

Éditeur: Acclaim

Date de sortie : courant 2000

Jeremy McGrath Supercross 2000



Plus la notoriété de la Dreamcast devient grande aux Etats-Unis, plus les éditeurs américains décident d'y développer des jeux basés sur leurs sports favoris. Aujourd'hui, c'est le motocross qui débarque en force avec le nom prestigieux de Jeremy McGrath (un sacré champion !). Ayant déjà eu l'occasion de jouer à la version Nintendo

64, je peux vous dire que l'espoir d'obtenir un grand jeu de moto s'est rapidement envolé. Les graphismes et l'animation sont pour l'instant bien loin de tirer parti des capacités techniques de la Dreamcast. Une future déception !

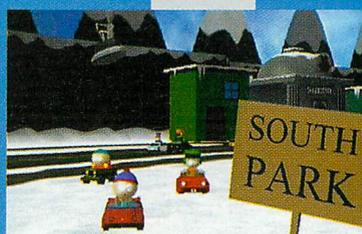
Reportage

Éditeur: Acclaim

Date de sortie : courant 2000

South Park Rally

Date de sortie : courant 2000



Bust-A-Move 4

Reportage



Si vous êtes depuis longtemps dans le milieu des jeux vidéo, vous devez savoir que la saga des Bust-A-Move est une pierre angulaire de cet univers, au même titre que Tetris. Dans Bust-A-Move 4, vous contrôlez une petite créature qui, à l'aide d'un canon spécial, doit envoyer des boules vers le haut de l'écran et les éliminer en les regroupant par couleur. Si le mode Story n'est qu'une suite de mini-épreuves, le mode multi-joueur vous permettra d'affronter le programme ou un ami par l'intermédiaire d'un écran splitté. Dès lors, chaque grappe de couleur que vous éliminez se retrouvera projetée sur l'écran de votre adversaire avec parfois quelques désagréments supplémentaires liés aux pouvoirs spécifiques de votre adversaire. Un principe

simple pour des parties d'un fun inégalé à ce jour. Même si la durée de vie d'un produit de ce type est principalement liée à son mode deux joueurs, il n'en demeure pas moins un incontournable. Cependant, avec l'arrivée du Bleem ! Dreamcast, on peut se demander (à la manière d'un Tony Hawk's Pro Skater) s'il ne vaut mieux pas attendre la sortie de ce programme pour ceux qui possèdent la version PlayStation plutôt que de dépenser 379 frs pour un jeu techniquement limité. Les mois à venir nous diront rapidement si j'ai tort ou raison de penser que les conversions de jeux PlayStation devront être plus abouties pour avoir une chance de percer dans la ludothèque de la Dreamcast. Le débat est lancé...



Éditeur: Acclaim

Date de sortie : sept. 2000

NFL Quarterback Club 2001

Reportage



A la manière d'Electronic Arts, la société Acclaim ne rate jamais une occasion de réactualiser ses titres de sport. Le football américain est à l'honneur avec un NFL Quarterback Club disposant des équipes et des statistiques de la saison 2000. Dans l'une de mes previews, j'avais déjà expliqué que les programmeurs songeaient à améliorer l'intelligence artificielle du programme. Une option qui fera certainement la joie des puristes (même s'ils ne doivent pas être nombreux en France !) et le désespoir des néophytes. Pour contrer un peu le

fun déployé par un jeu comme NFL Blitz, Acclaim a ajouté un bouton de charge permettant d'écarter ou de projeter des défenseurs (voilà qui vous sera utile en attaque). La précédente édition de ce titre proposait déjà des graphismes sublimes et une animation très réaliste. Je peux vous dire que ce nouveau volet est divin (laissez tomber vos minables retransmissions télévisées !) et pourrait même donner du fil à retordre à l'indétrônable NFL 2K. Cela dit, ne vous faites pas d'illusions, NFL Quarterback Club demeure une simulation ultra-pointue qui exigera beaucoup du joueur pour un plaisir tardif. Un joueur lambda s'ennuiera assez rapidement (surtout après avoir passé une bonne heure à comprendre les différentes commandes). Attendons tout de même la version finale sur un titre de toute façon sublime graphiquement.



Éditeur: Acclaim

Date de sortie : oct. 2000



Dave Mirra BMX

Date de sortie : N.C.

Shadow Man 2

Date de sortie : N.C.



ECW Anarchy Rulz

Date de sortie : N.C.



Legend Of The Blade Masters



Après la déception engendrée par le daubique Time Stalkers, on pourrait croire la Dreamcast échaudée par les RPG en 3D temps réel. C'était sans compter sur le talent des programmeurs de chez Ronin. Cette petite société, dont les jeux sont aujourd'hui édités par Ripcord Games, compte

Éditeur: Ripcord Games

Date de sortie : juin 2000

bien marquer l'esprit des possesseurs de Dreamcast par la beauté graphique de son premier bébé sur la bécane de Sega. C'est vrai, Legend of The Blade Masters est superbe avec ses effets de lumière d'une qualité rare, mais c'est son univers d'heroic-fantasy d'une grande richesse qui surprend le plus.

Quest Of The Blade Masters

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ! C'est certainement ce que les programmeurs de chez Ronin



se sont dit avant se mettre à pied d'oeuvre sur la suite de Legend of The Blade Masters. Ce second chapitre d'une supposée trilogie contiendra une seule réelle innovation (ça lui permettra de sortir peu de temps après le premier), mais de taille, en la personne d'une option multi-joueur via Internet. Ainsi, vous pourrez jouer à plusieurs en réseau dans deux modes principaux : Compétition et Coopération. Voilà qui promet beaucoup et qui permettra à la Dreamcast d'atteindre une certaine maturité dans le domaine des RPG.

Éditeur: Ripcord Games

Date de sortie : nov. 2000

Spec Ops : Omega Squad

Reportage

C'est désormais certain, Rainbow Six ne sera pas le seul jeu de stratégie guerrière de la Dreamcast. Outre Rogue Spear (la fameuse suite de Rainbow Six) et SWAT 3, les fanatiques de campagnes militaires ou policières ultra-réa-



listes pourront s'essayer à Omega Squad, le second volet des Spec Ops. Le développeur, Zombie/Runecraft, promet une nette amélioration graphique de son jeu PC pour cette version Dreamcast (on ne s'en plaindra pas !). La campagne proposée par le mode Story contiendra un grand nombre de missions complexes aptes à satisfaire les joueurs les plus exigeants.



Éditeur: Ripcord Games

Date de sortie : juin 2000

Gorkamorka



Ce nouveau jeu de courses est basé sur le jeu de plateau du même nom qui utilise l'univers célèbre de Warhammer. Vous vous en doutez, ces courses ne seront pas de tout repos et se rapprocheront beaucoup plus d'un Vigilante 8 que d'un Sega GT. Pour pousser le

Éditeur: Ripcord Games

Date de sortie : oct. 2000

délire encore plus loin, les programmeurs ont intégré une option multi-joueur en réseau qui promet déjà des combats homériques et destructeurs. Il ne reste plus qu'à souhaiter que Gorkamorka soit un vrai bon titre plutôt qu'un jeu à licence. Croisons les doigts, c'est le meilleur moyen d'obtenir un jeu bien violent et bien fun !

Reportage

M. O. U. T. 20 25

Reportage

«Au cours de vos différentes missions, vous serez confronté à de redoutables terroristes dont l'ambition est de plonger les plus grandes villes américaines dans un chaos sans fin.»

Franchement, avec les démos jouables de Half-Life, Quake III Arena et Soldiers of Fortune, je pensais avoir tout vu dans le domaine des Doom-like sur Dreamcast. Quelle erreur ! Les programmeurs de Zombie se sont surpassés pour proposer un titre mêlant subtilement stratégie à la Rogue Spear et action à la Half-Life. Dans MOUT 2025, vous deviendrez un membre ultra-efficace d'une unité spéciale de flics dans univers futuriste réaliste. Au cours de vos différentes missions, vous serez confronté à de redoutables terroristes dont l'ambition est de plonger les plus grandes villes américaines dans un chaos sans fin. C'est ce dernier point qui fait tout l'intérêt de MOUT 2025 puisque ces gigantesques cités sont



LES NIVEAUX SONT PARTICULIÈREMENT VASTES (REGARDEZ-MOI CETTE CITÉ FUTURISTE !)



CELUI-LÀ, IL NE VA RIEN VOIR VENIR !



PENSEZ À SHOOTER VOS ENNEMIS DE LOIN.

Reportage

modélisées en 3D avec un incroyable luxe de détails. Le moteur affiche une puissance pour le moins impressionnante. Vous vous en doutez, ce titre proposera un mode multi-joueur en réseau (c'est bon signe quant à l'intérêt de posséder un modem dans sa Dreamcast !). Pour avoir eu la chance de rencontrer quelques-uns des programmeurs du jeu, je peux vous dire qu'il ont bien l'intention de frapper fort sur Dreamcast. L'intérêt de l'option réseau, c'est de pouvoir jouer en intégrant une équipe vraiment vivante (chacun de ses membres étant incarné par un vrai joueur et non par le programme). Ce ne sera pas de trop vu l'intensité de l'action ! En plus, bourri-

ner ne vous servira à rien. Seuls les tireurs d'élite capables d'utiliser les moindres recoins du décor pourront espérer survivre aux armes surpuissantes de ces fichus terroristes. Pour cela vous devrez explorer de dangereuses ruelles sombres, surveiller les toits des buildings environnants et choisir le meilleur angle de tir possible. Un jeu qui semble bien parti pour devenir une référence sur la console de Sega.



IL EST PAS BEAU MON SQUAD ?

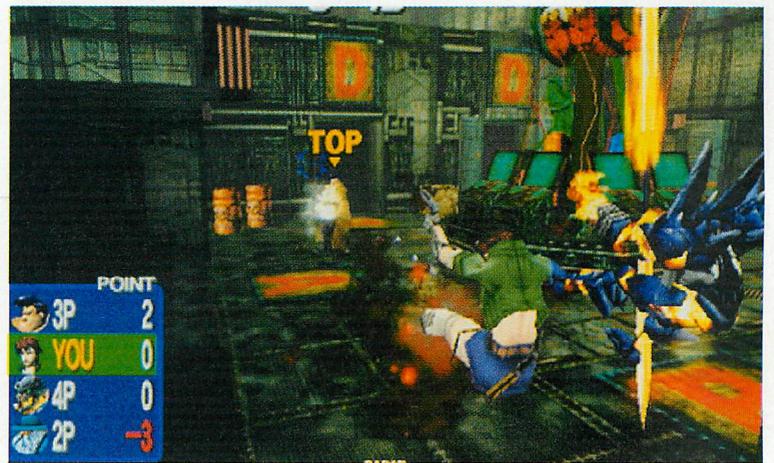
CAPCOM

Spawn



Lorsque les super-héros décident, sous l'impulsion des programmeurs de Capcom, de faire un tour sur Dreamcast, c'est généralement explosif. Après les excellents Marvel Vs. Capcom 1 & 2, c'est au tour de Spawn, le célèbre héros de Todd McFarlane, de venir pointer le bout de sa cape sur la console de Sega dans un beat'em up plus proche d'un Power Stone que d'un Street Fighter. Seul, vous devrez explorer une zone de la ville de New York en éliminant des criminels pour pouvoir trouver le boss de fin. A plusieurs (4 joueurs au maximum), vous pourrez participer à des joutes pyrotechniques assez démentielles. Entre les nombreux

modes de jeu (Team Battle, Battle Royal et Story) et la possibilité de retrouver les personnages les plus impressionnants de l'univers de Spawn (avec en plus un perso inédit par rapport à la version arcade), vous devriez vous éclater. Pourvu d'un moteur 3D très abouti et d'une action frénétique, Spawn ne devrait pas avoir de mal à remplacer Power Stone 2 (désolé Seba !) dans le coeur des joueurs.



Éditeur: Capcom

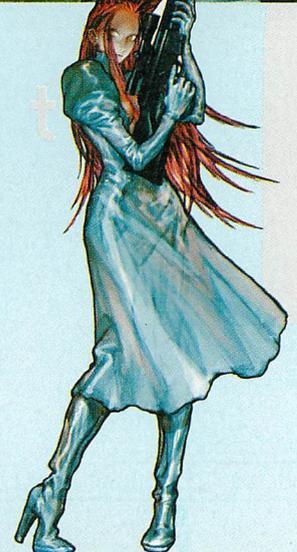
Date de sortie : sept. 2000

Cannon Spike



On peut dire que Power Stone en aura inspiré des jeux. Après un Spawn des plus prometteurs, c'est à un certain Cannon Spike de faire parler de lui. Ce nouveau titre de Capcom tout en 3D

isométrique est en fait un savant mélange de beat'em up et de shoot. Vous aurez la possibilité de contrôler cinq des plus célèbres personnages de l'univers Capcom (Charlie et Cammy des Street Fighter, B.B. Hood des Darkstalkers, Arthur de Ghost'n Goblins et Megaman). Vous ferez aussi la connaissance de deux nouvelles têtes avec Shiva et Simone. Votre but sera d'éliminer une armée de robots ayant le contrôle de la planète. Tout l'intérêt du jeu est de proposer une action non-stop et de combiner des enchaînements dignes d'un beat'em up et des rames destructrices empruntées aux meilleurs beat'em all. On ne sait pas encore s'il sera possible de jouer à quatre ou si les stages seront nombreux. Les premières images sont pour le moins prometteuses, c'est ce qui compte avant tout. Encore deux petits mois de patience et nous pourrons vous préparer un test aux petits oignons !



Éditeur: Capcom

Date de sortie : août 2000

Street Fighter III : Third Strike



personnages (cinq pour être plus précis) et le retour de la gracieuse Chun Li. Avec ce nouveau total de 19 combattants, Street Fighter III devrait se montrer plus intéressant. A signaler que les programmeurs sont en train d'affiner leur conversion pour que le jeu soit plus beau et plus rapide sur Dreamcast (une excellente nouvelle !). Ce n'est pas tout puisque Street Fighter III : Third Strike sera le premier jeu à proposer un mode Replay. Vous aurez d'ailleurs la possibilité de les sauvegarder (je vois déjà les pros du pad enregistrer leurs plus beaux combos !). En plus de Chun Li, vous ferez la connaissance de Makoto, un karatéka japonais, Q, une entité mystérieuse, Twelve, une arme vivante qui ne pense qu'à détruire et Remy, un combattant français avide de vengeance.



Je vous avoue que le précédent volet n'avait pas vraiment enthousiasmé la rédaction de Dreamzone (malgré ses 90% !). Heureusement l'arrivée de ce Third Strike devrait pouvoir nous faire oublier cette petite déconvenue. Normal, il propose quelques nouveaux

Éditeur: Capcom

Date de sortie : sept. 2000

Capcom vs SNK : Millenium Fight 2000



Dire que ce titre est attendu par toute une horde de fans déchaînés est un euphémisme. Il faut dire que l'idée de réunir les meilleurs combattants de ces deux firmes réputées pour la qualité de leurs jeux de baston 2D tient du génie. Pour ce gigantesque crossover, nous aurons la chance de retrouver 28 des plus célèbres personnages des Street Fighter et des King of Fighters. A titre d'exemple, nous aurons Ruy, Ken, Chun Li, Guile, Zangief et Blanka chez Capcom ; Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Mai Shiranui, Terry Bogard (ah, mon préféré !), Raiden et Benimaru Nikaido chez SNK. De quoi se défouler sans problème pendant des heures sans

aucun phénomène de lassitude. Pour ceux qui s'inquiètent du système de combat employé, pas de soucis : vous pourrez choisir entre le Capcom Groove (un système calqué sur les Street Fighter Zero) et le SNK Groove (basé sur les King of Fighters). Techniquement au dessus des pourtant fabuleux Marvel Vs. Capcom 2 et King of Fighters'99 Evolution, ce titre devrait permettre aux deux géants d'atteindre des chiffres de vente records.



Reportage

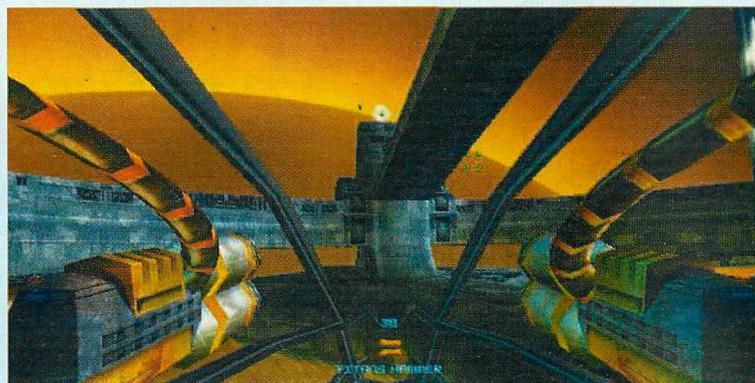
Éditeur: Capcom

Date de sortie : courant 2000

BANG! Gunship Elite



Cela faisait un petit moment que nous ne vous avons pas parlé de cette fantastique simulation spatiale. Désormais en concurrence avec le célèbre Starlancer édité par Crave Entertainment, BANG! devra se surpasser pour atteindre un niveau technique aussi impressionnant que ce dernier. Heureusement, un coup d'oeil à ces premières images suffit à nous rassurer. Pour l'instant uniquement visible sur PC, on reste stupéfait par la rapidité de ses combats et par la qualité de son affichage 3D. La gestion des collisions a d'ailleurs été poussée au maximum pour proposer une jouabilité sans faille au joueur qui aura ainsi tout le loisir de se concentrer sur son pilotage. Entre le canon à plasma et les missiles Titan, vous ne devriez avoir aucun mal à venir à bout des 19 missions qui composent la campagne principale. Attention, le programme devrait être conçu pour

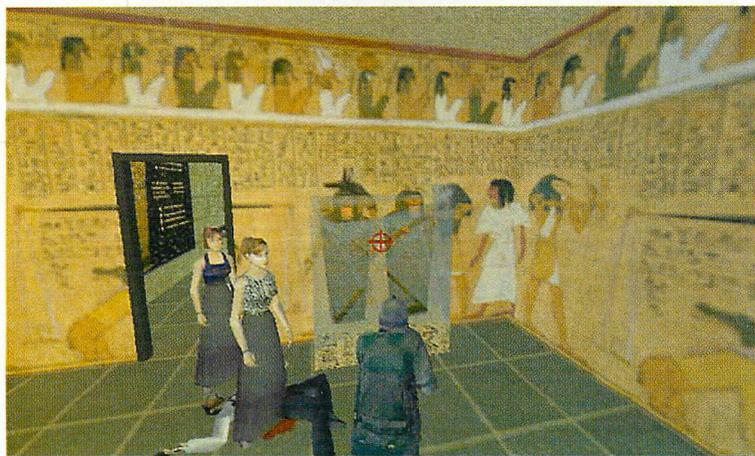


s'adapter à votre style de pilotage. Un mode multi-joueur en réseau sera sans doute proposé pour la version Dreamcast. Pour l'heure, préparez-vous à pénétrer dans un univers sans pitié habité par cinq races extraterrestres aux motivations diverses !

Éditeur: Red Storm

Date de sortie : courant 2000

Rogue Spear



Après la sortie toute récente de Rainbow Six sur Dreamcast, on pouvait être sûr que sa suite ferait elle aussi son apparition sur cette plate-forme performante. Toujours axée sur la stratégie, cette suite devrait proposer des graphismes nettement améliorés (ce ne sera pas du luxe !) et un bon paquet de missions particulièrement originales (pour un total de 19). Comme dans le précédent volet, il vous faudra choisir votre équipement et vos hommes en fonction de vos objectifs. Pour atteindre ceux-ci, vous disposerez d'un champ de manoeuvre beaucoup plus

large qu'auparavant. La difficulté sera bien évidemment présente puisque vous pourrez tuer ou être tué avec une seule balle (comme dans Hidden & Dangerous). Sachez que cette version Dreamcast proposera en plus les missions de l'add-on PC Rogue Spear : Urban Operations.



Éditeur: Red Storm

Date de sortie : courant 2000

Roswell Conspiracies



Prenez une pincée de Batman Animated Serie, un soupçon de Matrix et une grosse lampée de X-Files et vous obtiendrez Roswell Conspiracies. Le design est en effet très proche de celui de la série télé Batman, certaines phases de ce titre utiliseront des effets à la Matrix (caméra tournante) et le scénario aurait pu servir de base à un

Éditeur: Red Storm

Date de sortie : nov. 2000

scénario d'X-Files. Dans ce jeu d'aventure prometteur, vous dirigerez les pas de Nick Logan, un chasseur de primes, et Sh'Lainn Blaze, une extraterrestre renégate. Ils appartiennent à la société secrète Alliance dont le but est d'éliminer la menace d'extraterrestres belliqueux ayant pris l'apparence de monstres mythiques (vampires, loups-garous...).

DAY 2

La longue marche

Reportage



LE STAND SEGA ÉTAIT VRAIMENT IMMENSE.

Et voilà, avec la première journée de salon débutait un marathon de près de huit heures, huit heures à arpenter sans jamais faillir les innombrables allées d'un salon hallucinant. Slalomant entre les policiers ricains, les touristes japonais en pleine crise d'hystérie et les pulpeuses californiennes, j'eus la chance d'admirer quelques-uns des plus beaux jeux à venir. Prenant d'abord la direction de l'immense stand Sega (un bon tiers du hall central), je pénétrai dans un monde futuriste où les bornes d'arcade semblaient pousser comme un Vincent en période de rut (rigolez pas, c'est le seul moment où notre pauvre ami dépasse les 1m 20 de haut !). Dans un brouhaha infernal, j'avais réussi à me glisser sur le territoire du hérisson bleu. Un hérisson en pleine forme, mais occupé à préparer la suite de ses aventures (impossible d'obtenir une interview). Les grands pontes de Sega avaient mis l'accent sur l'aspect réseau de la Dreamcast. Nous avions ainsi de nombreuses bornes présentant des jeux possédant un mode multi-joueur (Outtrigger, Quake III Arena, POD II, 4x4 Evolution...). De quoi attirer un public américain passionné d'Internet. Pour les touristes, l'intérêt était surtout de pouvoir s'essayer à tous les prochains grands jeux prévus sur Dreamcast. Il fallait voir les japonais se trémousser au rythme des maracas de Samba De Amigo ou les journalistes essayer d'arracher une malheureuse interview au pauvre Yuji Naka. Evidemment, ça n'a pas empêché Neo Alex (j'adore parler de moi à la troisième personne) de profiter des gentilles

attachées de presse et des nombreuses exhibitions. C'est d'ailleurs en explorant un coin reculé du salon que je suis tombé sur un stand Bleem! au bord noir de monde. L'explication : la présentation d'un spectaculaire Omega Boost utilisant le Bleemcast ! Bonjour la claque ! A peine remis des délires pyrotechniques d'un des plus grands shoots de la PlayStation, je tombai sur deux charmantes hôtesses m'invitant à pénétrer au coeur du stand Nintendo. Comprenez bien qu'en temps normal, je ne me serais pas laissé envoûter par la concurrence. Mais voilà, offrir une bonne chope de bière à chaque personne acceptant de pénétrer dans la grotte de Conker (le petit écureuil de la société Rare Software), c'est dur à refuser ! Reconnaissons tout de même que le père Mario avait vu les choses en grand en présentant pas moins d'une dizaine de grands titres pour sa Nintendo 64. Certains penseront à une trahison de ma part, mais en fait, il est toujours intéressant de voir ce que la concurrence prépare. A ce titre, le stand de Sony était plutôt bon (ah, le fabuleux Orphen et le démentiel Metal Gear Solid !) avec ses mini-tournois de Tekken Tag Tournament et les premières images de WipEout Fusion. La X-BOX de Microsoft est quant à elle restée très discrète (de peur de dévoiler ses charmes ?).



LES DANSEUSES DE SPACE CHANNEL 5 EN ACTION !

Reportage



VOILÀ UN PETIT BOLIDE QUI A DU COFFRE !

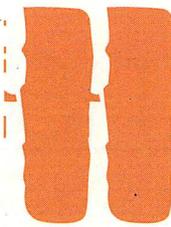


TOUS LES ÉDITEURS AVAIENT VU LES CHOSES EN GRAND.

Reportage

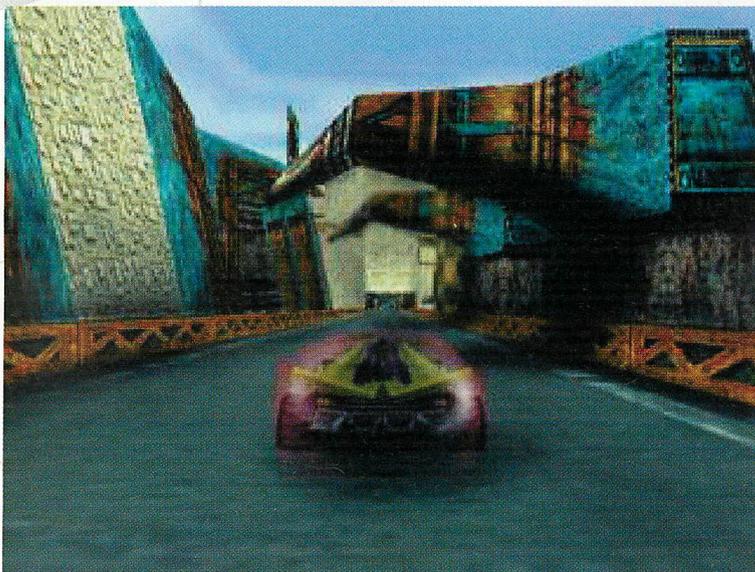


POD



C'est dans cet univers assez sombre que le joueur participera à une dizaine de courses inédites après avoir choisi son véhicule parmi huit monstres de la route.

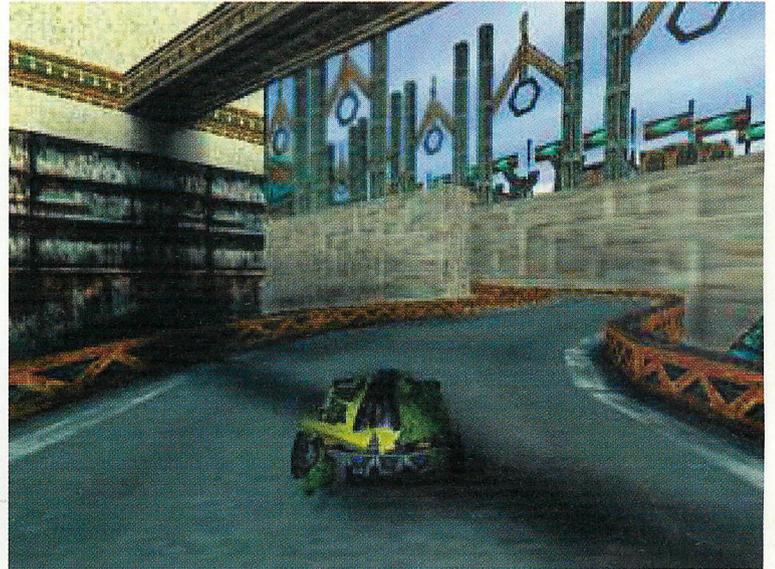
Sur la colonie minière de Demethra, une petite planète désertique, l'anarchie règne à cause de l'invasion d'une créature extraterrestre se déplaçant sous forme de virus. Les humains touchés par ce virus ne font désormais plus qu'un avec des véhicules mutants aux armes destructrices. Ils n'ont dès lors plus qu'une seule raison de vivre, vaincre tous les autres mutants dans des courses mortelles sur une planète



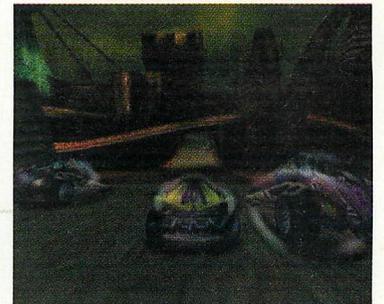
LES BOLIDES DISPOSENT D'UN ARMEMENT TERRIFIANT.



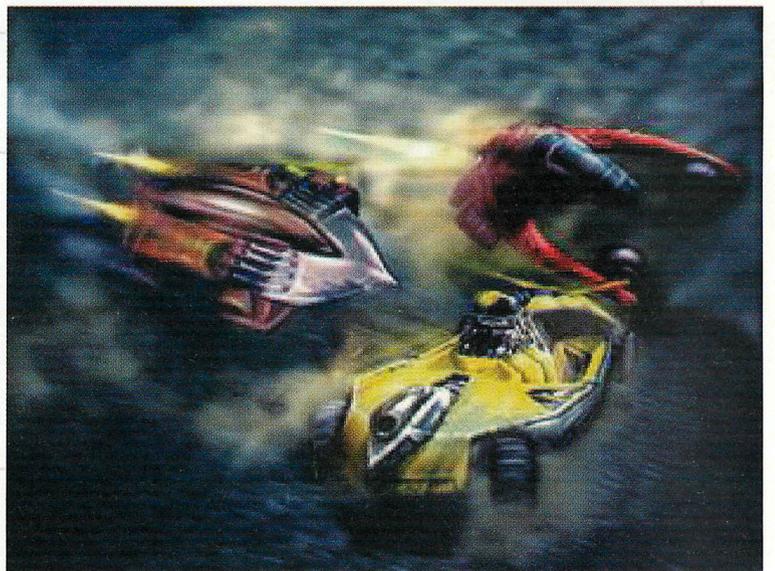
complètement ravagée. C'est dans cet univers assez sombre que le joueur participera à une dizaine de courses inédites après avoir choisi son véhicule parmi huit monstres de la route. A la manière d'un Extreme G2 sur Nintendo 64, d'un Crash'n Burn sur 3DO ou d'un WipeOut sur PlayStation, vous pourrez ramasser une quantité impressionnante d'armes tout au long des différents circuits. Après tout, tous les moyens sont bons pour éliminer les autres concurrents. Pourtant ces derniers ne seront pas le seul danger dans votre carrière de pilote puisque les décors pourront cacher quantité de pièges redoutables. Vous pourrez bien sûr vous mesurer à d'autres joueurs grâce à un astucieux mode multi-joueur en réseau. Voilà qui devrait étonner un titre pourtant déjà très alléchant. Pour avoir longuement joué à POD II tout au long du salon (j'y suis retourné plusieurs fois !), je peux vous dire qu'il est ultra-rapide, vraiment beau et doté d'un fun incroyable. Si vous suivez Dreamzone ré-



gulièrement, vous devez savoir que je suis un fan de Star Wars racer. Et bien, croyez-moi, POD II lui est supérieur sur bien des points (richesse de jeu, jouabilité et fun) ! En fait, POD II n'a qu'un seul défaut, celui de ne pas proposer un mode deux joueurs en écran splitté. Pas de soucis, je veux bien me proposer pour un futur test dans le Dreamzone de septembre.



LES COURSES S'ANNONCENT SANGLANTES !



LE CHARACTER DESIGN ME RAPPELE UN PEU CELUI DU CRASH'N BURN DE LA 3DO.

Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : sept. 2000

Peacemakers

Reportage



Une fois n'est pas coutume, c'est en partie à des français que nous devons ce futur joujou. C'est la société Mathématiques Appliquées (dont les locaux sont situés à Paris) qui développe actuellement ce jeu de stratégie plutôt original. Avec sa vue à la Command & Conquer, on pourrait croire que Peacemakers (ce nom n'est pas définitif) est un wargame barbare comme il en existe un peu trop en ce moment. Eh bien, non. Certes, vous prendrez le contrôle d'une force d'intervention internationale (type ONU), mais votre objectif sera principalement de maintenir l'ordre et d'éviter les conflits majeurs. Vous devrez vous opposer aux agissements de petits pays indépendants. Pour remplir vos objectifs, vous pourrez utiliser la force grâce à vos unités de combat ou la voie diplomatique. Chose importante, les médias font maintenant leur apparition et devront être contrôlés pour conserver une opi-

nion publique favorable. Utilisant un moteur 3D performant et une intelligence artificielle très développée (normal, la société Mathématiques Appliquées est le leader mondial dans ce domaine). Voilà qui promet un jeu original qui devrait surprendre tous les possesseurs de Dreamcast.



Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : nov. 2000

Dragon Riders

Reportage



devrait être grandiose s'il s'appuie sur les Chroniques de Pern. Dans son principe, Dragon Riders rappelle beaucoup Drakan avec ses passages à pied et ses combats aériens, mais là où il s'avère nettement plus intéressant, c'est par son scénario. un titre qui plaira à tous ceux qui passent leur temps à rêver de mondes exotiques.

Tout amateur d'heroïc-fantasy se doit de connaître l'oeuvre extraordinaire d'Anne McCaffrey (ah, Le Vol du Dragon !). Cet auteur est la créatrice d'un univers d'une richesse étonnante, celui d'une petite planète appelée Pern. Les habitants de Pern doivent régulièrement subir les assauts des «Fils», des plantes à l'énergie plasmatisque capable de dissoudre un être humain. Ces fils proviennent de la lune de Pern. Heureusement, les chevaliers veillent et à l'aide de leurs dragons, ils protègent les habitants de ces créatures monstrueuses. Grâce à la Dreamcast, nous aurons bientôt la possibilité de parcourir Pern via un moteur 3D temps réel des plus agréables. Vous dirigerez le chevalier D'Knor et son dragon Smanth dans une grande aventure où les combats et les énigmes alterneront jusqu'à un final qui

Reportage

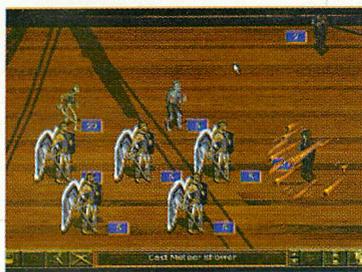
Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : fin 2000

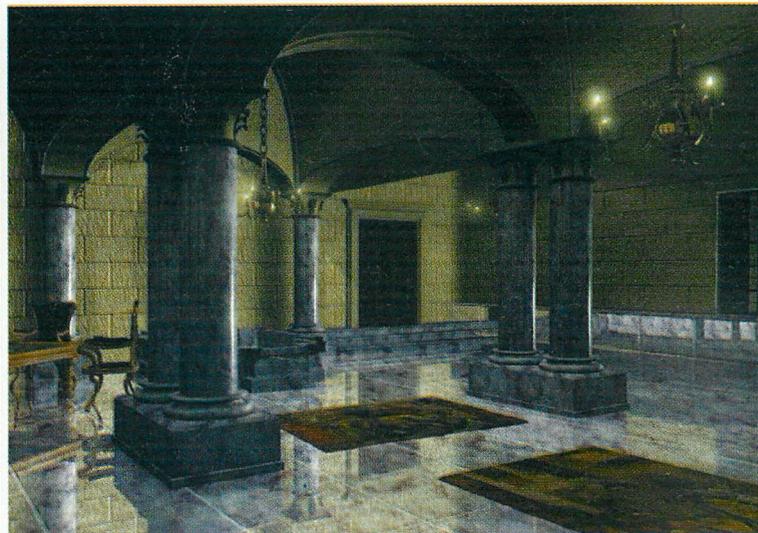


Heroes Of Might And Magic III Arcatera : The Dark Brotherhood

Bien que d'un aspect un peu limité (les graphismes ne sont plus vraiment à la pointe), ce titre est vraiment réservé aux puristes, aux maniaques des RPG PC (du genre Seba). Ici, le but est



de gérer une équipe d'aventuriers dans un univers d'heroïc-fantasy. Si les combats se rapprochent d'un wargame en temps réel, vous pourrez gérer les caractéristiques de chaque membre de votre équipe. Doté d'une durée de vie exemplaire, mais d'une ergonomie un peu lourde, Might and Magic III aura sans doute du mal à trouver son public sur une console qui commence à déborder de bons jeux. Enfin, après tout, c'est votre argent !



Ce jeu d'aventure teinté de RPG devrait être disponible en France avant la fin de l'année. Ce titre ambitieux mixe intelligemment enquête policière et heroïc-fantasy (mais non, ce n'est pas une adaptation du Nom de la rose

avec Sean Connery !). Doté de graphismes 2D superbes (à la manière des Final Fantasy), Arcatera pourrait bien tirer son épingle du jeu dans les mois à venir. Avec plus de 200 lieux différents et près de 120 personnages agissant sur l'intrigue du jeu. Seul son principe semble un brin dépassé (il ressemble à celui utilisé dans les titres LucasArts comme Monkey Island ou Sam & Max).

Éditeur: Ubi Soft

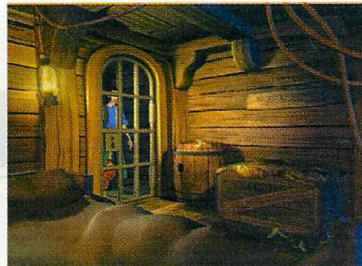
Date de sortie : courant 2000

Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : courant 2000

The Road To El Dorado

Reportage



Vous l'aurez compris, ce jeu d'aventure/action vous replongera dans l'univers du dernier long-métrage animé de DreamWorks. Si les premiers écrans annoncent une qualité graphique tout simplement remarquable, il faut se méfier des titres à licence. En revanche, ceux qui me demandaient dans le courrier si Revolution Software (Broken Sword 1 & 2) développerait sur Dreamcast seront ravis d'apprendre que ce sont eux qui s'occupent de The Road to El Dorado. Vous pourrez contrôler les deux héros du dessin animé, Tulio et Miguel. Enfin, on aura peut-être une bonne surprise...

Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : ??? (attendons déjà la sortie du dessin animé)

Stupid Invaders



Lorsque cinq extraterrestres loufoques s'écrasent sur Terre et trouvent refuge dans une maison déserte, les ennuis ne sont jamais bien loin. Comme par hasard, ils sont capturés par le Dr Sakarine, un odieux scientifique. Dès lors, il ne reste plus aux aliens qu'à

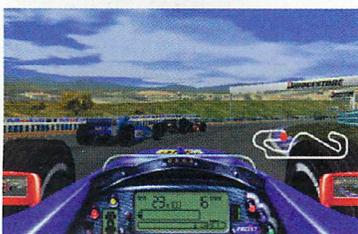
Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : sept. 2000

chercher à s'évader pour échapper au scalpel du savant fou. Entre les scientifiques délirantes et les graphismes profondément inspirés par l'univers cartoon, Stupid Invaders ne paye pas de mine. Pourtant, avec sa centaine de pièces à visiter, son nombre élevé d'énigmes et son humour ravageur, il pourrait bien nous surprendre. Groovy!

F1 Racing Championship

Pour ceux qui ont déjà eu la chance de voir des previews de ce titre PC sur Game One (une chaîne câblée), vous savez déjà sûrement qu'il s'annonce grandiose. Les autres seront ravis d'apprendre que F1 Racing Champion-



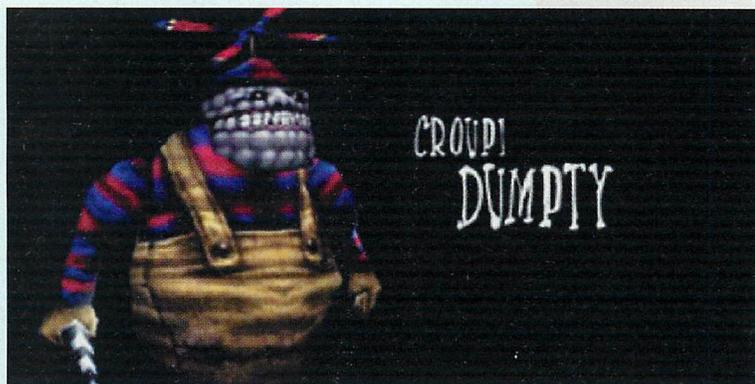
ship reprend les 11 équipes officielles, les 22 pilotes et les 16 circuits du championnat du monde 1999. Sans compter que le jeu intègre le tout nouveau circuit de Malaisie. Doté de graphismes qui confinent au divin et d'une animation à faire pâlir de jalousie tous ses concurrents directs, ce nouveau projet d'Ubi Soft pourrait bien devenir la nouvelle référence sur Dreamcast.



Éditeur: Ubi Soft

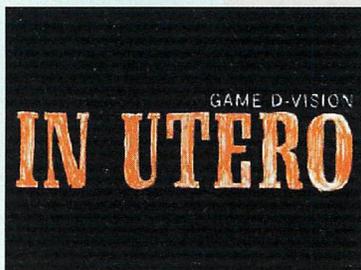
Date de sortie : sept. 2000

Evil Twin : Cyprien's Chronicles



A part le sublime Rayman 2 et l'excellent Sonic Adventure, on ne peut pas dire que les jeux de plate-forme soient légions sur Dreamcast. Heureusement, Ubi Soft pense à tout et annonce la sortie prochaine d'Evil Twin. Dans un univers 3D d'une grande richesse rappelant furieusement un peu les vieux films d'horreur, vous prendrez le contrôle d'un garçon chargé de combattre son double maléfique qui sévit dans 8 mondes différents. Vous ferez la

connaissance de plus d'une centaine de personnages hauts en couleur. Cinématiques, combats endiablés, exploration et dialogues forment le cœur d'un titre qui devrait faire parler de lui.



Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : nov. 2000

V.I.P.

Ce titre, développé par Kalisto (Le Cinquième Élément, Nightmare Creatures II), est bien évidemment axé



sur la série télévisée de Pamela «AIR-BAGS» Anderson. Vous devrez donc diriger la belle blonde et toute sa fine équipe de détectives dans un jeu d'aventure/action détonnant. Vous devrez utiliser les compétences de chacun tout au long des 30 missions proposées par le mode Story. Les programmeurs ont promis d'intégrer un brin d'humour à l'ensemble (souhaitons qu'il ne soit pas du même tonneau que dans Alerte à Malibu !). Pour l'instant, le jeu me semble un peu limité technique-ment. A surveiller !

Éditeur: Ubi Soft

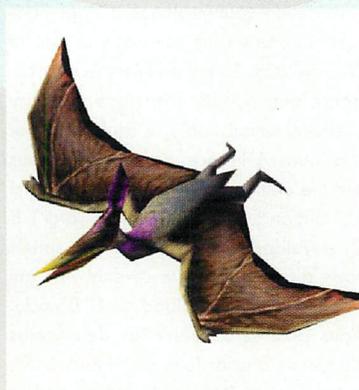
Date de sortie : nov. 2000

Reportage

Dinosaur

L'association de Disney Interactive et d'Ubi Soft devrait peut-être nous permettre d'hériter un bon jeu. Sachant que ce dernier est tiré du dernier long-métrage en images de synthèse du Studio Disney, on espère le meilleur. Dans cet univers préhistorique en 3D, vous pourrez contrôler trois personnages : Aladar l'Iguanodon, Zini le Lemur et Fila le Pteranodon. Il faudra bien sûr tenir compte des caractéris-

tiques de chacun pour survivre aux 14 niveaux de jeu. Ces derniers seront entrecoupés de cinématiques directement tirées du film. Si la jouabilité venait à être meilleure que celle de A Bug's Life sur Nintendo 64, Dinosaur pourrait nous surprendre agréablement.



Éditeur: Ubi Soft

Date de sortie : Noël 2000



Off-Road Challenge

Reportage



Éditeur: Virgin

Date de sortie : courant 2000

Qu'est-ce qu'un jeu de courses ? En fait, c'est un assemblage de programmes informatiques capables de gérer indépendamment le moteur 3D du parcours et les polygones liés à chaque véhicule... Eh bien, j'en vois deux au fond qui ne suivent pas ! Soyez un peu plus attentif aux malheurs d'un pauvre testeur qui n'a ABSOLUMENT RIEN à dire sur ce nouveau titre édité par Virgin (comme j'ai regretté l'absence de Seba et de ses techniques Ninja). Ne disposant pour le moment que de quelques photos, il me paraît difficile de vous en décrire le contenu. Cela dit, avouez que c'est plutôt sympathique de ma part de vous présenter plusieurs mois à l'avance un nouveau jeu Dreamcast. Off-Road Challenge n'aura sans doute aucun mal à faire mieux que le malheureux Buggy Heat, ce dernier présentant bien trop de lacunes dans sa prise en main pour se hisser dans la catégorie des bons

jeux. Il serait en revanche souhaitable qu'Off-Road Challenge s'oriente plus vers la simulation que vers l'arcade, ce domaine étant pour le moment la chasse gardée de l'excellentissime 4Wheel Thunder.



Lodoss War : The Advent of Cardice



Ah, un nouveau jeu sur le célèbre dessin animé d'heroic-fantasy dessiné par Nobuteru Yuki ! On n'avait pas vu ça depuis la défunte PC Engine (même que le jeu était presque injouable pour un Européen moyen, n'est-ce pas Jean-Pierre ?). Aujourd'hui, les héros de cette célèbre série d'O.A.V. nous reviennent dans un RPG cloné sur Diablo. Le joueur contrôlera un personnage inédit qui, dans sa longue quête de justice, sera amené à côtoyer des personnages comme Parn, Deedlit ou Grim. L'occasion de les utiliser dans votre équipe (imaginez un peu le délire ! Tiens je me mets à parler comme un certain Jay).

Vous vous déplacerez dans un univers en 3D (d'où l'étonnante ressemblance avec Diablo) avec la possibilité de faire pivoter la caméra. Doté de graphismes agréables et d'une ergonomie très PC (avec quantité de petites icônes pour gérer l'équipement, la magie, l'expérience... On ne sait pas encore s'il sera possible d'utiliser le modem de la Dreamcast pour un jeu en réseau, pourtant, ce genre s'y prête volontiers.



Éditeur: Virgin

Date de sortie : juil. 2000

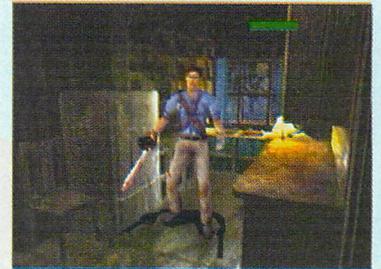
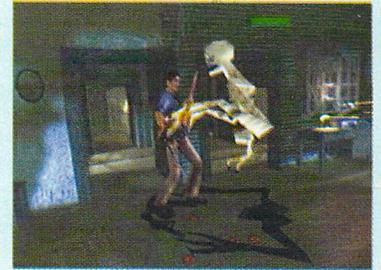


Evil Dead : Hail To The King



Il n'en a pas l'air comme ça, mais cet Evil Dead est en partie programmé par des anciens de chez Square Soft (voilà qui devrait amuser tous ceux qui rêvent de voir cet éditeur développé sur Dreamcast). Du coup, il n'est pas éton-

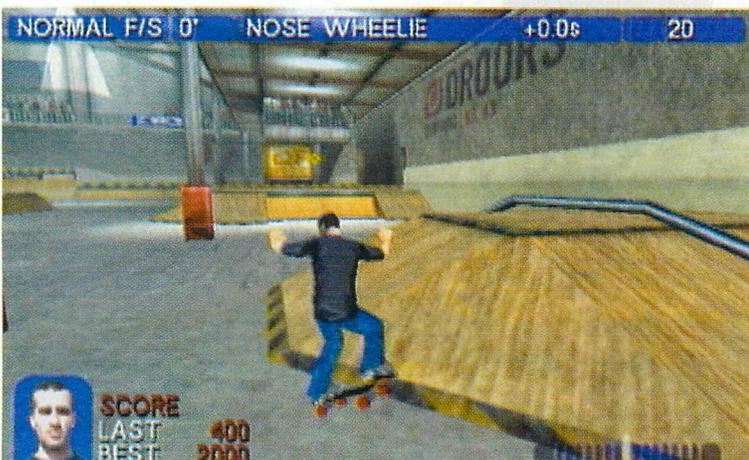
nant de voir combien ce titre est très nettement supérieur à tout ce que THQ a jamais fait. La grande force d'Evil Dead, c'est de respecter tous les ingrédients des films. On retrouve la forêt maléfique du premier volet ainsi que son héros, Ash, armé de sa tronçonneuse et de son fusil à canon scié. Les graphismes sont superbes et l'ambiance sonore devrait scotcher tous les amoureux des Resident Evil à leur écran pendant de nombreuses heures. Les monstres seront variés (plus d'une vingtaine d'espèces) et n'hésiteront pas à vous harceler tout au long de l'aventure. Heureusement, Ash disposera d'une furie spéciale particulièrement gore pour les renvoyer en Enfer. Reste que la jouabilité affichée par cette première version jouable était loin d'être parfaite. Gardons espoir car l'enjeu est de taille. Personnellement, je pense que cet Evil Dead pourrait bien faire de l'ombre à l'Illbleed de Climax.



Éditeur: THQ

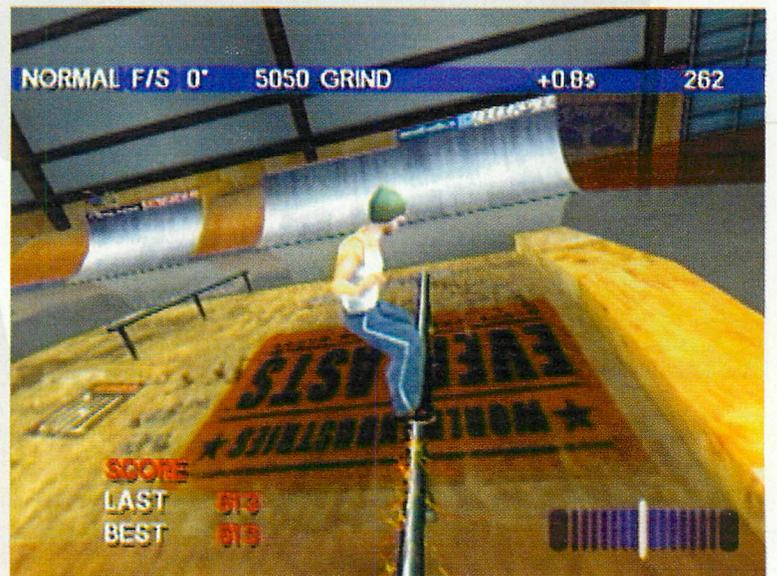
Date de sortie : fin 2000

MTV Skateboarder



Encore un jeu de skateboard ! Cela dit, oser s'attaquer à la série des Tony Hawk's est déjà une preuve de courage en soi. Sponsorisé par MTV, ce Skateboarder affiche des ambitions très élevées. Lesquelles ? Des graphismes, une animation, une prise en main et une ambiance supérieures à celle des titres de Neversoft Entertainment. Sans parler bien sûr du nombre de tricks, de tracés et de persos. Autant dire que THQ veut frapper très fort avec ce titre. Le seul problème, c'est que cette société n'a pas vraiment une bonne réputation dans le milieu des jeux vidéo. Même

s'ils commencent aujourd'hui à améliorer leur image grâce à des titres réussis comme Evil Dead, ils risquent d'être lourdement handicapés par la réputation de leurs anciens titres (ex: la série des Choro Q). Maintenant, entre un MTV Skateboarder qui prend des risques pour devenir le meilleur et un Tony Hawk's Pro Skater 2 qui joue dans le classicisme à outrance, le choix promet d'être ardu.



Reportage

Éditeur: THQ

Date de sortie : courant 2000



Age of Empires II

The Age of Kings



Ce titre est tout simplement la suite de l'un des meilleurs jeux de stratégie jamais sortis sur PC. De Rome, en passant par le Moyen-Âge, vous devrez prendre en main le destin de nombreux royaumes. Au total, c'est 13 civilisations que vous pourrez jouer (dont les Vikings, les Celtes et le Japon médiéval). L'interface se veut plutôt simple et permettra au plus grand nombre de s'initier aux joies de la stratégie. Vous devrez combattre vos en-

nemis, construire des habitations pour votre peuple et le faire progresser dans son évolution. Ce degré sera sûrement apprécié par tous les joueurs qui trouvent les titres actuels un peu creux. Ici, de scénarios diaboliques en complots, le joueur sera complètement immergé dans toutes ces anciennes civilisations. Les équipes de Konami font actuellement tout leur possible pour rendre l'ensemble du jeu parfaitement jouable à un possesseur de Dreamcast. Techniquement réussi, Age of Empires II s'annonce assez démentiel et pourrait bien convertir un grand nombre de joueurs à ce type de production.

Éditeur: Konami

Date de sortie : courant 2000

Reportage

The Grinch



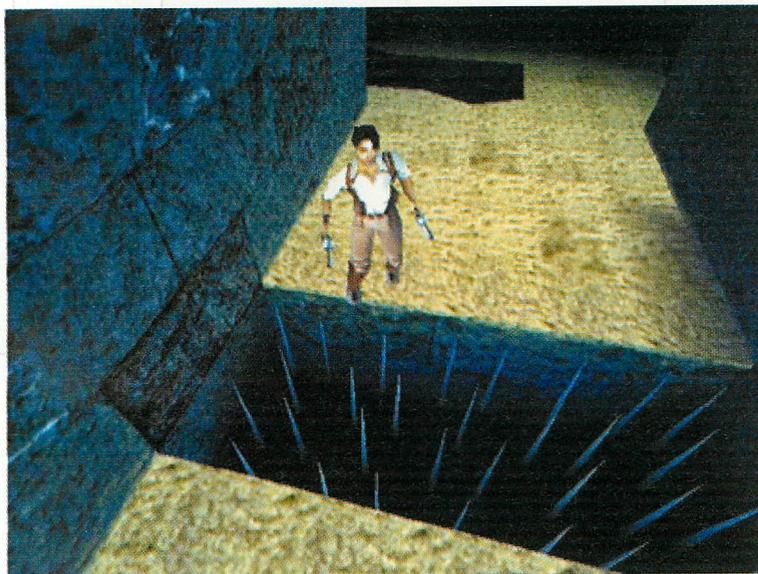
Les personnages uniques de ce classique du livre pour enfants débarquent aujourd'hui dans un jeu d'aventure 3D assez délirant. Programmé par les équipes d'Universal Studios, The Grinch placera le joueur dans un univers magique principalement dédié aux jeunes joueurs. L'action sera principalement non-violente (malgré le fait

que le joueur contrôle un personnage aussi peu sympathique que le Grinch). Il devra collecter un nombre incroyable de gadgets pour mener à bien ses dangereuses missions. Doté d'un humour bon enfant, The Grinch ne fera pas de l'ombre au magnifique Rayman 2. Enfin, il faut savoir se contenter de peu !

Éditeur: Konami

Date de sortie : octobre 2000

The Mummy



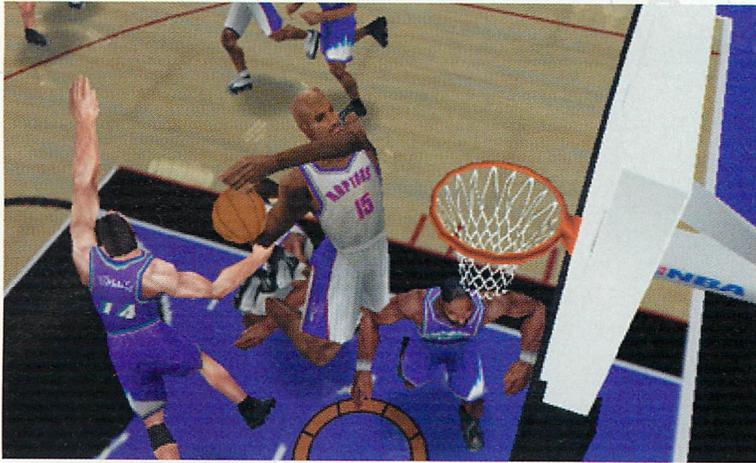
Après l'incroyable succès du film de Stephen Sommers et la mise en chantier d'une suite (qui sortira d'ailleurs sur les écrans l'année prochaine), il était plus que certain que l'univers vidéoludique ne laisserait pas passer cette licence juteuse. Développé lui aussi par les studios d'Universal Interactive, The Mummy

s'apparentera beaucoup à un traditionnel Tomb Raider avec une large part réservée à l'exploration et aux énigmes vicieuses. Toute l'histoire se déroulera dans la cité perdue d'Hamunaptra et permettra de retrouver les principaux protagonistes du film. Un titre que l'on espère grandiose...



Éditeur: Konami

Date de sortie : octobre 2000

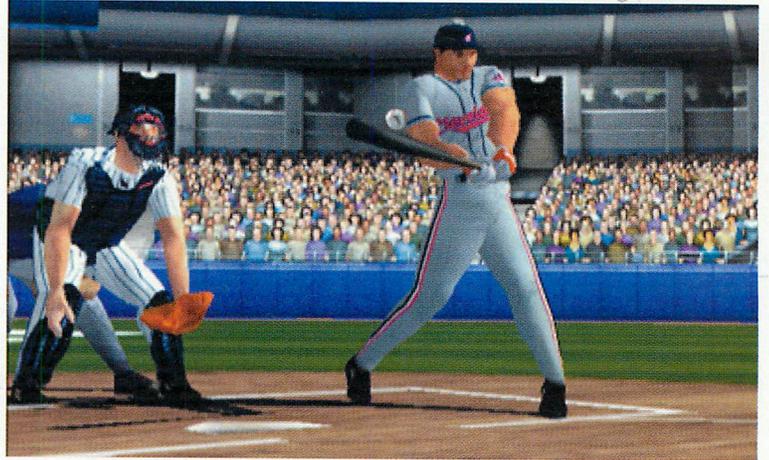
ESPN **N**BA 2night

Avec toute l'expérience acquise avec la série des NBA Pro sur PlayStation et Nintendo 64, les équipes de Konami nous préparent un grand jeu de basketball sur Dreamcast. S'il est certain que la concurrence sera rude face aux NBA 2K de Sega, NBA 2Night dispose de solides arguments comme une animation ultra-rapide, les vraies équipes de la NBA et une jouabilité très ins-

tinctive. Les amateurs de gros spectacle pourront réaliser près de 25 dunks différents et profiter des commentaires avisés et drôles de Brent Musberger et Stuart Scott. Vous pourrez aussi créer vos propres joueurs et les intégrer dans la saison régulière. Voilà qui promet !

Éditeur: Konami

Date de sortie : novembre 2000

ESPN **B**aseball 2night

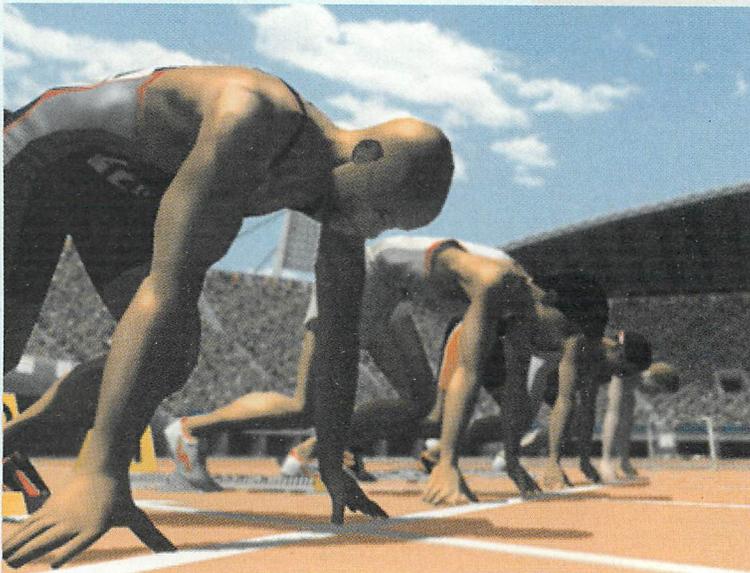
Ce jeu sera le premier à sortir dans la nouvelle gamme ESPN de Konami. Si rien ne dit qu'il sera un jour proposé sur le marché européen, on ne peut que constater toute l'étendue de ses qualités. Visuellement très proche d'une retransmission télévisée (malgré des joueurs encore un peu carrés), Baseball Tonight est plutôt simple à prendre en main (ça, c'est toute l'ex-

périence de Konami qui parle !). En plus des options habituelles (Championnat, Création de joueurs...), vous pourrez visionner vos plus belles rencontres à l'aide d'une caméra volante accentuant l'effet dramatique de vos meilleurs coups. Mais fera-t-il le poids face à World Series baseball 2K1 ?

Éditeur: Konami

Date de sortie : été 2000

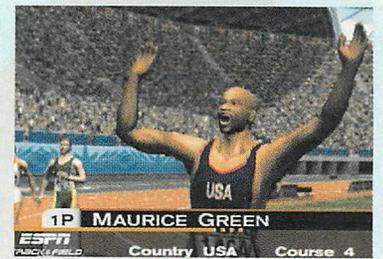
Reportage

ESPN **T**rack & **F**ield

Reportage

Fort de son alliance avec la chaîne de télévision ESPN, Konami travaille actuellement sur une nouvelle gamme de jeux de sport assez attrayante. Le plus attendu est sans contestation possible le fabuleux Track & Field. Ce titre est d'ailleurs prévu aussi sur PlayStation (comme ça, pas de jaloux !). Les pre-

mières vidéos sont tout simplement bluffantes et laissent présager un titre tout simplement exceptionnel. La compétition proposera une douzaine d'épreuves parmi lesquelles le 100 mètres, le saut en longueur, l'haltérophilie et la gymnastique. Les athlètes ont bien sûr bénéficié d'une motion-capture impeccable (il faut voir le visage de ces champions pour le croire !). Les graphismes extraordinaires seront accompagnés de la légendaire et éprouvante jouabilité commune aux précédents Track & Field. Mais le principal intérêt de cette compilation de sports olympiques grandiose reste son mode multijoueur. Faites chauffer les paddles car à quatre, Track & Field devient indispensable (ce ne sont pas Tuco, Vincent et Seba qui me diront le contraire !).



Éditeur: Konami

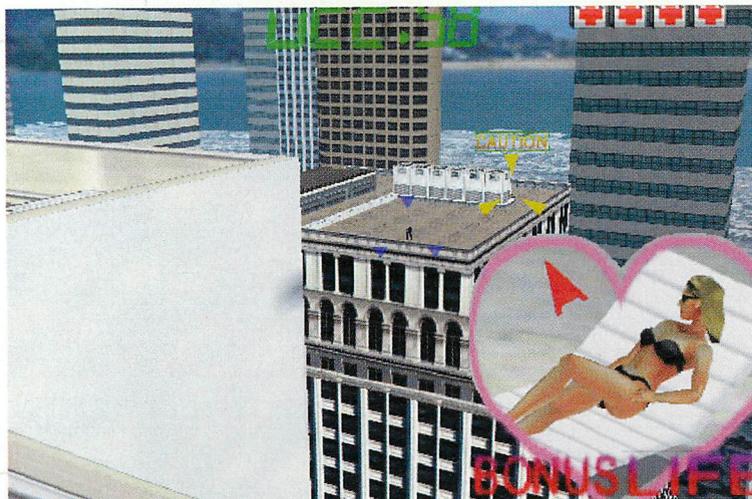
Date de sortie : courant 2000

Silent Scope



LE GENRE DE CIBLE PARTICULIÈREMENT DIFFICILE À ATTEINDRE.

Si vous êtes un habitué des salles d'arcade, vous devez bien connaître le génial Silent Scope. Ce titre de Konami vous permettait de jouer les tireurs d'élite au service du gouvernement. Pour cela, vous utilisiez un fusil à lunette infrarouge assez précis (ça changeait des sempiternels

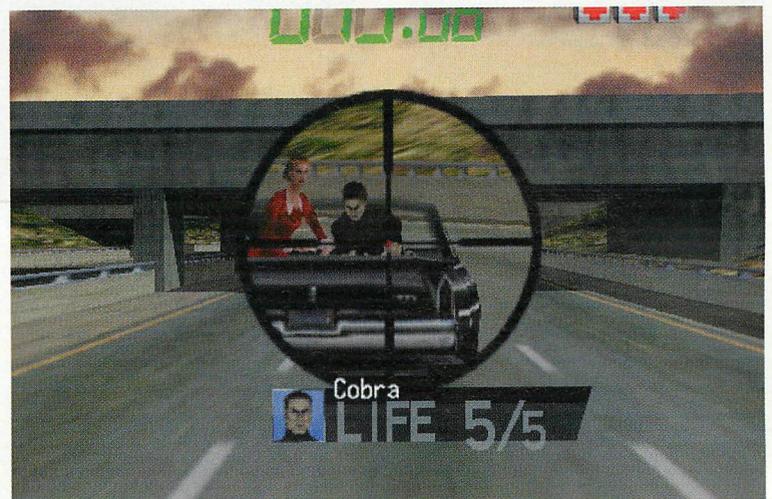


CELLE-LÀ, JE VEUX BIEN LA TIRER !

pistolets en plastique). dans la Silent Scope, le but n'était pas d'éliminer des légions de criminels, mais d'effectuer des tirs d'une précision diabolique pour tenter de sauver le Président des États-Unis des griffes de terroristes commandés par l'odieuse Monica Lewinsky (oups, là, je m'égare !). En fait, ce maigre scénario était surtout prétexte à placer le joueur dans des situations particulièrement difficiles comme détruire un hélicoptère en plein vol, arrêter une voiture en marche en tuant son conducteur ou éliminer sans pitié un sniper placé sur le toit d'un building. Alors que les possesseurs de House of The Dead 2 désespèrent de

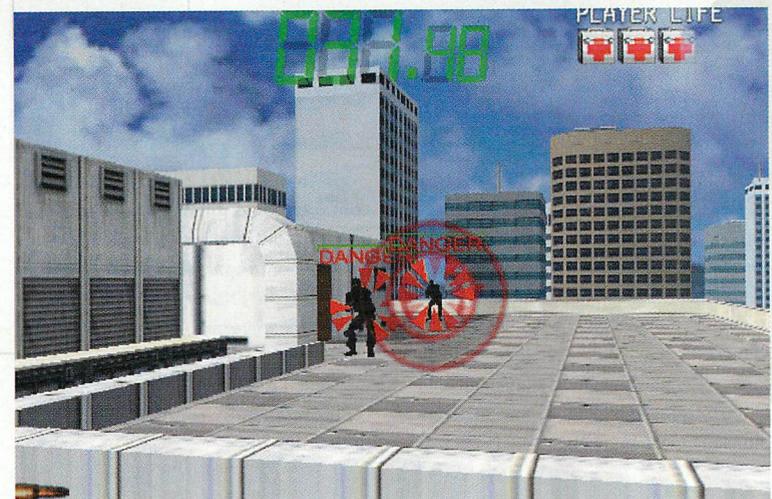
trouver un jeu du même acabit sur Dreamcast, Konami semble décidé à répondre à toutes leurs attentes avec cette conversion de Silent Scope. Bon, d'accord, le trip ne sera pas le même que dans les salles (le pistolet de la Dreamcast ne valant pas le fusil de l'arcade), mais un titre de cette qualité ne se refuse pas. Cette version Dreamcast conservera les trois modes de jeu présents en arcade (Time Attack, Story et Target Practice) et dispo-

«Ce titre de Konami vous permettait de jouer les tireurs d'élite au service du gouvernement. Pour cela, vous utilisiez un fusil à lunette infrarouge assez précis (ça changeait des sempiternels pistolets en plastique.)»



CE BOSS DE FIN VA SE FAIRE SHOOTER EN BEAUTÉ !

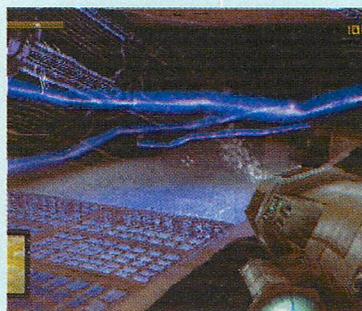
sera bien sûr de quelques missions supplémentaires. Evidemment, Silent Scope pourra sembler un peu froid comparé au gore extrême de House of The Dead 2 ou au déluge de tirs des Time Crisis, mais les puristes (ceux qui se régalaient déjà sur des jeux de stratégie comme Rainbow Six ou SWAT 3) y trouveront leur compte. La conversion est de toute façon en bonne voie, même si aucune date n'a pour l'instant été avancée par les équipes de développement de Konami.



CES DEUX CIBLES VOUS DEMANDERONT DOIGTÉ ET RÉFLEXES.



Alien Resurrection



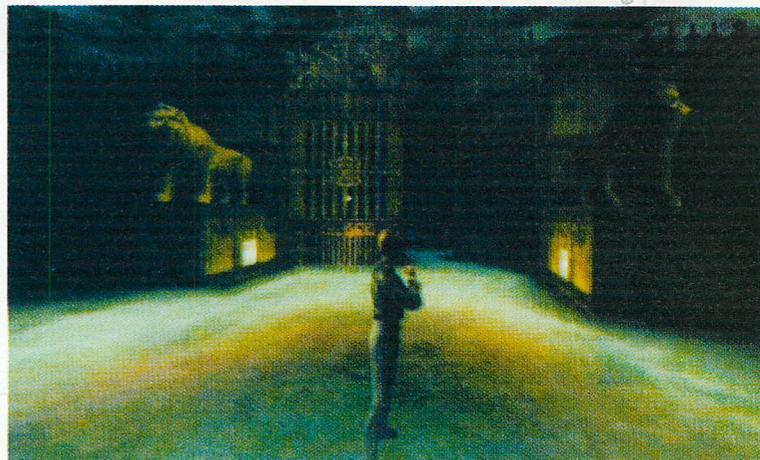
On ne l'attendait pas vraiment sur Dreamcast, et pourtant, le voici ! On va pouvoir l'attraper de l'alien à tout va ! Développé par Argonaut (Starfox, Croc 1 & 2), Alien Resurrection devait initialement devenir un beat'em all teinté d'aventure. Aujourd'hui, le projet a sensiblement évolué et il semble s'orienter vers le Doom-like. Vous pour-

rez contrôler quatre personnages (Ripley, Call, DiStephano et Christie) dans un univers 3D reprenant tous les décors du film. L'intelligence des aliens est désormais incroyable et rendra la vie dure aux pauvres petits joueurs que nous sommes. Pas grave, j'ai mon gros lance-flammes !

Éditeur: Fox Interactive

Date de sortie : début 2001

Buffy the Vampire Slayer



Fox Interactive a bien l'intention de surfer sur l'immense succès de la série télévisée du même nom mettant en vedette la ravissante Sarah Michelle Gellar. Vous serez donc propulsé dans une aventure fantastique en 3D temps réel reprenant tous les personnages-clés et lieux importants du show. L'action sera bien sûr au rendez-vous (Buffy étant une experte en arts mar-

iaux et en armes blanches) et vous devrez affronter des créatures monstrueuses (vampires, loups-garous, démons...). Pas de souci, les énigmes seront sans doute nombreuses et vicieuses. Un vrai régal !

Éditeur: Fox Interactive

Date de sortie : fin 2000

Reportage

Planet of the Apes



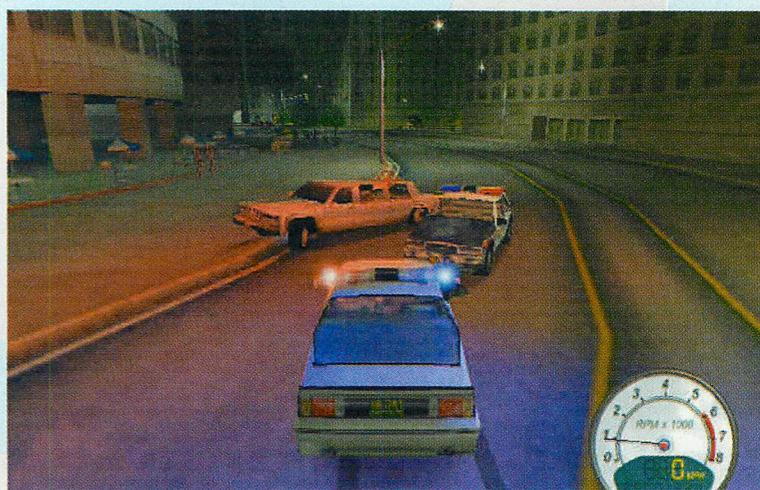
Ce grand jeu d'aventure en 3D continue son lent développement dans les locaux français de Visiware. Attention, ces derniers se sont inspirés principalement du roman de Pierre Boulle et non des films. Ainsi, vous jouerez le rôle d'Ulysse, le seul survivant du crash d'un vaisseau spatial sur une planète quasi-désertique. En fait, cette planète, c'est la Terre, mais 1000 ans

dans le futur. Les singes ont pris le contrôle de la planète en acquérant une grande intelligence alors que les humains ont régressé jusqu'à atteindre le stade de l'homme de Néandertal. Avec 15 niveaux composés d'une soixantaine de stages, un grand nombre d'armes et un univers unique, on reparlera très certainement de Planet of the Apes.

Éditeur: Fox Interactive

Date de sortie : novembre 2000

World's Scariest Police Chase



Ce titre a déjà fait les beaux jours de nos previews. La démo jouable présentée sur le stand de Fox Interactive laissait présager le meilleur quant à la version finale. Dans World's Scariest Chases, on trouvera cinq modes de jeu (Story, Bad boy, Exploration, Race et Multi-joueur) et une cinquantaine de missions au total. En tant que flic de

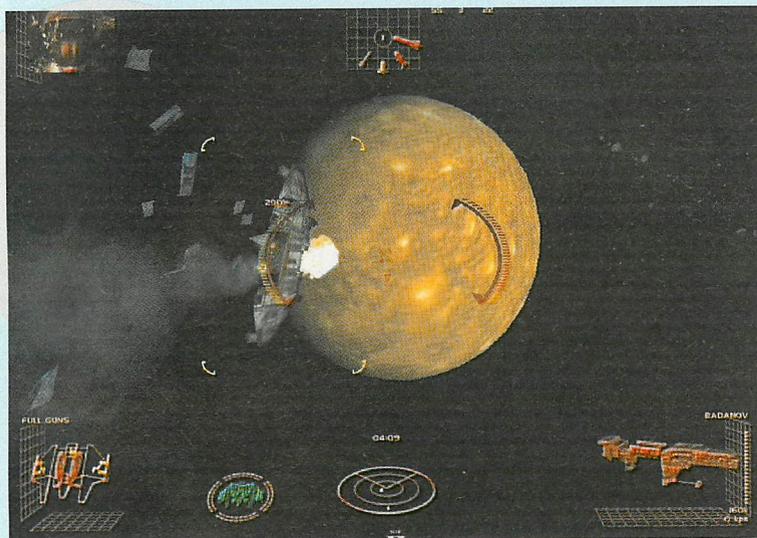
la route, vous devrez poursuivre des criminels, appréhender des suspects, escorter des personnalités... De quoi s'occuper un bon moment. A la différence d'un Driver, vous pourrez aussi utiliser des armes dans votre quête de justice (9mm, fusil M-16, fusil à pompe, lance-grenades...). Y'a de la casse dans l'air !

Éditeur: Fox Interactive

Date de sortie : fin 2000



Starlancer



Starlancer était l'un des meilleurs jeux proposés sur le stand gigantesque de Sega. Parfaitement dans la lignée des Colony Wars de la PlayStation, ce titre propose des graphismes à se damner et des effets de lumière à vous rendre

aveugle. Les nombreuses missions vous amèneront aussi bien à escorter des vaisseaux qu'à détruire des bases spatiales. Hyper fluides, les combats possèdent un punch incroyable. Premier du genre sur Dreamcast, Starlancer est promis à un bel avenir, d'autant que pour parfaire un mode Solo d'une grande richesse, il proposera un mode multijoueur en réseau. Dès lors, les duels deviendront anthologiques avec une jouabilité vraiment bonne (merci au stick analogique !). Vous n'aurez plus aucune excuse si vous vous plantez lamentablement sur un astéroïde (c'est vicieux ces petits trucs-là !). N'allez pas croire que Starlancer n'est qu'un simple shoot'em up 3D, il demande avant tout un pilotage de précision et un respect total des objectifs de mission. Pour y avoir joué, je peux vous dire que Starlancer est une pure bombe qu'il sera difficile de l'éviter pour vos prochains achats.



Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : octobre 2000

Soldiers of Fortune

Reportage



Dans la peau d'un mercenaire travaillant pour une agence gouvernementale secrète, vous devrez affronter une horde de terroristes déchaînés pour retrouver des ogives nucléaires gracieusement distribuées aux grands dictateurs internationaux (dont notre fameux Saddam Hussein). Ce Doom-like exceptionnel demande une bonne dose de song-



Reportage

froid; le bourinage étant proscrit. Le plus impressionnant, au delà des graphismes démentiels, reste l'animation incroyable de vos ennemis. A travers plus d'une vingtaine de niveaux, vous voyagerez dans le monde entier. Vous ne serez jamais confiné dans des endroits trop fermés. Ainsi, vous combattrez à un moment sur un train en marche. L'intelligence artificielle est excellente et vous devrez même faire attention à ne pas faire trop de bruit. Adapté du PC, ce jeu fantastique pourrait bien détrôner le grand Half-Life dans le coeur des possesseurs de Dreamcast. Pour l'heure, et Soldiers of Fortune ne débarquera sûrement pas avant la fin de l'année.

Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : courant 2000



Aerowings 2



Autrefois connu sous le nom d'Aero Dancing 2, ce titre mélange simulation acrobatique et simulation de combat. malheureusement bien loin de disposer du fun d'un Deadly Skies, il était lourdement handicapé par ses briefings en japonais. Rassurez-vous, la future version française devrait complètement éliminer ce défaut réhébitor. Si les graphismes sont somptueux, on aurait apprécié une animation un brin plus vélocité pour des

Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : courant 2000



combats plus speed. Enfin, on ne peut pas tout avoir. Les missions sont suffisamment nombreuses pour vous occuper pendant de nombreuses heures. Attention, ces dernières s'adressent avant tout aux fans de simulations compliquées, mais c'est sans doute le prix à payer pour avoir accès à de superbes replays (près d'une dizaine de caméras possibles). En fait, je crois que je préfère nettement des jeux plus axés arcade comme Deadly Skies ou Starlancer (ah, celui-là, je ne m'en lasse pas !). Enfin, il est possible que Crave Entertainment effectue quelques changements salutaires avant la sortie française, c'est tout le mal que je peux souhaiter à Aerowings 2.



Ultimate Fighting Championship

Reportage



Encore un jeu qui aura fait sensation au salon (en partie grâce à la présence tout en muscles de Tito Ortiz et Frank Shamrock, deux véritables champions d'UFC). Normal, sa principale qualité est la convivialité. Les parties à deux s'enchaînent pendant des heures sans que l'on puisse s'arrêter, une véritable drogue pour les mordus de baston !

Reportage
Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : septembre 2000



Cette version Dreamcast vous permettra de jouer plus de 20 des meilleurs combattants du championnat UFC (chaque sportif possédant son propre style de combat). Que ce soit dans ses graphismes réalistes, son animation rapide et détaillée ou son ambiance sonore digne de la télé, Ultimate Fighting Championship sent bon le hit. Mais le plus incroyable reste la jouabilité. Avec deux boutons pour les poings, deux boutons pour les pieds, un pour le parade et un pour les prises au corps, on a aucun mal à s'en sortir dès les premières parties. Moins drôle que Ready 2 Rumble, mais nettement plus ambitieux, UFC est vraiment un grand jeu (c'est mon portefeuille qui va pas être content !).



Snowcross Championship Racing

Reportage



Si vous possédez une PlayStation, le nom de ce jeu ne doit pas vous être totalement inconnu. Cette simulation de moto des neiges est néanmoins précédée d'une réputation assez flatteuse. Sur Dreamcast, les graphismes s'annoncent bien meilleurs que sur la bécane



de Sony (les effets de transparence sur les surfaces gelées sont d'ailleurs très beaux). Doté d'une animation qui arrache un max (comprenez par là que vous n'avez pas intérêt à quitter l'écran ne serait-ce qu'une seconde !), Sno Cross proposera une gestion des dégâts qui apportera sûrement un intérêt supplémentaire à vos parties. Vous retrouverez une douzaine de circuits tirés du Championnat du monde. De Vladivostok à Aspen, en passant par Nagano, vous allez en voir du pays ! On ne sait pas encore si Sno Cross pourra se jouer à deux via un écran splitté. Une option comme celle-ci boosterait considérablement la durée de vie d'un jeu original et fun. Je sens que l'on va se régaler cet hiver !

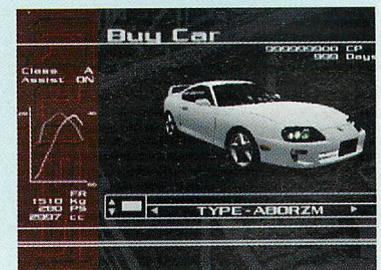


Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : fin 2000

Tokyo Xtreme Racer 2



caisses sont magnifiques (avec des reflets étonnants sur la carrosserie) et le périphérique de Tokyo semble plus vrai que nature. Cela dit, si vous pensez que le concept a évolué, vous vous fourrez le doigt dans l'oeil. Il s'agit toujours de trouver un adversaire et de le battre en duel. Pas de circuits, pas plus d'un concurrent à la fois, ce nouveau Tokyo Xtreme Racer apparaît bien limité face à des concurrents du calibre de Super Runabout ou MS-R. Attendons tout de même une preview plus avancée avant d'émettre un avis définitif. Personnellement, bien qu'impressionné par sa qualité technique, je ne parierai pas ma chemise sur lui.



Reportage

Lorsque j'ai annoncé à mes petits camarades que cette suite de Tokyo Highway Challenge était nettement meilleure, ils m'ont tous regardé comme si j'étais malade. Et pourtant, c'est vrai ! C'est avant tout d'un point de vue graphique que le titre impressionne. Honnêtement, on est pas loin du niveau d'un Metropolis Street Racer. Les



Éditeur: Crave Entertainment
Date de sortie : octobre 2000



Legacy Of Kain : Soul Reaver 2



La version présentée lors du salon était très avancée et risque de rendre bien des portefeuilles malheureux dans les mois à venir. D'autant que ceux qui possèdent le premier épisode (pas Blood Omen, mais Soul Reaver) seront obligés de l'acheter pour connaître la fin des aventures de Raziel. Cette fois-ci, notre anti-héros de service devra remonter le temps pour retrouver l'infâme Kain et l'éliminer une bonne fois pour toutes. Pas de souci, de nouvelles armes et de nouveaux pouvoirs vous permettront d'atteindre plus facilement vos objectifs.

Éditeur: Eidos

Date de sortie : courant 2000



Le morphing sera bien plus présent et les quelques petits défauts techniques du premier volet sur Dreamcast (bugs d'affichage et ralentissements) devraient avoir complètement disparu. Pour l'heure, seuls les deux premiers niveaux étaient jouables. Je me suis une fois de plus régalé à transpercer le corps de ces odieux vampires. Les cinématiques en images de synthèse seront nombreuses et d'une qualité incroyable (c'est rare sur Dreamcast !). Encore un must pour la bécane de Sega, ça risque de vous coûter un max tout ça !



Reportage

Project Eden



Reportage

Dans un futur où survivre relève d'un miracle, une équipe de l'Agence de Protection Urbaine (Carter, Minoko, André et Amber) doit fouiller une immense cité pour tenter de retrouver la trace d'une équipe de techniciens disparue mystérieusement. Mais dans une ville habitée par des millions d'êtres humains, rien n'est simple. Projet Eden se veut un sa-

Éditeur: Eidos

Date de sortie : courant 2000



vant mélange de The Nomad Soul (pour l'ambiance et les phases d'action) et Rainbow Six (pour la gestion de l'équipe et l'aspect stratégique). Le moteur 3D temps réel pourra afficher de nombreux effets spéciaux sans que cela occasionne de ralentissement (comme c'était souvent le cas dans The Nomad Soul). Vous disposerez de deux vue : à la première personne comme dans Half-Life ou à la troisième personne comme dans Tomb Raider IV. Quand on sait que ce titre est développé par l'équipe à qui l'on doit le premier volet de Tomb Raider et qu'un mode multi-joueur viendra compléter ce tableau enchanteur, on en bave d'avance ! Techniquement superbe, Projet Eden va cartonner, c'est sûr.



Commandos 2



LE NIVEAU DES DÉTAILS DES DÉCORS IMPRESSIONNE.

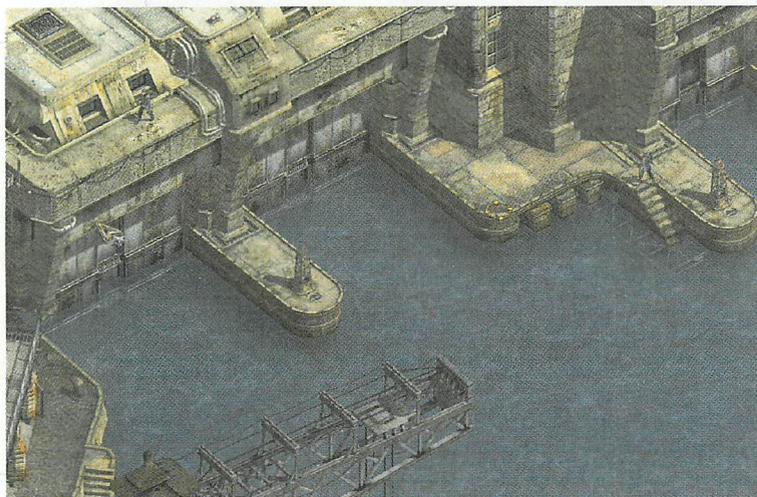
Prévu sur PC et sur Dreamcast, ce Commandos 2 sera sans aucun doute l'un des futurs grands jeux de la bécane de Sega. Zieutez-moi un peu ces photos d'une beauté sans égale, vous avez vu le niveau de détail sur chaque décor. Franchement, Commandos 2 force le respect. Même si la stratégie est l'un des angles



des jeeps, des camions ou des bateaux. Ils sont tous basés sur de vrais modèles (Panzer, Mercedes L3000...). Les programmeurs de Commandos 2 ont assuré que toutes les missions jouables dans le mode Solo le seront dans le mode multi-joueur (en coopération). Je l'ai dit et je le répète, ce titre dispose des plus beaux visuels que l'on puisse voir actuellement dans un jeu de ce type. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment la sortie de la souris Dreamcast pour profiter pleinement de cette merveille.

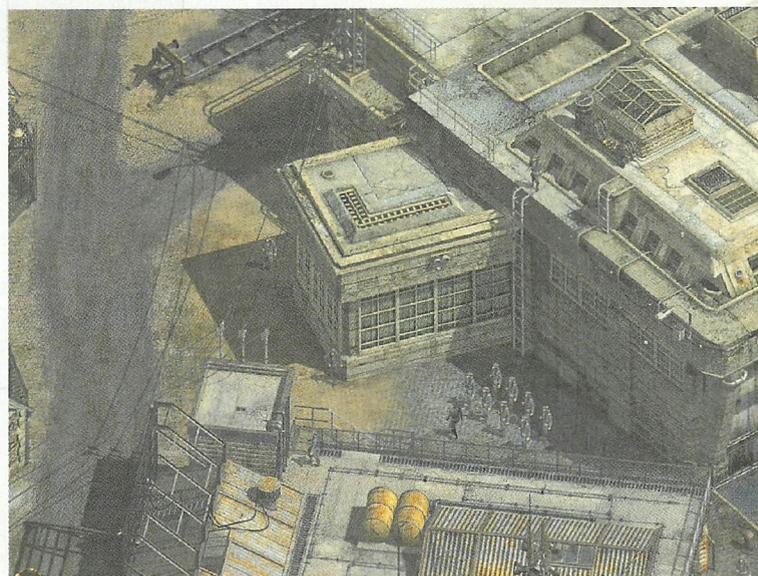


«Pour chaque mission, vous devrez effectuer une reconnaissance sur le terrain et former la meilleure des équipes. Le commando de Tiny (le héros du premier volet) sera rejoint par un voleur, une séductrice et un chien.»



PROFITEZ DE CHAQUE RECOIN DU DÉCOR POUR VOUS CACHER.

principaux abordé par Pyro Studios dans son développement, l'action ne manquera pas de piment. Pour chaque mission, vous devrez effectuer une reconnaissance sur le terrain et former la meilleure des équipes. Le commando de Tiny (le héros du premier volet) sera rejoint par un voleur, une séductrice et un chien. Voilà qui devrait vous ouvrir de nouvelles tactiques, d'autant que vous pourrez désormais échanger librement les objets et les armes de chaque personnage. Le moteur 3D très performant autorisera la visite complète de chaque habitation (à la manière d'un RPG japonais). Il sera évidemment possible d'utiliser de nombreux véhicules comme



N'oubliez pas de donner des instructions à chacun de vos hommes.

Éditeur: Eidos

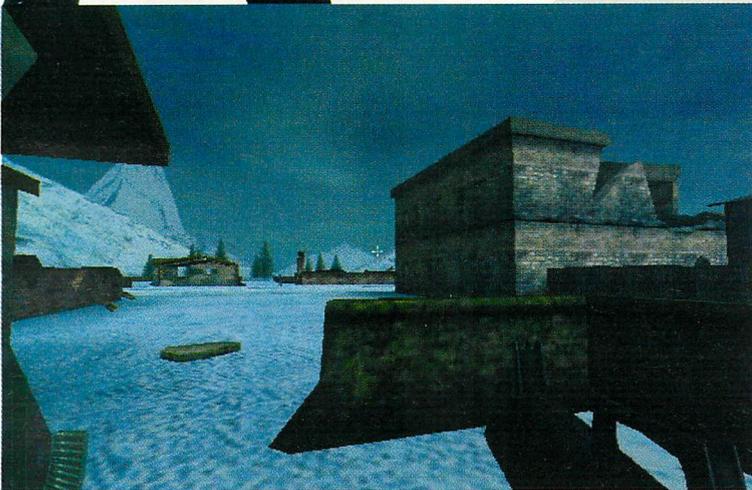
Date de sortie : courant 2000

I'm Going In

Reportage



VOUS N'AURIEZ PAS LES YEUX PLUS GROS
QUE LE VENTRE !



PENSEZ À VOUS PLANQUER POUR SURVIVRE
PLUS LONGTEMPS.

Sous ce titre particulièrement original se cache peut-être le prochain grand Doom-like de la Dreamcast. I'm Going In se veut comme le plus réaliste dans sa catégorie avec ses techniques d'infiltration dignes des meilleurs Spy-simulations et l'intelligence de son programme. Face à des ténors comme Soldiers of Fortune, MOUT 2025 ou Half-Life, le titre d'Eidos n'a pas à rougir. Les décors sont superbes, les bruitages percutants et l'animation ne souffre pas de défauts importants. Vous incarnerez un agent secret qui a pour objectif de s'infiltrer dans une base militaire russe en évitant leur système de sécurité, et tout ça pour s'emparer de précieux documents contenus dans un coffre. Et ce n'est que le début ! Par la suite, vous devrez vous lancer à la poursuite d'un assassin dont le but est de transformer l'Europe en un gigantesque paysage radioactif. Voilà qui

«Les décors sont superbes, les bruitages percutants et l'animation ne souffre pas de défauts importants. Vous incarnerez un agent secret qui a pour objectif de s'infiltrer dans une base militaire russe en évitant leur système de sécurité»



risque de faire monter votre adrénaline à un seuil dangereux. Vous pourrez utiliser de nombreux gadgets pour mener votre mission à bien (fusil à lunette, ordinateur portable, passe-partout...). Doté d'une intelligence artificielle complexe, I'm Going In mettra vos nerfs à rude épreuve. Les gardes ne vous lâcheront pas de sitôt s'ils vous repèrent. Cela dit, en cas de gros problème, vous pourrez toujours utiliser votre PDA pour déclencher un bombardement au Napalm (en voilà une option intéressante !). Aucune option multi-joueur en réseau n'est prévue, et c'est vraiment dommage. Enfin, quand on voit la qualité de ces premières images, on sait que ce titre sera grandiose.



Reportage



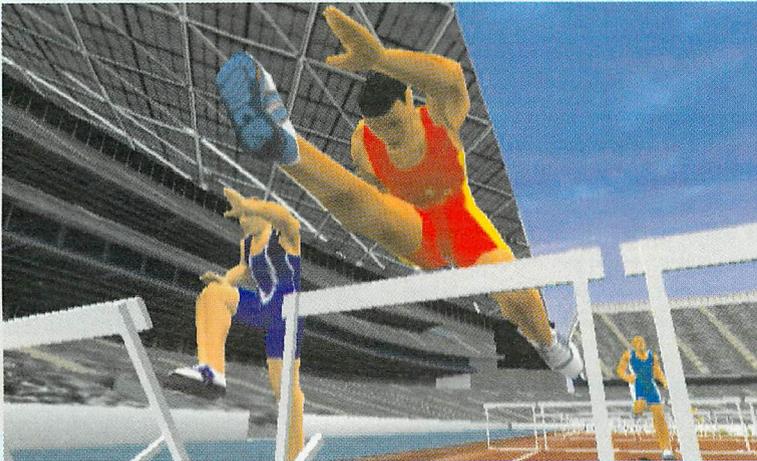
Éditeur: Eidos

Date de sortie : début 2001



POURQUOI NE PAS VOLER UN AVION ?

Sydney 2000



Cette nouvelle simulation de sports olympiques dispose de la licence officielle. Concurrent direct du Track & Field de Konami, Sydney 2000 proposera le même nombre d'épreuves (12) avec le 100 mètres, le lancer du marteau, le triple saut, la natation, le vélo, le saut en hauteur... Bref, de quoi s'éclater avec les sportifs des 32 pays engagés dans cette compétition.

Vous pourrez jouer seul, de deux à quatre en mode multi-joueur, et même jouer les coachs (c'est moins fatigant !). Il sera aussi possible d'entraîner toutes ces montagnes de muscles grâce à une vingtaine d'activités physiques. Les ampoules aux doigts risquent d'être nombreuses.

Éditeur: Eidos

Date de sortie : courant 2000

Magical Racing Tour



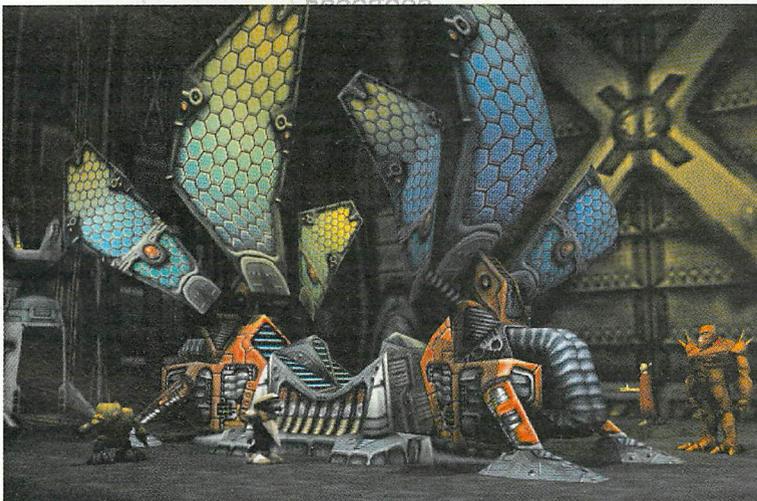
Si la Nintendo 64 brille par ses nombreux jeux de courses multi-joueur comme Mario Kart 64 et Diddy Kong Racing, c'est loin d'être le cas de la Dreamcast. Si la tendance risque de s'inverser avec Wacky Races et Loney Tunes Space Race, c'est surtout ce Magical Racing Tour qui promet de cartonner. Disposant de l'univers Disney, ce titre proposera 13 courses

entièrement situées dans le parc d'attractions Walt Disney World (si c'est pas du matraquage commercial, ça !). En finissant le mode Story, vous pourrez débloquer des persos et des courses cachées. Moi, rien qu'à l'idée de dégommer Mickey à coup de glands à tête chercheuse, j'en frissonne !

Éditeur: Eidos

Date de sortie : courant 2000

Startopia



Ce jeu de stratégie est très différent de ce que l'on a l'habitude de voir d'habitude sur console. Loin des Command & Conquer et autre Starcraft, Startopia présente avant tout un univers délirant avec une tonne de races extraterrestres se cotoyant dans une immense station spatiale que vous devez gérer d'une main de maître pour

éviter les conflits intergalactiques. Pour corser le tout, trois autres joueurs pourront s'immiscer dans la gestion de votre base. Et croyez-moi, entre la gestion des différents systèmes de survie, celle de votre budget et celle des différentes religions, vous aurez rapidement de quoi vous arracher les cheveux. On va bien se marrer !

Éditeur: Eidos

Date de sortie : N.C

102 Dalmatians



Deuxième jeu développé en collaboration avec Disney Interactive, ce 102 Dalmatians est bien sûr l'adaptation en jeu vidéo du film du même nom (avec la fantastique Glenn Close). Ce jeu de plates-formes en 3D me fait

vraiment penser aux Spyro de la PlayStation avec son animation rapide et fluide et ses couleurs très chaudes. Clairement destiné à nos chères petites têtes blondes, 102 Dalmatians emmènera le joueur dans des lieux aussi variés que Big Ben, Picadilly Circus ou le manoir de Cruella. Quelques petites énigmes coseront une difficulté accessible au plus grand nombre. C'est vraiment un jeu pour notre Seba (retourné en enfance après une utilisation massive de techniques ninja interdites)!

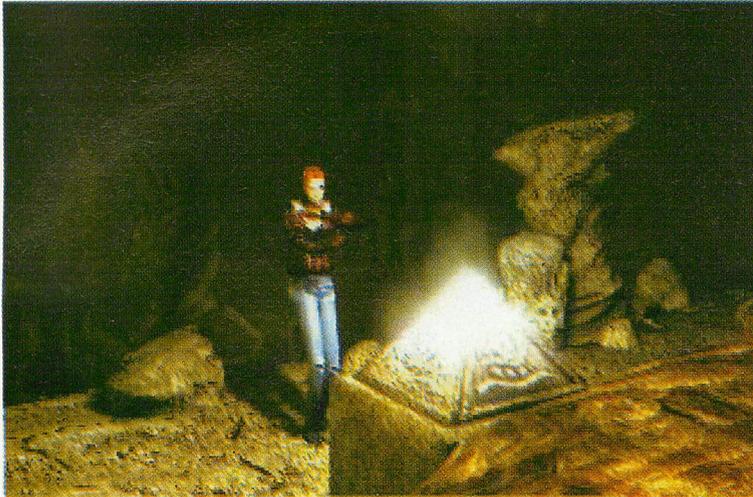
Éditeur: Eidos

Date de sortie : fin 2000



Alone In The Dark

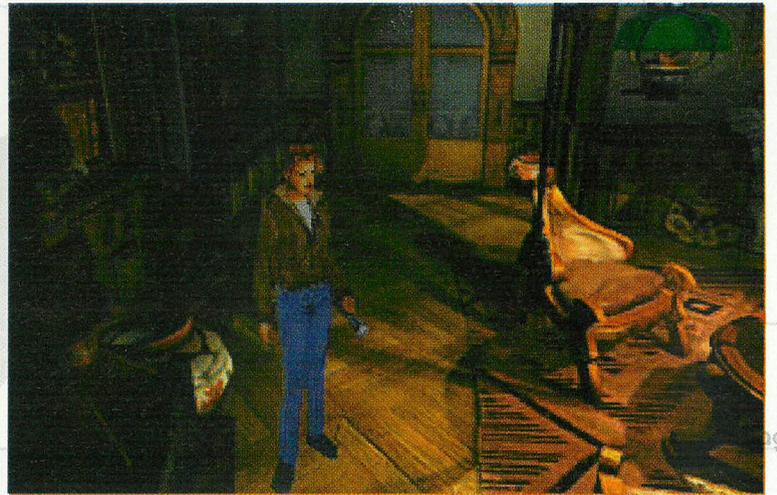
The New Nightmare



UN ARTEFACT MAGIQUE ? ON N'EST POURTANT PAS DANS TOMB RAIDER.

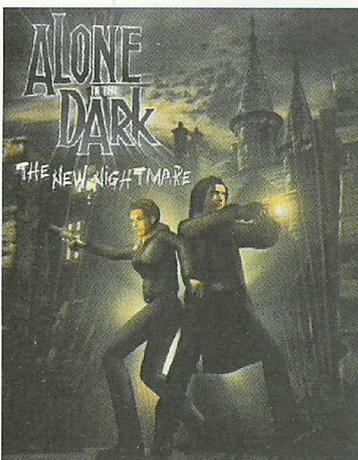
Parmi tous les jeux d'aventure proposés sur Dreamcast lors du salon (et Dieu sait s'il y en avait !), Alone in the Dark était de loin le plus impressionnant. A la croisée d'un Silent Hill (pour l'ambiance vraiment flippante) et d'un Resident Evil (pour l'aspect technique), ce nouveau

constater, rien n'a été laissé au hasard dans ce titre techniquement hallucinant. Les décors sont d'une richesse à faire passer le meilleur des Resident Evil pour le dernier né de la gamme Neo Geo Pocket Couleur, les angles de caméra sont encore plus travaillés que dans le mythique Silent Hill (prolongeant ainsi l'im-

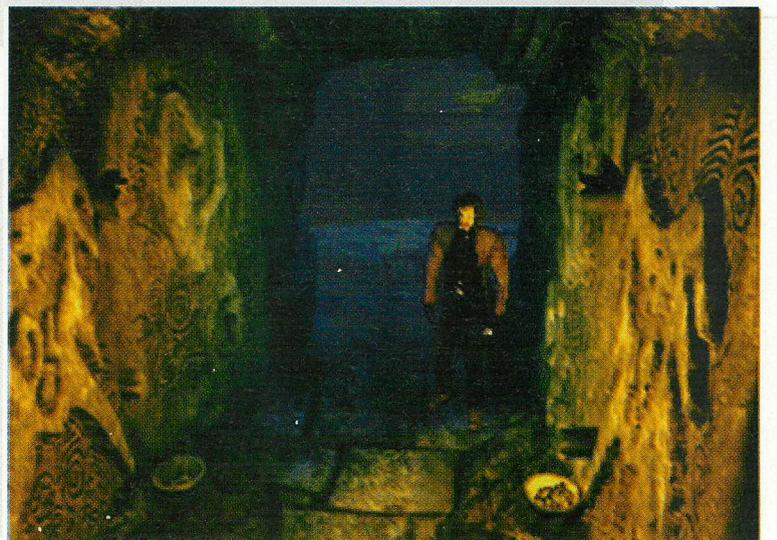


pression d'être immergé au coeur d'un grand film d'horreur) et les effets de lumière s'avèrent non seulement fabuleux, mais ont de plus un rôle important pour la bonne marche de l'aventure. Pas de coupures entre les nombreuses cinématiques (synonymes de coups de théâtre) et les phases de jeu, c'est vraiment incroyable. L'ambiance promet elle aussi de nous procurer quelques jolis frissons pour peu que l'on joue dans le noir avec le son à fond.

«A la croisée d'un Silent Hill (pour l'ambiance vraiment flippante) et d'un Resident Evil (pour l'aspect technique), ce nouveau titre d'Infogrames pourrait bien atteindre des records dans les ventes de jeux.»

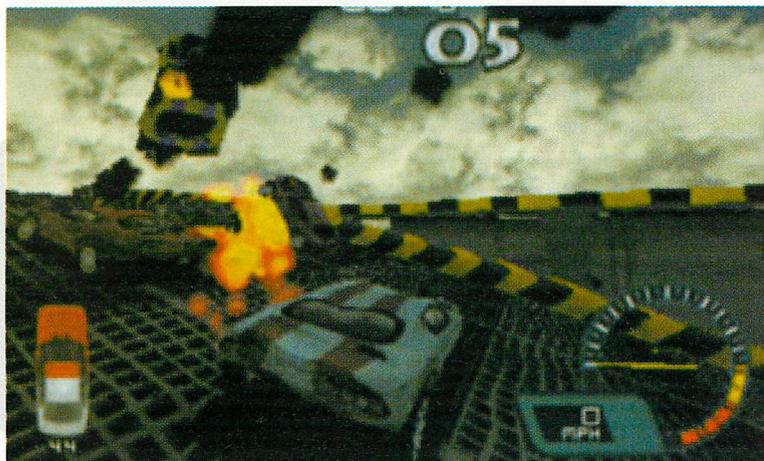


titre d'Infogrames pourrait bien atteindre des records dans les ventes de jeux. On sait désormais qu'il sera possible d'incarner deux personnages différents : Edward Carnby, un détective spécialisé dans les affaires surnaturelles, et Aline Cedrac, une anthropologue à l'intelligence particulièrement développée. A eux deux, ils devront résoudre le mystère entourant l'île de Shadow. Le choix du personnage influera directement sur le cours du scénario, cela toujours dans le même souci, celui de plonger encore un peu plus le joueur dans un univers de terreur. En plus des nombreux monstres à affronter, Edward et Aline pourront rencontrer une dizaine de personnages très importants. Ces derniers seront parfois bien utiles pour résoudre des énigmes assez vicieuses. Comme vous pouvez le



LES DÉCORS EN 3D PRÉCALCULÉE SONT SUBLIMES.

Demolition Racer



Le style de Demolition Racer, on le connaît bien, c'est celui du cultissime Destruction Derby 2 (le premier épisode étant aujourd'hui un peu dépassé). D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si certains programmeurs de ce titre s'occupent aujourd'hui de la saga des Demolition Racer. Pour cette première version Dreamcast, l'accent a été mis sur la beauté des décors et sur l'in-

crovable impression de vitesse proposé tout au long des 16 différents circuits qui composent le jeu (dont 10 totalement inédits par rapport à l'ancienne version PlayStation). Un titre qui paraît sympa mais qui aura du mal à tenir la route face à Daytona USA 2.

Éditeur: Infogrames

Date de sortie : juillet 2000

Looney Tunes Space Race



Infogrames semble décidé à nous proposer un grand nombre de jeux de courses inspirés par divers dessins animés. Après le sympathique Wacky Races dont vous trouverez le test dans le présent numéro, l'éditeur français met la dernière main à un Looney Tunes intégrant tous les personnages principaux des cartoons de la Warner. Ainsi, vous aurez la joie de retrouver

des personnages comme Bugs Bunny, Sylvestre, Daffy Duck et bien d'autres dans des courses très rythmées où les enclumes et divers missiles-carottes vous causeront de nombreux soucis. Techniquement agréable, Looney Tunes : Space Race ne devrait pêcher que par une jouabilité un peu hasardeuse.

Éditeur: Infogrames

Date de sortie : courant 2000

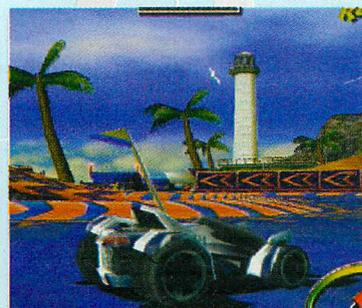
Stunt GP



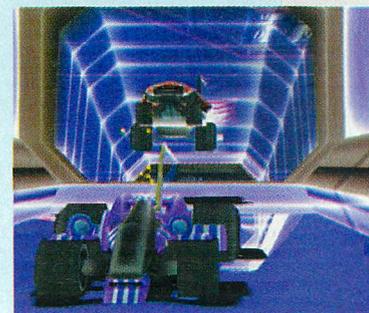
Quel plaisir de retrouver les programmeurs du groupe Team 17 (mais si, souvenez-vous du grandiose Project X !). Cette fois-ci, il se lance dans le jeu de courses (c'est incroyable le nombre de titres de ce type édités par Infogrames) avec un Stunt GP qui vous donnera les commandes de bolides radio-commandés. Avec ses couleurs qui explosent la

Éditeur: Infogrames

Date de sortie : courant 2000



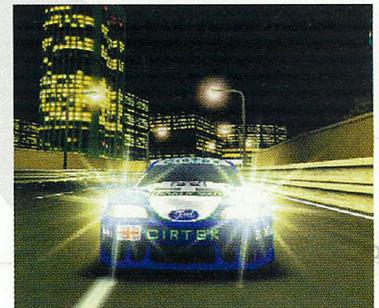
réтина et son action à rebondissements, ce Stunt GP ne paye pas de mine. Et pourtant, difficile de ne pas s'éclater sur ses circuits ultra-délicats dotés de courbes diaboliques (on se croirait sur les Montagnes Russes) et de passages secrets. D'ailleurs, pour gagner, il ne suffira pas d'arriver premier, il faudra aussi réaliser un maximum de figures pour obtenir les précieux points synonymes de victoire. Les modes de jeu seront nombreux (Arcade, Challenge, Season et multi-joueurs) et l'animation des plus rapides. L'équipe de Team 17 a mis l'accent sur l'intelligence artificielle de vos adversaires qui disposeront tous d'un style propre. Entre chaque course, vous pourrez upgrader votre véhicule (le meilleur moyen de remporter la victoire).



Testdrive **Le Mans**



résultat ne se révélant pas à la hauteur de nos espérances. Heureusement, la puissance de la Dreamcast devrait permettre aux programmeurs d'Infogrames de réaliser des progrès sensibles sur le plan technique (graphismes et animation). Test Drive Le Mans disposera de cinq modes de jeu (Le Mans, Quick Race, Championship, Time Trial et Multi-joueur). Ce dernier mode est d'ailleurs le plus intéressant puisqu'il permettra à quatre joueurs de s'affronter directement grâce à un écran splitté (à la manière du récent V-Rally 2). En plus du circuit du Mans, le joueur pourra s'essayer au pilotage de prototype sur 9 autres circuits (Suzuka, Catalunya, Donington...). Du côté des marques, on retrouvera avec plaisir Nissan, Toyota, BMW, Chamberlain et Konrad.

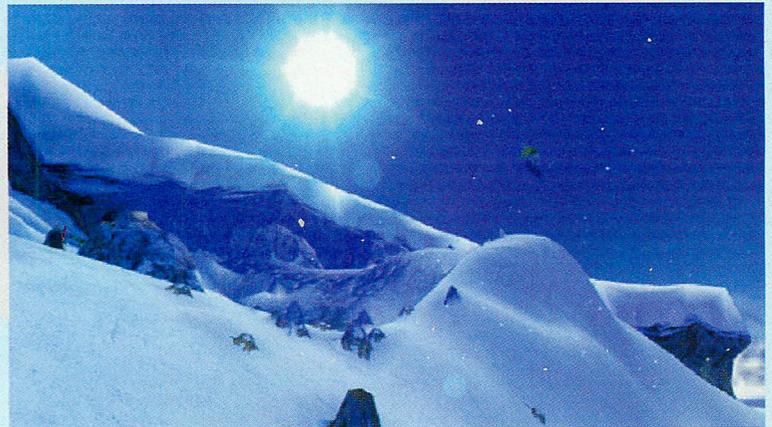


Je vous l'avais dit, sur Dreamcast, Infogrames se spécialise dans l'édition de jeux de courses (ce n'est pas Tuco qui va s'en plaindre !). Après le rallye, les cartoons et le stock-car, nous avons cette fois droit aux célèbres 24 Heures du Mans. Cette épreuve mythique et particulièrement éprouvante avait déjà fait l'objet d'une version sur PlayStation, le

Éditeur: Infogrames

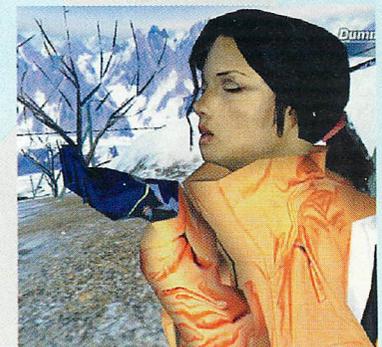
Date de sortie : hiver 2000

Boarder **Zone**



Voilà un titre que l'on a connu sous un autre nom (mais si, cherchez bien dans vos anciens Dreamzone !). Vous l'aurez compris en regardant ces quelques images, Boarder Zone est une simulation de snowboard. Mais attention, oubliez tout de suite le très limité Snow Surfers, ici, c'est à un jeu pointu que nous avons droit. Normal, les programmeurs ont mis à profit l'expérience de vrais snowboarders pour faire de leur titre une référence dans ce domaine. Graphiquement, on atteint presque la perfection avec de nombreux parcours plus vrais que nature (le travail effectué sur la gestion de la lumière est par ailleurs incroyable). Si les bugs d'affichage étaient encore très nombreux sur la démo jouable, il n'en demeure pas moins que Boarder Zone dispose d'un

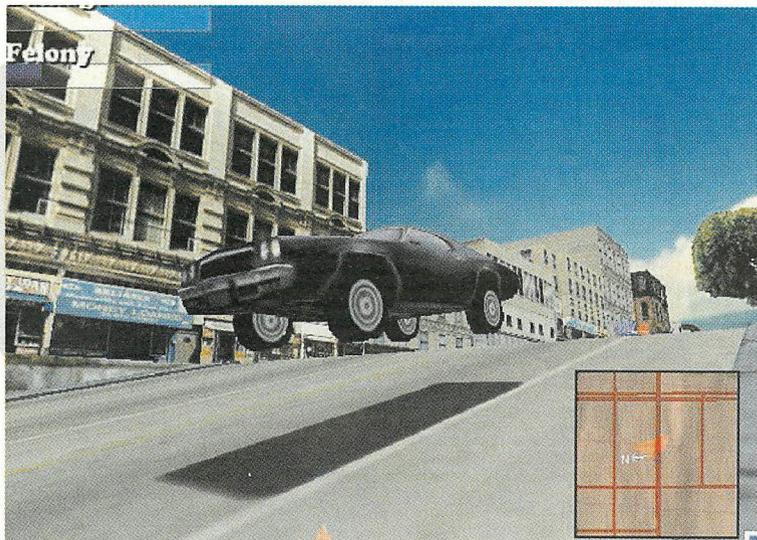
grand potentiel. Le joueur pourra choisir son personnage parmi sept nationalités (États-Unis, France, Japon...). La bande-son promet de bonnes soirées entre potes avec des groupes comme Pennywise, Millencolin, Bad Religion ou Burnside. Pas moins de six modes de jeux répondent à l'appel dans le menu principal (Big Air, Half Pipe, Snow Park, Race, Training et multi-joueur). Il ne manque plus qu'une bonne dose de tricks (mais non Vincent, ce n'est pas ce que tu crois !) pour parfaire le tout.



Éditeur: Infogrames

Date de sortie : courant 2000

Driver



CEUX QUI ADORENT BULLITT VONT APPRÉCIER !

Certains jeux conservent toujours un statut particulier dans le cœur des joueurs malgré leur grand âge. C'est le cas de Driver. Après avoir connu une carrière couronnée de succès sur PlayStation, ce jeu de courses des plus atypiques fait de nouveau parler de lui, non pas à travers

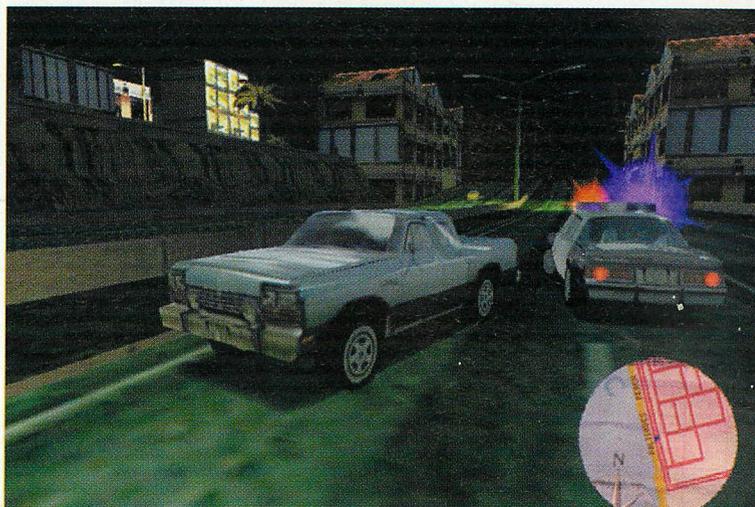


NON, CE N'EST PAS UN ÉPISODE DES RUES DE SAN FRANCISCO !

sa suite, mais grâce à sa conversion prochaine sur Dreamcast. Eh oui, vous avez bien entendu, ce grand jeu qu'est Driver va bientôt débarquer sur notre chère bécane ! En voilà une bonne nouvelle, d'autant que cette conversion nous permettra d'obtenir un Driver beaucoup plus beau, plus fluide, moins buggé et agrémenté de quelques nouvelles missions. Pour ceux qui ne connaissent pas cette légende, sachez que dans Driver, vous incarnez un flic virtuose du volant chargé d'infiltrer les milieux mafieux. Pour prouver sa valeur aux yeux des plus grands criminels, il devra accomplir plus d'une vingtaine de missions (il y en a au total

près de 40) aussi variées que le casse d'une banque, l'élimination de dangereux rivaux ou le transport de colis suspects. Si vous êtes doués, vous aurez même l'occasion de sauver le Président ! Pour terminer le mode Story, vous n'êtes pas obligé d'accomplir les 40 missions. De cette manière, vous pourrez recommencer le jeu plusieurs fois sans trop de lassitude (il existe d'ailleurs plusieurs fins). Pour ce qui est des différences exis-

«Plus de pixellisation, adieu les gros bugs d'affichage et bonjour les nouveaux effets de lumière. Pas de soucis, cette conversion sera bien meilleure que si vous utilisiez la version d'origine à l'aide du Bleemcast! »



NARGUER LA POLICE EST TOUJOURS UN GRAND MOMENT DE PLAISIR.

tant entre la version PlayStation et la version Dreamcast, sachez qu'elles sont avant tout d'ordre technique. Plus de pixellisation, adieu les gros bugs d'affichage et bonjour les nouveaux effets de lumière. Pas de soucis, cette conversion sera bien meilleure que si vous utilisiez la version d'origine à l'aide du Bleemcast! (quoi, vous ne voyez pas de quoi je parle ! Allez donc jeter un oeil à la fin de ce dossier).

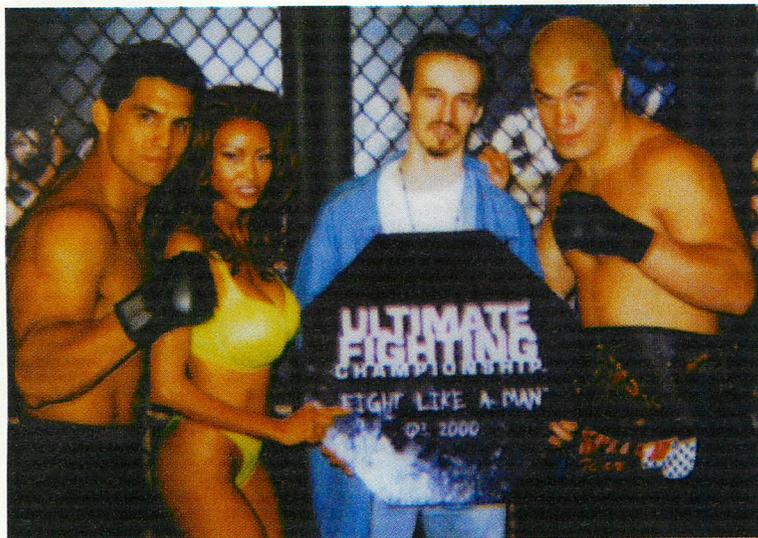


ON RETROUVE L'ÉPREUVE D'ADRESSE DE LA VERSION PLAYSTATION.

IDAY 2

La revanche des bimbos

Reportage



ME VOILÀ BIEN ENTOURÉ ! AH, QUAND JE PENSE À CES MALHEUREUX VINCENT, SEBA ET TUCO...

Je n'allais pas boucler ce dossier sans aborder le principal attrait de ce salon, les filles ! Il était bien difficile de se déplacer de stand en stand sans se cogner la tête. Normal, à trop vouloir larguer (vous m'excuserez du terme !) sur le décolleté de certaines créatures sévisant au détour d'une allée. D'abord, je n'ai pas pu m'empêcher de m'extasier sur le fabuleux jeu de jambes des danseuses du stand Sega. Leurs costumes tirés de l'étonnant Space Channel 5 étaient impressionnants. Sur ce plan-là, les pom-pom girls des Lakers de Los Angeles (la célèbre équipe de basket) n'étaient pas en reste avec des mini-jupes à faire baver le plus insensible des Tuco et des tee-



shirts moulants qui me firent un effet boeuf. Croyez-moi, ce fût bien difficile de résister à la tentation (une demande en mariage est si vite faite !). Le hasard fait d'ailleurs parfois bien les choses puisque c'est en suivant une belle rouquine au maillot de bain vert que j'ai eu l'immense joie de rencontrer deux grands champions d'Ultimate Fighting, Frank Shamrock et Tito Ortiz. Preuves vivantes que l'on peut être costaud et sympa, les deux gaillards me proposèrent même de poser avec eux pour une petite photo. Cotoyer Ortiz et Shamrock fût nettement moins dangereux que de rencontrer la voluptueuse Raven (la mascotte de la X-BOX). Dans le genre, les vampires du stand de la Fox (pour la présentation de Buffy The Vampire Slayer) étaient assez réussis. C'est un Neo Alex complètement vidé de son sang qui se retrouva presque dans les bras de deux sublimes petites brunes vêtues de peaux de bêtes. Malheureusement, mon plaisir fût interrompu par l'arrivée de deux gorilles menaçants qui me forcèrent à me replier en direction du stand d'Eidos. Et hop, patatrac ! Une nouvelle vague de bimbos se jeta sur moi. Ce n'est qu'à grand peine que je pus regagner péniblement la sortie du salon en regrettant ma belle petite Naomi (la pauvre était restée bloquée en France pour cause de bouclage). Du calme, les filles, tonton Neo reviendra l'année prochaine !



JE VOUS L'AVAIS DIT, L'E3 EST UN SALON TRÈS TRÈS TRÈS ACCUEILLANT !



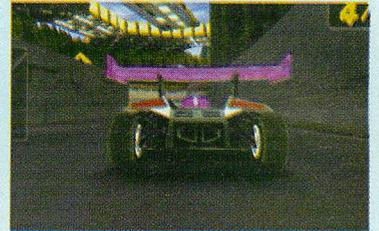
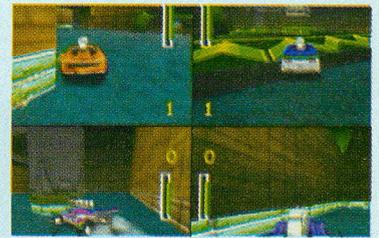
LA X-BOX DISPOSE DÉJÀ D'UN BEL ORGANE.



San Francisco Rush 2049



par l'extrême qualité de ses graphismes (on a presque l'impression de se retrouver devant un Wipeout tant les couleurs sont lumineuses et superbes). On aura tout le loisir d'apprécier cette vision futuriste de San Francisco à travers 18 circuits tous plus incroyables les uns que les autres. Vous pourrez choisir votre véhicule parmi 13 bolides upgradables au fur et à mesure de vos victoires. Les collisions sont désormais beaucoup plus réalistes et la vitesse risque d'envoyer 4Wheel Thunder au Panthéon des jeux lents. Il n'est pas rare de se ramasser lamentablement contre un mur après une longue ligne droite tant les bolides vont vite. Vous pourrez même faire partager votre bonheur à trois potes puisque qu'un mode multi-joueur en écran splitté a été intégré. Après y avoir joué, je peux vous dire que je ne dirai plus jamais du mal des San Francisco Rush (à croire que ce nouveau volet a été programmé par une toute nouvelle équipe !).



Après plusieurs previews pessimistes dans Dreamzone, je ne m'attendais pas à voir un titre aussi abouti. On est bien loin des précédents volets de la série (tous des daubes infâmes). Cette version futuriste est impressionnante de

Éditeur: Midway

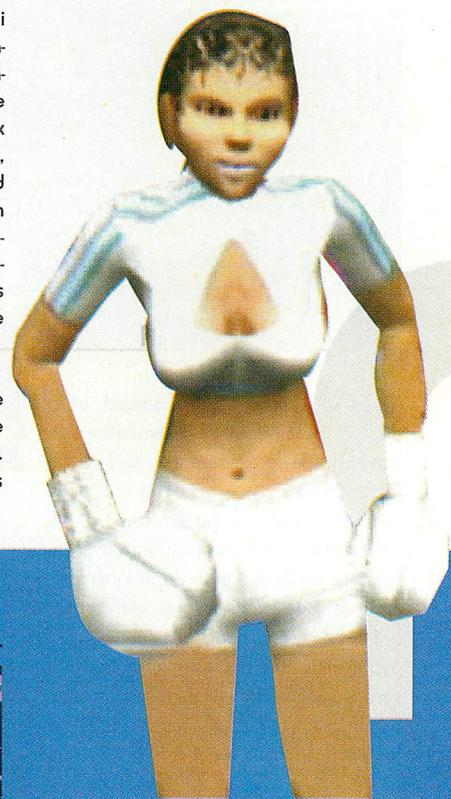
Date de sortie : été 2000

Gauntlet Legends



Déjà disponible sur Nintendo, ce beat'em all bien bourrin ne devrait plus tarder sur Dreamcast. Les différences entre les deux versions seront notables d'un point de vue strictement technique. Les graphismes sont plutôt beaux avec des personnages charismatiques (qui vont de la guerrière musclée au nain de jardin, en passant par le vieux magicien et l'elfe se prenant pour Guillaume Tell) et des décors d'une grande variété. Vous l'aurez compris, il est

possible de jouer à quatre sur le même écran dans un délire de destruction qui fera plaisir aux frappa-dingues de la gâchette. Ils devront affronter les armées maléfiques du démon Skorne pour sauver le royaume. Doté d'une vingtaine de niveaux à la difficulté particulièrement relevée, Gauntlet Legends s'avère très sympa pad en main. Les persos répondent bien et on ne cesse de vouloir progresser en éliminant vague d'ennemis après vague d'ennemis. En plus de leurs armes respectives (arc, épée, hache et magie), nos quatre héros disposeront d'attaques spéciales capables d'éliminer tout monstre présent à l'écran. Sachez que la puissance de votre personnage évoluera en cours de jeu à la manière d'un bon vieux RPG. Voilà un titre qui devrait ravir les amateurs de castagnes et de jeux d'arcade.



Éditeur: Midway

Date de sortie : automne 2000

Nfl Blitz 2001

Date de sortie : octobre 2000



Army Men

Date de sortie : courant 2000

Midway Arcade Hits

Date de sortie : courant 2000



Ready 2 Rumble 2

Date de sortie : octobre 2000

Centipede



Ce jeu d'arcade/réflexion d'Atari compte bien sur la Dreamcast pour se refaire une santé de fer. Utilisant désormais la 3D, vous contrôlez toujours un vaisseau devant protéger un village des agressions de vilains insectes extraterrestres. Avec 5 modes particulièrement vastes et un mode multi-joueurs sympathique, les plus nostalgiques de-

vraient être aux anges. En plus, vous aurez le choix entre un mode Classic (pour les anciens comme moi !) et un mode Aventure aux multiples phases de jeu. Reste à savoir si un titre comme celui-ci trouvera son public sur une bécane aussi puissante que la Dreamcast...

Éditeur: Hasbro

Date de sortie : Fin 2000

IHRA Motorsports



Définitivement décidé à être novateur, Bethesda Software prépare un nouveau type de jeu de courses pour la Dreamcast, une course de dragster. Pour les profanes, je rappelle que ce type de compétition oppose deux voitures sur une longue ligne droite. Pour gagner, le meilleur moyen consiste à posséder la caisse la plus rapide. Dans cet IHRA, vous pourrez configu-

rer entièrement votre bolide, acheter de nouvelles pièces, choisir la peinture... De quoi vous occuper pendant un bon moment si vous êtes un fan de grosses mécaniques (comme Tuco !). Enfin, voilà un jeu que je n'aurai pas besoin de tester !

Éditeur: Bethesda Software

Date de sortie : Fin 2000

Reportage

PBA Tour Bowling 2001



Après la chasse, la Dreamcast aura droit à une magnifique simulation de bowling (Seba commence déjà à se frotter les mains, il en avait marre de se servir de Vincent comme d'une boule pour virer les PlayStation 2 de la salle de test). Les graphismes promettent beaucoup et les différentes animations ont eu droit une motion-capture de qualité. On s'y croirait ! Il sera possible de jouer à deux via un écran splitté dans plusieurs modes de jeu (et jusqu'à 6 en réseau). Pour do-

ser la puissance de son lancer, les deux gâchettes analogiques du pad Dreamcast se révéleront parfaitement adaptées.

Éditeur: Bethesda Software

Date de sortie : courant 2000

Deer Avenger 3D

Et voilà, vous rêviez de pouvoir chasser le daim dans une forêt canadienne par temps de neige, manque de bol, vous êtes très frileux ! Heureusement Simon & Schuster (une grosse société américaine) prévoit de combler les espoirs les plus fous des possesseurs de Dreamcast amoureux de tir au pigeon. Leur dernière production,

Deer Avenger 3D, est une parodie flagrante du célèbre Deer Hunter ayant sévi sur PC. Pour l'instant, nous ne disposons que des artworks des principaux personnages (preuves vivantes du doux délire qui semble émailler le jeu). Préparez vos fusils !



Éditeur: Simon & Schuster

Date de sortie : N.C

Half-Life



Extraordinaire, superbe, démentiel, incontournable et violent. Voilà, maintenant que vous en savez plus sur cette version Dreamcast du meilleur jeu PC de l'année 99 et du meilleur Doom-like de tous les temps, vous pouvez refermer

Éditeur: Sierra Studios

Date de sortie : septembre 2000



vos Dreamzone. Mais non, revenez, je plaisantais ! C'est vrai que Half-Life a été pour moi l'une des plus grosses claques du salon. Le moteur 3D est fabuleux (avec de nouveaux effets de lumière) et les graphismes explosent tous les Doom-like disponibles actuellement sur console (y compris le génialissime Perfect Dark sur Nintendo 64). Attention, Half-Life n'est pas axé sur le bourinage puisqu'une large partie du jeu est consacrée à l'aventure. Vous devrez résoudre un certain nombre d'énigmes et éliminer les boss en vous servant de votre tête plutôt que de vos armes (ça vous changera !). Plongé dans le coeur de l'action grâce à un scénario particulièrement bien ficelé, vous ne verrez pas le temps passer. Sachez que les programmeurs prévoient quelques missions inédites spécialement pour la Dreamcast (une excellente initiative !).



4x4 Evolution



C'était à mon sens avec Driver 2, Gran Turismo 2000 et F-355 Challenge, le jeu de courses le plus impressionnant du salon. Les graphismes hallucinants et dotés d'un réalisme confondant avaient réussi à scotcher bon nombre de joueurs (à l'aide aussi du mode multi-joueur en réseau). Les véhicules étaient parfaitement modélisés et se mouvaient avec une fluidité stupéfiante sur des pistes très variées qui vous emmèneront des pistes africaines au désert de l'Area 51. Le plus formidable reste l'étonnante liberté dont dispose le joueur au cours

Éditeur: G.O.D.

Date de sortie : fin 2000

d'une course. Ceux qui aiment tricher en prenant quelques raccourcis ou en coupant systématiquement à chaque virage sauront apprécier à leur juste valeur les efforts des programmeurs. On ne connaît pas encore le nombre exact de circuits, mais il semble que la durée de vie soit à la hauteur. La jouabilité était déjà fantastique sur la démo jouable, un vrai régal ! Voilà un jeu que je vais être obligé de voler à cet infâme Tucco qui ne teste que des jeux de courses. Mais bon, quand un jeu atteint le niveau de 4x4 Evolution, on ne peut pas laisser passer cette chance.



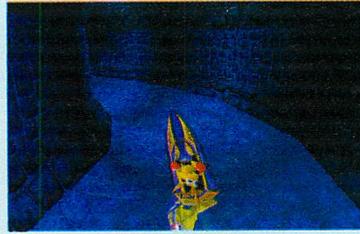
Reportage



Denis The Kangaroo



Après le désastreux Roadsters, je peux vous dire que toute la rédaction de Dreamzone attend ce nouveau jeu de Titus de pied ferme. Notre brave Tuco ne s'est d'ailleurs toujours pas remis de sa précédente déception. Aujourd'hui, la firme française s'attaque à la plate-



forme avec un tout nouveau petit personnage, un kangourou nommé Denis (si c'est pas de l'originalité, ça !). Ne disposant pas de beaucoup d'informations sur ce futur hit (on se motive comme on peut), il me sera très difficile d'avancer un quelconque jugement. Pourtant, il faut bien reconnaître que les graphismes semblent très réussis avec de belles couleurs et des décors bien détaillés. A titre de comparaison, ce Denis me fait une bien meilleure impression que Fur Fighters (remarquez, c'est pas difficile !). Enfin, que ce titre soit une bombe ou pas, c'est Tuco qui le testera. Je sais, je suis un peu dur, mais ça lui apprendra à descendre injustement Sega GT ! Pour l'heure, attendons une première démo jouable pour se faire une bonne idée de la valeur réelle de Denis The Kangaroo.



Éditeur: Titus

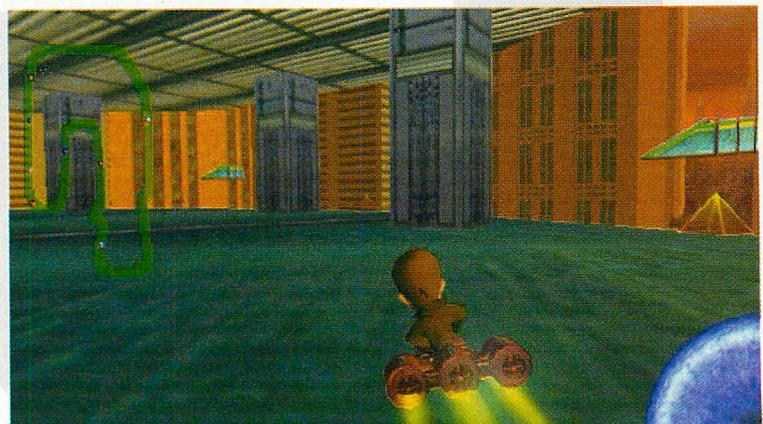
Date de sortie : courant 2000

Star Wars Bombad Racing



Après le démentiel Star Wars Racer et le sympathique Star Wars : Jedi Power Battles, c'est au tour de Star Wars : Bombad Racing, un clone de Mario Kart, de faire son apparition sur Dreamcast. On retrouvera tous les personnages de la saga dans différents véhicules au format SD (Super Deformed) pour des courses bien délirantes. Tout à fait dans l'esprit de titres magnifiques comme Mario Kart 64, Diddy Kong Racing et Crash Team Racing, ce jeu proposera un grand nombre d'armes loufoques pour rendre les courses encore

plus prenantes. Les graphismes sont plutôt jolis, mais l'animation reste nettement moins rapide que dans Star Wars Racer (remarquez, ce n'est pas le même style). LucasArts a précisé que Star Wars : Bombad Racer serait jouable jusqu'à quatre en écran plitté pour un maximum de plaisir. Comme d'habitude, la bande-son sera grandiose (merci Monsieur Williams !) et la jouabilité typée arcade. A la rédac', on espère tous que ce titre soit aussi bon qu'il en a l'air, tant l'aspect délire paraît prometteur. A voir !



Reportage

Éditeur: LucasArts

Date de sortie : octobre 2000

Pro Pinball



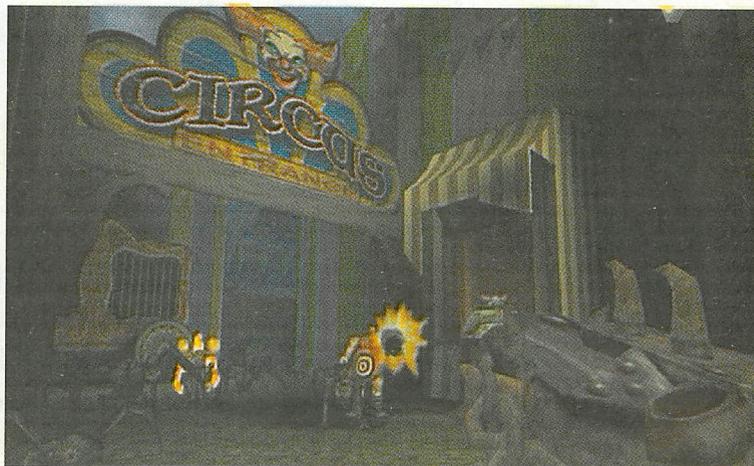
La Dreamcast est une console suffisamment puissante pour accepter tous les types de jeux. Pour parfaire votre ludothèque, vous serez certainement très intéressés par la nouvelle simulation de flipper de chez Empire Interactive (enfin, nouvelle, elle était tout de même déjà disponible sur PC et PlayStation !). Cette nouvelle production vous placera aux commandes de trois

tables au visuel des plus somptueux. Vous disposerez de plusieurs vues (du dessus ou de trois-quarts de haut) pour un maximum de plaisir. Les bruitages promettent de placer le ou les joueurs (jusqu'à 4) dans une ambiance digne des meilleurs salles d'arcade.

Éditeur: Empire Interactive

Date de sortie : courant 2000

Kiss : Psycho Circus



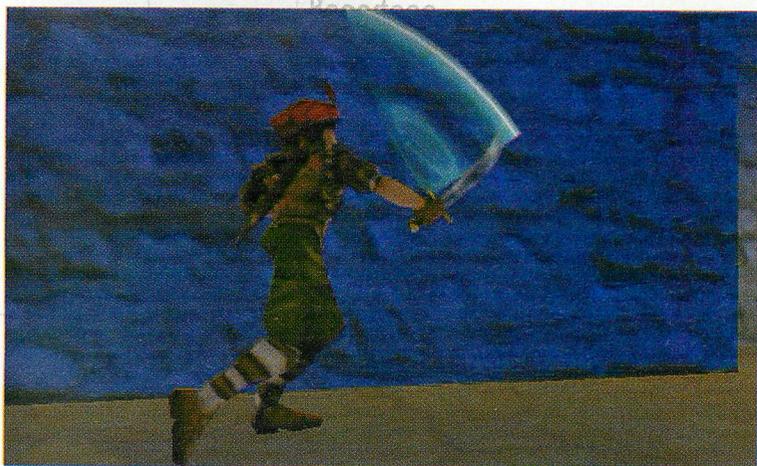
Décidément, le groupe de hard-rock Kiss fait l'objet de toutes les attentions aux États-Unis. Après les comics, nos joyeux clowns reviennent dans un jeu vidéo pacifique à souhait où il s'agit d'aider les vieilles dames à traverser la rue. Mais non, je plaisante (Vincent était déjà parti se plaindre auprès des concepteurs) ! En fait, c'est à un pur Doom-like à l'esprit déjanté

que les possesseurs de Dreamcast pourront bientôt s'essayer. Utilisant un moteur 3D proche de celui de Quake 2, Kiss : Psycho Circus fera sûrement des heureux auprès des aficionados de la gâchette. Espérons qu'un mode multi-joueur en réseau viendra récompenser leurs efforts.

Éditeur: G.O.D.

Date de sortie : N.C.

Prince Of Persia



Que de souvenirs liés aux nombreuses heures passées sur mon Amstrad 6128, à essayer vainement de battre en duel l'odieux Vizir ! Aujourd'hui, c'est la suite en 3D de ce fantastique Prince of Persia qui débarque sur la console de Sega. Déjà sorti sur PC, ce titre n'avait laissé qu'un souvenir mitigé, subissant comme Fade to Black (la suite de Flashback), la dure leçon du passage

raté à la 3D. Peu jouable, avec des angles de caméra plus que douteux et un temps de réponse des commandes bien trop élevé, ce nouvel épisode n'aura pas laissé une bonne impression aux visiteurs lors du salon. Enfin, l'espoir fait vivre...

Éditeur: Mattel Interactive

Date de sortie : début 2001

Mr Driller



Reportage

Les nostalgiques de Boulder Dash vont passer des nuits et des nuits sur le prochain titre de Namco. Mr Driller reprend le concept de cet antique jeu en y ajoutant une dimension Bust-A-Move. En effet, lorsque votre personnage creuse, il peut effectuer des combos en faisant tomber certains blocs de couleurs sur d'autres. Une dimension tactique fait donc désormais son apparition. Techniquement indigne de la Dreamcast, c'est grâce à son incroyable fun (à la manière d'un

Tetris, il est difficile de s'arrêter) que ce titre fait toute la différence. C'est dans ces cas que l'on s'aperçoit de toute l'expérience d'un éditeur comme Namco.

Éditeur: Namco

Date de sortie : septembre 2000

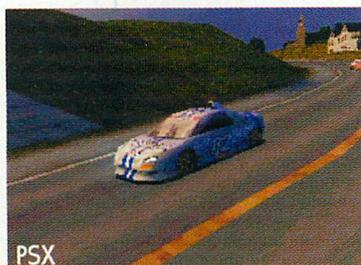
Bleemcast!

La Révolution Est En Marche

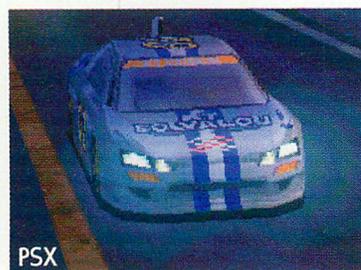
En plus de la centaine de jeux présentés à l'E3 pour la Dreamcast, on trouvait un petit stand relégué dans un coin du salon. Sur ce stand, les instigateurs du Bleem! PC présentaient leur nouveau bébé, un programme susceptible de donner des cauchemars à Sony...



BLEEMCAST!



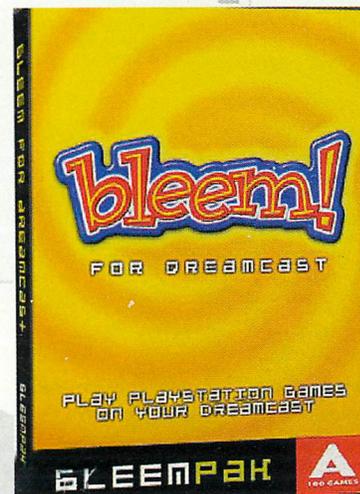
PSX



PSX

Vous l'aurez compris, c'est désormais officiel, la Dreamcast aura droit à son Bleem! Cet ingénieux petit programme permettra aux joueurs d'utiliser les jeux PlayStation (près de 500 titres !) sur la console de Sega. Cette technique, déjà utilisée par la PlayStation 2, sera ici nettement plus intéressante puisqu'elle boostera les jeux d'une manière inattendue. Ainsi, la résolution sera doublée (désormais en 640x480) et l'anti-aliasing fera son apparition (rappelons que l'on a toujours pas vu d'anti-aliasing sur un seul jeu Play 2). Imaginez un peu la qualité graphique obtenue ainsi pour certains titres (au salon, certains ont même pris le Gran Turismo 2 tournant sur Bleemcast! pour le Gran Turismo 2000 de la PlayStation 2 !). Comprenez que tous les jeux supportés par le Bleemcast! tourneront sur Dreamcast en plein écran, haute résolution et avec des polygones entièrement lissés. Pour s'assurer que tous les jeux puissent être compatibles à 100% avec leur programme, Bleem! a planifié la sortie de cinq packs différents. Les quatre premiers feront tourner chacun une cen-

taine de titres, le dernier pack servant aux jeux étrangers (Europe et Japon). Si on ne connaît pas encore la liste définitive des softs de chaque pack, on sait que ceux-ci seront vendus à un prix relativement bas, 19 \$ 99 (soit un peu moins de 140 frs). Vous trouverez sur la page de droite, une petite liste des premiers titres utilisables avec le Bleemcast! (les photos sont celles des versions PlayStation). Les photos de Ridge Racer IV constituent un avant-goût de ce qui nous attend. Bleem! prévoit aussi de sortir un adaptateur permettant d'utiliser des Dual Shock PlayStation sur Dreamcast et toute une série de paddles. La version européenne de ce programme pourrait bien faire son apparition plus tôt que prévu, peut-être même avant la rentrée. Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles infos ou qui sait, pour une toute nouvelle rubrique...



VOICI LE PREMIER PACK QUI SERA DISPONIBLE FIN JUIN.



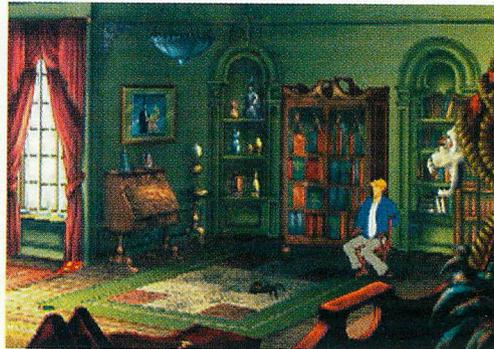
BLEEMCAST!

Les Premiers Titres



ACE **C**OMBAT 2

TYPE : SIMULATION DE VOL



BROKEN **S**WORD II

TYPE : AVENTURE



BUSHIDO **B**LADE 2

TYPE : BEAT'EM UP



CRASH **B**ANDICOOT 2

TYPE : PALTE-FORME

Il aurait été dommage de vous parler de ce fabuleux Bleemcast! sans y joindre une petite liste des premiers jeux 100% compatibles qui seront intégrés dans le premier package. Comme vous pouvez le constater, on va bientôt pouvoir se régaler avec d'excellents jeux qui faisaient parfois défaut à la Dreamcast. J'aurai certainement l'occasion dans les mois à venir d'inaugurer une nouvelle rubrique consacrée aux meilleurs jeux tournant sur Bleemcast !



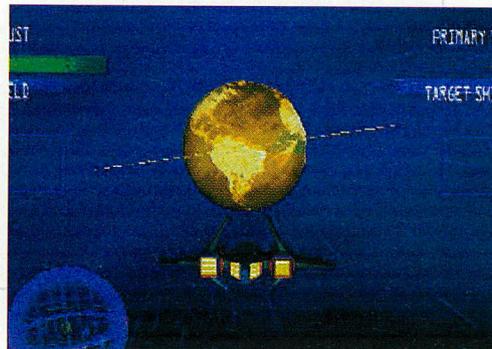
CRASH **B**ANDICOOT

TYPE : PLATE-FORME



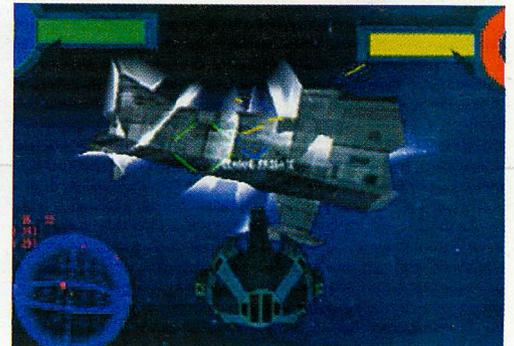
CASTLEVANIA X

TYPE : BEAT'EM ALL



COLONY **W**ARS

TYPE : SIMULATION DE VOL SPATIAL



COLONY **W**ARS : **V**ENGANCE

TYPE : SIMULATION DE VOL SPATIAL



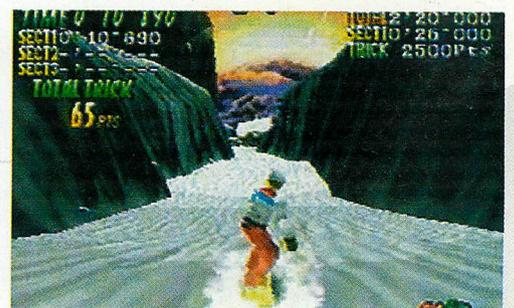
COMMAND & **C**ONQUER : **R**ED **A**LERT

TYPE : WARGAME



COOBOARDERS 3

TYPE : SPORT EXTRÊME



COOBOARDERS 2

TYPE : SPORT EXTRÊME



CROC : **L**EGEND **O**F **T**HE **G**OBBOS

TYPE : PLATE-FORME



DARKSTALKERS 3

TYPE : BEAT'EM UP



DEAD **O**R **A**LIVE

TYPE : BEAT'EM UP



DIABLO

TYPE : RPG

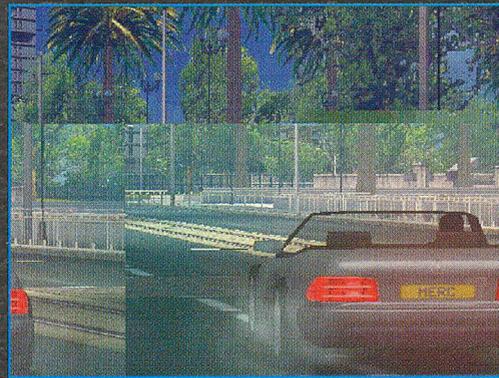
| TITRE (Euro) | DEVELOPPEUR / EDITEUR | DATE DE SORTIE |
|-----------------------------|--------------------------|----------------|
| Black and White | Lionhead | NC |
| Dead or Alive 2 | Acclaim | juil. 00 |
| Arcatera | Westka Entertainment | sept. 2000 |
| Furballs | Bizarre Creations | juil. 2000 |
| GTA 2 | Take 2 | juil. 2000 |
| Deep Fighter | Ubi Soft | sept. 2000 |
| Heroes of Might and Magic 3 | Ubi Soft | juil. 2000 |
| MS-R | Sega | juil. 2000 |
| Virtua Tennis | Sega | sept. 2000 |
| Nightmare Creatures 2 | Konami | sept. 2000 |
| Space Channel 5 | Sega | juil. 2000 |
| Plasma Sword | Virgin | juin 2000 |
| Legend of Blade Masters | Ronin Entertainment | été 2000 |
| Roadsters | Titus | NC |
| Silver | Infogrames | juil. 2000 |
| Star Wars Racer | Ubi Soft | juil. 2000 |
| Street Fighter 3 | Virgin | juin 2000 |
| UFC | Crave Entertainment | fin 2000 |
| Gauntlet Legend | Midway | juin 2000 |
| MagForce Racing | Crave Entertainment | juil. 2000 |
| Power Stone 2 | Eidos | sept. 2000 |
| Time Stalkers | Sega | juil. 2000 |
| NHL 2 k | Sega | juin 2000 |
| The Nomad Soul | Sega | juil. 2000 |
| Street Fighter Alpha 3 | Virgin | juil. 2000 |

| TITRE (US) | DEVELOPPEUR / EDITEUR | DATE DE SORTIE |
|------------------------------|--------------------------|----------------|
| Legend of the Blade Masters | Ripcord Games | juin 2000 |
| Armada 2 | Metro 3D | août 2000 |
| D2 | Sega | août 2000 |
| ESPN Baseball Tonights | Konami | août 2000 |
| Sega GT | Sega | août-00 |
| Alien Resurrection | Fox Interactive | courant 2000 |
| Super Magnetic Neo | Crave Entertainment | courant 2000 |
| Alone in the Dark 4 | Infogrames | fin 2000 |
| Pharaoh | Impressions | courant 2000 |
| Caesar's Palace 2000 | Interplay | juin 2000 |
| 4x4 Evolution | G.O.D. | été 2000 |
| Dark Angel | Metro 3D | juin 2000 |
| NFL Quarterback club 2001 | Midway | oct-00 |
| Spec Ops : Omega Squad | Ripcord Games | juin 2000 |
| F-355 Challenge | Acclaim | automne 2000 |
| Evil Dead : Hail to the King | THQ | fin 2000 |
| POD 2 | Ubi Soft | sept. 2000 |



| TITRE (Jap) | DEVELOPPEUR / EDITEUR | DATE DE SORTIE |
|-------------------------|--------------------------|----------------|
| Animaster | Aki | juin 2000 |
| Pokekano | NC | juin 2000 |
| Burning Rangers 2 | Sega/Sonic Team | courant 2000 |
| Chakan's Revenge | Sega | NC |
| Capcom vs SNK | Capcom/SNK | août-00 |
| Daytona Usa 2 | Sega | courant 2000 |
| Guilty Gear X | Arc System | NC |
| Phantasy Star Online | Sega | fin 2000 |
| Virtua Tennis | Sega | fin 2000 |
| Super Producer | Hudson Soft | courant 2000 |
| Columns 2 | Sega | courant 2000 |
| Dynamite Baseball | Sega Sports | NC |
| Innocent Tears | Global Entertainment | juil. 2000 |
| Record of Lodoss War | ESP | juil. 2000 |
| Street 3 : Third Strike | Capcom | juin 2000 |
| Cool Cool Toon | SNK | juil. 2000 |
| Memories Off | Kid | juil. 2000 |
| Spirit of Speed 1937 | Acclaim | août 2000 |
| Jet Grind Radio | Sega | courant 2000 |
| Super Hero Avengers | Banpresto | juil. 2000 |
| Macross | NC | courant 2000 |
| Brave Knight | Panther Software | courant 2000 |
| Grandia 2 | Game Arts | août 2000 |
| Dark Eyes | Nextech | NC |
| Super Robot Wars Alpha | Banpresto | août 2000 |
| Phantasy Star Online | Sega | déc. 2000 |
| Happy Lesson | Dotam Polystar | déc. 2000 |
| Net Golf | Sega | été 2000 |
| Zusar Vasar | Real Vision | juil. 2000 |
| Top of the Racing | Fujicom | courant 2000 |
| Rune Caster | NC | juin 2000 |
| M-SR | Sega | courant 2000 |
| Bikkuriman 2000 | Sega | mai-00 |
| Mr Driller | Namco | juin 2000 |
| Virtua Athlet 2K | NC | juin 2000 |
| Spawn | Capcom | août 2000 |
| Cannon Spike | Capcom | juil. 2000 |





MSR

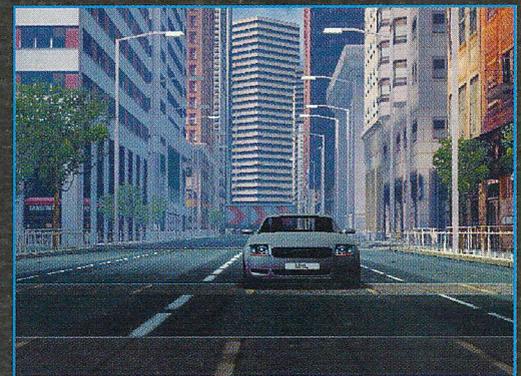
MSR est un peu un personnage de sitcom à lui tout seul, au gré des vents et de l'humeur, il n'a de cesse de se faire attendre. On ne compte plus les retards, les démentis, les annonces bidon et autres rumeurs. Agaçant, énervant, voire très frustrant, c'est tout juste si à chaque début de mois, les membres de la rédac ne prenaient pas les paris pour savoir de combien il allait être à nouveau retardé.



DES IMAGES À COUPER LE SOUFFLE.

DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
ÉDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2000

Il fallait bien que la petite comédie cesse à un moment ou à un autre. Eh bien on peut dire que le fait d'avoir reçu une version du jeu (non définitive) ici même est le gage que la date du mois de juillet va être respectée. Il faut bien prendre en compte que le monde des jeux vidéo est un espace de passionnés où il est facile de s'emporter sur la qualité d'un titre. On entend tellement de personnes dire tout et n'im-



SAN-FRANCISCO EST DÉCIDÉMENT LA VILLE PRIVILÉGIÉE DES DÉVELOPPEURS.

porte quoi, parce qu'untel a entendu le copain du cousin de sa soeur qui a parlé à sa belle-mère qui aurait dit que son petit-fils avait vu une photo de... que finalement personne ne sait rien et que ce que l'on sait devient flou. Cette version est la bonne occasion de remettre les choses à plat et de sereinement attendre sa sortie de moins en moins hypothétique. Procédons par ordre et commençons par faire état des trois villes qui ont été modélisées pour être le



ON DIRAIT SEBA AVANT D'ENTAMER UN CRÉNEAU, IL PRÉVIENT TOUT LE MONDE : ATTENTION, JE ME GARE.

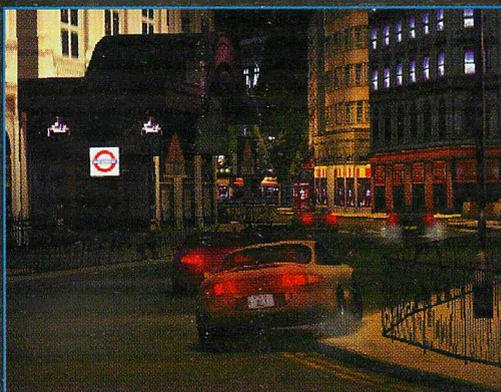
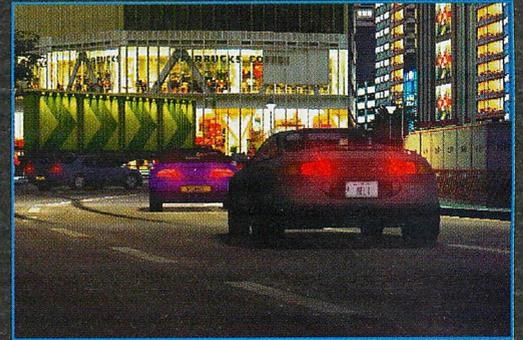


PAS DE RUE PIÉTONNE DANS MSR, ET POUR CAUSE PAS DE PIÉTONS.



théâtre de vos futures armoiries. San-Francisco, Londres et Tokyo ont bénéficié d'une attention acharnée de la part des développeurs. Jamais le décor n'a été aussi riche et lissé, on approche frénétiquement de la photo réaliste. Il aura fallu des heures de film vidéo et de relevés topographiques pour que vous ayez l'impression d'y être. Le résultat est vraiment magnifique (les photos en disent plus long que n'importe quel discours). On a pu juger de la maniabilité et de la jouabilité qu'au volant d'une Mercedes, qui compte tenu de la beauté des décors dans lesquels on évolue paraît moins bien modélisée, mais là on chipote. Il y a un nombre de vues proposé (5) assez conséquent, sans qu'une vue intérieure avec le volant ne soit disponible. La fluidité est au rendez-vous, de même que l'impression de vitesse qui en dépit de la richesse des décors ne souffre d'aucun ralentissement. Les circuits proposés se déroulent de nuit comme de jour et d'après l'interface les conditions météorologiques seront prises en compte. Et peut-être la meilleure nouvelle : il sera possible de jouer à deux. Toute autre considération serait superflue, à part peut-être celle de vous dire que ça se présente plutôt bien et qu'il nous tarde de voir arriver le mois de juillet très, très vite.

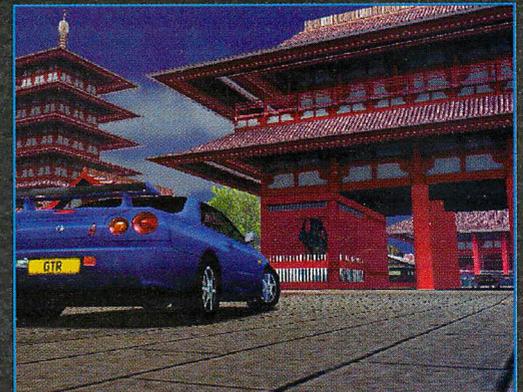
El Tucu



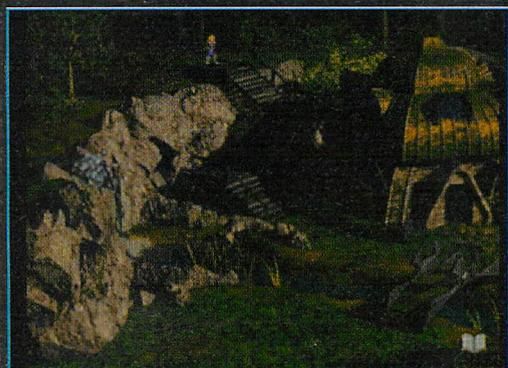
S'IL N'Y A PAS DE VIBREURS DANS MSR, ON PEUT TOUJOURS SE RATTRAPER SUR LES TROTTOIRS.



LES CONCURRENTS SE FONT RARES, PAS PLUS DE QUATRE À CHAQUE FOIS, EN SERA-T-IL DE MÊME POUR LA VERSION FINALISÉE?

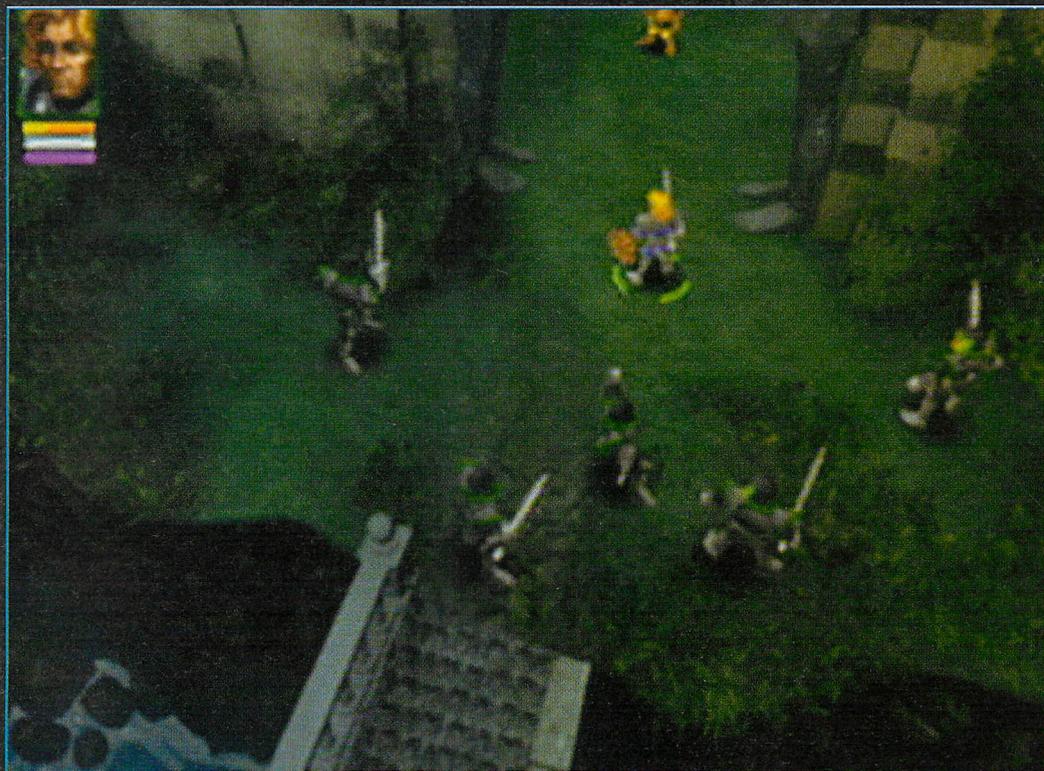


UNE MODÉLISATION DONT PAS MAL DE CONCEPTEURS DEVRAIENT S'INSPIRER, MSR POURRAIT DEVENIR UNE RÉFÉRENCE.



SILVER

Silver, un excellent Action-RPG qui nous vient tout droit du PC, arrive enfin sur Dreamcast. Il tombe à point nommé pour combler le vide intersidéral qui règne en ce domaine sur notre console préférée. Le style de Silver risque de plaire à beaucoup de joueurs car il prend place dans un univers médiéval-fantastique.



UNE SITUATION DIFFICILE.

DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES
 ÉDITEUR : INFOGRAMES
 GENRE : ACTION-RPG
 SORTIE PRÉVUE : JUIN (EURO)

Ce titre, je l'avais fortement attendu car il a un bon potentiel. Sur PC, il était déjà plus que sympathique ; sur DC, il risque de faire de très bonnes ventes. L'histoire, elle, donne envie de s'immerger immédiatement dans le soft pour ne plus en décoller : on incarne un jeune chevalier qui voit sa femme se faire enlever par un seigneur corrompu pour les besoins d'un vil personnage. Notre héros va essayer de la sauver coûte que coûte en étant aidé pour cela de son vieux maître d'armes. Après une pour-



VOICI L'INVENTAIRE.

suite effrénée ils sont obligés de se rendre à l'évidence : ils ne sont pas assez forts pour l'instant pour aller la secourir immédiatement. Dès lors, une course-poursuite va s'engager entre le héros et les ravisseurs de sa femme. Nous plongerons alors dans l'enfer de ce preux chevalier qui se verra obligé d'accroître sa puissance le plus rapidement possible sans oublier de se faire des alliés sûrs s'il désire revoir un jour sa dulcinée. Durant son périple, il affrontera de nombreux opposants tels que des dragons maintes fois centenaires, des gardes verveux, des voleurs ainsi que différentes espèces de créatures sorties tout droit de l'univers heroïcfantasy. Les commandes ont été revues pour être instinctives lors des combats et les décors

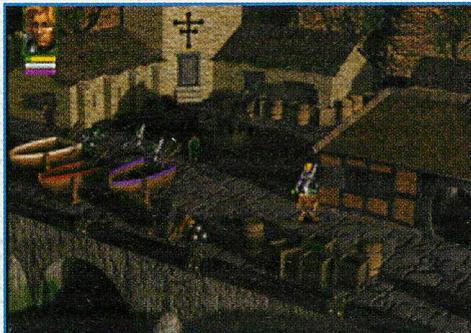


DES VOLEURS VOUS ENTOURENT DE TOUTES PARTS.



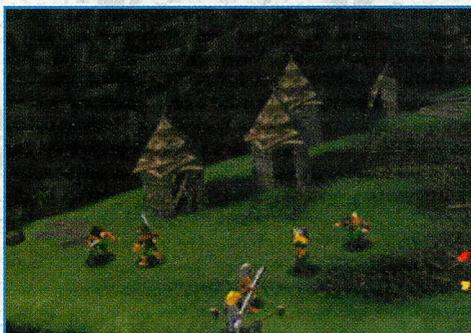
ENLÈVEMENT

Ce qui est terrible durant le début du jeu, c'est la poursuite effrénée qui s'ensuit juste après l'enlèvement de la femme du héros ; vous serez obligé de pourfendre moult mercenaires et vous aurez beau vous rapprocher de plus en plus des ravisseurs, vous n'arriverez pas à la sauver (du moins, pour l'instant).



DES DÉCORS ENCHANTEURS

Ce qui est bien dans Silver, c'est que pour une fois on a vraiment l'impression d'être dans un monde médiéval-fantastique : les prairies sont vertes et enchantées, les bourgs sont pleins de vie et les tavernes y sont présentes, les châteaux sont immenses et la populace en costume d'époque. Ah, Silver...



seront magnifiques grâce à la DC qui devrait normalement être mise à contribution. La musique, discrète, suit parfaitement l'action et, chose rare, les dialogues seront parlés. Cela se fête, alors je ne peux que le recommander à tous les amateurs de combats épiques pour une cause juste. L'ambiance justement est excellente car elle est chevaleresque avec ce que cela sous-entend : des quêtes, des alliances, des amitiés, de la trahison, du suspense, de la lutte acharnée... que du bon en perspective. La sortie en euro est pour bientôt alors il est temps d'aller chercher les armures et de sortir les épées et de partir à l'aventure dans le monde de Silver...

Shingo



VOUS VOICI DANS DES GROTTES BIEN SINISTRES...

WORK IN PROGRESS

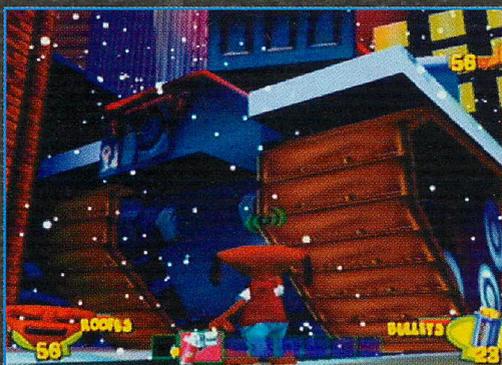


FUR FIGHTERS

Quatre mois après un Work in Progress, déjà, voici un deuxième WIP sur l'un des deux jeux les plus attendus de Bizarre Creations, j'ai nommé Fur Fighters (ex-Furballs). Si à l'époque, ce titre promettait beaucoup, j'ai le regret de vous annoncer que depuis la sortie du superbe Rayman 2, Fur Fighters a pris un petit coup de vieux ! Pour les habitants du monde de Fur Fighters, la nouvelle n'est pas si grave, ils pourront toujours se recycler chez 30 Millions d'Amis !



ON SE CALME, ON NE BOUGE PLUS, JE SUIS LA LOI !



OUI, C'EST UN TANK ET OUI, IL PEUT VOUS POURSUIVRE !

Je vous ré-explique brièvement le scénario. Vigo, général et tyran despotique est de retour et il compte bien se venger de ceux qui l'ont déjà battu : les habitants du village de Furballs. Il enlève donc tous les villageois. Tous ? Non, car six d'entre eux ont échappé à la rafle. Votre but : retrouver vos congénères et battre une fois pour toutes l'infâme Vigo. Pour ce faire, vous allez choisir un personnage au début de votre aventure. Parmi les 6 proposés, il y a : Roofus, le chien qui se faufile dans les terriers ; Juliette, la chatte qui grimpe aux murs ; Bungalow, le kangourou qui saute très haut ; Tweek, une sorte de dragon qui peut planer pendant quelques secondes ; Rico, le pingouin maître en natation et Chang, l'écureuil qui peut se glisser partout en raison de sa petite taille. En cours de partie, vous aurez besoin d'un personnage possédant une technique particulière et il vous faudra donc trouver une borne de téléportation qui vous donnera ainsi accès à ce personnage. Rassurez-vous, les bornes sont toujours bien placées. En cours de match, il vous faudra ramasser un

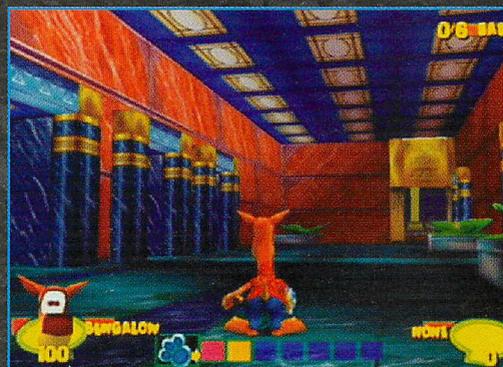


HUM... QUEL HUMOUR...

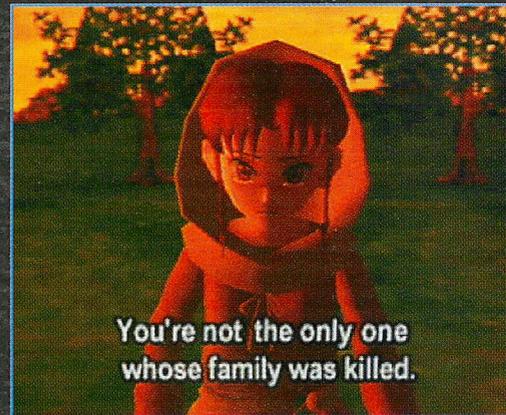
maximum de petits objets en forme de triangles dorés qui vous serviront par la suite. Considérez ces objets comme les Lums de Rayman 2. A certaines missions, ce sont des bébés animaux qu'il faudra dénicher. Les graphismes ont été quelque peu améliorés, mais la jouabilité particulière (on se déplace avec les 4 boutons d'action) posera problème à certains. Le début du jeu a changé car désormais, vous devez franchir un niveau tutorial qui vous permettra d'apprendre à utiliser convenablement tous les personnages. Malgré une diversité d'action égale voire supérieure à Rayman 2, Fur Fighters n'est pas aussi bon techniquement (graphismes, mais surtout animation). Maintenant, il est clair qu'il sera aussi long, voire plus que le titre d'Ubi Soft. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.

Seba

DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
ÉDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2000



ENCORE UN PEU ET ON SE CROIRAIT DANS L'OVERLOOK !



TIME STALKERS

Non, non, noon... Mais pourquoi ? Après un Evolution fadasse, voici que Sega s'appête à éditer Time Stalkers (Climax Landers en V.O.) en version européenne. Très franchement, ce jeu datant de ce que l'on peut appeler la première génération de softs 128 bits et mis à part Sonic Adventure et Power Stone, il est clair que cette époque n'a plus aucun intérêt depuis la sortie de SoulCalibur, qui a vraiment provoqué une cassure nette. Honnêtement, passez votre chemin car Time Stalkers est toujours aussi nul...



SI VOUS Y COMPRENEZ QUELQUE CHOSE, BRAVO !

Climax est certainement l'éditeur qui a déçu le plus sur Dreamcast. Ils nous ont gratifié d'un Blue Stinger qui s'est pris une sacrée claque avec Code : Veronica. Le massacre ne s'arrête pas là puisque Climax Landers, la « suite » de Landstalker s'est révélé être une énorme déception. Seul Super Runabout redore le blason de l'éditeur et leur futur bébé, Illbleed, s'annonce vraiment intéressant ; mais revenons à nos moutons et penchons-nous sur ce Time Stalkers européen car, je le précise, Time Stalkers est en fait le nom de la version américaine de Climax Landers que j'avais testée il y a quelques numéros de cela. Bon, c'est toujours la même chose : vous incarnez Sword, un jeune homme intrépide et vaniteux qui s'est séparé de sa petite amie pour des raisons dont nous nous désintéresseront totalement. Au cours de ses explorations, il se fait attaquer par un robot mystérieux. Le suivant, il pénètre dans une tour étrange que vous devrez explorer de fond en comble jusqu'à vous trouver en face du tas de ferraille. Une fois battu, vous débarquez dans un monde inconnu où l'on vous considère comme le sauveur. De donjon en donjon, vous allez explorer et combattre moult adversaires. Le problème : un gameplay fade et inintéressant. En effet, quand vous rentrez dans un donjon, vous n'êtes que de niveau 1, le principe consistant à accumuler assez de puissance pour aller friter le boss. A chaque donjon, c'est la même chose ! C'est las-



LE PREMIER BOSS EST RIDICULE (COMME TOUS LES AUTRES) ET TROP SIMPLE À BATTRE (APRÈS, C'EST PLUS PAREIL...).

sant et répétitif. Ajoutons à cela des graphismes simplissimes et vides et une animation qui ne démontre en rien la puissance de la console et vous me ferez le plaisir d'éviter Time Stalkers. Dernier point, la traduction est à revoir. Je sais bien que c'est une version preview qui nous a été envoyée, mais entre les WT qui apparaissent désagréablement dans chaque phrase, les tournures de phrases approximatives et surtout un curieux mélange entre le français et l'anglais, on ressent l'impression que l'on se fout un peu de notre g... Je ne sais pas qui testera Time Stalkers, mais je le plains d'avance... en espérant que ce ne sera pas moi !

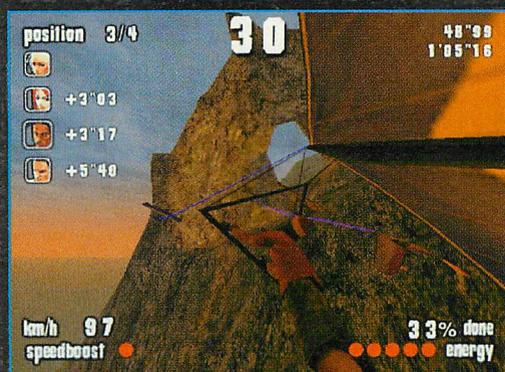
Seba



OH, BEN MINCE ALORS...

DÉVELOPPEUR : CLIMAX
ÉDITEUR : SEGA
GENRE : PSEUDO-RPG
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2000

WIP WORK IN PROGRESS



EXTREME SPORTS

C'est une excellente surprise que cet Extreme Sports ! Arrivé en version preview dans une discrétion quasi totale, ce soft a surpris agréablement l'ensemble de la rédaction, Neo Alex mis à part, le pauvre s'arrachant la moustache et les cheveux sur son super-méga dossier de 356,5 pages sur l'E3. Blague à part, Extreme Sports promet beaucoup, même si l'absence - à priori - d'un mode deux joueurs risque de lui être fatale.



CES BALLONS BLEUS SONT DES BONUS DE FORCE.

DÉVELOPPEUR : SEGA
 ÉDITEUR : SEGA
 GENRE : MULTI-ÉPREUVES
 SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2000

Extreme Sports est ce que l'on peut appeler un soft d'épreuves multiples. Sur des tracés aussi variés et originaux que l'Écosse, le Kilimandjaro, l'Himalaya ou Hawaï pour ne citer qu'eux, vous allez devoir faire la course avec trois concurrents en match simple ou lors d'un championnat. Là où Sega innove, c'est le fait de devoir changer de véhicule 2 ou 3 fois au cours d'une seule et même course. Ainsi, en Himalaya, vous commencerez sur une planche de snowboarding, puis continuerez en deltaplane (un conseil :



PENDANT QUE VOUS CHANGEZ DE VÉHICULE, LE COMPTEUR DE TEMPS NE S'ARRÊTE PAS.

lors de cette phase, il faudra être le plus près possible du sol) et concluez aux commandes d'un quad. En Norvège, c'est l'inverse. Il y aura 3 autres véhicules et avec 12 courses de base plus environ une dizaine de pistes cachées, vous comprendrez qu'il y aura de quoi faire. Soyons clairs : si, lors de la phase de snowboarding, c'est beaucoup plus beau qu'un Snow Surfers, mais même s'il est possible de réaliser des acrobaties aériennes, c'est très limité par rapport au soft d'ESP. Heureusement, ce n'est pas le but d'Extreme Sports et donc cela ne peut être considéré comme un défaut. Les esprits chagrins me répondront que le soft ne propose pas beaucoup de variété dans sa finalité (c'est toujours le même système : plusieurs véhicules à conduire



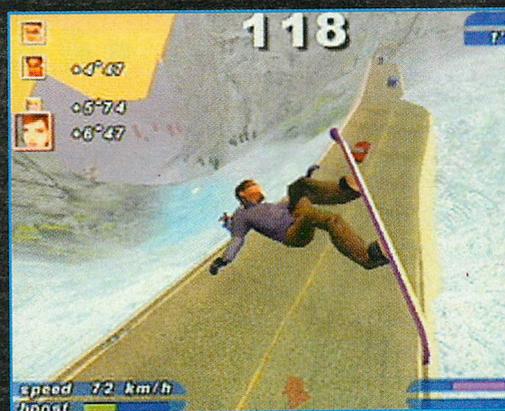
QUELQUES ACTIONS À LA COOLBOARDERS SONT POSSIBLES.



UN SAUT IMPRESSIONNANT.

dans une même course), mais rappelons que dans Coolboarders, le seul but n'était que d'effectuer le plus d'acrobaties possible et que cela n'a pas empêché le soft de remporter un franc succès. Disposant de bruitages somme toute assez efficaces et d'une jouabilité qui se défend plutôt bien. Extreme Sports sera normalement testé le mois prochain. Seul problème apparent : l'absence d'un mode 2 joueurs, mais la présence d'un mode réseau et le fait que le jeu ne soit pas encore terminé nous permettent de garder espoir quand à la possibilité d'y jouer à plusieurs.

Seba



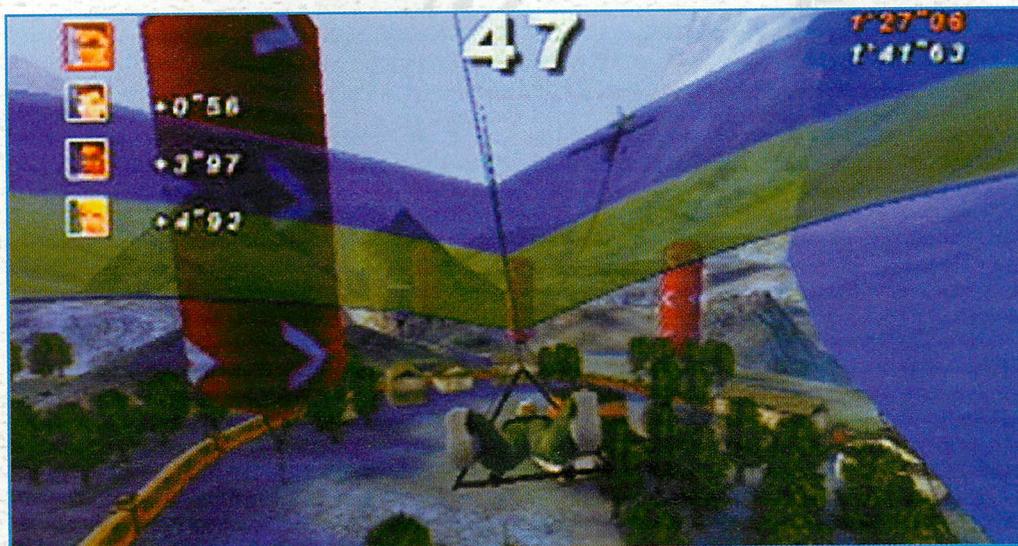
QUELQUES PETITS PROBLÈMES DE JOUABILITÉ À CORRIGER POUR CETTE SÉQUENCE.



SUR LA PLAGE ENSOLEILLÉE, QUADS ET CRUSTACÉS...

VIVE LE TRIATHLON !

Espérons qu'il y aura plus de véhicules disponibles car ne proposer que des courses de surf des neiges, deltaplane et quad risque de lasser au bout d'un moment et ce n'est pas le fait de changer l'ordre d'utilisation des véhicules selon les courses qui changera quelque chose. En effet, c'est bien là le problème du jeu actuellement : un manque de diversité.



LA SÉLECTION DE LA RÉDAC



VINCENT

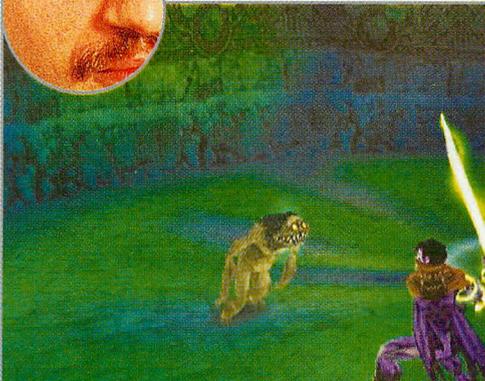


Dead or Alive 2

- 1 : SoulCalibur
- 2 : Dead or Alive 2
- 3 : The Nomad Soul
- 4 : Resident Evil Code : Veronica
- 5 : Ecco The Dolphin



NEO ALEX



Soul Reaver

- 1 : SoulCalibur/Dead or Alive 2
- 2 : The Nomad Soul/Ecco the Dolphin
- 3 : Sega GT/ Star Wars Racer
- 4 : Resident Evil Code : Veronica
- 5 : Rayman 2/ Soul Reaver



SEBA

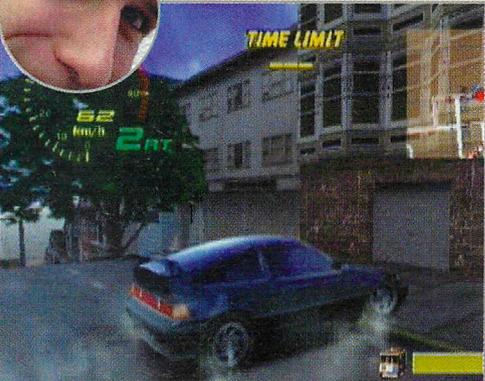


Ecco

- 1 : Resident Evil Code : Veronica
- 2 : Marvel vs Capcom 2
- 3 : SoulCalibur
- 4 : The Nomad Soul
- 5 : Ecco The Dolphin



EL TUCCO



Super Runabout

- 1 : Resident Evil Code : Veronica
- 2 : SoulCalibur
- 3 : Dead or Alive 2
- 4 : Super Runabout
- 5 : The Nomad Soul



SHINGO



Rainbow Six

- 1 : Rainbow Six
- 2 : Sword of the Berserk
- 3 : SoulCalibur
- 4 : KOF'99 Evolution
- 5 : Star Wars Racer



LE JOKER



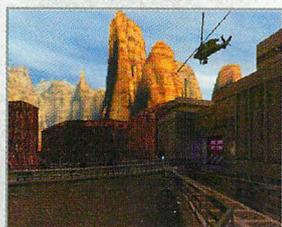
Rayman 2

- 1 : Rayman 2
- 2 : Sonic Adventure
- 3 : Resident Evil 2
- 4 : Sega Rally 2
- 5 : Shenmue

TOP PREVIEWS



Virtua Tennis



Half-Life



Eternal Arcadia



18 Wheeler



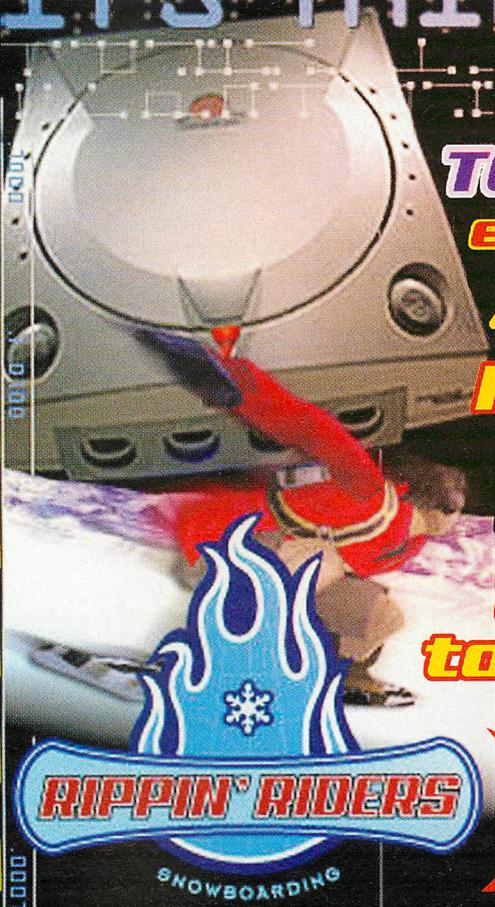
Driver

IT'S THINKING



NEUF & OCCASION

TOUS LES JEUX et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC modifs et Réparations toutes consoles



Nous réparons aussi les dégâts causés par les "bidouilleurs"

HOBBY ONE

Vous allez enfin être traités en "Client"!

Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402

V.P.C.
Gros & Détail

Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11

CLUB DVD

DÉZÛNAGE
DVD DVD DVD

CLUB DVD

TOUS LES FILMS EN STOCK

▼ SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE ▼

LES AVIS

| | Vincent | Neo Alex | Seba | El Tuco | Shingo | |
|------------------------------------|---------|----------|------|---------|--------|--|
| Ecco the Dolphin | 91% | 90% | 92% | 90% | 85% |  P. 79 |
| RE Code : Veronica | 90% | 97% | 97% | 95% | 91% |  P. 84 |
| Tony Hawk's Skateboarding | 82% | 70% | 70% | 90% | 88% |  P. 90 |
| Zombie Revenge | 85% | 85% | 83% | 90% | 77% |  P. 92 |
| ChuChu Rocket | 75% | 55% | 75% | — | — |  P. 97 |
| NHL 2K | — | 90% | 90% | 90% | 89% |  P. 100 |
| Wacky Races | 80% | 72% | 70% | 70% | 82% |  P. 100 |
| Worldwide Soccer 2000 Euro Edition | 82% | 65% | 75% | 90% | — |  P. 102 |
| Super Runabout | 87% | 89% | 90% | 90% | 87% |  P. 104 |
| Rent-A-Hero n°1 | 82% | — | — | — | 85% |  P. 109 |



Ecco the Dolphin



Ecco The Dolphin est un jeu un peu particulier sur Dreamcast. Bien qu'axé sur l'aventure, il se démarque par le fait que l'action se déroule au fond des océans et que les protagonistes soient des poissons et des mammifères. N'espérez pas un soft du style Soul Reaver ou Shadowman car ce n'est point le cas.

Fiche Technique

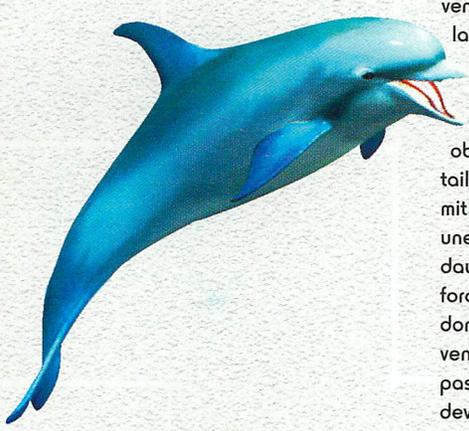
| | |
|------------------|-------------|
| Éditeur : | Sega |
| Concepteur : | Appaloosa |
| Type : | aventure |
| Nb de joueurs : | 1 |
| VM : | sauvegardes |
| Puru Puru Pack : | oui |
| Sortie prévue : | juin 2000 |



« Avec sa qualité technique irréprochable, Ecco a tout du jeu parfait et la durée de vie est fort longue. Parlons-en d'ailleurs. En effet, la difficulté est très supérieure à celle des autres jeux Dreamcast. Pourquoi ? Parce qu'à chaque niveau, on vous dit juste les objectifs et c'est à vous de vous débrouiller pour savoir comment atteindre vos buts. Ce n'est pas forcément un détail très dérangeant, mais il faut reconnaître que certains chapitres sont trop délicats à conclure. »

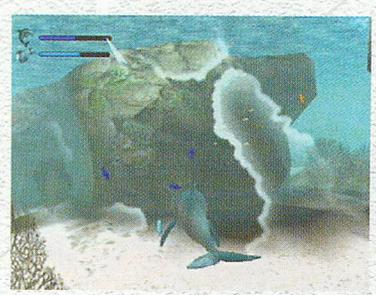
PLUS FORT QUE FLIPPER

Europe Le scénario d'Ecco The Dolphin a quelque peu changé depuis le dossier que je vous avais concocté. Depuis la nuit des temps, les dauphins et les humains vivent en parfaite harmonie et prônent la paix et l'amour à tous les peuples de la galaxie. Mais une force inconnue nommée l'Ennemi n'a qu'un but : dominer l'Univers. Son objectif : la Terre. Au cours d'une bataille, l'alliance dauphins-humains permit de repousser l'invasisseur grâce à une entité, le Gardien, créée par les dauphins et qui a bâti un champ de force infranchissable. L'Ennemi s'est donc retiré, mais avec une volonté de vengeance. Beaucoup de temps a passé et un jeune dauphin, Ecco, va devoir endosser le rôle de protecteur. Eh oui, l'Ennemi a réussi à détruire le champ de force, provoquant l'effondrement du Gardien. Effondrement ? Oui, car ce dernier a l'apparence d'une gigantesque colonne de cristaux et il a volé en éclats. Votre rôle : remettre de l'ordre et vaincre vos adversaires une fois pour toutes.



UNE RENCONTRE MÉMORABLE QUI VOUS LAISSERA PANTOIS (ET UN PEU RAIDE MORT...)

en beauté. Une fois délivré, le bébé va retrouver sa mère qui, reconnaissante, vous aidera à accéder au second niveau. C'est là que les choses se corsent. En effet, dans le premier niveau, il ne se passe pas grand chose, le sauvetage mis à part. Dès le chapitre suivant, il va falloir lutter contre vos ennemis naturels : les requins. Croyez-moi, ils savent se battre et il va falloir ruser quand vous serez entouré par trois de ces monstres. Le boss de ce niveau n'est autre qu'un gigantesque requin blanc digne de figurer



CES POISSONS VOUS RESTITUENT ENVIRON 80 % DE VOTRE VITALITÉ.

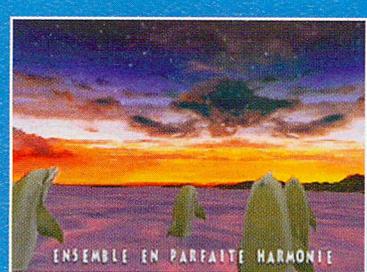
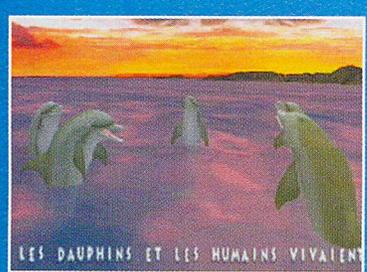
AVIS

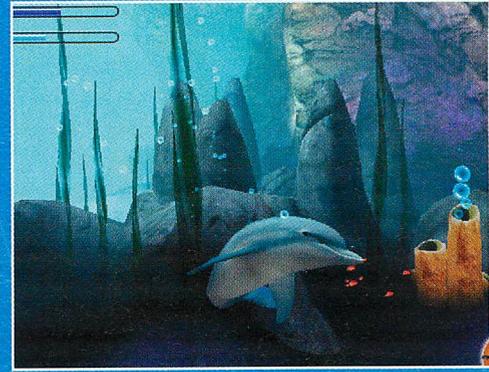
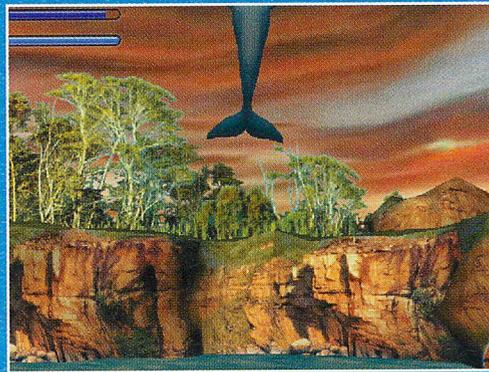
Ce brave Ecco nous revient plus beau que jamais, tout en 3D, avec des graphismes superbes. L'aventure est longue et difficile, et donc propice à de nombreuses heures de plaisir. Laissez donc tomber les séances de bronzette sur la plage et restez plutôt à l'ombre pour profiter de cette bombe qui saura se faire apprécier de tous. On en redemande. Merci Sega !

Vincent

PROFONDEURS ABYSSALES

Lorsque vous débutez, la catastrophe ne s'est pas encore produite et vous avez quelques minutes pour vous familiariser avec les commandes. Lorsque le tragique événement survient, votre première tâche va être de sauver un bébé baleine coincé sous des rochers. Pour ça, il va falloir trouver deux de vos congénères qui vous fileront un coup de main. On comprend alors aisément qu'Ecco va devoir utiliser toutes ses ressources et faire souvent appel à la faune locale pour conclure l'aventure





L'IVRESSE DES PROFONDEURS

Point fort du soft, les graphismes ne démentent en aucun cas la maxime de la publicité de Sega pour ce jeu : «échangez votre aquarium contre une Dreamcast». En effet, les décors sont riches, variés et très détaillés. On a vraiment l'impression de s'immerger dans l'océan. Réaliste et sublime, l'univers d'Ecco a été conçu pour captiver, voire happer le joueur dès les premières secondes de jeu. Inutile de vous dire que, malgré la difficulté excessive, on reste scotché devant l'écran jusqu'à la fin. Encore une fois, la Dreamcast prouve sa puissance sans laquelle un tel chef-d'œuvre n'aurait pas vu le jour. Merci à Sega et à Appaloosa Interactive pour ces mémorables moments de pur bonheur !



IL VOUS FAUDRA FRAPPER 3 FOIS UN REQUIN POUR LE TUER. POUR CELA, EFFECTUEZ UNE CHARGE POUR ATTAQUER.

dans Les Dents de la Mer ! Et encore, vous n'avez rien vu. En effet, les méduses vous empoisonnent et vous obligent à trouver un remède sous forme de poisson, ce qui m'amène au point suivant. Et que dire des murènes et des pieuvres ?

UN MARCHÉ SOUS LA MER

En effet, comme tout bon mammifère qui se respecte, Ecco doit se nourrir pour survivre. Sachez que les petits rouges vous redonnent un peu de vie et que les bleus vous en redonnent environ 80%. Les jaunes entourés d'un halo de lumière peuvent vous servir de lampe pour explorer des passages sombres. Vous devrez les contrôler pour qu'ils vous obéissent, mais nous verrons cela plus tard. Quant aux poissons-sciés, ils vous évitent de vous faire attaquer par certains adversaires.



HEUREUSEMENT QU'IL Y A DES CONTINUES INFINIS CAR LÀ, JE SUIS MORT !

Comment mange-t-on un poisson ? Il faut en repérer un banc et utiliser la touche charge pour foncer dans le tas et en récupérer un.

ECCO, UN DAUPHIN QUI POURRAIT JOUER DANS LES RPG !

Eh oui, tout au long du jeu, Ecco va acquérir des capacités telles que déve-



IL DEVORAIT, ILS DOMINAIT... IL ANÉANTISSAIT TOUT



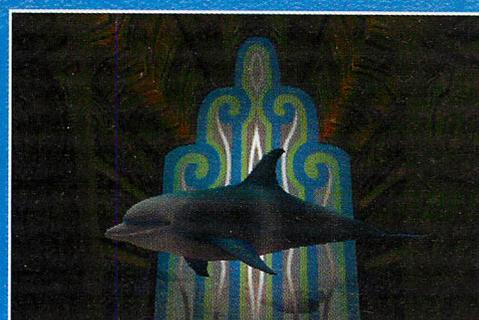
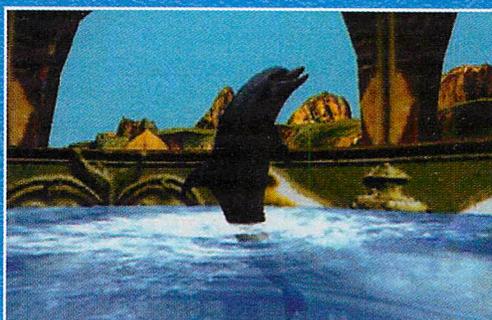
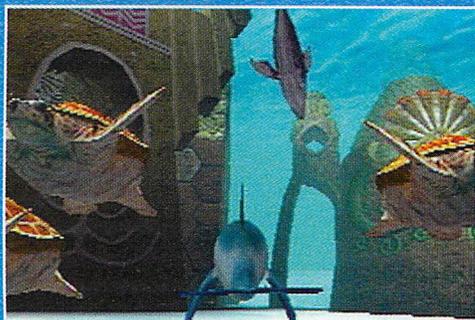
IL RESTAIT UN PETIT NOMBRE DE DAUPHIN MAIS ILS N'ÉTAIENT PAS SANS DÉFENSES



LE GARDIEN, QUI LES PROTÉGÉAIT GRÂCE

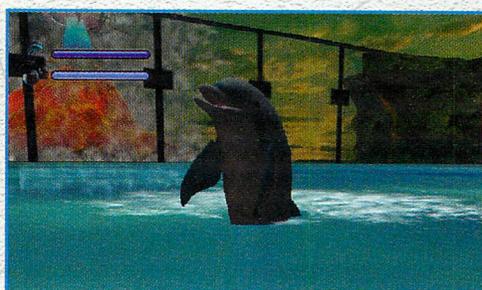
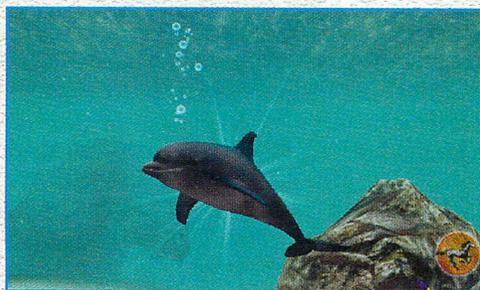
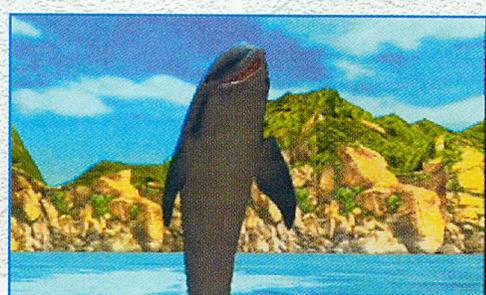
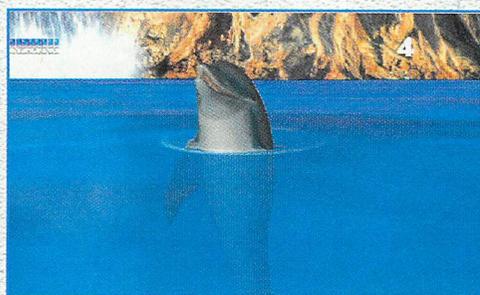


SEULEMENT LES DAUPHINS PURENT METTRE FIN À CE RÉGIME DE TERREUR



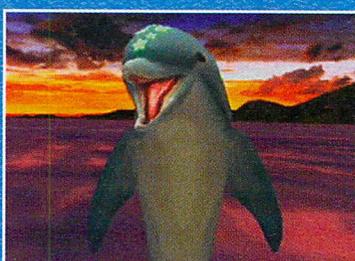
LE ROYAUME D'ATLANTIS

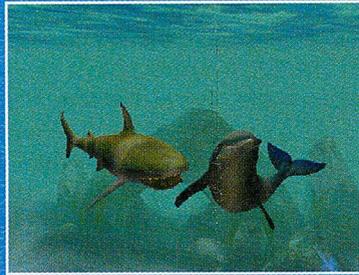
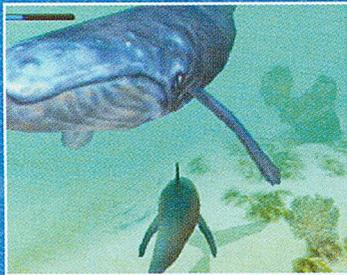
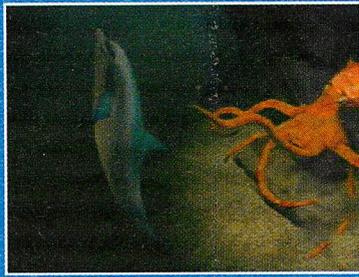
Haut-lieu de la fraternité dauphins-humains, Atlantis est l'endroit qui renferme tous les secrets du monde et, qui sait, le moyen de vaincre définitivement l'Ennemi. Pourtant, ce n'est pas lorsque vous trouverez enfin la cité engloutie que votre attention devra se relâcher. En effet, l'endroit cache de nombreux secrets et vous devrez faire preuve de persévérance. Néanmoins, Atlantis est le moment du jeu où la beauté graphique est portée à son paroxysme. Entre les bâtiments de corail, de pierre ou de cristal, il y aura de quoi faire, d'autant plus qu'il vous faudra en explorer plusieurs. Neo Alex n'en est toujours pas revenu et il n'a plus qu'une chose en tête : se procurer le jeu au plus vite !



UN DAUPHIN QUI NOUS VEUT DU BIEN

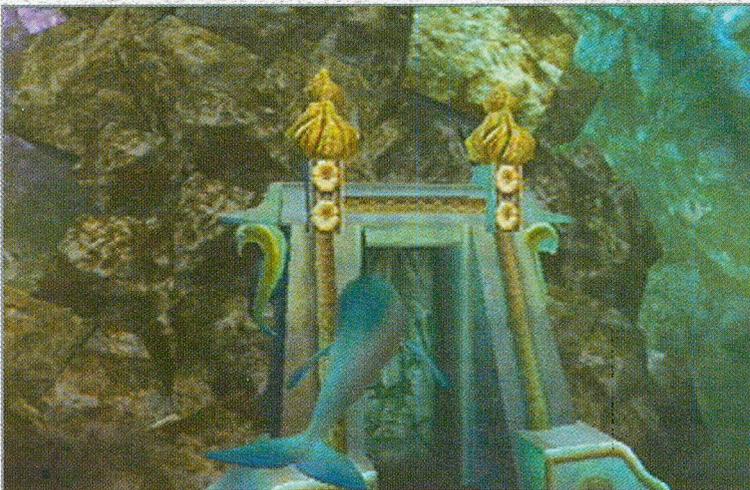
Impossible de vous parler du jeu sans faire un thème sur le personnage central ! Toujours prêt à rendre service, Ecco est très certainement l'un des personnages les plus attachants du monde du jeu vidéo. Avec son air doux, ses mouvements superbes et ses cris d'un réalisme stupéfiant, Ecco ne peut que forcer l'admiration. Vous ne vous en passerez plus !





BIENVENUE À AQUALAND !

Il n'y a pas que les graphismes des décors qui vont vous faire chavirer, mais aussi ceux des habitants des fonds océaniques. Dauphins, petits poissons, requins, murènes, méduses et autres créatures ont bénéficié d'un soin particulier de la part des programmeurs d'Appaloosa. Mais vous aurez un choc quand vous verrez pour la première fois la pieuvre géante et le grand blanc car ce sont tous deux non seulement des ennemis difficiles à vaincre, mais aussi et surtout des personnages en 3D dotés d'une animation surprenante ! Rien à dire, le monde d'Ecco est bel et bien riche et varié.



L'ENTRÉE DU DOMAINE D'ATLANTIS.

lopper son potentiel d'attaque et de vitesse ou bien apprendre des chants. L'un vous permettra de désorienter les requins, ce qui vous laisse le temps de les attaquer sans danger. Ceux des poissons et de la tortue vous permettent de contrôler ces animaux pour qu'ils vous accompagnent. Il y a bien d'autres chants et pouvoirs (casser les pierres grâce à votre sonar, par exemple) et vous ne cesserez d'en glaner tout au long du jeu. Ces nouvelles

capacités sont indispensables pour terminer le jeu et vous les gagnerez en résolvant les nombreuses énigmes qui jalonnent le soft.

UN JEU RÉSERVÉ AUX HARDCORE GAMERS !

Avec sa qualité technique irréprochable, Ecco a tout du jeu parfait et la durée de vie est fort longue. Parlons-en d'ailleurs. En effet, la difficulté est très

supérieure à celle des autres jeux Dreamcast. Pourquoi ? Parce qu'à chaque niveau, on vous dit juste les objectifs et c'est à vous de vous débrouiller pour savoir comment atteindre vos buts. Ce n'est pas forcément un détail très dérangeant, mais il faut reconnaître que certains chapitres sont trop délicats à conclure. Il suffit de combattre ce grand blanc du second niveau pour comprendre sa douleur et quand on sait qu'il y a 35 niveaux, on se dit que les doigts vont être soumis à rude épreuve. Et encore, je ne vous parle pas des niveaux d'Atlantis ou ceux consacrés à la lutte contre l'Ennemi. Plus d'une fois, vous jetterez votre pad à travers la pièce. En conclusion, Ecco est un jeu magnifique, mais qui aurait gagné à proposer un challenge moins rude, permettant ainsi à un plus grand nombre de joueurs de s'y intéresser. Néanmoins, il devient une référence et ce serait un crime, si l'on aime un tant soit peu les jeux vidéo, de ne pas le posséder. Les hits débarquent enfin en Europe et cela fait du bien !

Seba



19

Graphismes

Tout simplement merveilleux, les graphismes d'Ecco sont bien représentatifs du monde sous-marin. Détaillés, riches et bénéficiant d'effets spéciaux particuliers, les décors sont de toute beauté. Quant aux différents habitants des sept mers, il n'y a rien à reprocher à leur design ; celui du grand requin blanc, par exemple, est proprement hallucinant.

18

Animation

Le principe d'Archimède a été parfaitement bien intégré au jeu et c'est un régal d'admirer les déplacements des protagonistes du soft. Il n'y a pas de ralentissements notables à reprocher et vous pourrez choisir entre le 50 et le 60 Hz. Si vous êtes un tant soit peu connaisseur, vous ne pourrez que respecter le travail des programmeurs.

16

Son

Des musiques douces et adaptées au jeu et des bruitages de circonstance pour un soft consacré au monde du silence. Jamais cette expression n'a si bien porté son nom car si vous coupez les musiques, ce ne sont pas les cris d'Ecco (particulièrement bien réussis) qui assureront l'ambiance.

17

Jouabilité

Les premiers combats sont délicats et il n'y a vraiment qu'un seul angle de caméra utilisable. Néanmoins, après quelques minutes, on manie Ecco selon son bon plaisir et c'est alors un véritable régal de se mouvoir avec vitesse et élégance dans les fonds marins.

17

Intérêt

Il est clair que cette note ne vaut que pour ceux que ce genre de jeu ne rebute pas. Avec son ambiance calme et ses personnages originaux, Ecco est un jeu à part et, en plus d'être un bon jeu, peut constituer un relaxant assez efficace, voire un super somnifère... Mais pourquoi un niveau de difficulté si élevé ?!

En Conclusion

Jeu long et difficile, Ecco The Dolphin est une véritable réussite technique, mais il faut être conscient qu'il ne plaira pas à tout le monde. Ecco est l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast, mais cet avis n'engage que moi. Essayez-le quand même si vous en avez l'occasion. Il se peut que vous tombiez sous le charme. De plus, la petite référence au jeu original avec une représentation graphique de profil pour quelques niveaux apporte à ce jeu la petite touche finale. Allez, je me tache : IL VOUS FAUT ECCO !

92%

Resident Evil Code : Veronica



Resident Evil Code : Veronica est déjà sorti depuis un moment en japonais et il est incontestablement un des titres qui exploite le mieux la console. Il n'a sûrement pas été facile pour les joueurs attachés à avoir invariablement une version européenne d'attendre sa sortie. Mais enfin il est là et vous allez pouvoir vous adonner au sport de prédilection de Claire et Chris Redfield: la chasse au Zombie. Une série qui a déjà fait ses preuves et Code: Veronica est bien loin de nuire à cette tradition qui veut que tous soient une réussite, bien au contraire.

Fiche Technique

| | |
|------------------|-----------------|
| Editeur : | Eidos |
| Concepteur : | Capcom |
| Type : | aventure/action |
| Nb de joueurs : | 1 |
| VM : | savegardes |
| Puru Puru Pack : | oui |
| Sortie prévue : | dispo |

«S'il y a une chose que l'on ne peut pas reprocher aux développeurs du titre, c'est bien d'avoir négligé le réalisme. Ici, la moindre balle peut être mortelle dès le premier impact. Quel que ce soit le personnage que vous dirigez, son comportement est en rapport avec le contexte dans lequel il évolue.»

Europe Claire est à la recherche de son frère depuis si longtemps, avec comme toile de fond de sa quête inespérée une mystérieuse organisation du nom d'Umbrella. Sombre nébuleuse, au noir dessein qui a mis au point un virus, G, susceptible de transformer un être humain en créature tout droit sortie des entrailles de l'enfer. La détermination de la jeune fille n'a d'égale que son aptitude à manier tout type d'arme. Elle va rencontrer des alliés inespérés en même temps que des aliénés au degré de folie proprement hallucinant.

TECHNIQUEMENT INÉGAL

La tradition des Resident Evil est respectée dans les grandes largeurs, pas un monstre qui avait fait les bonnes démos des précédents épisodes ne manque à l'appel, pas une cinématique n'a été délaissée et le genre se porte plutôt bien. Il faut dire que l'intro a le mérite de vous plonger au coeur de l'action avec une cinématique qui reste à ce jour une des meilleures jamais réalisées sur console. On y voit Claire Redfield tenter d'échapper aux hommes de main d'Umbrella. Elle court dans les couloirs, elle plonge entre les balles et riposte par des feux nourris au commando qui l'attaque. Tout y est, effets de lumières incroyables, ralentis, zoom et une mise en scène digne des plus grands longs-métrages réalisés. (On sent à ce propos que les développeurs n'ont pas manqué de voir et de revoir Terminator 2 pour programmer cette mise en bouche). En ce qui concerne la phase de jeu elle-même, elle fait plus que tenir la route, les personnages sont bien modélisés et leur fluidité est constante. L'écart entre les scènes en images de syn-

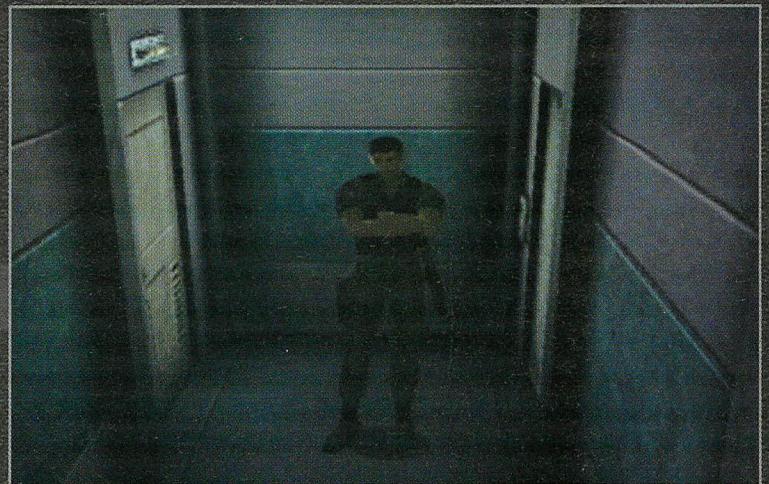


C'EST LA MANIÈRE DONT ON MARQUE SON TERRITOIRE DANS CODE VERONICA

thèse et le reste est de plus en plus réduit. Il n'est pas utopiste de penser qu'un jour ou l'autre les deux se rejoindront pour nous réserver un titre qui sera révolutionnaire. Cependant, la version européenne nous déçoit quelque peu par rapport à sa vitesse d'animation. En effet, la version japonaise est légèrement plus rapide lorsqu'il s'agit du déplacement des personnages. Il n'y a pas de ralentissement, mais les mouvements sont plus lents. Comme d'habitude, seuls les protagonistes sont en complète 3D, et les décors sont toujours en 3D Pré-calculée. Plus riches, plus fins on a droit quand même à quelques petites innovations. Tout d'abord Claire ne se contente plus de tirer à une seule main, elle peut aisément défouailler avec ses deux petites mimines. De plus certains éléments du décor sont devenus interactifs, dans la mesure où vous



ON SE DEMANDE SI C'EST UNIQUEMENT LE BLOUSON DE CLAIRE QUI INTÉRESSE STEVE.



ALORS, TU TROUVES LE BON BOUTON SUR TON PAD ? J'ATTENDS...



ÇA SENT LÉGÈREMENT LE ROUSSE POUR CELUI-LÀ

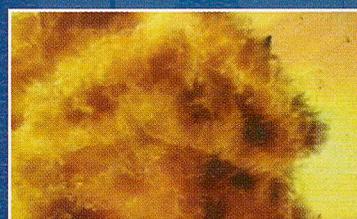
AVIS

Le survival-horror ultime (pour le moment) de la Dreamcast en officiel, c'est fait ! Merci à Eidos d'avoir conservé les voix originales et d'avoir donc intégré des sous-titres, ce qui nous évite un doublage français souvent calamiteux. Durée de vie satisfaisante, qualités technique et ludique évidentes, il ne manque finalement que la maniabilité exceptionnelle de Resident 3 pour que ce Code Veronica soit parfait. Néanmoins, la jouabilité de ce titre est fort satisfaisante. Ce jeu s'était fait attendre, mais le résultat ne nous déçoit pas. Réservez-lui donc une place de choix dans votre ludothèque car désormais, Shadow Man, Carrier, Blue Stinger sont morts et enterrés. Seul Shenmue sera à même de battre Code Vero au niveau de l'ambiance et de la durée de vie.

Seba

RESIDENT TOUCH

Cet épisode de la série des Resident Evil présente un double avantage. Le premier est de contenir en son sein un nombre impressionnant de scènes cinématiques. Le second et peut-être le plus important, c'est leur parfaite adéquation avec l'histoire et ils s'enchaînent parfaitement entre les phases de jeu. Tant et si bien qu'on est impatient d'arriver le plus vite possible à la suivante. Un vrai régal.



Pré-calculé, plus riche, plus fins on a droit quand même à quelque petites innovations. Tout d'abord Claire ne se contente plus de tirer à une seule main, elle peut aisément défourailler avec ses deux petites mimines. De plus certains éléments du décors sont devenus interactifs, dans la mesure où vous pourrez faire exploser tonneaux et bombes de gaz en tirant dessus.



WESKER CONTRE-ATTAQUE.



UNE SITUATION QUE NOUS QUALIFIERIONS DE DÉLICATE.

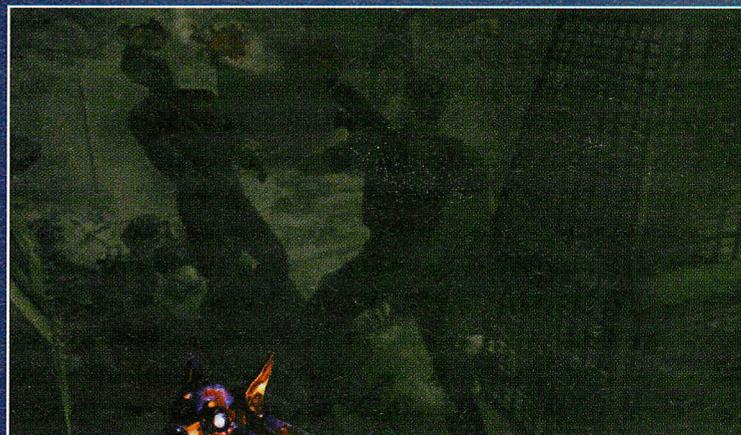
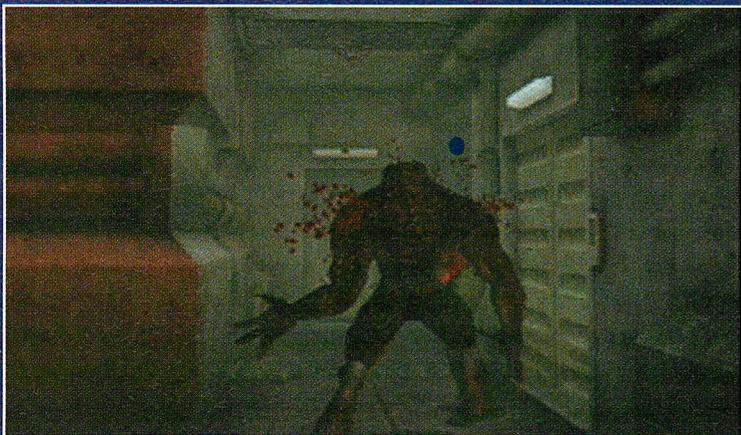
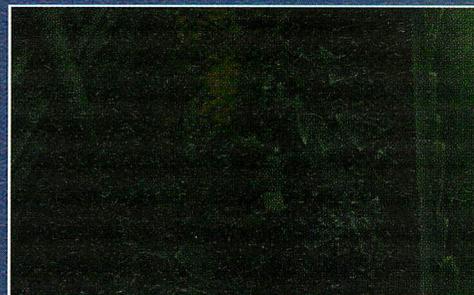
vous pourrez faire exploser tonneaux et bombes de gaz en tirant dessus. Les voix des personnages sont en anglais et n'ont pas été traduites en français, (heureusement qu'elles sont bien), mais contrairement à ce qui avait été fait par le passé, la traduction est fidèle dans les sous-titres qui agrémentent la version européenne. Le fait qu'il y ait deux GD augmente singulièrement le temps qu'il vous faudra pour terminer l'aventure (une dizaine d'heures pour un acharné moyen). Par conséquent il y a plus d'endroit à visiter, plus vaste et plus



ÉLÉMENTAIRE, MA CHÈRE CLAIRE

S'il y a un élément qui est invariable dans Resident Evil, c'est son nombre croissant d'énigmes à résoudre. Depuis le début, on est confronté à de véritables casse-têtes, qui nécessitent beaucoup de patience dans la mesure où vous ne pouvez pas y couper pour progresser dans l'aventure. Sauf que cette fois-ci, les développeurs y ont ajouté une multitude d'éléments qui sont des clin d'oeil aux précédents opus. On retrouve le tigre aux yeux d'émeraude et autres astuces qui seront plus vite résolus par ceux qui sont des adeptes du genre.





TRANSFUSION INDISPENSABLE

Le rouge est la couleur qui revient le plus souvent dans Resident Evil : Code Veronica. Et pas seulement parce que c'est la couleur du blouson en cuir de Claire, mais aussi parce que les monstres et vous-même au cours de vos multiples affrontements verserez votre contribution au centre de transfusion sanguine. Ça gicle dans tous les sens, sans que ce ne soit édulcoré une seule seconde. Il est donc préférable de recommander le jeu à un public prévenu et averti que ce n'est pas une adaptation de Blanche Neige et les sept nains.

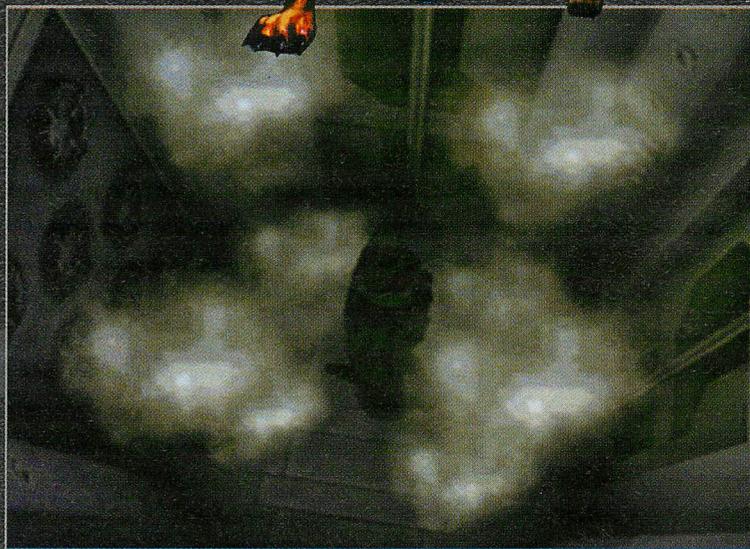


diversifié. Raccoon City n'est plus le théâtre unique de l'action, vous déambulerez dans un cimetière, un manoir, un labo, des égouts et vous voyagerez pour passer une bonne partie de votre temps en Antarctique. Des angles de caméras inédits et ce n'est pas un mal, un nombre de cinématiques multiplié par deux.

Cependant il y a une chose qui n'a pas été corrigée, c'est les temps de chargement qui se déclenchent à chaque fois que vous ouvrez une porte, ou descendez un escalier. A la longue c'est très très fatigant, même si au détour d'un de ces passages la surprise qui vous attend derrière engendre de temps en temps un sursaut. Car dans le cas où vous devez faire de nombreux allers-retours, cela devient un peu pénible.

UMBRELLA N'EST PLUS LE SUJET PRINCIPAL

Véritable suite de Resident Evil un et deux, les scénaristes nous ont réservé quelques surprises pas piquées des Hanneçons qui devraient ravir les nostalgiques. Nombreux sont ceux qui at-



CHRIS AURAIT-IL DES POUX ?



C'EST CE QUI S'APPELLE ÊTRE À L'AFFÛT.





CLAIRE : « VITE CHRIS, Y A UN MAMMOUTH QUI M'A ÉTERNUÉ DANS LA TRONCHE. »

tendaient avec impatience une évolution dans le complot international sur l'étendue du Virus Démoniaque. Sorte d'X files à la sauce Zombies, les indices sont rares mais croustillants. Ce n'est plus un secret pour personne, vous pourrez incarner Chris au début du second GD, mais rassurez-vous, ce n'est pas le seul rebondissement auquel vous prendrez part. On peut vraiment dire que ce coup-ci les scénaristes se sont déchaînés. Ils nous ont concocté un « méchant » à la personnalité très dérangée et aux ramifications douteuses et ambiguës, il en est presque terrifiant. L'histoire est volon-

tairement axée sur la quête de Claire qui se soucie plus de retrouver son frère que des tenants et aboutissants de la terrible organisation. Une histoire complète et prenante qui constitue, si besoin en était, une motivation supplémentaire pour terminer l'aventure. Ceux qui ont été patients en attendant la version européenne seront récompensés par un des meilleurs épisodes de la série à laquelle la Dreamcast apporte énormément.

El Tuco

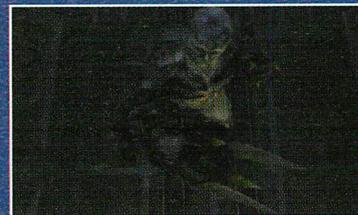


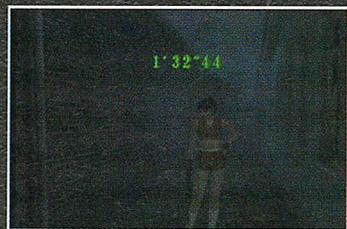
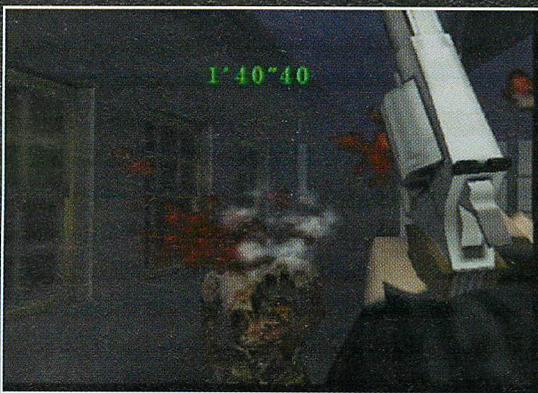
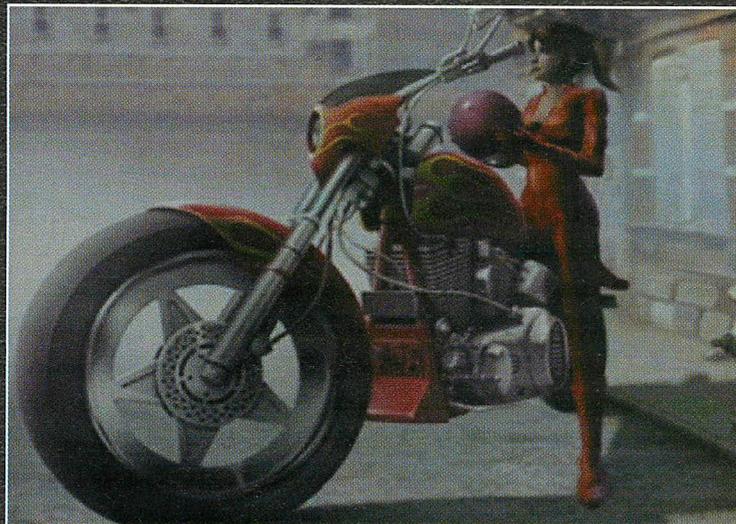
ON HÉSITE ENTRE BATMAN OU E.T., MAINTENANT IL Y AURA CODE VERONICA.



LA GRANDE FAMILLE

Il y a des familles décomposées qui ont la sympathique habitude d'arpenter les manoirs, les caves, les cimetières et qui ont un goût immodéré pour la chaire humaine, si possible la vôtre. Cette famille, il vaut mieux l'avoir en photo qu'à table. On passe du Hunter, sorte de crapaud visqueux, à l'araignée géante velue et ignoble, on n'oublie pas les zombies à la chair putréfiée et à l'haleine peu ragoûtante, et aux insectes mutants qui ont la désagréable habitude de vous pondre des larves dans le dos. En bref, un petit aperçu de la faune hétéroclite que vous croiserez au cours de votre aventure.





APRÈS L'EFFORT, LE RÉCONFORT

C'est une tradition dans la série des Resident Evil : dès que vous avez terminé l'aventure, il y a toujours une petite surprise comme pour vous récompenser des efforts précédents. Ici elle est de taille puisque vous avez la possibilité de jouer une sorte de mini parcours et de zigouiller des zombies en pagaille. La vue est soit à la troisième personne, soit à la Doom. Et alors là, inutile de vous dire que c'est le pied total. Vous pouvez choisir de jouer avec Claire ou Chris, armé jusqu'aux dents. Si au cours de l'aventure vous avez trouvé le pistolet en Or (avec Chris, c'est l'énigme des tiroirs) vous pourrez vous défouler avec Steve et les deux Uzis. Et ce n'est pas terminé, car si vous finissez le parcours une première fois avec Claire, vous aurez le loisir de la voir déambuler par la suite avec une tenue des plus sexy et relativement moulante. Si vous achevez le parcours avec Chris, vous pourrez vous délecter en interprétant un des personnages mythiques de la série, Wesker. Défoulant, éclatant, une idée épatante qui nous a ravis. Ce mode Battle est une manière insidieuse de faire ce que vous avez toujours rêvé de faire à une horde de Zombies. On va même encore plus loin en se disant que ce mode dans l'aventure aurait constitué une bonne façon de rafraîchir le style de la série, on se prend à rêver à un nouvel épisode avec une vue Doom-Like disponible dès le départ, qui sait...

18

Graphismes

Il s'agit de toute beauté et les développeurs ont bien su exploiter le potentiel de la Dreamcast. Que ce soit au niveau de la modélisation des personnages, de la texture ou des effets de lumière, la réalisation est superbe. On ne répétera jamais assez combien les cinématiques constituent la plus belle réussite du titre.

16

Animation

Il n'y a pas de ralentissement proprement dit, simplement la version européenne propose des déplacements de personnages un peu plus lents que la version japonaise. C'est dommage !

16

Son

Aussi bien les armes, que les monstres ou la musique, les différents sons que l'on peut entendre sur le titre sont de bonne qualité, mais il manque un brin d'innovation pour totalement nous satisfaire.

16

Jouabilité

La prise en main ne pose absolument aucun problème, cependant on regrettera l'absence de visée automatique sur Code Zero, alors qu'elle est présente dans Resident Evil 3. Certes elle n'est pas indispensable, mais elle aurait épargné quelques nerfs à pas mal de joueurs.

18

Intérêt

Une histoire palpitante, un mode battle défoulant, une durée de vie conséquente, une série respectée, que demander de plus ?

En Conclusion

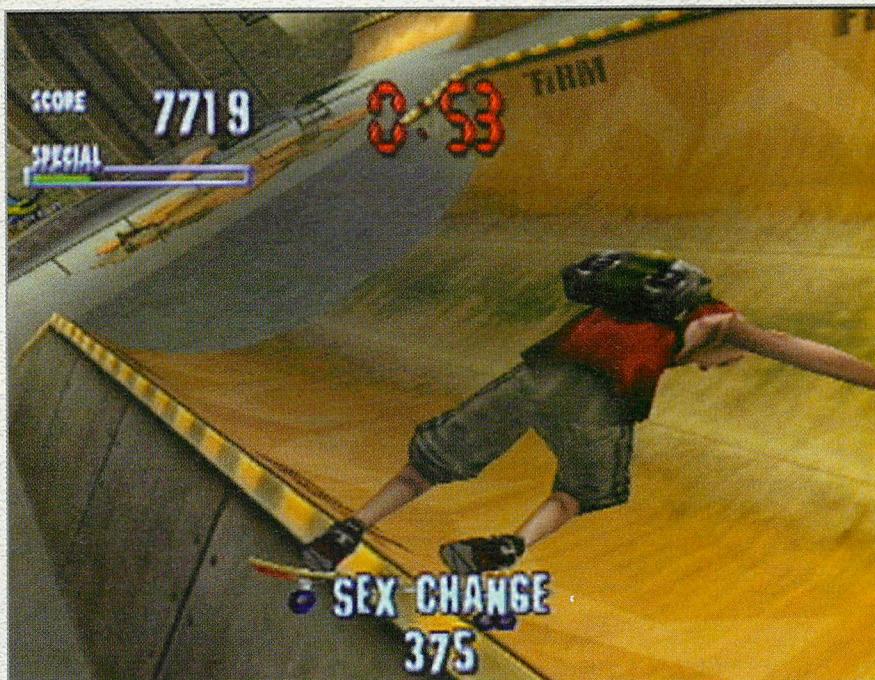
Un des tout meilleurs épisodes de la série qui ne décevra pas les fans et séduira les novices. Sûrement le meilleur Resident Evil.

95%

Tony Hawk's Stakeboarding



Le procédé est simple, une planche en bois, quatre roulettes, une ou deux vis et le tour est joué. C'est ce que les inconscients pensent, lorsqu'on aborde le fait que le Skateboard est un sport à part entière. Quand on voit ce que certains arrivent à faire on se dit que ce n'est pas aussi facile, surtout lorsque l'on parle du meilleur. Tony Hawk est une légende vivante qui a su attirer sur sa personne des millions de regards ébahis d'admiration des gosses en mal de sensations fortes. Il était normal que sa médiatisation ne soit pas que télévisuelle, avec cette adaptation sur Dreamcast, elle devient vidéoludique. Après La Playstation et la Nintendo 64, le voilà qui vient nous faire rêver sur la 128 bits.



UNE FIGURE QUI A PARTICULIÈREMENT PLU À VINCENT (CF DESSIN DREAMZONE 13 PAGE 2)

Europe

Lorsque un sponsor comme Nike ou Reebok s'intéresse à une discipline ou un sport, il lui donne automatiquement ses lettres de noblesse, c'est un passage obligé vers sa consécration. Longtemps resté dans l'ombre de disciplines plus « nobles », le Skate se contentait d'une minorité d'aficionados fondus de la planche à roulettes auxquels les média ne prêtaient aucune attention. Puis vint Tony Hawk, figure emblématique, véritable légende vivante, il remportait tous les tournois, toutes les coupes et de fil en aiguille a réussi à attirer les spotlights sur sa personne et ses concurrents directs (Comme l'avait fait un certain Kelly Slater pour le surf). Il fallait bien qu'un éditeur de softs s'intéresse à ce phénomène dans la mesure où la tranche d'âge des skate Boarders est la même que pour les joueurs de

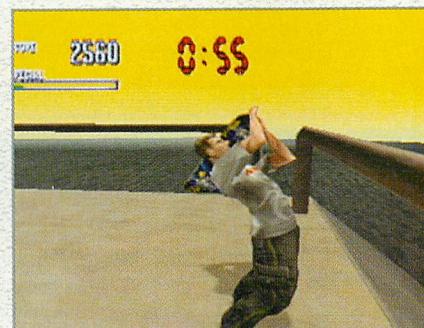
jeux vidéo. Après Yannick Noah Tennis, voilà Tony Hawk's Skateboarding. Après la Nintendo 64 et la Playstation voici que la Dreamcast y va de sa conversion. Que personne ne s'emballe, c'est qu'il quif bourricot, que ce soit les options, les participants ou les pistes, rien n'a évolué. (Treyarch s'est vraiment pas foulé, plus je convertis moins j'évolue, semble être leur cri de guerre). Cependant il devrait contenter les fans de planches qui attendaient avec impatience de pouvoir « tricker » comme des bêtes. Le titre propose de s'éclater dans tous les sens du terme avec pas moins de 10 Skate boarders de talent, avec en star celui qui a donné son nom au soft Tony Hawk lui-même (il n'y a guère que Seba pour croire que c'est un jeu d'hélicoptère). Les décors ont une configuration urbaine qui nous font visiter une bonne partie des grandes

Fiche Technique

| | |
|------------------|--------------|
| Editeur : | Crave Ent |
| Concepteur : | Treyarch |
| Type : | skateboard |
| Nb de joueurs : | 1 à 2 |
| VM : | sauvegardes, |
| Puru Puru Pack : | oui |
| Sortie prévue : | dispo |



SACRÉ SEBA, IL FAUT ABSOLUMENT QU'IL ARRÊTE DE JOUER À ECCO THE DOLPHIN.



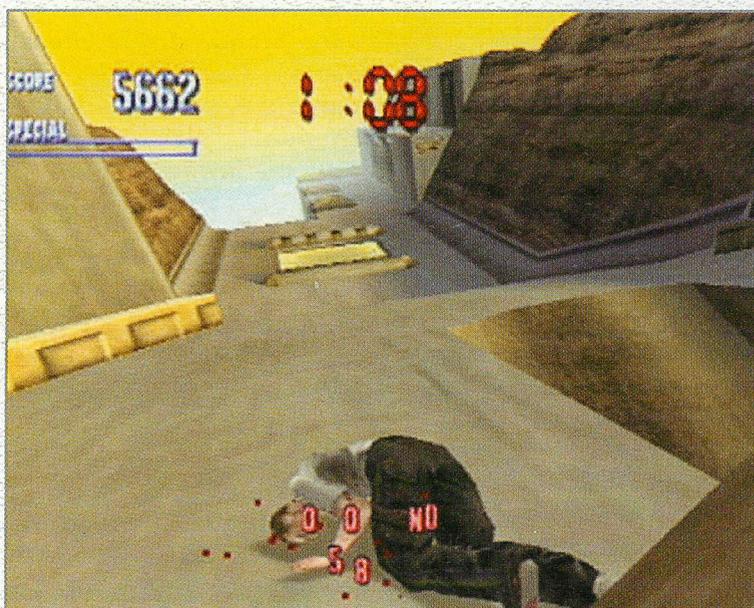
UN JEU QUI PREND EN COMPTE L'ÉNERVEMENT, C'EST PAS FORMIDABLE.



viles américaines. Chicago, New York, San Francisco et Miami seront le théâtre de vos envolées sur les pistes d'un centre commercial d'un parking ou d'une école. Plusieurs modes de jeu vous sont proposés : free Skating, carrière ou encore Graffiti qui permet d'affronter un autre joueur. Chaque épreuve permet, au fur et à mesure de votre réussite, de débloquer des nouveaux spots ou encore d'upgrader votre matériel ou d'améliorer les performances du



UNE FIGURE SOBREMENT APPELÉE : LE PLANTER DE MAIN, EST UNE DE CELLES QUI VOUS RAPPORTERA LE PLUS DE POINTS.



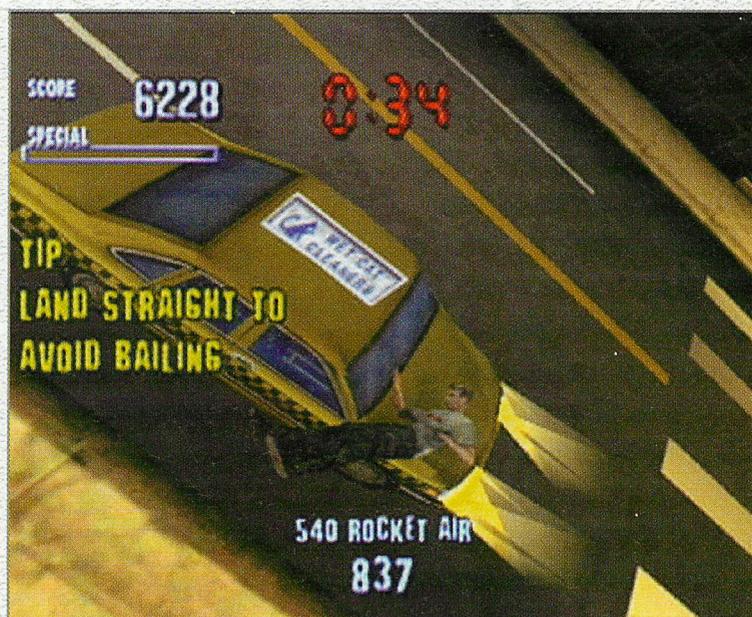
QUAND ON TOMBE, ÇA FAIT MAL ET LE SANG N'EST PAS UN ARTIFICE DANS L'ADAPTATION DREAMCAST

personnage que vous aurez choisi. Graphiquement c'est pas la révolution atomique. Les décors sont simples, la modélisation juste correcte et les couleurs un peu fades. L'animation relève le niveau avec des ralentissements quasi inexistantes mais les bugs ne sont pas en grève et ont la fâcheuse tendance à se manifester un peu partout. L'ensemble est assez original et ardu pour séduire les plus réticents d'entre vous. Car une fois que vous aurez apprivoisé le pad le délire n'est pas prêt de s'arrêter et au cas où un de vos sauts, tricks et autres envolées spectaculaires vous auraient échappé, les ralentis sont là pour vous faire admirer une animation exemplaire d'un sport de glisse qui devient de plus en plus populaire. Les concepteurs de Treyarch ne se sont pas foulés pour exploiter le potentiel du titre sur Dreamcast, cepen-



dant l'originalité du soft et son animation exemplaire en fond pour le moment un modèle qui exploite le genre de façon satisfaisante. (Spécial dédicace à Monsieur H pour qui glisse et délire ne font qu'un, car ses conseils avisés et fort à propos m'ont permis d'apprécier ce titre à sa juste valeur.)

El Tuco



ON DONNE LE PERMIS À N'IMPORTE QUI.

16

Graphismes

La modélisation des différents personnages n'est pas parfaite et les couleurs du titre sont assez fades. Cependant la richesse et la diversité rattrapent une tendance approximative. On aurait aimé que la conversion sur Dreamcast soit un gage d'amélioration plus nette que ce qui défile devant nos yeux.

18

Animation

Aucun ralentissement disgracieux ne vient pointer le bout de son nez et la vitesse du soft est plus qu'appréciable. Le point fort du titre sans aucun doute.

18

Son

Une musique qui colle parfaitement à la pratique assidue du Skate et des sons plus qu'honorables pour les planches et autres objets, ce qui donne une touche réaliste à Tony Hawk's Skateboarding.

17

Jouabilité

La prise en main demandera un certain temps mais une fois que vous maîtriserez bien le pad, la jouabilité se révélera parfaitement en adéquation avec l'action.

14

Intérêt

La diversité, l'originalité et le mode deux joueurs, autant de raisons de se défouler et de finir le soft. Une durée de vie conséquente au regard à la difficulté du titre mais qui est un sérieux challenge et procure beaucoup de plaisir ; il est évident que les accrocs de la planche y trouveront plus d'intérêt que les non-initiés, quoique...

En Conclusion

Tony Hawk's Skateboarding est la meilleure adaptation de Skatelite, toutes consoles confondues. Et cela en dépit de graphismes tout juste corrects, sa diversité et son animation rattrapant le tout.

90%

Zombie Revenge



*Alerte ! Alerte ! Les zombies envahissent la ville ! Tous les habitants sont priés de prendre les précautions nécessaires pour l'évacuation... Craac... Bon sang, la porte explose... Non, ne vous approchez pas... Aaaaargh... Et voilà, je vous plonge directement dans l'ambiance de **Zombie Revenge**, le beat-them-all de Sega ! Comme promis, voici le test officiel de ce jeu que Neo Alex avait adulé comme un beau diable.*

*Malheureusement, les défauts déjà énoncés dans le Work in progress du mois précédent n'ont pas été corrigés. A cause de ces lacunes, **Zombie Revenge** perd de son attrait et, de jeu culte, il n'en devient que satisfaisant. Mais qu'est-ce qui a mal tourné ?*

Fiche Technique

| | |
|------------------|----------------------|
| Editeur : | Sega |
| Concepteur : | Sega |
| Type : | beat'em all |
| Nb de joueurs : | 1 à 2 |
| VM : | savegardes, mini-jeu |
| Puru Puru Pack : | oui |
| Sortie prévue : | juin 2000 |



DANS LE NIVEAU DU TRAIN, VOUS POURREZ VOUS BATTRE À L'INTÉRIEUR OU À L'EXTÉRIEUR DES WAGONS.

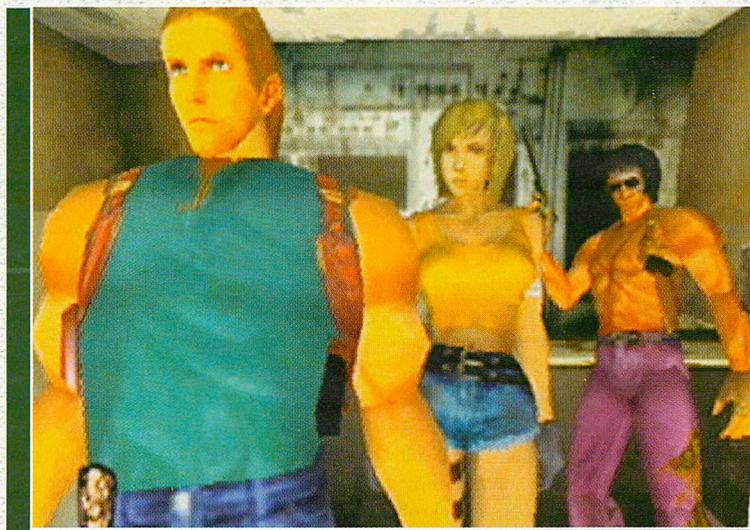


LES DÉCORS DU PREMIER NIVEAU RAPPELLENT FURIEUSEMENT CEUX DE RESIDENT ÉVIL 2.

Europe Se déroulant à peu de choses près dans le même univers que *The House of the Dead 2*, *Zombie Revenge* est considéré comme le *Streets of Rage* de la Dreamcast (voir le II était une fois de ce numéro). Concurrencé uniquement par le moyen *Soul Fighter* et le nullissime *Dynamite Cop*, *Zombie Revenge* va s'imposer sans problème comme le meilleur beat-them-all sur Dreamcast européenne ; et pourtant, il n'est pas exempt de défauts, mais commençons par le commencement.

UNE HISTOIRE D'AMOUR ENTRE SEGA ET LES ZOMBIES

Avec *House 2* et *Zombie Revenge*, Sega a joué la carte de l'horreur... Le scénario de *Zombie Revenge* est fidèle à l'idée que l'on s'en faisait. Dans une petite ville américaine, le chaos s'est installé et les zombies et autres monstruosité ont pris le contrôle de la cité. Trois membres de l'AMS, organisation spécialisée dans la lutte contre les forces occultes et paranormales sont dépêchées. Leur mission : trouver et arrêter un certain Zed, créateur des monstres. AMS, ces trois lettres ne vous sont pas tout à fait inconnues, et c'est bien normal. En effet, déjà dans *House 2*, le personnage que vous

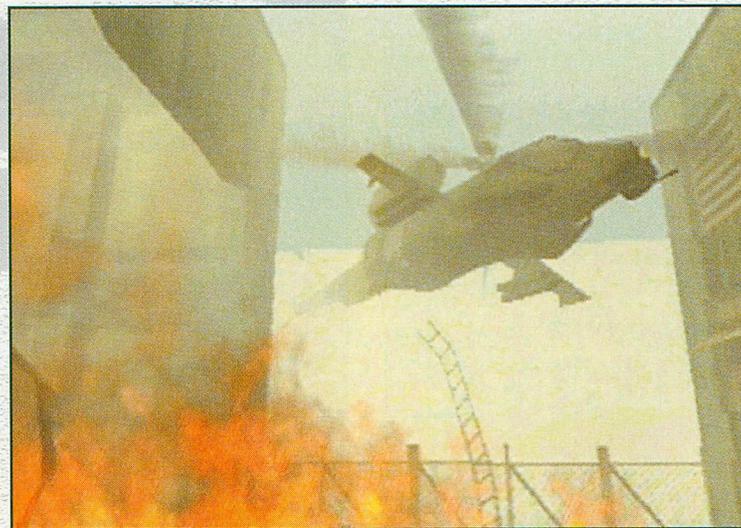


TROIS HÉROS À LA RESCousse

Stick Breitling, Linda Rotta et Rikiya Busujima ; voici les noms des trois protagonistes que vous pourrez incarner dans *Zombie Revenge*. Le premier est le héros américain dans toute sa splendeur : athlétique, beau et courageux. La seconde est une charmante jeune femme qui possède bien du courage pour se frotter aux hordes de monstres. Le dernier, enfin, est le meilleur perso du jeu : asio-afro-américain (je viens de l'inventer), ce black est le plus rapide (avec Linda), fait très mal au corps à corps puisqu'il peut couper les zombies en deux et possède une bonne cadence de tir. Si vous voulez finir *Zombie Revenge*, ce sera avec ce personnage mystique. Seul point faible, sa résistance inférieure à celle de Stick.



LE HÉROS AMÉRICAIN DANS TOUTE SA SPLENDEUR.



MOTEUR, ACTION !

Les scènes cinématographiques de *Zombie Revenge* utilisent à chaque fois le moteur du jeu, comme dans *The House of the Dead 2*. Elles vous permettront de comprendre l'histoire pas à pas et sont plutôt bien réalisées dans l'ensemble. Ni trop courtes ou trop longues, elles s'intercalent parfaitement entre les niveaux et quelquefois, vous en verrez une en plein milieu d'un chapitre.



incarnez appartenait à cette organisation. Comme vous pouvez le constater, c'est reparti pour un tour !

UN JEU TRÈS RICHE...

A travers sept niveaux, vous allez casser du mort-vivant. Très variés, ces niveaux ont le mérite d'être très détaillés graphiquement et de proposer des couleurs bien en rapport avec le jeu. Les ennemis que vous allez affronter sont assez diversifiés. Les zombies sont ainsi vêtus de jogging, bleu de travail, en livrée de maître d'hôtel, écorchés, recouverts de mousse et j'en passe. Ennemis communs, ils sont surtout dangereux lorsqu'ils atta-

quent en nombre. Comme c'est pratiquement le cas dans chaque niveau, on comprend aisément que le challenge va être de taille ! Mention spéciale aux espèces de gnomes armés de haches et qui sont très énervants. Attention, si vous pensiez qu'il suffisait de tirer dans le tas en laissant le doigt appuyé sur le bouton de tir, dans l'œil vous vous mettez le moignon. En effet, il y a beaucoup d'objets sur le sol, et notamment des armes plus puissantes que votre flingue de base. D'une durée de vie limitée, ces armes peuvent être ramassées et utilisées non seulement par vous, mais aussi par les zombies ! Courir, tirer, frapper et courir à nouveau, tel sera votre leitmotiv pour

rester en vie. Parmi les items, vous pouvez récupérer des antidotes (qui annulent les effets du poison que vous envoient certains ennemis), des munitions (primordiales) et divers objets qui vous rapportent des points. Les bonus de soins sont très, voire trop rares et cette absence confère au jeu une difficulté supplémentaire qui n'était pas nécessaire. Enfin, vous pourrez trouver dans le mode Original trois styles de jeu : le mode Arcade (avec 8 continues merci), le mode Gun Power (les balles font plus de dégâts, mais c'est l'inverse pour les coups de poings) et le mode Bare Knuckle (on ne peut plus utiliser d'armes à feu).

...MAIS PAS PARFAIT

En effet, le jeu est très dur. Pour une fois qu'un beat-them-all ne se termine pas en deux heures, il faut le signaler, mais cette difficulté n'est pas due à la longueur du jeu. En effet, les persos se déplacent beaucoup trop lentement (par rapport à la version japonaise) et,

de ce fait, vous êtes quasiment certains de perdre une vie à plusieurs endroits. Signalons que quelquefois, lorsque vous changez brusquement de direction, votre combattant ne bouge plus pendant une demi-seconde et c'est largement suffisant pour se faire shooter ! Il faudra bien les 15 continues du mode Arcade et les 8 du mode Original pour espérer finir le jeu. Je vous le dis tout de suite, c'est loin d'être suffisant et il faudra bon nombre de tentatives afin d'arriver au but. Heureusement que le soft se lance d'entrée en 60 Hz, je n'ose imaginer le résultat en 50 ! De plus, les continues infinis que l'on pouvait sélectionner dans la version japonaise ont ici disparu. Selon votre appréciation, vous y verrez une bonne ou une mauvaise nouvelle. Vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix.

Seba



IL FAUDRA TIRER LE LEVIER POUR STOPPER LE TRAIN TOUT EN FAISANT ATTENTION AUX ZOMBIES MACHINISTES.



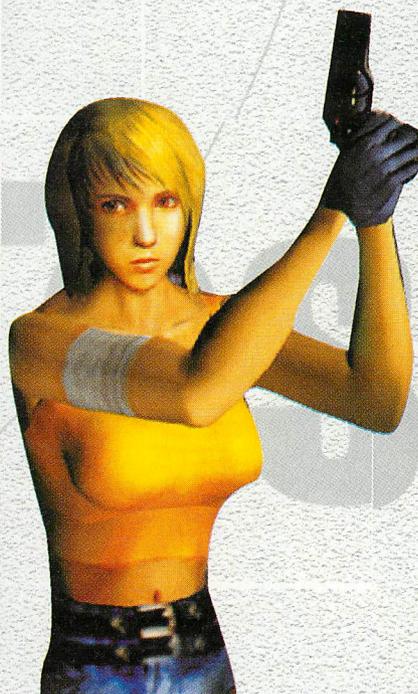
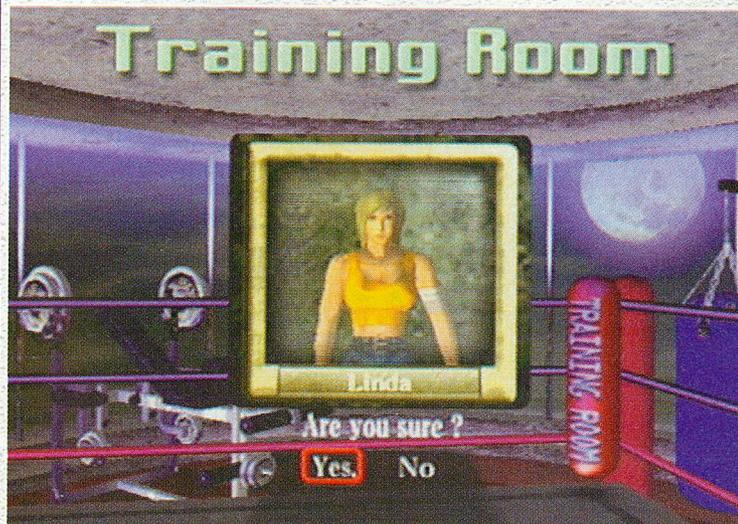
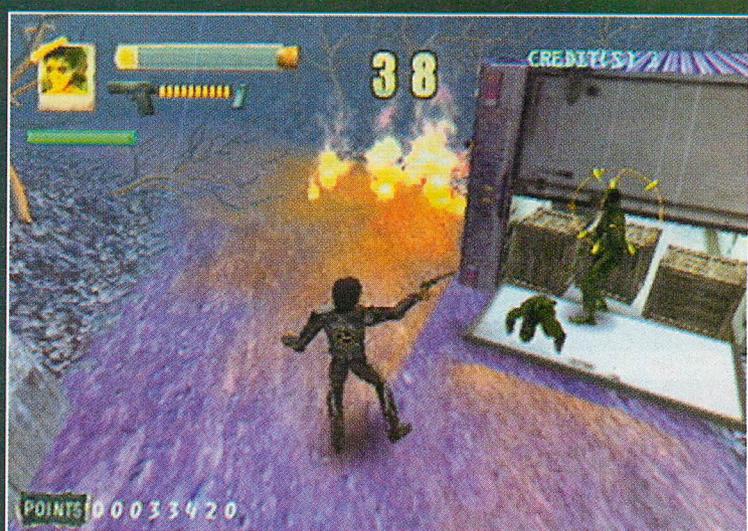
BUSUJIMA EST CAPABLE DE BIEN DES ACRÓBATIES ET CE, MÊME LORSQU'IL EST SAISI PAR L'ENNEMI.



LE MACHINE GUN FAIT DES RAVAGES ! DOMMAGE QUE LE SANG SOIT VERT...

ENGAGEZ-VOUS, QU'ILS DISAIENT !

Eh oui, c'est sûrement ce que doivent penser nos héros de temps à autre ! Décidément, la vie d'un agent de l'AMS n'est guère de tout repos ! Après tout, ce n'est pas trop grave car ils voient du pays. En effet, vous évoluerez à travers plusieurs endroits bien distincts d'apparence et de configuration. Que ce soient les rues en ruines, les égouts, un train fou, une usine de produits chimiques, une sombre demeure ou l'antichambre de l'enfer, vous ne pourrez qu'être conquis par la qualité des graphismes. Un très bon point pour le jeu de Sega.



DES BONUS, EN VEUX-TU EN VOILÀ !

Zombie Revenge n'est pas qu'un «simple» beat-them-all. Outre sa qualité graphique et sa durée de vie, le soft de Sega recèle plusieurs possibilités. Vous pouvez y trouver pêle-mêle : 2 mini-jeux VM (qui vous permettront, au prix de beaucoup d'efforts, de débloquer un Cheat Mode), un mode VS Boss, un mode VS Fighting (vous et l'un de vos amis choisissez un héros et vous vous battez dans un mode à la Street Fighter) très léger, un mode Training (qui a buggé durant tout le test) et enfin la présence du mode réseau dans lequel vous pourrez poser des questions, admirer une galerie d'images, tout savoir sur le jeu et enfin télécharger... quelque chose que l'on ignore encore, cette section étant en construction !



COMME DANS LE PREMIER BOSS DE HOUSE OF THE DEAD 2, CE PERSONNAGE CACHE UN MINI-DOUBLE DE LUI-MÊME QU'IL FAUDRA ANNIHILER !



COMME C'EST JOUISSIF D'EXTERMINER LES ZOMBIES À COUP DE LANCE-FLAMMES !



LE STAGE DU DERNIER BOSS DANS SA PREMIÈRE VERSION.



LA PETITE GALERIE DES HORREURS

Comme de bien entendu, plusieurs boss tenteront de vous barrer la route, le plus souvent en cours de niveau. Si les deux premiers sont très simples à battre, les choses se compliquent à partir du troisième. Et que dire du boss qui clôt le quatrième niveau, si ce n'est qu'il est très énervant ? Paradoxalement, ceux du sixième niveau sont moins délicats à franchir. Toutefois, je vous préviens tout de suite, pour battre Zed sous toutes ses formes, il va falloir s'accrocher.



17 Graphismes

Très détaillés, les graphismes de *Zombie Revenge* n'ont pas trop vieilli et demeurent superbes. Seul *Berserk* égale *Zombie Revenge* à ce niveau. On comprendra aisément que *Soul Fighter* et *Dynamite Cop* paraissent désormais moches, vieux et démodés. Un coup de maître pour un genre qui en a bien besoin.

14 Animation

Il y a quelques ralentissements, mais c'est surtout la vitesse de déplacement des personnages qui vous posera problème tellement elle a été réduite par rapport à la version japonaise. A part ça, on peut féliciter les programmeurs pour l'excellente décomposition des mouvements de chaque protagoniste du jeu.

16 Son

De bons bruitages et des musiques de circonstance pour ce *Zombie Revenge*. Certes, ils ne permettent pas d'égaliser l'ambiance de *Silent Hill* ou de *Code : Veronica*, mais au final, la section son et bruitages du soft sont de bonne qualité. A noter : quelques thèmes sont directement inspirés de *The House of the Dead*, surtout le sixième niveau.

13 Jouabilité

Le fait de rester immobile pendant un très court laps de temps suite à un changement trop brusque de direction est irritant et nuit à la jouabilité. De même, la touche d'action sert à la fois pour porter un coup de poing ou ramasser un objet. Cette double fonctionnalité peut se révéler très gênante à certains moments. Rien d'autre de particulier à signaler, le reste étant parfait.

16 Intérêt

Avec ses divers modes de jeu, son mini-jeu VM et sa connexion Internet, *Zombie Revenge* est un titre disposant d'une bonne durée de vie. De plus, sa difficulté est appréciable et pour un beat-them-all, par les temps qui courent, c'est un bel exploit.

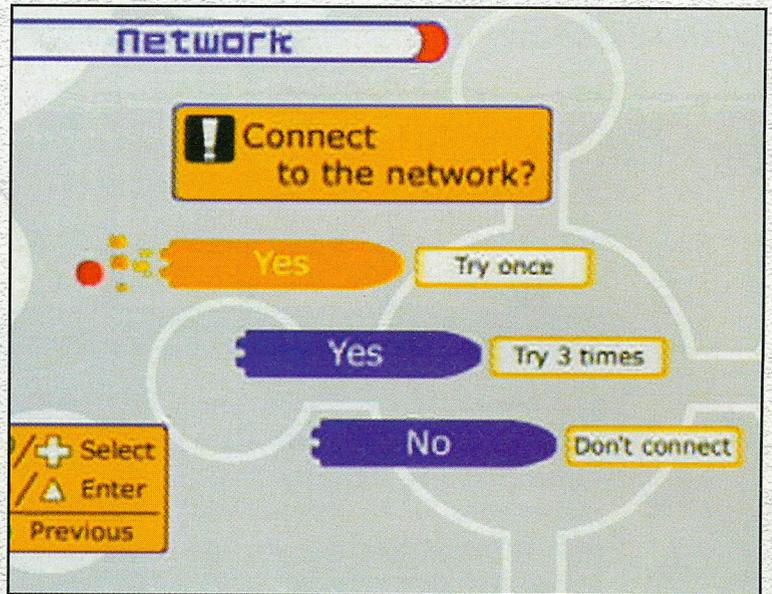
En Conclusion

Zombie Revenge, malgré ses défauts, reste un très bon jeu mais n'est plus un hit. La faute à une difficulté trop prononcée et à une animation et une jouabilité qui ne sont pas exemptes de tout reproche.

83%



QUAND LE CHAT N'EST PAS LÀ, LES SOURIS DANSENT...



LE RÊVE (?) DEVIENT RÉALITÉ : ON PEUT ENFIN JOUER EN RÉSEAU SUR DC !

Chu-Chu Rocket

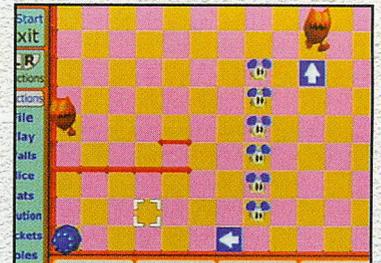
Europe C'est donc à moi que revient l'insigne honneur de tester Chu-Chu Rocket. Vous savez peut-être que ce jeu me passionne moins qu'un Columns, et je vais dire pourquoi. Le principe de CCR est très simple : vous devez, grâce à des flèches indiquant une direction, guider une horde de souris dans des fusées tout en évitant leurs ennemis naturels : les chats. Contrairement à bon nombre de jeux de réflexion où la victoire se construit pas à pas sur chaque coup, vous ne disposez ici que d'une, deux ou trois flèches directionnelles qui, une fois

placées, vont déterminer votre victoire ou votre échec. Donc, en deux-trois mouvements de paddle et un peu de jugeote, vous terminez un niveau. C'est un peu ça que je reproche au jeu, d'autant plus que vous pourrez recommencer un niveau autant de fois qu'il vous plaira. Imaginez donc que vous butez sur un niveau dans lequel vous ne disposez que d'une seule flèche ; il vous suffira d'essayer toutes les cases du parcours pour trouver la solution. Heureusement, tous les niveaux ne sont pas comme ça. Malgré la présence d'un éditeur de niveaux, c'est le mode on-line qui retient

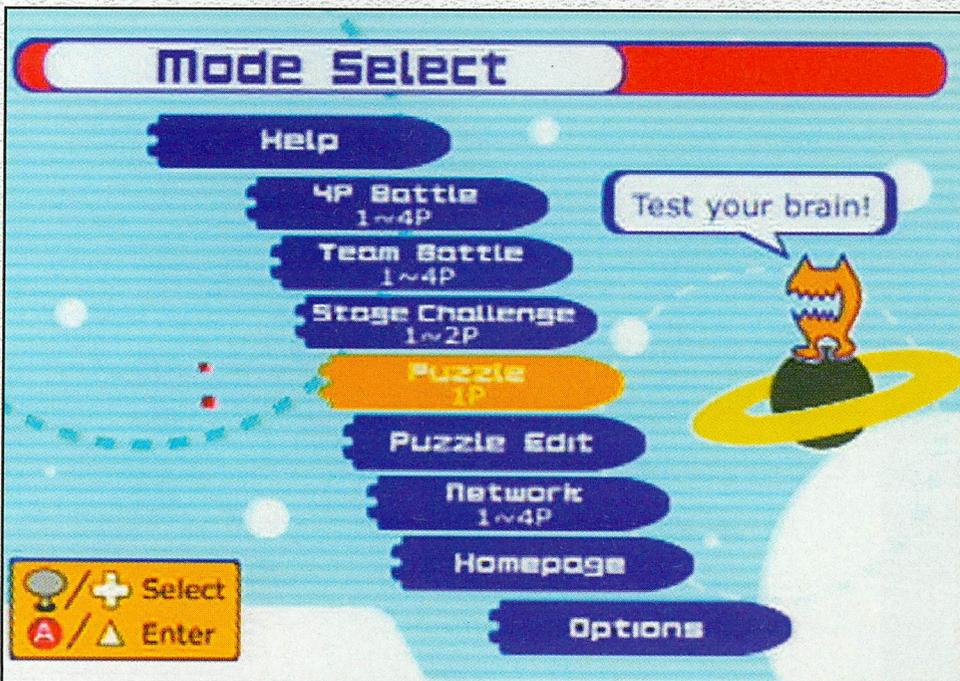
l'attention. On peut certes jouer jusqu'à 4, sans se connecter, mais le mode Network est ce qui convient le mieux à CCR et sera opérationnel au moment où vous lirez ces lignes (si Sega France n'est pas une fois de plus à la bourre. Au fait, il sort quand The Nomad Soul ?). Je dois admettre que je me suis quand même amusé un peu avec Chu-Chu Rocket, preuve qu'il n'est pas si mauvais que cela. De plus, c'est donc le premier jeu on-line européen et il convient de saluer l'événement, et ce même si vous ne pourrez jouer que contre des personnes résidant en Europe. Je vais en prendre

un exemplaire, pour la peine ! D'ailleurs, en vous connectant à Dreamarena, vous pourrez recevoir CCR gratuits et peut-être même la version 1.5 de DreamKey. De plus, il y a deux serveurs par pays selon la fréquence supportée par votre téléviseur (50 ou 60 Hz). Alors, elle est pas belle la vie ?

Seba



UN ÉDITEUR DE NIVEAUX TRÈS SIMPLE D'UTILISATION.



DES MODES DE JEU À PROFUSION.

Fiche Technique

| | |
|------------------|---------------------|
| Editeur : | Sega |
| Concepteur : | Sonic Team |
| Type : | premier jeu on-line |
| Nb de joueurs : | 1 à 4 |
| VM : | sauvegardes |
| Puru Puru Pack : | oui |
| Sortie prévue : | dispo |

75%

NHL 2K



Les fondus de la glace, les chercheurs de crosses, les amateurs de palets, préparez-vous à être comblés par le petit dernier de la série des 2k. Après NBA 2K, NFL 2K voilà que NFL 2K fait une entrée remarquée sur la Dreamcast. Rien de tel qu'une bonne vieille simulation de Hockey pour se défouler le soir après une dure journée de labeur. Préparez les casques, les doublures et lacez vos patins car ça va booster. Que l'on soit amateur ou visiteur, une telle réalisation technique ne laissera aucun joueur indifférent.

Europe Lorsque l'on s'attarde un peu sur les simulations de sport sur Dreamcast, il y a une synergie pour dire que la référence est entrain de s'affirmer sous un label désormais récurrent : 2k. Après le basket, le football américain c'est au tour du Hockey sur glace d'être à l'honneur. Les puristes ne pourront que se réjouir de la sortie de cet excellent titre en version européenne qui regroupe tout ce qu'on est en droit d'attendre d'une simulation digne de ce nom. Est-ce à dire que les non-initiés à la crosse et au palais ne vont pas pouvoir s'amuser avec, c'est un grand pas que nous ne franchiront pas. NHL 2K fourmille de détails et est sous un aspect technique résolument extraordinaire pour que chacun à son échelle y trouve son compte. Les graphismes sont de toute beauté et la modélisation des personnages est au demeurant très correcte. Les détails sont nombreux et le son vient parachever un ensemble homogène qui est loin d'être évident sur tous les titres proposés.

OPTIONS À PROFUSION

Mais ce qui est le plus impressionnant, c'est assurément le nombre d'options originales auxquelles vous avez accès. On commencera avec le traditionnel éditeur de personnages qui est désormais une marque de fabrique dans la série des 2K. Vous pouvez lui donner

les caractéristiques physiques que vous voulez et intégrer dans l'équipe des joueurs de la NHL. Pour le choix de la tenue vestimentaire de chacun vous pouvez remonter jusqu'au années 70 ce qui permettra aux fans de pouvoir jouer sur la corde de la nostalgie comme



POUR UNE FOIS, LE PUBLIC N'EST PAS PLAT COMME UNE VIEILLE CRÊPE ET A BÉNÉFICIÉ D'UNE ANIMATION QUI LUI EST PROPRE.



UNE MODÉLISATION DONT PLUSIEURS CONCEPTEURS DEVRAIENT S'INSPIRER POUR LA RÉALISATION DE LEURS PROPRES TITRES.

Fiche Technique

Editeur : Sega

Concepteur : Sega

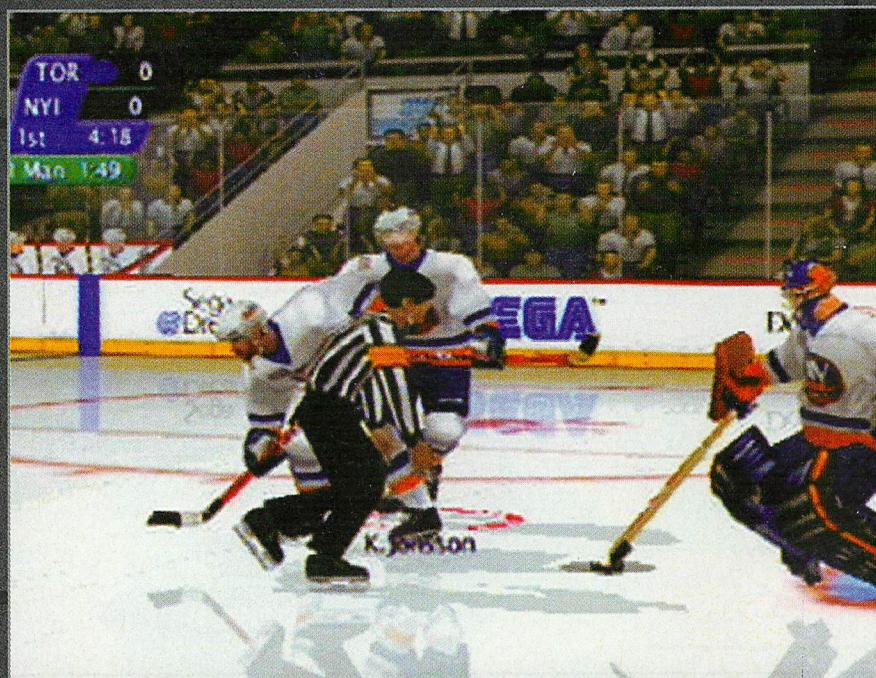
Type : sport

Nb de joueurs : 1 à 4

VM : sauvegardes

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : juillet



L'ARBITRE N'HÉSITE JAMAIS À METTRE SON GRAIN DE SEL UN PEU PARTOUT.



ON SENT QUE ÇA VA RUER DANS LES BRANCARDS.

bon leur semble. Il y a le mode multijoueur qui promet de bien belles empoignades dans la mesure où vous avez le choix d'activer un mode où les bagarres s'intègrent dans les phases de jeu.

UNE ANIMATION NICKEL.

L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, bénéficiant d'une animation d'une fluidité extraordinaire. La vitesse et les sensations sont là et le fait de patiner sur la glace est fort bien rendu. La lumière et les ombres portées des joueurs sous les feux des projecteurs parachèvent une réalisation qui se veut irréprochable. La prise en main ne présente aucune difficulté et la

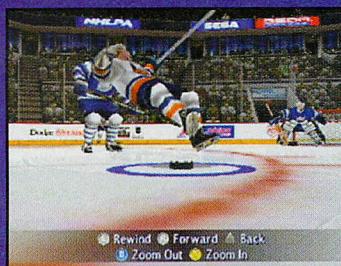


L'ENGAGEMENT CHANGE AUTOMATIQUÉMENT L'ANGLE DE LA CAMÉRA POUR QUE VOUS SOYEZ AU COEUR DE L'ACTION ET QUE VOUS N'EN PERDIEZ PAS UNE MIETTE.

jouabilité est assez simple. Cependant comme vous l'avait signalé Néo Alex dans le test de la version américaine, il est extrêmement difficile de faire rentrer votre palet dans le but adverse, et cela même en mode facile. Néanmoins il est paradoxal mais vrai de préciser que la chose devient plus simple en mode simulation.

Dans l'ensemble NHL 2k, que vous soyez amateur de Hockey ou pas, que vous aimiez les simulations de sport ou pas, est un titre de toute beauté et à la réalisation irréprochable. Bravo en tout cas à Sega.

EL TUO



REPLAY TIME

Les ralentis qui sont proposés dans la série des 2k sont toujours de toute beauté et deviennent au fur et à mesure une référence sur Dreamcast. NHL 2k ne déroge pas à la règle, bien au contraire. Véritable magnétoscope ambulante, vous pouvez changer les angles des caméras à volonté, zoomer sur la partie qui vous intéresse, et le tout avec une facilité déconcertante. Il n'y a pas d'heure pour un replay car à tout moment vous pouvez le déclencher, et cela en marge de ceux proposés par le moteur après qu'une équipe ait marqué.



17 Graphismes

La technique est à l'honneur dans NHL 2K, que ce soient les effets de lumière ou la modélisation des Hockeyeurs, rien n'a été laissé au hasard. Une réalisation qui fait honneur à la série de 2k.

18 Animation

Réalisme et vitesse sont les leitmotivs des concepteurs. Il n'y a aucun ralentissement et en plus un gros effort a été fait sur les bugs. Ceux qui étaient restés sur NBA 2k ne sont plus qu'un mauvais souvenir sur NHL.

16 Son

On aurait aimé un peu plus d'exagération dans les sons des patins sur la glace et ceux des croses qui s'entrechoquent. L'ensemble reste d'un niveau correct et constant. L'accent a été mis sur les commentaires qui envahissent un petit peu le titre.

16 Jouabilité

Simple et limpide, elle ne pose strictement aucun problème elle se résume à trois boutons et au stick analogique.

18 Intérêt

En plus du mode multijoueur qui devrait vous occuper pas mal de temps, la difficulté à marquer des buts n'est pas une illusion. Et pour finir les différents championnats à la première place il vous faudra un savant mélange de dextérité et de savoir-faire. L'intérêt qui est en rapport direct avec la durée de vie du titre, est assurément très très haut.

En Conclusion

Les concepteurs de NHL 2 K n'ont absolument pas à rougir de leur adaptation sur la Dreamcast qui est formidablement exploitée ; Une simulation de Hockey qui réussit l'exploit d'avoir un pouvoir de séduction sur le non-amateur de ce sport.

90%

Wacky Races



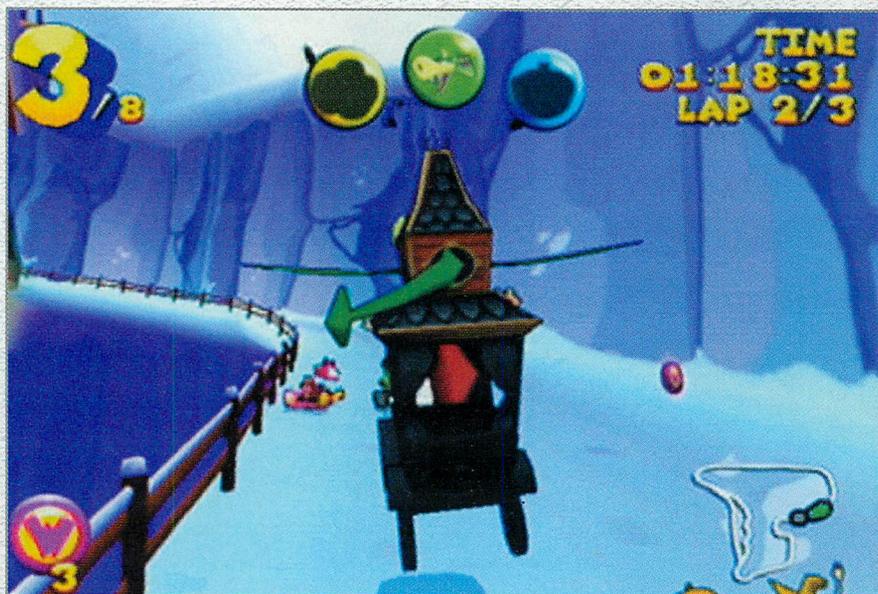
Si vous avez plus de 25 ans Wacky Races risque de vous rappeler de bons souvenirs. Le dessin animé Les Fous du Volant a été un immense succès à son époque et son adaptation sur Dreamcast n'a pas été sans soulever une certaine curiosité mêlée à un brun de nostalgie. Quelle n'a pas été notre déception de voir l'ampleur du gâchis. C'est un peu comme le dernier épisode de Star Wars, on est curieux et impatient on en ressort avec une aversion pour la synthèse et une furieuse envie de claquer le beignet du jeune Anakin. Ici, ce sont les concepteurs qui jouent un peu trop sur la fibre de la nostalgie.

Europe Ah, nostalgie quand tu nous tiens, Wacky Races est une adaptation sur la Dreamcast du dessin animé à succès qui s'appelaient, en France, Les Fous du Volant. Certes, les plus jeunes d'entre vous vont se demander de quoi il retourne. Mais il faut se replacer dans le contexte de l'époque des samedis après-midi où les programmes télé proposaient des dessins animés qui n'ont plus grand chose à voir avec ce qui est en vigueur aujourd'hui. On assistait aux aventures loufoques du célèbre Captain Cavern (dont Vincent perpétue le mythe physique) et autre Scoobidoo (vous reconnaîtrez aisément Neo alex dans le rôle de Samy). Venait alors s'intercaler un Cartoon qui a eu beaucoup de succès : Les fous du volant. Les aventures de Dabiolo et Satanax ont fait rêver de nombreux enfants, on se souvient du rire particulier et sarcastique de Diabolo et de la tenue à la Fileas Fog de notre ami Satanax.

Sorte de CanonBall sur planche à dessin. Alors que peut-on dire de cette adaptation ? D'un point de vue graphique les concepteurs ont vraiment respecté l'ambiance du Cartoon. On retrouve tous les personnages mythiques de la série, avec une modélisation fidèle qui n'a rien à envier à l'original. Les décors ne dénaturent pas l'ensemble et se marient assez



ON DIRAIT NOTRE AMI SEBA LORSQU'IL VOIT UNE SÉLECTION DE LA PLAYNET.



UN DES BONUS ORIGINAUX QUE VOUS POUVEZ DÉCLENCHER UNE FOIS QUE VOUS AVEZ RAMASSÉ ASSEZ D'ITEMS.



UNE VUE INTERNE QUI N'ACCENTUE PAS POUR AUTANT LA VITESSE D'ANIMATION.

bien avec leurs incroyables machines. Le son n'est pas en reste et perpétue l'ambiance en faisant appel à notre mémoire qui au détour d'un perso, du bruit de sa machine ou d'une voix nous replonge dans les méandres de notre âme d'enfant. Au départ il y a deux courses disponibles et vous pouvez choisir parmi cinq véhicules différents pour déambuler sur deux courses dont le thème est la glace. Il vous faudra gagner les deux challenges avec chacun des véhicules pour pouvoir en gagner d'autres et débloquer de nouveaux parcours.

Fiche Technique

Editeur : Infogrames

Concepteur : Infogrames

Type : course délirante

Nb de joueurs : 1 à 2

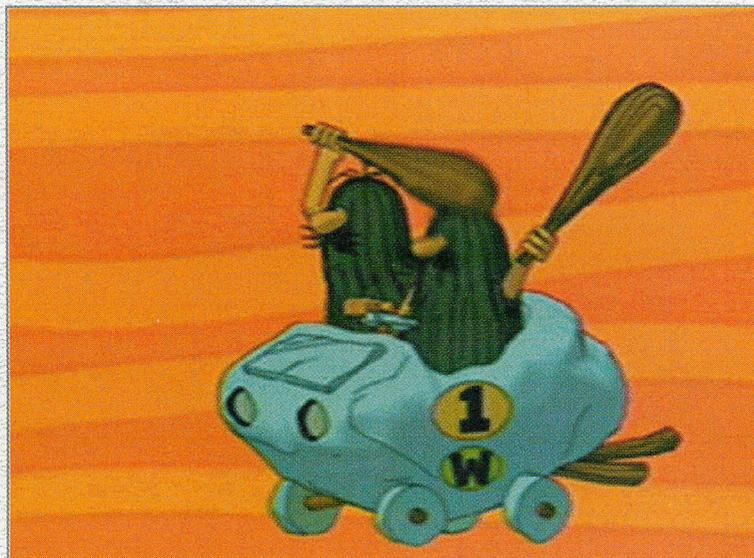
VM : sauvegardes

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : juillet 2000



(Satanas et Diabolo ne sont pas accessibles dès le départ.) La jouabilité est assez approximative et nécessite une certaine dextérité pour optimiser vos trajectoires. Vous pouvez sélectionner sur les pad les boutons qui vont servir au déclenchement des armes qui seront nécessaires soit pour aller plus vite ou pour ralentir vos adversaires. L'animation est assez pauvre avec une impression de vitesse assez restrictive, voire nulle, et le titre n'est pas exempt de ralentissements et de bugs disgracieux. Inutile de vous préciser la catastrophe lorsque vous décidez de jouer à deux. Un soft qui s'adresse aux plus jeunes d'entre nous mais dont la difficulté disproportionnée et la jouabilité médiocre restreignent le potentiel. Quant à la fibre nostalgique qui titille allègrement les plus âgés, elle s'es-



OH, MAIS C'EST VINCENT ET SON CLONE, À PART LE NEZ LA RESEMBLANCE EST ÉPOUSTOUFFANTE.

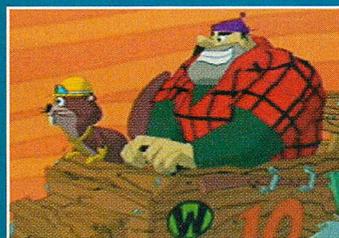
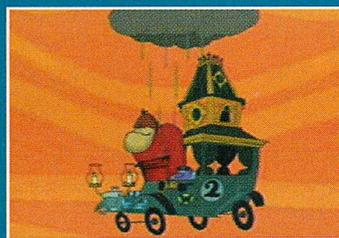


tompe rapidement, Wacky Races ne reposant que sur la notoriété du dessin animé car sa réalisation déplorabile a vite fait de gommer le reste. Indigne d'une Dreamcast, et c'est bien dommage.

El Tucu

SOUVENIRS, SOUVENIRS

A l'époque Le film Canon Ball faisait un carton au cinéma avec Burt Reynolds dans le rôle titre dont le principe de l'histoire a fait des émules dans le monde du Cartoon. Sur la base d'une course endiablée de tarés où tous les coups sont permis, les créateurs des Fous du Volant ont imaginé un dessin animé drôle et original qui a bercé l'enfance de millions de téléspectateurs. Son adaptation sur Dreamcast nous permet de réentendre le fameux rire de Diabolo et de revoir le look patibulaire de Satanás, ou de se rappeler au bon souvenir de la Miss Pénélope, véritable Barbie Girl. Aucun personnage ne manque à l'appel et c'est bien la seule chose qui ne manque pas au titre.



18

Graphismes

C'est le point fort du titre, les développeurs se sont attachés à respecter l'esprit du dessin animé. On retrouve les personnages qui ont su habiller nos bons souvenirs d'enfance et leur modélisation est une réussite.

12

Animation

C'est lent, ça rame et il y a une multitude de ralentissements lorsque vous jouez à deux. Seule l'animation est tout juste convenable.

16

Son

Sans atteindre un niveau exceptionnel, le son a le mérite de retranscrire l'ambiance et les caractéristiques de chacun des personnages.

14

Jouabilité

Il vous faudra un certain temps avant de s'habituer à une jouabilité qui n'est pas du tout optimisée, alors même que les véhicules ne sont pas rapides du tout. Un comble.

10

Intérêt

Une fois la nostalgie et les souvenirs passés, il ne reste pas grand chose, on s'ennuie ferme au bout d'un moment relativement restreint. De plus l'intérêt du mode multijoueur est diminué car il se limite à deux concurrents. Une option quatre joueurs aurait sûrement haussé la note.

En Conclusion

C'est une bonne idée que de vouloir faire des Fous du Volant un soft sur Dreamcast, mais il aurait fallu le réaliser autrement et ne pas tout faire reposer sur des graphismes fidèles au dessin animé. Inutile et indigne d'une Dreamcast.

70%

Worldwide Soccer 2000

Euro Edition



Le WorldWide Soccer nouveau est arrivé et il a un relent de faisandé ! En effet, si les programmeurs de Silicon Dreams ont quelque peu revu leur copie du précédent épisode, ce deuxième opus n'a convaincu personne et c'est bien dommage car il prouve que si la Dreamcast a une faiblesse, c'est bien sa pauvre ludothèque en matière de jeux de foot. Soyons sérieux, aucun jeu sur la 128 bits de Sega n'égale ISS Pro Evolution, ni même FIFA 98 ou FIFA 2000 ! A quand un jeu de football ultime sur Dreamcast ? Konami, entends-nous...



PARME VA ENCAISSER RAPIDEMENT UN AUTRE BUT !



SUPERBE REPRISE DE RIVALDO !

Europe Que les amateurs de foot se désolent car le nouveau bébé de Silicon Dreams n'est pas le Messie attendu. Plus intéressant que le premier (pas trop difficile), WWS 2000 Euro Edition souffre pourtant des mêmes défauts. Seuls les graphismes, les modes de jeu et dans une certaine mesure la jouabilité ont été quelque peu améliorés. Au pays du ballon rond, la Dreamcast explore toujours des territoires inconnus...

DES OPTIONS PLEIN LES FILETS !

Il est clair que WWS 2000 Euro Edition propose beaucoup de modes de jeu. On y trouve les modes suivants : amical, entraînement (voir le thème consacré à ce sujet), Euro, Coupe Internationale (Coupe du Monde si vous préférez), championnats nationaux de 9 pays (USA, Allemagne, Angleterre, Hollande,

France, Italie, Japon, Ecosse et Espagne. Tiens, où est la Belgique ?) et championnat international avec les équipes nationales. En revanche, le nombre de stades n'est pas très élevé. Seuls 8 de ces monuments dédiés au sport sont disponibles, ce sont les stades de l'Euro 2000. Toutefois, ce n'est qu'un détail et il est inutile de se formaliser pour si peu.

UNE ÉVOLUTION DE FAIBLE NIVEAU

Oui, le jeu a évolué graphiquement. C'est plus fin, plus détaillé et davantage digne d'une Dreamcast. Pourtant, on est loin d'un Virtua Striker. Que dire de plus ? Ah oui, la jouabilité. Elle est plus fluide, mieux adaptée, mais le gameplay est si pauvre que l'on marque en jouant comme un bourrin et en faisant n'importe quoi. Cette dernière phrase m'amène directement au chapitre suivant.

Fiche Technique

Editeur : Sega

Concepteur : Silicon Dreams

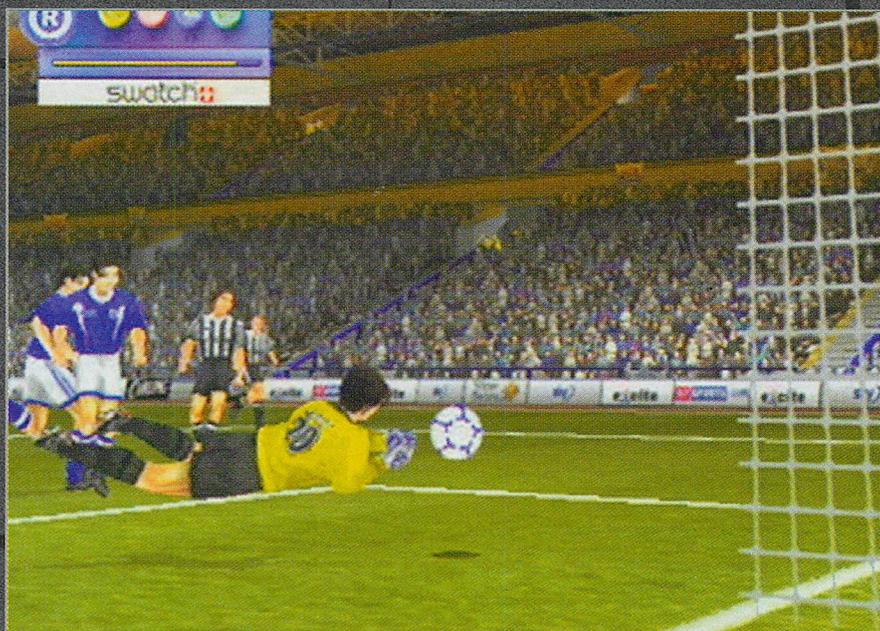
Type : football

Nb de joueurs : 1 à 4

VM : sauvegardes

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : dispo



DEL PIERO EST FORT DÉSAFFINÉ : LE GARDIEN JAPONAIS VIENT D'EFFECTUER UN ARRÊT SPECTACULAIRE.

BUGS II : LE RETOUR

Malheureusement, ce qui ruinait totalement WorldWide Soccer 2000 est demeuré présent dans cet Euro Edition. De quoi s'agit-il, me direz-vous ? Tout simplement des bugs. Ils sont toujours là et plus d'une fois, vous marquez des buts alors que le gardien a bloqué le ballon, ce dernier lui passant alors au travers du corps. Vous ne me croyez pas ? Alors déclenchez un ralenti et vous verrez bien ! Attention, tous les buts ne se marquent heureusement pas de cette façon, mais il fallait le préciser. Ajoutons également à tout ceci un comportement des joueurs adverses absurde et un pressing défensif inexistant et l'on comprendra aisément que même en réglant la difficulté au maximum, les scores fleuves s'enchaînent sans difficulté. Comme je l'annonçais le mois dernier, WWS 2000 Euro Edition est la meilleure simulation de foot de la Dreamcast, mais ce n'est guère glorieux.



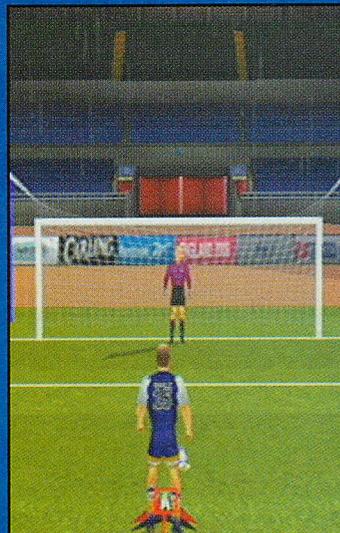
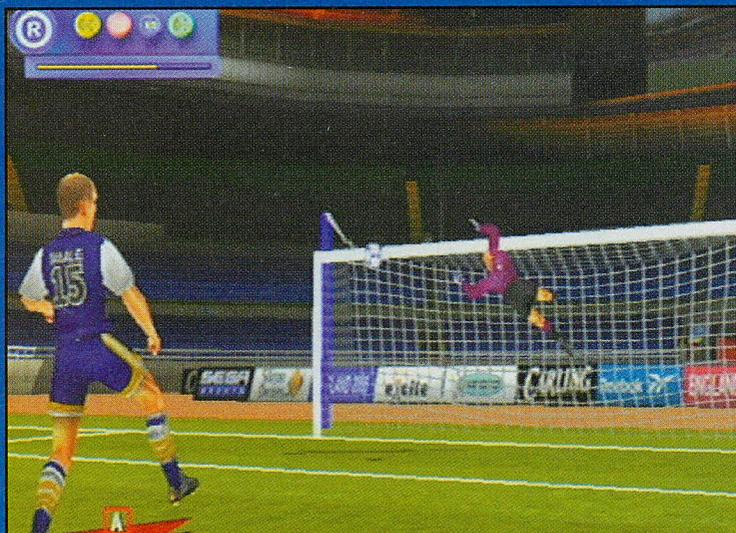
BAH ? IL EST OÙ LE BALLON ?



Seba

ENTRAÎNEMENT
NOUVELLE GÉNÉRATION

L'entraînement proposé dans ce nouveau WorldWide Soccer est quasi identique à celui du précédent épisode. Il vous permet d'effectuer un match d'entraînement à 6 contre 1, des corners, coups-francs et penalties. Vous me rétorquez donc : «pourquoi diable un tel titre de thème si rien n'a changé ?» Eh bien, chers lecteurs, les plus perspicaces d'entre vous (ou ceux qui ont acheté le premier volet) sauront de quoi je parle rien qu'en regardant les photos. Ça y est, vous avez trouvé ? Mais si, rappelez-vous, El Tuco nous avait signalé que l'entraînement de WWS 1 se déroulait intégralement dans le brouillard, thème énorme à l'appui. Eh oui, on a quitté la Sibérie pour un joli parc d'entraînement tout droit sorti de Clairefontaine !



16

Graphismes

Supérieurs à la première version, les graphismes de ce WWS 2000 sont plus fins. Toutefois, ils se font littéralement exploser par ceux de Virtua Striker. On va donc dire qu'ils sont bons.

13

Animation

Ce n'est guère folichon ! Si les ralentissements semblent absents, les mouvements des joueurs manquent cruellement de réalisme et c'est un grave défaut pour une simulation ! Le jeu propose cependant un mode 60 Hz. Mettons toutefois à son crédit une vitesse de jeu fort satisfaisante.

13

Son

Des bruitages de circonstance et des commentaires assez sympathiques, mais on est loin de l'ambiance de Coupe du Monde 98 sur Play. Par contre, je ne comprends toujours pas pourquoi c'est une musique mexicaine qui accompagne ce jeu dédié au championnat d'Europe des Nations !

15

Jouabilité

Il est très simple de diriger ses joueurs, mais on ressent néanmoins une impression de n'importe quoi dans la mesure où en jouant n'importe comment, on arrive à marquer.

13

Intérêt

Bien que les modes de jeu soient très complets, le jeu est trop proche du premier opus. Ce nouveau WorldWide n'est pas une révolution, mais une légère évolution. On s'amuse un peu plus que dans le premier quand même.

En Conclusion

Aussi intéressant qu'UEFA Striker, WWS 2000 est la meilleure simulation de foot de la console, et cela nous réjouit. Pourquoi ? Parce que les prochains softs de ce genre ne pourront qu'être meilleurs !

75%

Super Runabout



Cela faisait déjà un bon moment que le bébé de Climax faisait parler de lui. On avait suffisamment d'informations, que ce soit en vidéos ou en photos, pour nous permettre d'être fortement optimiste sur la capacité de Super Runabout à être un excellent titre. Cependant la déception n'étant pas une denrée rare dans le monde des jeux vidéo, on n'attendait plus que de l'avoir entre nos petites mimines pour nous faire notre propre opinion. Enfin il est là et il faudra vous donner du mal, et c'est paradoxal, pour bien l'apprécier.

Fiche Technique

Éditeur : Climax Entertainment

Concepteur : Climax Entertainment

Type : free run Like

Nb de joueurs : 1

VM : sauvegardes

Puru Puru Pack : oui

Sortie prévue : dispo Japon

Le principe est simple, mais constitue une réelle innovation dans le monde vidéoludique. Vous êtes à bord d'un véhicule et vous déambulez dans un espace modélisé, une ville, et vous pouvez aller où bon vous semble. C'est cette liberté d'évolution, de progression complètement à votre initiative qui fait la saveur du genre.»

UN GENRE PEU RÉPANDU ET RÉVOLUTIONNAIRE.

Import Difficile de ne pas être exigeant avec Super Runabout, non pas que sa sortie ait été retardée, mais on en attendait tellement de celui-là. Au vu des différents extraits que nous avons pu obtenir au cours des derniers mois, il s'annonçait comme étant un Driver en puissance. Plusieurs lecteurs par le biais du courrier, nous font part de leur agacement lorsque l'on parle de titre développé sur d'autres supports pour les comparer à un jeu sur Dreamcast. Mais là, la comparaison est inévitable. Autant on peut résolument trouver des jeux similaires sur une même console lorsqu'il s'agit d'un genre répandu, autant pour Super Runabout, il n'y a guère que trois titres qui jouent dans la même cour. Une des épreuves dans Die Hard Trilogie, Driver sur Playstation et Crazy Taxi sur la Dreamcast. Le principe est simple, mais constitue une réelle innovation dans le monde vidéoludique. Vous êtes à bord d'un véhicule et vous déambulez dans un espace modélisé, une ville, et vous pouvez aller où bon vous semble. C'est cette liberté d'évolution, de progression complètement à votre initiative qui fait la saveur du genre. Que l'on pourrait appeler « Free Runner Like ». Les gens de Climax ne se sont pas embarrassés pour essayer de faire différent, ils ont sciemment pris un petit quelque chose dans chacun d'eux et ils en ont fait un mixe pour le développer.

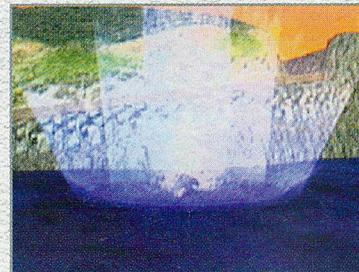
UN NOMBRE RÉDUIT DE MISSIONS

Force est de constater qu'au début il ne vous sera pas possible de vous régaler avec une bonne intro, et pour

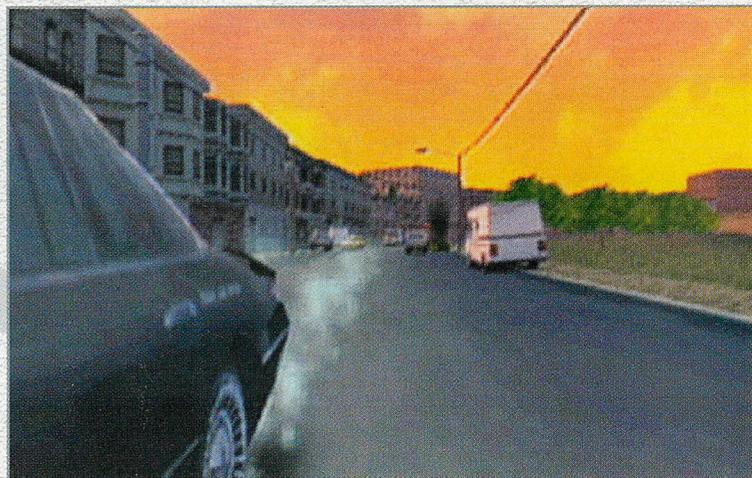


UNE INTERFACE QUI N'EST PAS SANS RAPPeler CELLE DE DRIVER.

cause il n'y en pas. Vous êtes immédiatement transporté vers le menu où il y a deux scénarios disponibles. Le premier est sobrement intitulé, « les pauvres », le second « les flics, qui proposent 7 missions différentes chacun ce qui ne fait que 14 challenges au total, ce qui vous en conviendrez est assez léger. On se rattrape en constatant la possibilité de débloquer au fur et à mesure de celles-ci, un nombre conséquent de véhicules. Cela va de la moto au quad, du bus à la voiture de sport (vous reconnaîtrez aisément une Ferrari, une Lamborghini ou une Nsx, que l'absence de licence officielle n'enlève que le prestige d'afficher la marque, puisque compensée par une modélisation exceptionnelle) et du Hummer ou Scooter. Il est donc très facile de trouver votre bonheur dans ce qui vous est proposé. Mais attention il faudra vous donner du mal pour tous les débloquer. Vous re-



IL N'EST PAS RARE DE SE RETROUVER À LA FLOTTE LORSQUE L'ON A ÉTÉ UN PEU OPTIMISTE DANS UNE LONGUE COURBE.



LES RALENTIS PROPOSÉS SONT DE TOUTE BEAUTÉ ET PROPOSENT DES ANGLES DE VUES QUI VOUS PLONGENT AU COEUR DE L'ACTION.



À CERTAINS ENDROITS, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE TROUVER DES PETITES SURPRISES, COMME ICI UN MINI JEU.

avis

Super Runabout est un excellent jeu d'arcade, bien réalisé et délirant. Malheureusement, la maniabilité délicate (où est le frein à main qui permet de prendre bien les virages ?) nuit sensiblement au fun. C'est le gros défaut de ce titre qui avait pourtant tout d'un hit et qui le réserve donc à un public persévérant. Les autres attendront donc plutôt la future conversion du célèbre Driver (cf. reportage E3).

Vincent

OUVREZ LES PARACHUTES !

Quel pied, c'est l'aspect du jeu le plus sympa, les avenues en pentes et les tremplins disséminés un peu partout dans la ville autorisent des envolées dignes du fameux Bullit. Volontairement exagéré, le jeu affiche même la longueur de votre saut, il n'est pas rare de survoler littéralement les immeubles, sans parler des autres véhicules qui circulent. Les ralentis vont font prendre un peu plus conscience de la démesure de ces sauts réellement impressionnants.



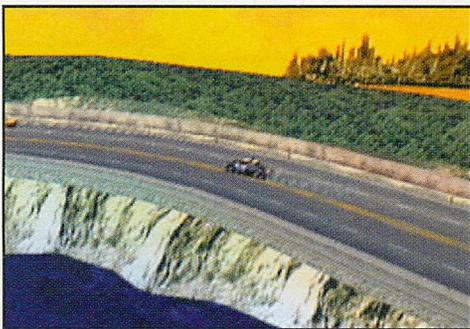
Il y a énormément de détails, et la circulation est assez dense mais l'exploit réside dans le fait qu'à aucun moment l'animation n'a à en pâtir. Quel que soit le nombre d'objets affichés, leur taille, le tout reste fluide et rapide avec une impression de vitesse tout à fait raisonnable.

trouvez aussi parmi les options des courses simples, des free runs qui ne sont pas la panacée du titre. Les missions sont assez diversifiées mais leur intérêt est inégal, on est dubitatif lorsqu'il faut chercher aux quatre coins de la ville des pots de moutardes ou des bouteilles de ketchup (il ne manquerait plus qu'il faille chercher la moutarde de Vincent ou les caleçons périmés de Neo Alex). Mais l'ensemble est assez prenant. Ce qui est réelle-



IL N'EST PAS RARE DE SE FAIRE DE PETITES INCURSIONS DANS DES ENDROITS HÉTÉROCLITES, COMME CE TERRAIN DE BASE-BALL.

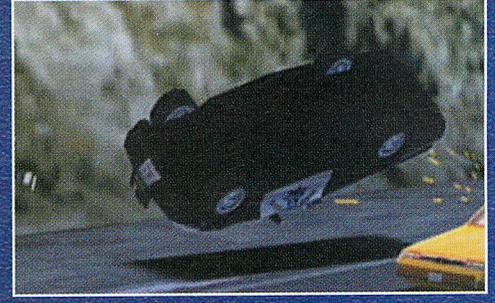
ment impressionnant, c'est la modélisation de la ville de San Francisco qui est le seul mais vaste théâtre de



BIENVENUE À SF

San Francisco a été la source d'inspiration des programmeurs pour créer l'environnement de super Runabout. La modélisation est excellente et on retrouve tout ce qui est caractéristique de la célèbre agglomération. Ces rues en pente, la prison d'Alcatraz, son centre ville, son tramway, sa baie et ses docks. En plus des graphismes qui sont de toute beauté, la city gouille de monde et de détails qui accentuent son côté réaliste fort à propos.





DESTROY CITY

Il n'y a pas un bosquet, un véhicule, un passant qui ne soit pas interactif dans la ville. Vous pouvez absolument tout détruire sur votre passage. Ainsi les affres de la circulation, les vitrines, les cheminées (si, si, vous avez bien lu) ne résisteront pas à votre appétit destructeur. Les ralentis qui sont proposés à chaque fin de mission permettent de vous régaler de vos exploits et de voir l'étendue du bordel qu'a créé votre passage.

Super Runabout. Tous les lieux mythiques sont là et les graphismes sont de toute beauté. Ils sont interactifs et vous pouvez tout détruire, de la poubelle à une vitrine d'un autre véhicule à une palissade. Il y a énormément de détails, et la circulation est assez dense mais l'exploit réside dans le fait qu'à aucun moment l'animation n'a à en pâtir. Quel que soit le nombre d'objets affiché, leur taille, le tout reste fluide et rapide avec une impression de vitesse tout à fait raisonnable.

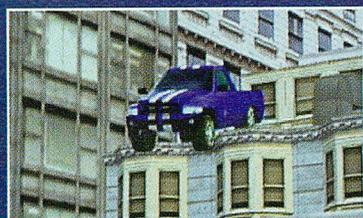
UNE JOUABILITÉ QUI NOUS LAISSE PERPLEXE

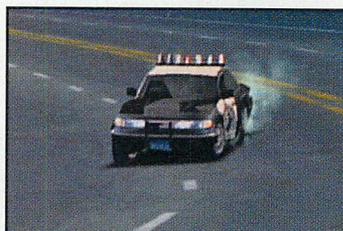
A ce stade, vous vous dites : une ville et des véhicules parfaitement modélisés, 14 missions variées, une animation au top, mais c'est merveilleux. Malheureusement, il y a deux ou trois aspects qui viennent semer le trouble dans cette perfection apparente qui risquent d'en rebuter plus d'un, la première est sans équivoque la jouabi-

lité. Le comportement des véhicules est orienté arcade, mais arcade ne doit pas être synonyme de n'importe quoi. Les différents moteurs manquent de motricité au démarrage et vous mettez un certain temps à atteindre une vitesse raisonnable. Négocier des virages tient de la haute performance. Il manque cruellement un bouton sur le pad destiné à un Frein à main qui ici n'est pas pris en considération. Tant et si bien que même si vous passez un temps assez long au garage afin de perfectionner votre bolide, il vous sera difficile de tout contrôler de façon aisée. Le deuxième aspect c'est qu'il reste sur cette version pourtant finalisée un nombre de bugs assez conséquent qui sont du plus mauvais effet sur une Dreamcast. Et enfin le dernier « décrochage », c'est la durée de vie du titre. Il n'y a pas de mode deux joueurs, ce qui aurait pu faire remonter sa côte à ce niveau-là. Parce que 14 missions qu'un bon joueur explosera en quatre heures, c'est un peu léger (il faut quand



EST-IL UTILE DE PRÉCISER QUE VOTRE VÉHICULE S'ABÎME AU FUR ET À MESURE QUE VOUS ESSAYEZ D'AUGMENTER UN MUR EN RENTRANT À 180 KM H DEDANS ?





OBJETS DU DÉLIT

Au cours de vos pérégrinations dans Sans Francisco, vous ne disposez au départ que de peu de véhicules. Au fur et à mesure de votre avancée dans le titre, il y en a plein d'autres à gagner ; ceux-ci sont parfaitement modélisés, et font plus que ressembler à des voitures de marques prestigieuses existantes. Elles s'abîment tout au long du parcours tant et si bien que si vous conduisez comme une brêle, elles finiront par rendre l'âme. Notre préférence après six heures de route s'orientait singulièrement vers le bus et la Lamborghini.



MÊME SI L'OPTION N'EST PAS ENCORE AU POINT, VOUS POUVEZ ESSAYER D'OPTIMISER VOTRE BOLIDE DANS LE GARAGE.

même relativiser car il y a trente emblèmes à trouver dissimulés un peu partout et il vous faudra pas mal d'heures pour tous les trouver). Les free runs et trouver comment débloquent les derniers véhicules ne suffisent pas à atténuer notre déception. On ne vous mentira pas en disant qu'en dépit de ces défauts on s'est bien éclatés à tout détruire dans San Francisco ou à faire de puissants sauts à l'intérieur de véhicules superbes,



NON, CE N'EST PAS UNE ERREUR, C'EST BIEN UN MISSILE QUI ESSAYE DE VOUS PLONGER DANS LA BAIE DE SAN FRANCISCO.

(même si le titre met, à cause de la jouabilité, du temps à être fun), l'ensemble est bien défilant mais beaucoup trop court.

El Tuco



18 Graphismes

Que ce soit la modélisation des véhicules, ou la ville elle-même, les développeurs de Climax ont réussi de superbes graphismes. Bien au-dessus de ce que Crazy Taxi avait pu offrir dans un même registre.

18 Animation

Je ne dirais qu'un mot : Bravo. C'est une vraie réussite dans la mesure où peu importe le nombre de détails affichés, leur richesse, le jeu ne ralentit pas. A aucun moment nous n'avons pu prendre l'animation en défaut. Incontestablement, c'est une prouesse technique que nous ne pouvons qu'encourager.

15 Son

Les sons sont d'un niveau très inégal. Aucun bruit de moteur n'est réellement satisfaisant (à part peut-être le bus) et la musique finit par être pesante. Les différents chocs enregistrés auraient pu eux aussi être améliorés, la déception est légère, mais elle est là.

14 Jouabilité

Le gros point noir du jeu. Même si la prise en main est relativement facile, le comportement des véhicules rend la tâche ardue. Il n'y a aucune motricité au démarrage des véhicules et prendre un virage en travers sans rencontrer d'obstacle force l'admiration.

15 Intérêt

Même si le genre est attractif, les concepteurs auraient pu se donner un peu plus de mal pour agrémente le titre de missions supplémentaires, car 14, c'est un peu juste. Même s'il vous faudra un certain temps pour débloquent tous les véhicules et gagner tous les emblèmes.

En Conclusion

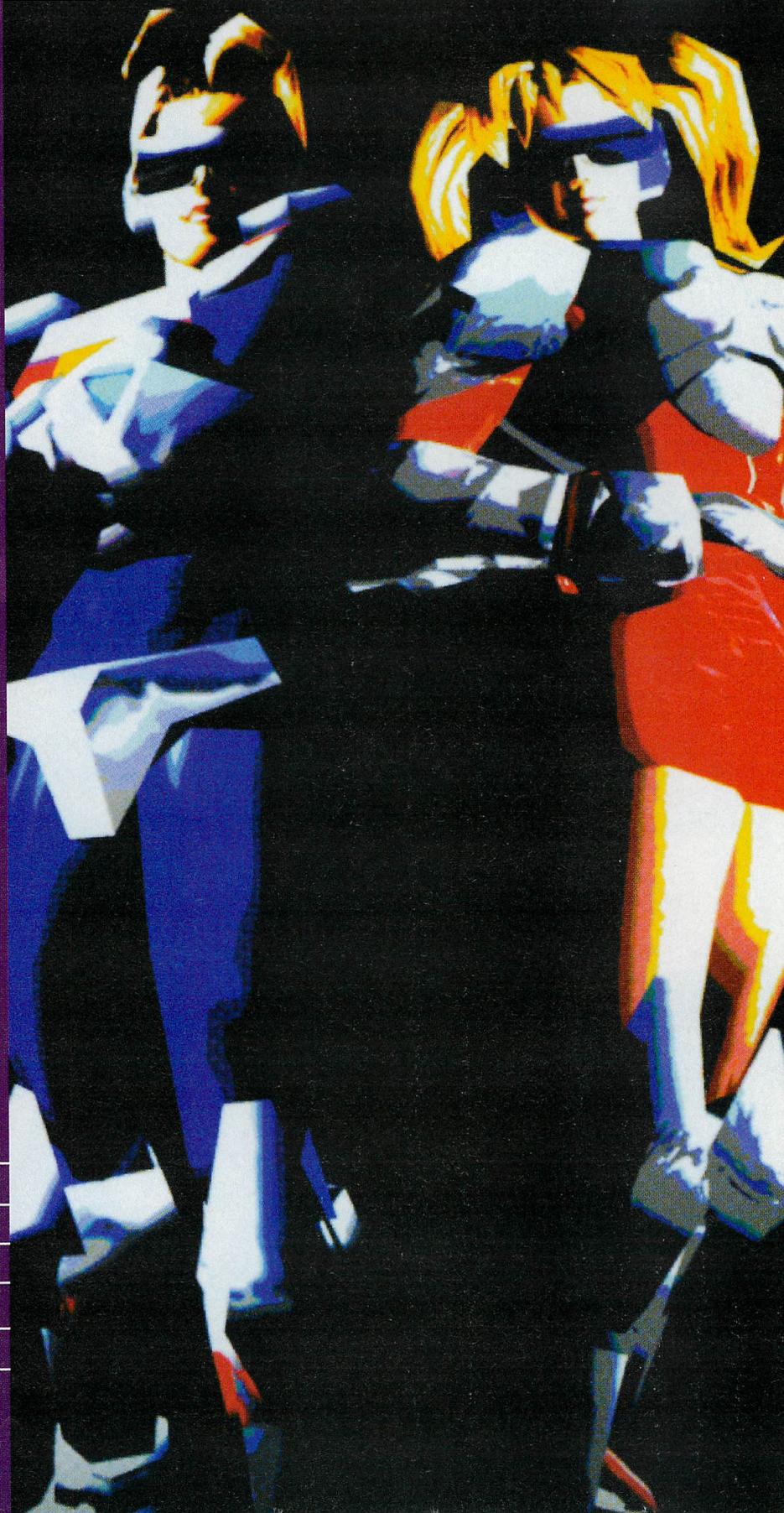
Super Runabout est un bon titre qui mérite qu'on s'y attarde quelque peu, mais une jouabilité approximative et une durée de vie un peu courte pourront en rebuter plus d'un avant de se le procurer à un prix quelque peu élevé, compte tenu du temps que vous passerez dessus.

90%

Rent A Hero N°1

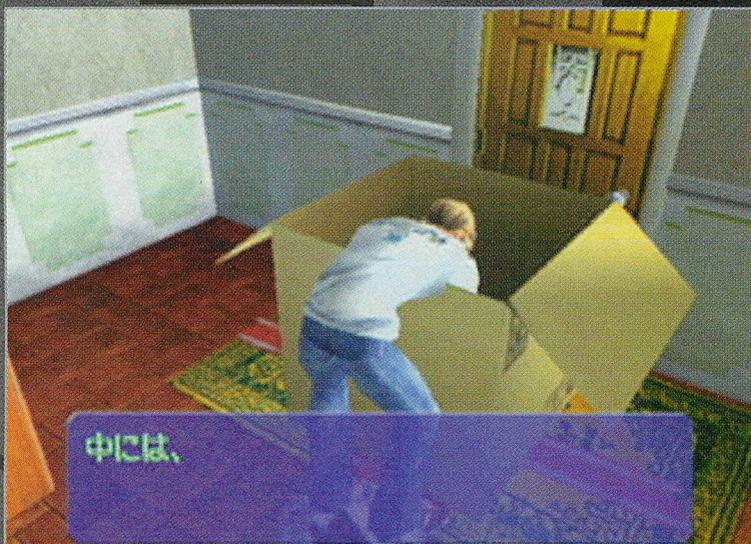


Rent a Hero, maintes et maintes fois repoussé, arrive sur Dreamcast ; comme le nom l'indique, ce soft est une simulation comique de super héros à louer. A l'audition d'un thème pareil, on ne peut que se demander si Sega ne serait pas encore en train de nous faire le coup de l'autodérision... Réponse dans une poignée de secondes !



Fiche Technique

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



EST OÙ MON CADEAU ?

Import Imaginez le topo : votre fête d'anniversaire bat son plein mais quelque chose vous manque... votre cadeau ! Vous ennuyez tout le monde et tout particulièrement votre père jusqu'à ce qu'il se fâche. Votre sœur refuse de vous laisser sortir et votre mère n'a guère de temps à vous accorder, trop occupée qu'elle est à cuisiner pour les festivités. Vous en venez même à téléphoner pour savoir où en est la livraison de l'objet de vos pensées. Un vieux monsieur vous livre des pizzas, vous discutez à un moment donné avec votre père et d'un seul coup, dans l'entrée, un gros carton est là. Vous prenez ce qu'il y a dedans puis vous allez faire le down dans le

salon, devant les invités, avec votre père déguisé en Godzilla. Vous lui collez une pêche après vous être transformé et lui ne s'en remet pas avant la fin de la journée. Le costume marche !



BONJOUR MADAME, JE SUIS UN SUPER HÉROS À LOUER, PAS À VENDRE.

C'est ainsi que commence ce soft. Il faut avouer que c'est assez atypique et que l'intro que vous admirerez après ce passage est dans la plus pure tradition Bioman / X-OR (le shérif de l'espace !!), avec une note comique en plus. Rent a

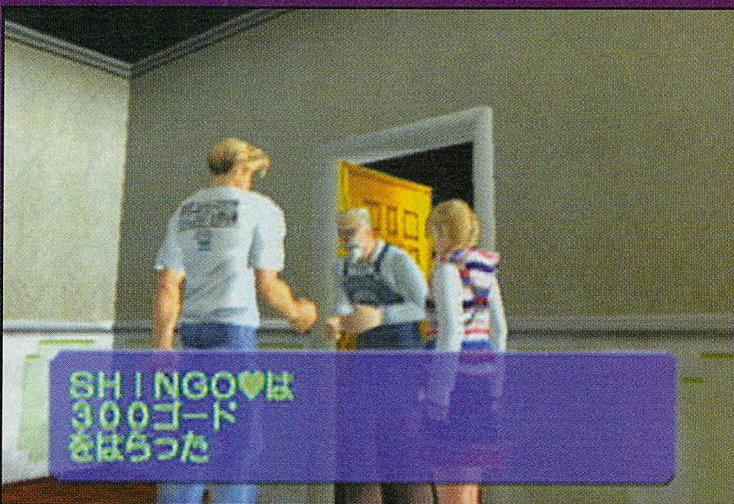


IL FAUT AUSSI ALLER FAIRE LES COURSES...

Hero ne se prend pas au sérieux. Les missions qui vous sont proposées soit par l'intermédiaire de votre Creamcast édité par Seca (!) dans le soft, soit en parlant à des gens sont la plupart du temps très fun. Sega joue la carte de l'autodérision et on l'apprécie à sa juste valeur, parce qu'il faut voir les poses ridicules qu'arbore notre jeune héros lorsqu'il se transforme : c'est proprement hilarant. S'ensuit une suite de missions vous plaçant en situation délicate. Par exemple, deux gamins dans un parc n'arrêtent pas de se regarder dans différentes positions en restant muets et face-à-face. Si vous vous placez au milieu, ils s'enfuient. Vous pour-



FAUT QUAND MÊME S'ENTRAÎNER DE TEMPS À AUTRE.



UN HÉROS OCCUPÉ

La vie de super héros, c'est pas rigolo. On se lève tôt, on va vite au boulot (et en plus on n'est pas couché de sitôt). Par contre, il y a des avantages : on court plus vite (beaucoup plus vite) et on saute plus haut. On a une pêche d'enfer et en plus en général les gens nous payent après un boulot ; d'où le titre. Il ne faut pas oublier de répondre au téléphone, d'ailleurs.

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Tel un bolide de Formule 3000, il s'abat sur l'asphalte innocent qui n'a rien demandé à personne... Il prend des poses étranges qui effraient les riverains et terrorisent la jeunesse de cette bonne vieille bourgade... Mais que fait la police ? N'y aurait-il personne pour l'arrêter ? Moi, de mon temps, ça se passait pas comme ça... Les super héros n'étaient pas à louer et ne foutaient pas le souk partout. Non mais ! Police !



rez également montrer aux voyous du quartier que le bon temps c'est fini. Un conseil, méfiez-vous des gens auxquels vous distribuerez des tracts : un karatéka professionnel voudra vous mettre à l'épreuve lorsque vous serez en tenue. Si vous gagnez, il vous apprendra quelques bons trucs sinon, aïe aïe aïe... les graphismes sont plutôt gais et colorés et la musique sied parfaitement au jeu. Le tout est auréolé

d'une bonne dose d'humour et respire la bonne humeur ; si seulement il pouvait être traduit !

(Rent a) Shingo !



ON PEUT CONSULTER SES MISSIONS SUR LA CONSOLE.



UNE PETITE POSE, HISTOIRE DE.

13 Graphismes

Plutôt correct comme graphismes mais on sent que les programmeurs auraient pu en faire un peu plus. On est tout de même contents de voir de belles couleurs suivant les décors.

13 Animation

Elle est honnête. Le seul problème vient du fait que le héros a une démarche quelque peu féminine tant qu'il n'est pas transformé en super-héros. Il faut avouer que c'est un peu gênant pour s'identifier à lui.

12 Son

Les bruitages sont appropriés au style: musiques japonaises tantôt discrètes, tantôt à la Bioman (parfois ridicules, donc). Il n'empêche qu'au bout d'un moment on n'y prête plus beaucoup d'attention. On peut donc considérer qu'elle n'est ni gênante, ni géniale.

13 Jouabilité

Le perso un peu gauche au premier abord se manie très bien après cinq minutes d'adaptation. Ça va surtout nettement mieux une fois le costume enfilé: il va deux fois plus vite et devient deux fois plus maniable. Petit bémol pour la caméra qui parfois gêne plus qu'elle n'aide.

14 Intérêt

Un bon petit pastiche des héros de notre enfance, qu'ils soient japonais ou américains. Le ton humoristique du jeu est bien vu: on se prend à l'ambiance et enfle son costume de bonne gaieté de cœur. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on peut se prendre pour Superzéro.

En Conclusion

Rent a Hero n°1 fera passer un bon moment à tous ceux qui arriveront à franchir la barrière de la langue. Pour les autres, je ne saurais que le déconseiller en vue d'une hypothétique sortie américaine ou, qui sait, européenne.

85%

Introduction

Alors, maintenant que vous êtes presque à la fin de ce numéro 14, vous ne trouvez pas qu'il est bon ce Dreamzone ? Néanmoins, vous n'êtes pas au bout de vos émotions car après les Tips, il y a encore plein de bonnes choses à lire. Non ? Tout ce qui vous intéresse, c'est de pouvoir tricher sur vos jeux favoris ? Bon, OK, le lecteur est roi. Ce mois-ci, nous nous sommes penchés sur les codes de Dynamite Cop, Tony Hawk, GTA 2, ECW Hardcore, MDK2, Maken X, Rainbow 6, Evolution 2, Street Fighter Alpha 3 et Sword of the berserk ! Plutôt pas mal, non ? En espérant que la variété des genres proposés vous satisfasse, je vous souhaite bonne chance dans vos aventures virtuelles et vous retrouve avec joie le mois prochain pour un numéro qui sentira bon le sable chaud.

Seba

Street Fighter Alpha 3

(99-US)

Pour jouer avec EX-Vega : terminez le jeu avec un personnage que vous avez créé dans le world tour, ensuite terminez le mode arcade en niveau de difficulté 8 et sans utiliser de continues.

Pour jouer avec Shin Gouki : à l'écran de sélection des personnages, choisissez Gouki, maintenez le bouton START enfoncé et appuyez sur un bouton d'action.

Pour jouer avec Super Akuma : à l'écran de sélection des personnages, choisissez Akuma, maintenez enfoncé le bouton START et appuyez sur A.

Pour finir le World Tour dans un niveau inconnu : obtenez plus de 3 millions de points. Après la bataille finale, vous irez dans l'île Gokuentou.

Dynamite Cop

(99-euro)

Pour jouer avec Sylvie de Die Hard Arcade : sélectionnez Ivy et appuyez sur Start.

Grand Thief Auto 2

(2000-US)

Mettez le mot suivant à la place de votre nom pour débloquer l'astuce correspondante :

- BIGGUNS : toutes les armes
- SESAME : débloquer tous les niveaux
- INFINITY : énergie infinie
- LAWLESS : pas de police
- BADBOYS : on commence avec le niveau maximum de Wanted
- BOYAKASH : Multiplier x 5
- ULTIMATE : commencez avec 10 000 000 points
- DBLWAMMY : double dégât infini
- BIGFRIES : fusil électrique infini
- TOASTIES : lance-flamme infini
- SCOOBYDO : invisibilité infinie
- WOUNDED : à vous de voir
- ALLFRIEND : respect maximum pour tous les gangs
- ERRHUH : y'a des Elvis partout !
- BIGCATS : 99 vies
- LOSTTOYS : vous gardez les armes que vous aviez avant de mourir

Rainbow Six

(2000-US)

Mode Avatar : en cours de jeu alors que vous êtes seul, appuyez sur Gauche (stick analogique), Bas (croix directionnelle) et A. Vous serez alors invincible.

Pour que toute votre équipe soit invincible : en cours de jeu, réalisez la même manipulation et tous les membres de votre équipe seront alors invulnérables.

Tony Hawk's Pro Skater

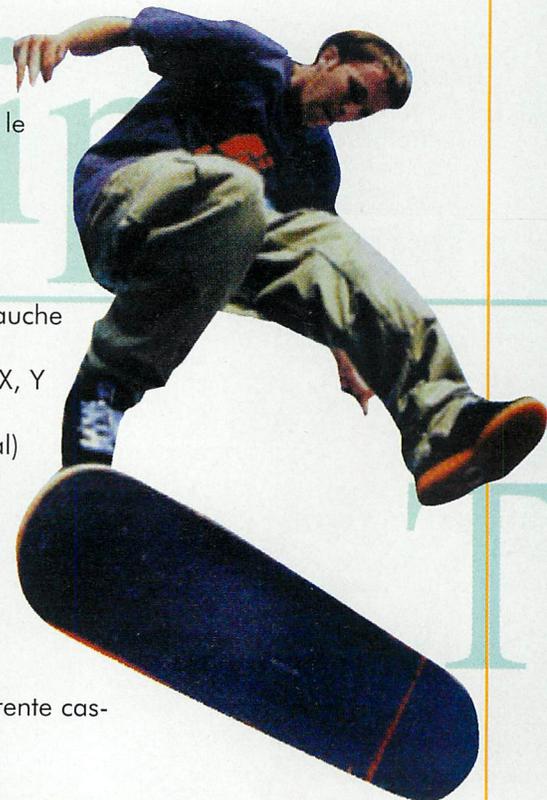
(2000-US)

36 15 Qui n'en veut : voici des codes pour vous aider à terminer Tony Hawk. Pour effectuer tous ces codes, vous devez mettre le jeu en pause, maintenir appuyé le bouton L et réaliser les combinaisons suivantes :

- X, Y, Haut, Bas (10xMultiplier)
- A, X, X, Y, Haut, Bas (13xMultiplier)
- A, B, Haut, Gauche, A, B, Haut, Gauche (grosses têtes)
- B, Droit, Haut, Bas, B, Droit, Haut, X, Y (tout débloquer)
- X, Y, B, Bas, Haut, Droit (Full Special)
- Y, Droit, Haut, X, Y, Gauche, Haut, X, Y (choisir le niveau)
- Droit, Haut, X, Y (du sang, du sang !)

Si vous avez réussi la ou les manipulations, l'écran de pause tremblera.

Pour récupérer l'officier Dick : obtenez les trente cassettes dans le mode carrière.



MAKEN X

(2000-US)

Pour avoir toutes les armes : mettez le jeu en pause et appuyez successivement sur : Haut, Droit, Gauche, Bas, B, L, R, A, Droit, X, B, Gauche, R, Y Haut.



SUPER RUNABOUT

(2000-JAP)

Pour avoir toutes les voitures et toutes les missions : allez dans New Game. Lorsque l'on vous demande de mettre un nom, tapez ELVIS !!! Miracle, tout sera débloqué et vous aurez économisé un bon nombre d'heures de jeu et vous pourrez revendre le soft immédiatement car il n'y aura plus rien à dénicher. Vous êtes content ? Oui ? Non ? Pas grave. L'important, c'est de conduire au moins une fois avec la F1, le tank, le cochon (oui, oui !), le bus ou la vespa. Essayez, c'est très sympa !

De plus, dans Sonic sur Megadrive, vous pouvez obtenir des crédits infinis en faisant au démarrage du jeu : haut, bas, gauche, droite, A, B, C + Start.

ECW : Hardcore Revolution

(2000-US)

Pour avoir le mode grosses têtes : gagnez le mode tournoi avec Rhino.

Des petites têtes : gagnez le tournoi avec Roadkill.

Pour rejouer Sleepy Hollow : gagnez le tournoi avec Taz.

J'ai des grosses mimines : gagnez le tournoi avec Jason.

J'ai de grands pieds : remportez le tournoi avec Balls Mahoney.

Les obèses ne doivent pas faire de catch : faites de même avec Spike Dudley.

Sword of the Berserk : Gut's Rage

(2000-US)

Pour obtenir le mode Battle Arena : terminez le jeu en mode normal.

Pour avoir le mode No Limit : terminez le jeu en Hard.

Pour avoir le mini jeu de Puck : terminez le jeu en Easy.

MDK 2

(2000-US)

Kurt en boxeur : au menu principal, maintenez appuyés les boutons L et R et appuyez sur X, X, Y, X.



Evolution 2 : Distant Promise

(2000-Jap)

Pour avoir d'autres costumes : appuyez sur X à l'écran de sélection des costumes.

4 Wheel Thunder

(2000-US)

Pour avoir des circuits complémentaires : complétez le mode championnat pour débloquer 6 pistes ; le mode arcade pour 8 pistes et le mode indoor pour 5 autres.

Pour avoir 3 nouveaux camions : complétez les modes arcade, championnat et arcade et vous gagnerez un camion par mode réussi.

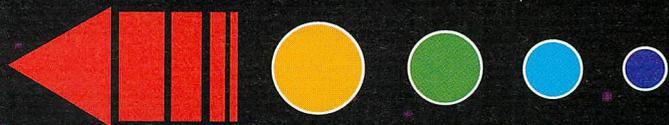
Air Force Delta

(99-Jap)

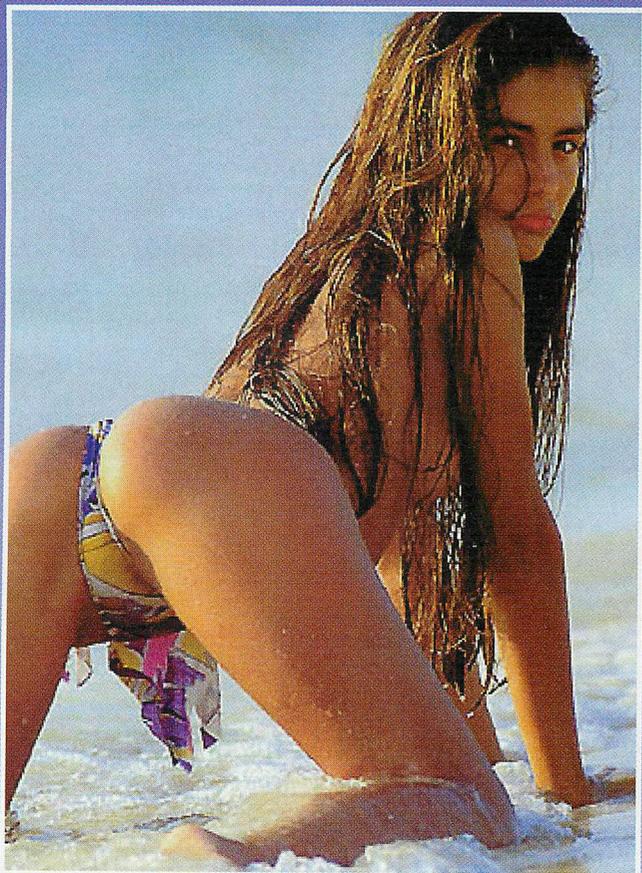
Pour avoir le EE Lightning : terminez le jeu en mode HARD.

Pour passer à travers les objets : avant la collision, mettez la pause, puis appuyez sur B+Y pour changez l'angle de caméra, puis revenez au jeu.

Pour avoir le menu d'options caché : terminez les 20 missions du jeu en mode Normal pour débloquer le mode «SPECIAL». Vous y trouverez entre autres l'invulnérabilité.



LA PLAY NET DU MOIS



Fans de Dreamzone, l'heure est grave. Seba, notre référence cinématographique vivante, notre mister Tips national, Notre Icone du foot en mousse, est dans une situation alarmante. Il faut croire que ses péripéties avec mon ventilateur lui ont décalé le neurone (cf Dreamzone 13). Non rassasié dans sa quête de la photo des futures Play Net, il a élaboré une nouvelle tactique d'approche : Le bombardement. Si, si, vous avez bien lu, notre Seba, votre Seba, nous a fait un remake D'Armageddon en plein sur les Champs Elysées. Au départ, il était en filature, sachant pertinemment que depuis sa tentative de piraterie sur mon disque dur, je portais la disquette contenant les fameuses photos en permanence sur moi, il s'est mis en tête de me suivre et de me subtiliser avec discrétion l'objet de sa convoitise. Midi, l'heure du larcin était imminente, alors que j'entraçais dans le Virgin Megastore des Champs, Seba choisit ce moment pour agir. Tout de jaune et de noir vêtu avec un bonnet à pompon et un collant moule burnes (il a toujours confondu sa tenue de Fantômas avec celle de Fantomette) il s'approchait tel un fauve en chasse, la main tendue vers ma poche, quand tout à coup : Badaboum. Son pied ripa sur la planche métallique qui recouvre le sol de l'entrée du Virgin, la pluie aidant, le voilà parti dans un triple axel de folie le faisant décoller à deux mètres douze du sol. Et là, un peu comme dans Matrix, l'image s'est arrêtée, le visage décomposé par l'appréhension de la terrible chute (il avait quand même les mollets qui flirtaient avec ses oreilles.) Le pompon tournoyant, ce qui devait arriver arriva : il tomba comme un sac de patates, dans un bruit sourd et grave de grosse-caisse pour dur de la feuille. Au même moment la traditionnel sirène du premier mercredi du mois à midi se mit en route. La chute plus la sirène, quelqu'un a crié : « C'est la guerre » ! La panique qui suivit fut indescriptible, les gens se ruèrent vers la sortie en hurlant comme des ânes en rut, les videurs plongèrent au sol en se couvrant la tête, implorant d'une voix tirillée par la peur leur maman, et les enfants pleuraient, apercevant la première victime de ce qu'ils croyaient être un bombardement, Seba à terre encore hagard de ce terrible changement de gravité. Il fallut l'intervention de la police, des pompiers et du préfet, pour que tout rentre enfin dans l'ordre. Pauvre Seba, en plus de son bleu aux fesses, il a récolté une amende pour trouble de l'ordre public. C'est pourquoi je lui dédie aujourd'hui la Play Net du mois, car autant d'acharnement mérite bien une sincère dédicace.

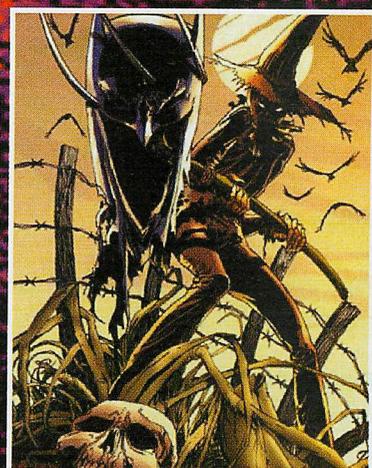
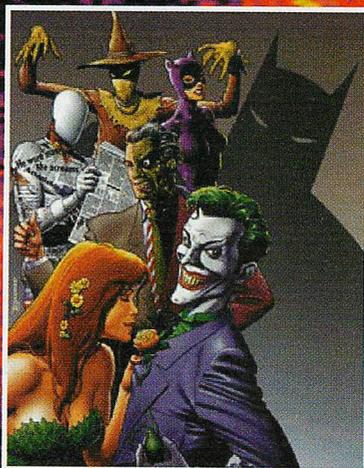
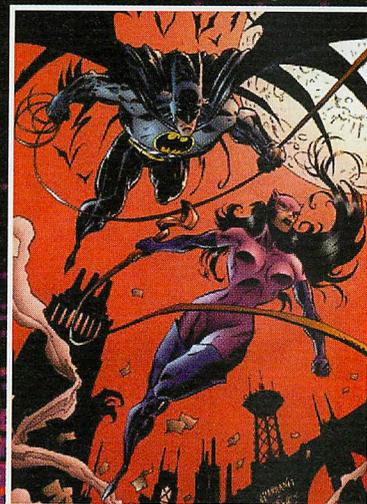
Salut à toi, le frustré du réseau, salut à toi, le gavé de la rocket, salut à toi, le fan d'internet. Il était temps que la rubrique reprenne son rythme de croisière et qu'elle vous propose pas moins de quatre sites. Un hommage à la beauté avec Virginie Ledoyen, une plongée dans le monde de Batman, une visite sur le tournage de Mission Impossible 2 et un zeste de frisson avec le dernier Livre de Thomas Harris, Hannibal. On a essayé d'être le plus varié possible afin que le modem de votre Dreamcast ne prenne pas la poussière. Et comme toujours, surfez, mais avec modération.

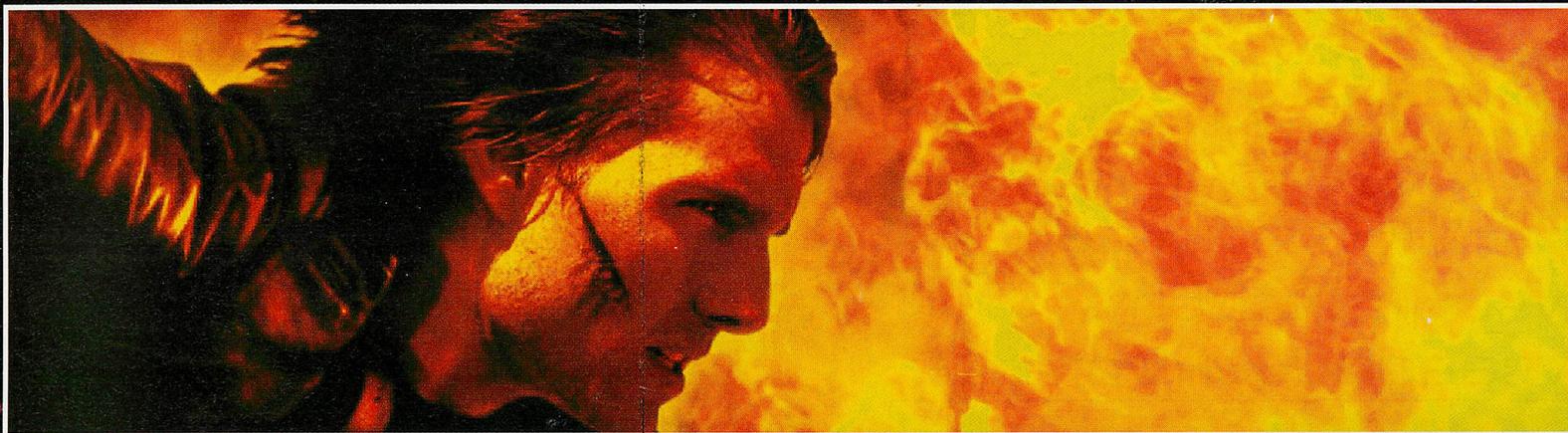
El Tuco

BATMAN FOREVER

Ce site s'adresse à tous ceux qui en ont assez que les grosses productions mettent à mal leurs héros de bandes dessinées favoris. Depuis le premier long-métrage de Burton le phénomène n'a fait que s'accroître pour définitivement atteindre le ridicule avec Clooney dans le rôle-titre. Cette connexion permet de plonger dans le monde de l'homme chauve-souris, on peut ainsi suivre ses aventures avec de nombreux visuels et se tenir au courant de l'évolution du personnage dans les futurs numéros qui le mettent en scène. Un retour aux sources excellentement agencé.

<http://perso.easynet.fr/~musso/index.htm>

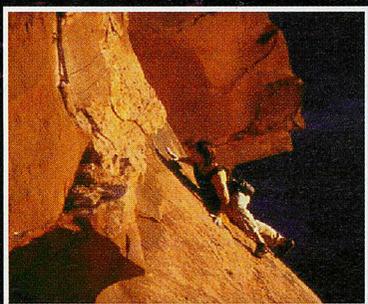




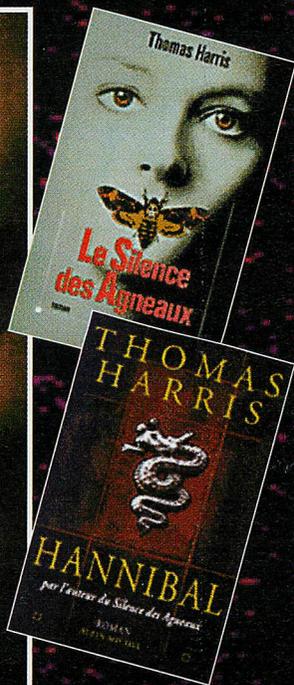
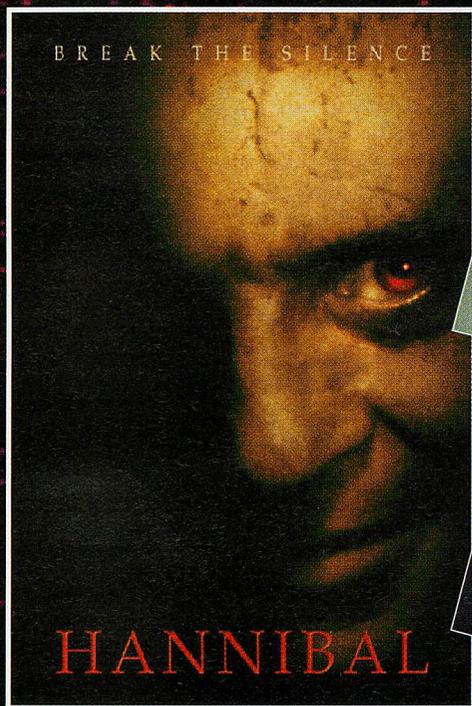
MISSION CRUISE

Ce petit site très complet permet de se familiariser avec le nouveau long-métrage relatif à la série culte Mission Impossible. On y retrouve une interface simple d'utilisation qui regroupe tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la collaboration Cruise et Woo sur M.I 2. Photos, Teaser, renseignements divers et bandes annonce à rallonge, vous serez vite incollable sur le futur hit de l'été.

www.missionimpossible.com



LES AGNEAUX NE SONT PAS PRÊTS DE SE TAIRE



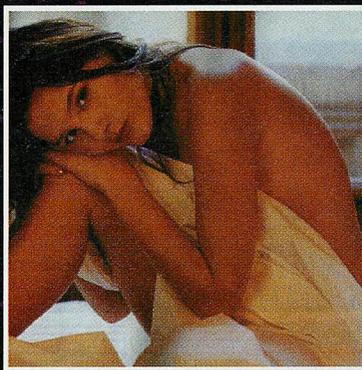
Cela faisait déjà un moment que l'on attendait le retour du Docteur Hannibal Lecter. Thomas Harris a mit presque dix ans pour lui donner vie pour la troisième fois. En effet Dragon Rouge le mettait en scène par petites touches, pour être beaucoup plus présent dans Le Silence des agneaux et enfin tenir la vedette du dernier roman qui lui est consacré : Hannibal. Ce site permet de lire critiques et autres avis (dont un texte de Stephen King lui-même, particulièrement dithyrambique) sur une trilogie qui n'a pas fini de remplir nos cauchemars. Cela permet de patienter en attendant l'adaptation de Ridley Scott, actuellement en tournage avec Hopkins dans le rôle-titre.

www.ifrance.com/rpolcider/thomasharris.html

SÉDUISANTE VIRGINIE

On lui pardonnera aisément quelques maladresses au cours de la remise des prix du dernier festival de Cannes, tant elle illuminait la salle de sa présence. Il était grand temps que par l'intermédiaire de cette rubrique, un vibrant hommage lui soit rendu. Le site retrace une carrière déjà bien remplie et propose de magnifiques photos d'une des actrices les plus prometteuses de sa génération.

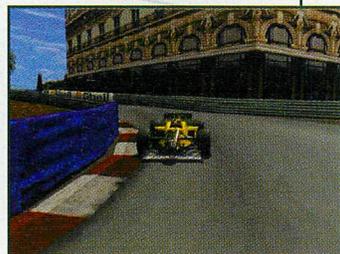
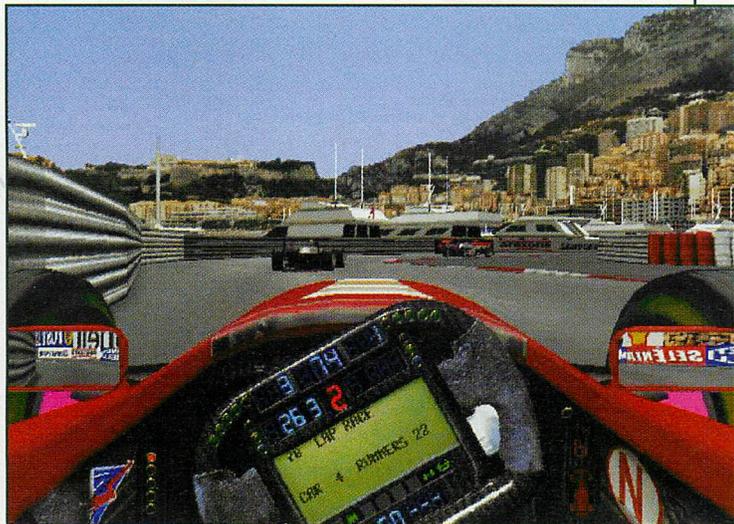
http://perso.club-internet.fr/megathor/virginie_ledoyen.html



News

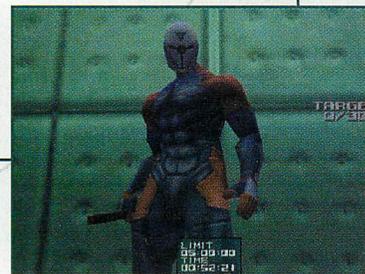
Vroum, vroum, vraaouuummm... !!

Ca, c'est le bruit que fait n'importe quelle voiture quand El Tuco la conduit en plein Paris aux heures de pointe. Mais c'est aussi le bruit des bolides de F1 que nous proposera Grand Prix 3 en septembre. Toujours développée par Microprose et l'équipe de Geoff Crammond, déjà responsable des deux premiers opus, la saga des Grands Prix est renommée pour être la meilleure de toutes sur PC. Tout en 3D et superbe graphiquement, le jeu assure aussi par sa jouabilité et sa partie sonore. On espère seulement que la saison 1998 qui a été retenue cèdera sa place à une autre, plus récente. Avec son mode réseau local (jusqu'à 16 joueurs) et TCP/IP, Grand Prix 3 s'annonce comme un futur hit. Et une version Dreamcast ?



Une Playstation à 10 000 balles

Si les titres PC offrent aujourd'hui une réalisation bien supérieure à ceux de la console de Sony, il y a des jeux que les possesseurs de micro entendent toujours à leurs collègues consoleux. Parmi ceux-ci figure l'excellent Metal Gear Solid de Konami qui marqua quelques millions de joueurs. La version PC de la célèbre spy-simulation proposera les mêmes missions que le jeu Play, complétée par l'add-on VR Missions sorti juste après. Pour le reste, c'est pareil mais en beaucoup plus beau grâce aux hautes résolutions et aux apports des dernières cartes 3D. Si vous n'avez goûté à MGS sur Play, laissez-vous tenter par cette version PC car tout le monde est d'accord pour dire que c'est de la bombe ! Et en plus ça sort en septembre, donc très bientôt...



Comme l'oiseau

L'ultime simulation de vol civil sera disponible dans sa version 2k (ou 2000, si vous préférez) dans quelques semaines. Je veux, bien entendu, parler de Fly!, le grand concurrent du Flight Simulator de Billou. Cette version réactualisée devrait être disponible sur le site du jeu (www.iflytri.com) en échange du premier CD du Fly! original, et moyennant une somme d'argent dérisoire (5 \$) destinée à couvrir les frais d'expédition ; à condition toutefois d'être américain. Pour les autres, il faudra attendre pour voir comment cela se passe. L'intérêt de cette mise à jour est d'intégrer tous les patches disponibles ainsi que plusieurs centaines d'add-ons, dont l'indispensable Sky! qui propose des zones nuageuses plus vraies que nature. Si vous n'avez pas accès au net pour télécharger tous ces add-ons, ne passez surtout pas à côté. C'est la référence du moment.





Du on line, en veux tu en voilà !

Après le succès retentissant d'Ultima Online et EverQuest, ce ne sont pas moins de 70 jeux on-line qui sont en préparation. Le plus attendu d'entre tous est UO 2 (j'abrège) qui sera baptisé Ultima Worlds Online : Origin. Dernier-né de la bande à Garrioth, ce nouvel opus nous présente le nouveau monde de Britannia, terrain d'UO premier du nom. Suite à un cataclysme, le passé, le présent et le futur se sont mélangés, créant ainsi un nouvel univers de jeu divisé en 3 continents. Il n'y a plus que 3 races : les Meers (hommes-félins), les Juka (hommes-reptiles) et les humains. Gros changement, sur le territoire principal, il est impossible de s'attaquer entre joueurs. Beaucoup plus beau et disposant d'une meilleure ambiance (merci McFarlane !), le jeu propose une vue subjective à la 3ème personne. Le

changement majeur concerne les combats qui sont réglés à la manière d'un Tekken ou d'un SoulCalibur. Prévu pour le printemps 2001, UO 2 risque de mettre tout le monde d'accord.

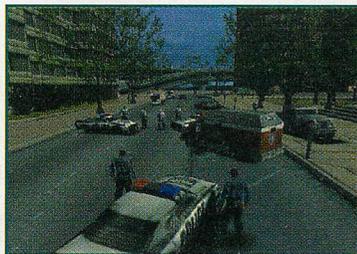


Visiware contre-Attaque

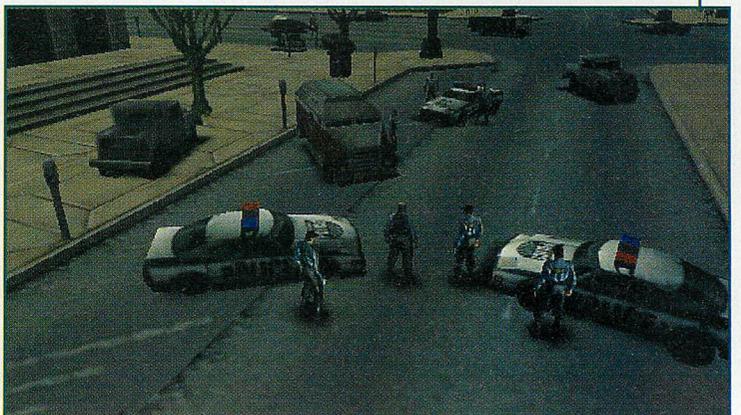
Après des années de lutte contre le prix des jeux et le fait que ces derniers sortent dans le commerce non-finalisés (surtout pour les jeux PC), les frenchies de Visiware tentent de régler le problème avec Arabian Nights. Jeu à mi-chemin entre Tomb Raider et Prince of Persia, Arabian Nights sera réparti en 7 épisodes. Le premier est gratuit et vous le trouverez dans les CD de démo fourni dans les magazines spécialisés ou sur Internet. Les autres épisodes seront disponibles uniquement sur le Web. Chose intéressante, le prix du pack comprenant les 5 derniers épisodes sera inférieur à celui d'un jeu «normal» vendu dans le commerce. Bien que l'IA du jeu semble poser problème, il convenait de souligner l'excellente initiative de Visiware.



Josh Randall en bagnole



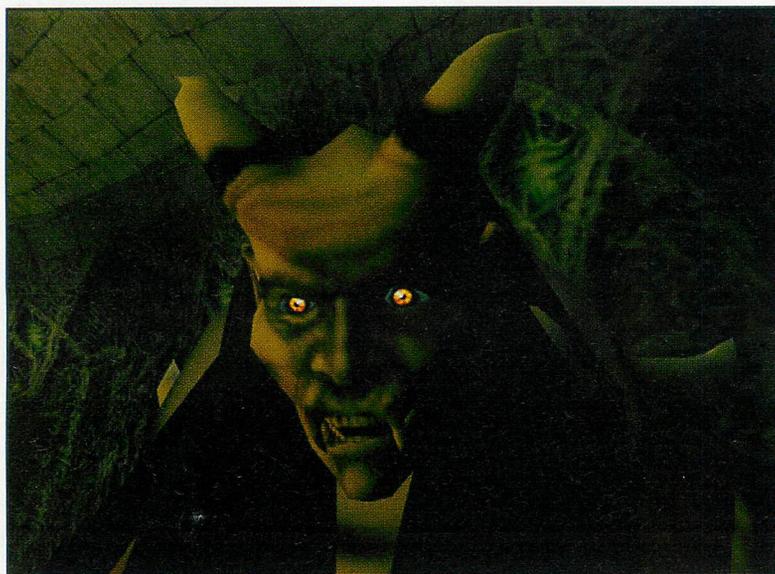
Microsoft a décidé de proposer les meilleurs jeux PC qui soient. Et si Loose Cannon suit le chemin de Starlancer -ce qui semble probable- Big Billou pourrait bien parvenir à son but, par l'intermédiaire des développeurs Digital Anvil. Il s'agit ici d'un jeu d'action qui se rapproche d'un Driver, à la différence près que vous n'incarnez plus un flic sous couverture mais un chasseur de primes. A l'aide de divers véhicules (voiture de sport, 4x4, etc.), vous serez amené à traverser 6 grandes villes américaines pour accomplir les nombreuses missions confiées. De la simple escorte de convois à la course-poursuite en ville pour arrêter des malfrats, les sensations devraient être au rendez-vous. La réalisation est extraordinaire : les villes sont belles à pleurer (détaillées et bondées à souhait) et feraient presque passer les graphismes de Midtown Madness pour un jeu GameBoy. On se demande en revanche quelle est la config. nécessaire pour faire tourner tout ça... Réponse début 2001.



Previews

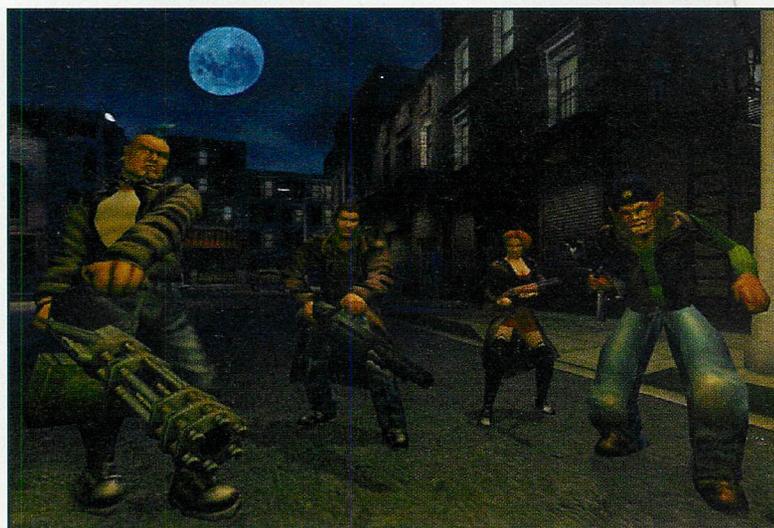
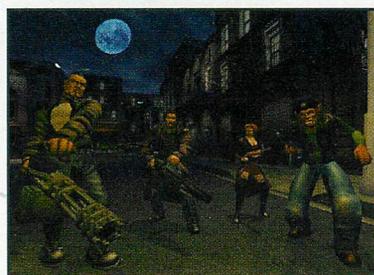
Vampire The Masquerade : Redemption

Développeur : Nihilistic Software Editeur : Activision Genre : RPG Sortie prévue : été 2000



Tiré du jeu de rôles du même nom, Vampire The Masquerade : Redemption, ravira bientôt les amateurs de RPG puisque sa sortie est prévue pour l'été. Ce magnifique jeu de rôles signé Activision / Nihilistic Software vous mettra dans la peau d'un vampire du nom de Christof Romuald, constamment pourchassé par des chasseurs de créatures de la nuit. Vous devrez donc agir dans la plus grande discrétion pour vous nourrir du sang de mortels. Le jeu débute à Prague au 12ème siècle, mais au cours du jeu, vous serez amené à visiter de nombreuses villes (Londres, New York, etc.) jusqu'à nos jours. En mode

solo, l'aventure s'annonce très riche. Votre race n'est plus présentée comme prédatrice et nuisible, mais comme une population «presque ordinaire» qui vit en société ou en clans. Une véritable organisation sociale dont le but est de



L'AVENTURE DE NOS VAMPIRES SE DÉROULERA DU 12ÈME SIÈCLE JUSQU'À NOS JOURS.



cachez votre existence aux mortels. Mais c'est de là aussi que viennent les intrigues et les affrontements du jeu, chacun des clans ayant des opinions très arrêtées. Tout se joue à la souris et au clavier grâce à des menus très complets qui ne devraient pas effrayer les fondus du genre. Le mode de jeu solo est un classique jeu de rôle micro mais avec une réalisation bien au dessus de la moyenne. Mais le point fort de Vampire The Masquerade : Redemption est le fait de ses possibilités de jeu en réseau (Internet ou réseau local). Non seulement, il offre des modes intéressants et originaux («chasseur de vam-

pires», «coopération», etc.) mais il est également possible de désigner un maître de jeu qui gèrera la partie comme dans un véritable jeu de rôles. Le titre d'Activision s'annonce donc comme un des plus prometteurs du genre et nous ne manquerons pas de mettre la main dessus pour vous donner un avis définitif lorsqu'il sera disponible en version finale.

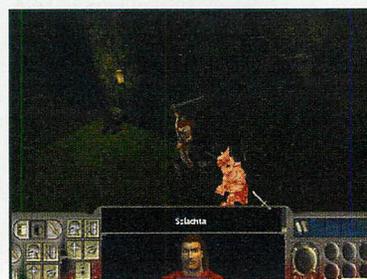
Vincent



ON DIRAIT UN REMAKE D'EVIL DEAD CHEZ LES VAMPIRES !



LA COMPLEXITÉ APPARENTE DES MENUS AUTORISE UNE GRANDE RICHESSE DE JEU.



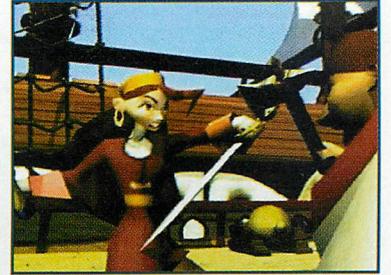
Escape from Monkey Island

Développeur : LucasArts Editeur : LucasArts Genre : aventure Sortie prévue : automne 2000

Le 4ème volet de la série de jeux d'aventure Monkey Island devrait voir le jour avant la fin de l'année sur nos beaux pécs à 10 000 balles. Nouveau chapitre oblige, le jeu de LucasArts se déroule désormais en «trouidé», même si les décors demeurent, eux, en bonne «deudé» comme on s'y est habitué avec les précédents épisodes. Mais ne vous inquiétez pas, le style graphique des premiers opus semble respecté, ainsi que les ingrédients qui en avaient fait le succès, à savoir : l'humour, les insultes débiles et les nombreuses énigmes. Cette quatrième aventure reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée. De retour à Melee Island après leur lune de miel, Guybrush et Elaine découvrent que celle-ci a été déclarée morte et sa maison s'apprête à être démolie. Ce scén-

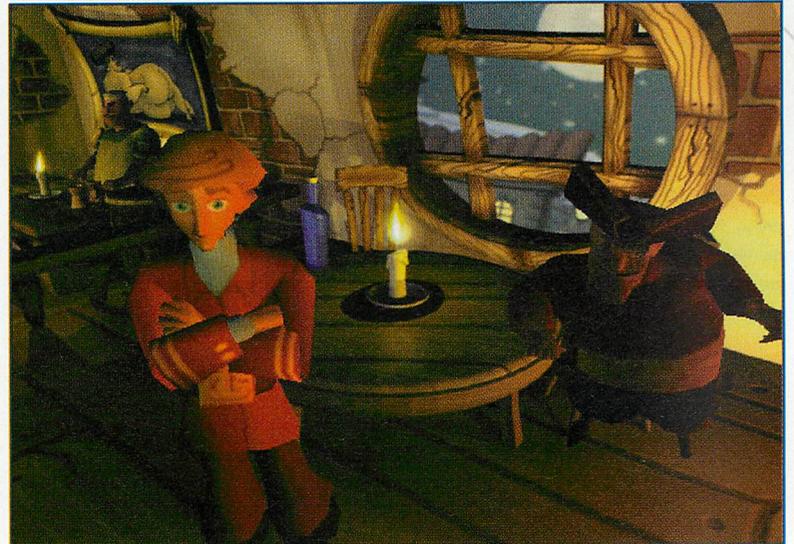


Look at moon



rio incroyable vous amènera à visiter une multitude de lieux et à rencontrer de nombreux personnages pour découvrir ce qu'il s'est réellement passé. Comme d'habitude, l'interface propose différents choix (dialogues, actions à exécuter) lorsque l'on est confronté à un objet ou un personnage intéressant. Ceux qui ont apprécié les précédents Monkey Island devraient retrouver un titre dans la même veine, avec simplement un peu de 3D en plus. Un futur hit en perspective.

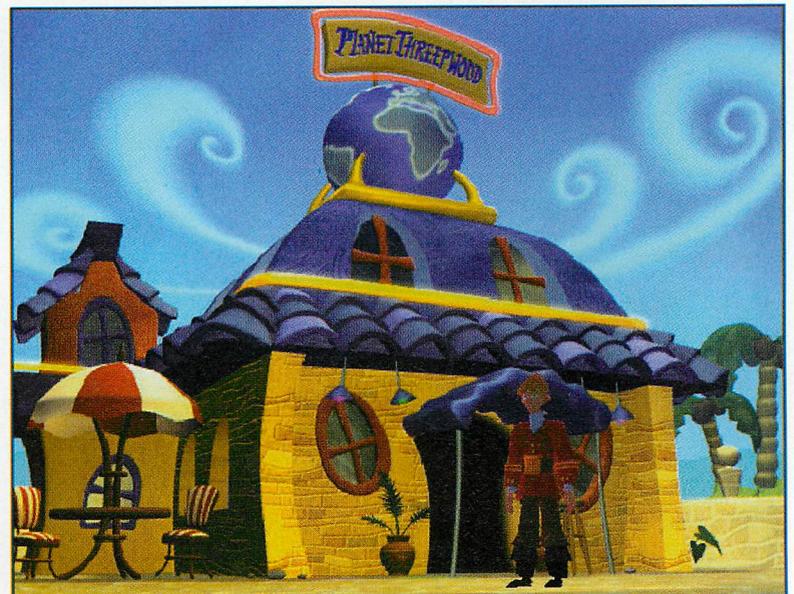
Vincent



DURANT SON PASSAGE À LA 3D, CE CHER GUYBRUSH SEMBLE AVOIR BIEN RAJEUNI.



NE FORMENT-ILS PAS UN JOLI COUPLE ?!



PLUS PETIT MAIS MOINS FRÉQUENTÉ QUE LES PLANET HOLLYWOOD !

Tests

Guy Roux Manager 2000



DES PARAMÈTRES À NE PAS NÉGLIGER.

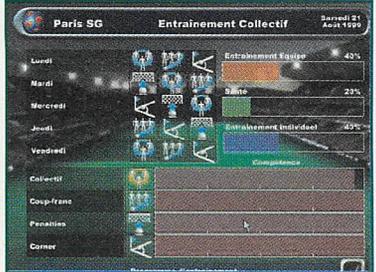
C'est la troisième fois que Guy Roux prête son nom au jeu de management de clubs de foot d'Anco. On peut affirmer sans risque que le coup est presque parfait. En effet, presque car il n'y a toujours que 4 championnats (France, Italie, Angleterre, Allemagne). Le fait que tous ces championnats comportent leurs 5 divisions nationales respectives ne change pas grand chose. On accepte difficilement l'absence du championnat espagnol (la Liga), hollandais ou portugais. C'est le seul gros point noir du soft, mais il est clair que le Football Manager de

Sierra était plus riche, malgré son grand âge. Heureusement, outre les diverses compétitions nationales, vous pourrez disputer les coupes d'Europe, la coupe du monde des clubs et l'Euro 2000. Comme pour tous les jeux, vous pourrez effectuer des transferts, organiser l'entraînement comme vous le souhaitez et regarder les matches en entier. Détail gênant, l'interface du jeu, si elle est convaincante, est moins détaillée que celle de l'entraîneur 3. Attention, c'est une simulation de management, vous n'intervenez pas durant les matches, si



ce n'est pour effectuer un remplacement ou donner de nouvelles directives à votre équipe. Cette version 2000 de Guy Roux Manager est donc beaucoup plus convaincante que ses aînées, mais ne constitue malheureusement pas la simulation ultime qui vous proposerait d'incarner équipes nationales et internationales avec une interface claire, mais riche et avec une représentation des matches limpide et satisfaisante. Amateur de ce type de jeu, je dois admettre que GRM 2000 m'a un peu laissé sur ma faim, mais néanmoins je me suis bien amusé quand même.

Seba



Note : 7,5/10

Editeur : Ubi Soft
 Concepteur : Anco
 Genre : management de clubs de foot
 Sortie prévue : dispo.
 Config. conseillée : P266, 64 MO de RAM, carte compatible direct 3D



UNE REPRÉSENTATION GRAPHIQUE SATISFAISANTE.



MAIS... MAIS... Y'A DES CHIFFRES PARTOUT ! C'EST QUOI CE BORDEL ? ! ?

Gunship !

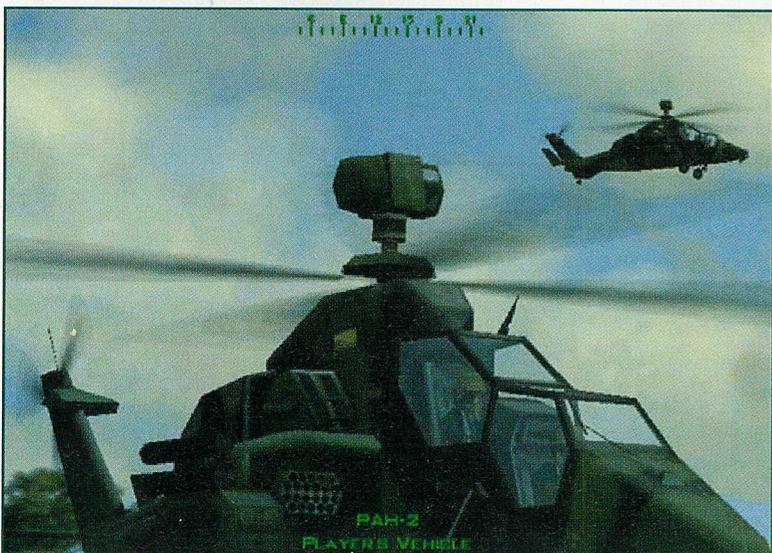


CETTE VÉGÉTATION ABONDANTE EST PROPICE À DE SUBTILES PARTIES DE CACHE-CACHE AVEC L'ENNEMI.

Microprose, les rois de la simulation pure et dure, ont décidé de concevoir une nouvelle version de leur célèbre hit Gunship, plus aboutie, mais surtout accessible à tous, même aux amateurs d'arcade. Force est de constater que le résultat est à la hauteur de nos attentes. Ce Gunship saucé 2000 offre une réalisation qui laisse tous ses concurrents loin derrière : les paysages d'ordinaire désertiques ou montagneux laissent ici place à des étendues à la végétation omniprésente. Outre l'indé-



niable avantage visuel que cela représente pour le joueur, ces zones boisées font office de cachettes naturelles et sont donc un élément essentiel de l'aspect stratégique des combats. La modélisation des hélicoptères suscite également l'admiration tant elle est soignée, et ce, qu'il s'agisse du design général des quatre appareils disponibles (Eurocopter Tiger, AH-64D Apache, Westland Apache et Mi-28 Havoc) ou des diverses vues (cockpit, tireur). Mais ce tableau idyllique ne serait pas parfait sans un moteur 3D optimisé, qui



SEUL OU À DEUX, GUNSHIP! EST VRAIMENT CE QUI SE FAIT DE MIEUX DANS LE GENRE.

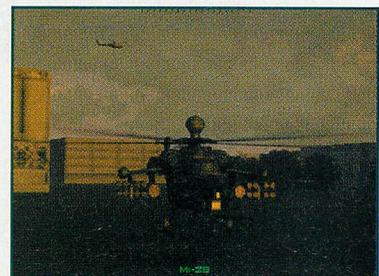


LA REPRÉSENTATION DU COCKPIT EST SUPERBE. DOMMAGE QUE L'ON NE PUISSE INTERAGIR SUR AUCUN ÉLÉMENT.

permet de profiter du jeu même sur une «petite» config' genre Pentium 266. Evidemment, si vous disposez d'une bête de course (PIII 500 et plus, 128 Mo de RAM et carte 3D GeForce256), vous vous éclatez dans les plus hautes résolutions. Pour ce qui est du jeu proprement dit, les amateurs de simulations ne seront pas dépaysés puisque l'on retrouve une campagne découpée en différentes missions dont le seul reproche réside dans son absence de dynamique. Les missions sont nombreuses et suffisamment variées pour contenter les spécialistes. Mais la réelle nouveauté de ce Gunship! réside, en fait, dans la présence de trois niveaux de difficulté (arcade, intermédiaire ou simulation) qui le rendent praticable par tous. Plus besoin d'être rompu aux simulations et d'avoir ingurgité un manuel de 200 pages avant de pouvoir prendre

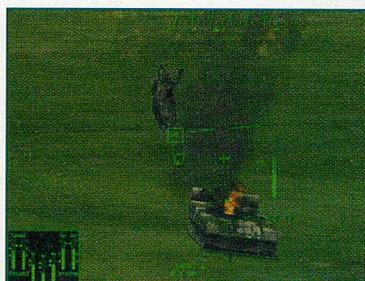
les commandes de ces hélicos de combat. Mieux, on peut incarner, au choix, le pilote ou le tireur par simple pression d'une touche. Inutile de préciser l'avantage de cette possibilité pour les joueurs réseau, chacun ayant un rôle bien défini. En résumé Gunship! s'impose donc comme la nouvelle référence du genre grâce à sa réalisation irréprochable et à une jouabilité aisée tout en demeurant suffisamment pointue pour les plus acharnés. Une belle réussite.

Vincent



Note : 9/10

Editeur : Microprose
 Concepteur : Microprose
 Genre : simulation d'hélico
 Sortie prévue : dispo.
 Config conseillée : PIII 400
 128 Mc RAM carte 3D compatible Direct 3D



DE NUIT, LA VISION THERMIQUE PERMET DE REPÉRER EFFICACEMENT LES VÉHICULES ENNEMIS.

Streets of Rage

1 9 9 1 S E G A

Après une petite balade dans le royaume des fées, c'est à un monde de violence que nous allons nous intéresser. Dans l'univers Sega, certains titres, pourtant anciens, possèdent encore une côte de popularité très impressionnante. Ainsi, il n'est pas rare d'entendre les fans parler du mythique Streets of Rage lorsqu'ils abordent le domaine des beat'em all.

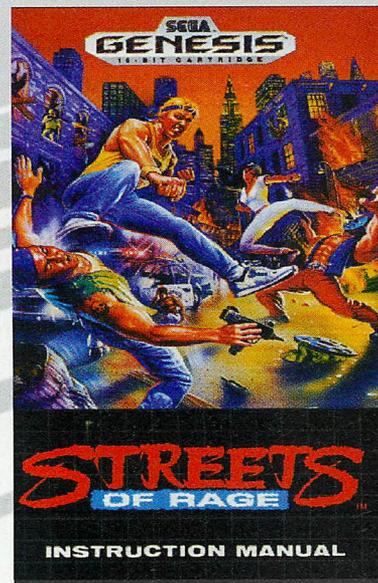
Neo Alex



Alors que toute la rédaction de Dreamzone se félicite de la sortie de Zombie Revenge en Europe, il me semble fort à propos de revenir sur un titre légendaire développé il y a presque une dizaine d'années sur la glorieuse Megadrive, le fabuleux Streets of Rage. L'énorme succès du Final Fight de Capcom dans les salles d'arcade du monde entier est pour beaucoup dans la décision de Sega Japon de créer pour sa console Megadrive un beat'em all reprenant les principaux ingrédients de ce hit. L'action de Streets of Rage prenait place dans



une cité futuriste où un puissant syndicat du crime venait de prendre le contrôle des rues. La mairie et la police étant corrompues, il ne restait que peu d'espoir aux habitants de cette ville autrefois si accueillante. Heureusement, trois jeunes flics avides de justice semblaient bien décidés à nettoyer les rues de toute cette racaille. Leurs noms : Axel Stone, Adam Hunter et Blaze Fielding. Techniquement impressionnant pour l'époque, Streets brillait surtout par son étonnante jouabilité et ses musiques grandioses (créée par l'esprit génial de Yuzo Koshiro, futur compositeur des Actraiser sur Super Nintendo). Face au ténor de l'époque, Final Fight, le titre de Sega faisait plus que bonne figure grâce à une palette de coups supérieure et un plus grand nombre de tableaux (8 au total !). Suprême originalité, le coup spécial des personnages était représenté visuellement par l'arrivée d'une bagnole de flic larguant une bonne rasade de Napalm. Alors, Monsieur Sega, à quand un Streets of Rage sur Dreamcast ?



De la suite dans
les idées

LE PREMIER STREETS OF RAGE EU UN TEL SUCCÈS QU'IL ENGENDRA DEUX SUITES, TOUJOURS SUR MEGADRIVE. AVEC CES DEUX NOUVELLES DÉBARQUÈRENT QUELQUES NOUVEAUX COUPS, DES GRAPHISMES TOUJOURS PLUS BEAUX ET DES ATTAQUES SPÉCIALES DIRECTEMENT INSPIRÉES DES STREET FIGHTER DE CAPCOM. D'AILLEURS, CE N'EST PAS POUR RIEN SI SEGA ÉTAIT PASSÉ DE 4 MÉGA POUR LE PREMIER ÉPISODE À 24 MÉGA POUR LE DERNIER. A SIGNALER QUE STREETS OF RAGE 3 ÉTAIT COMPATIBLE AVEC L'ACTIVATOR, UN GADGET EN FORME DE LOSANGE QUI PERMETTAIT AU JOUEUR DE CONTRÔLER SON PERSONNAGE GRÂCE À UNE SÉRIE DE FAISCEAUX INFRAROUGES.





**VOUS RECHERCHER UN STAGE
DANS LA PRESSE,
FJM vous propose :**

STAGE DE JOURNALISME

STAGE COMMERCIAL

STAGE WEBMASTER

STAGE PAO

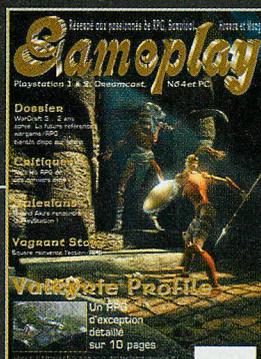
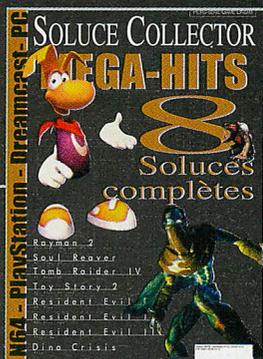
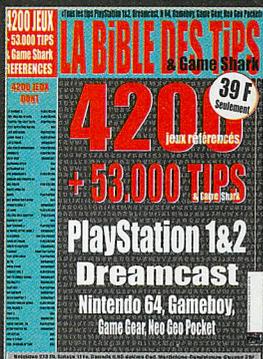
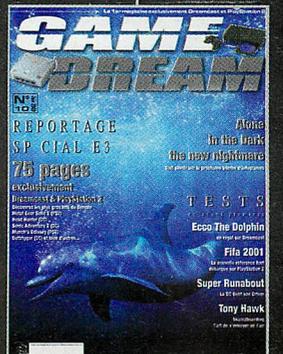
STAGE SECRETARIAT

STAGE ATTACHE DE PRESSE

**ENVOYEZ VOTRE CV,
DATE DU STAGE ET/OU DUREE
À L'ADRESSE SUIVANTE (RÉPONSE SOUS 48 H)**

GROUPE FJM/STAGE

3 TER RUE D'ARSONVAL - 75015 PARIS



CE MOIS-CI, ON S'LA JOUE MATOS !

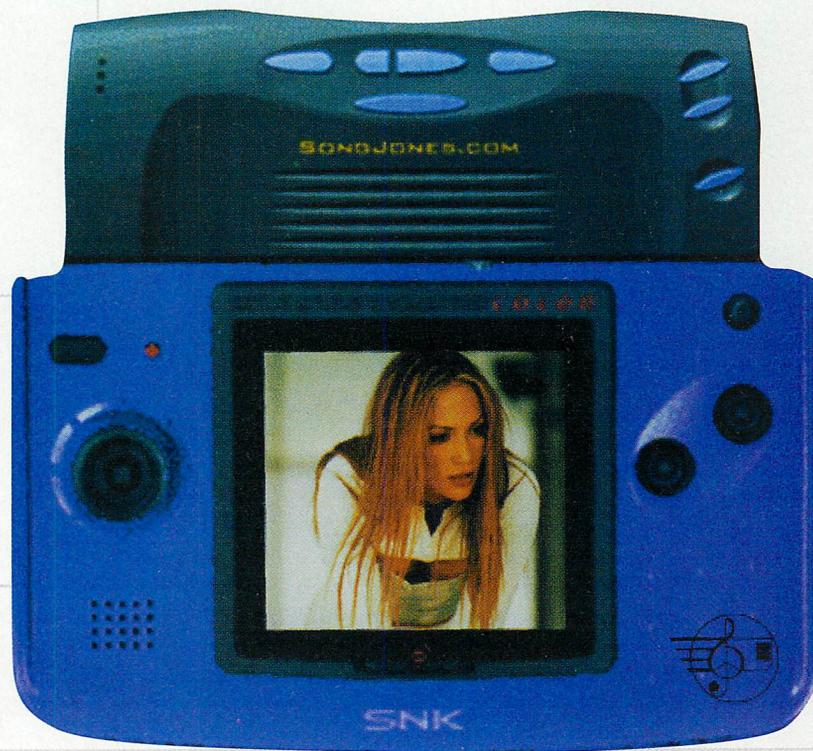
Avec un événement comme l'E3, la pauvre Neo Geo Pocket se retrouve délaissée ce mois-ci. Heureusement, ce superbe salon américain m'aura permis de récupérer les premières images du SongBoy, un ingénieux accessoire qui devrait bouleverser les aptitudes de votre portable. J'en profite aussi au passage pour vous présenter les 8 prochaines grosses sorties de la Neo Geo Pocket.

Neo Alex

C'EST QUOI LE SONGBOY ?



Je n'ai pas pu résister à l'envie de vous présenter cet accessoire diabolique qui sera prochainement disponible pour la Neo Geo Pocket Couleur. Normal, il permettra à la petite portable de SNK de lire des fichiers MP3, WMA et MPE avec une qualité de son en digital. Il proposera également une qualité d'image en numérique et plusieurs fonctions intéressantes comme le Karaoke et l'album de photos numérique. Vous pourrez lire, enregistrer, stocker et effacer tous vos fichiers. Proposé dans un premier temps aux Etats-Unis pour le prix modique (si l'on tient compte de ses étonnantes capacités !) de 560 Frs, le SongBoy pourrait bien relancer l'intérêt des joueurs pour la Neo Geo Pocket Couleur. Pour profiter pleinement de ses nombreux talents, vous devrez raccorder votre portable à un Pentium MMX cadencé à 233Mhz et disposant d'une RAM de 64 MB (c'est le minimum exigé par le SongBoy). Un bien bel objet qui promet beaucoup.

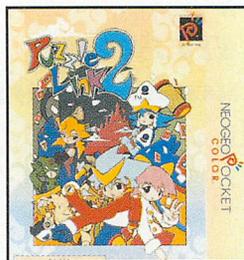


LES PROCHAINS HITS DE NOTRE PORTABLE FAVORITE !



SNK Vs. Capcom

Date de sortie : disponible



Puzzle Link 2

Date de sortie : juin 2000



Gals Fighters

Date de sortie : juin 2000



Dynamite Slugger

Date de sortie : été 2000



Dive Alert

Date de sortie : été 2000



Faselei I

Date de sortie : été 2000



Metal Slug 2nd Mission

Date de sortie : été 2000



The Last Blade

Date de sortie : été 2000

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :

30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :

La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3 - UNE LIVRAISON A DOMICILE :

La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :

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

5 - UNE LIGNE DIRECTE :

Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

**TON MAGAZINE
POUR 25 F**



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

**oui, je m'abonne
Je choisis ...**

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

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

Code Postal : _____ Ville : _____

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

Shaft

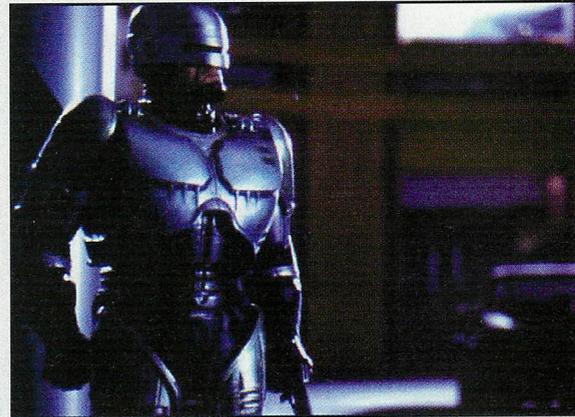


Cette série née du succès des films d'action de la Bloxploitation effectuera bientôt un come-back fracassant au cinéma grâce à l'impulsion de John Singleton. Le réalisateur de Poetic Justice et Boiz N The Hood a opté pour un aspect plus moderne avec un look très proche de celui de Matrix (décidément copié à outrance). Heureusement, on pourra retrouver l'excellent Samuel L. Jackson ici tout à son affaire dans les situations comiques. Pas de souci, vous assisterez aussi à quelques séquences d'action sympathiques (après M.I. 2, toutes les scènes de ce type me paraissent «seulement» sympathiques). Normal, notre Shaft devra déjouer les nombreux pièges tendus par un dealer, un assassin et une bande de voyous. De quoi l'occuper pendant près de deux heures (et nous avec !). Si les Américains auront la chance de profiter de cette future perle dès l'été (le 16 juin, plus précisément), le public français sera lui obligé de patienter jusqu'à la rentrée. Souhaitons simplement ne pas nous retrouver devant un film de l'acabit de Chapeau melon et bottes de cuir (je sais, dit comme ça, ça fait peur !).



■■■■■■■■■■
Avec l'été, c'est une véritable déferlante de films qui devraient débarquer dans les salles françaises. De *The Patriot* (avec Mel Gibson) à *The Perfect Storm*, en passant par *X-Men* et *Gone in 60 Seconds*, on ne va pas s'ennuyer. Et comme il faut bien commencer en beauté, autant le faire avec la dernière bombe de John Woo, le spectaculaire *Mission : Impossible 2* avec Tom Cruise (et la divine Thandie Newton !). Du côté du tube cathodique, on appréciera le retour de *Robocop* dans une série de téléfilms nettement plus intéressants que ce qui avait pu se faire sur ce personnage après le premier long-métrage de Paul Verhoeven. Allez, au mois prochain, pour une rubrique estivale...

ROBOCOP : PRIME DIRECTIVES



Souvenez-vous, souvenez-vous de ce flic au cœur d'acier qui faisait régner la justice dans un Detroit au bord de l'explosion. Ce flic, appelé autrefois Murphy, s'était vu doté d'un incroyable corps de cyborg. Avec cette nouvelle puissance de feu, il pouvait se venger de ses assassins et éliminer la racaille des rues de la gigantesque cité. Robocop est un héros qui aura connu le succès grâce au film de Paul Verhoeven (*Total Recall*, *Starship Troopers*...). ce succès a par la suite engendré deux suites assez mauvaises (malgré un scénariste comme Frank «Dark Knight» Miller pour le second volet) et une série télévisée médiocre. Aujourd'hui, le personnage est bien parti pour renaître de ses cendres avec une série de téléfilms prévus pour la fin de l'année aux Etats-Unis. Au nombre de quatre, ces nouveaux segments tenteront de réhabiliter un Robocop qui aura perdu beaucoup de sa superbe au fil des ans. Cette fois-ci, le ton sera nettement plus sérieux, comme pour revenir à la source. Les premières images (que l'on peut télécharger via le site officiel de Robocop : Prime Directives) sont des plus prometteuses. Voilà qui devrait rassurer les fanatiques de mécaniques bien huilées (non, Tuco, je ne parle pas de tes fameuses Play Net !) et ceux qui attendaient de nouvelles aventures de Robocop.

■■■■■■■■■■

Neo Alex

Producteur/Réalisateur : Julian Grant

Format : 4x90 mn

Diffusion : avant la fin de l'année aux Etats-Unis (un jour en France !)

Star Trek : Voyager



Et voilà, c'est sûr, c'est fini ! La dernière des séries Star Trek encore diffusée aux Etats-Unis s'apprête à s'éteindre de sa belle mort. Heureusement, les derniers épisodes pourraient bien être surprenants à bien des égards. On devrait enfin tout savoir du destin du Capitaine Kathryn Janeway et de son équipage. Certains épisodes seront réalisés par LeVar Burton, un acteur bien connu des Trekkies puisqu'il incarnait le Lt. Geordi La Forge dans la série *Star Trek : The Next Generation*. S'il s'avère aussi talentueux que Jonathan Frakes sur les films *First Contact* et *Insurrection*, les téléspectateurs passeront sûrement un bon moment. Si on ne connaît pas encore le nom de la nouvelle série qui remplacera sans doute l'année prochaine *Star Trek : Voyager*, il est presque certain qu'un film tiré de cette série est actuellement en préparation. De quoi consoler les nombreux fans français de la série qui n'auront bientôt plus la chance de la contempler sur Canal Jimmy (elle sera annulée à la fin de ce mois). Décidément, si le câble commence à avoir la même attitude que certaines chaînes du service public...

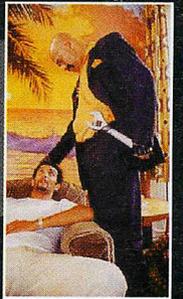


Old School

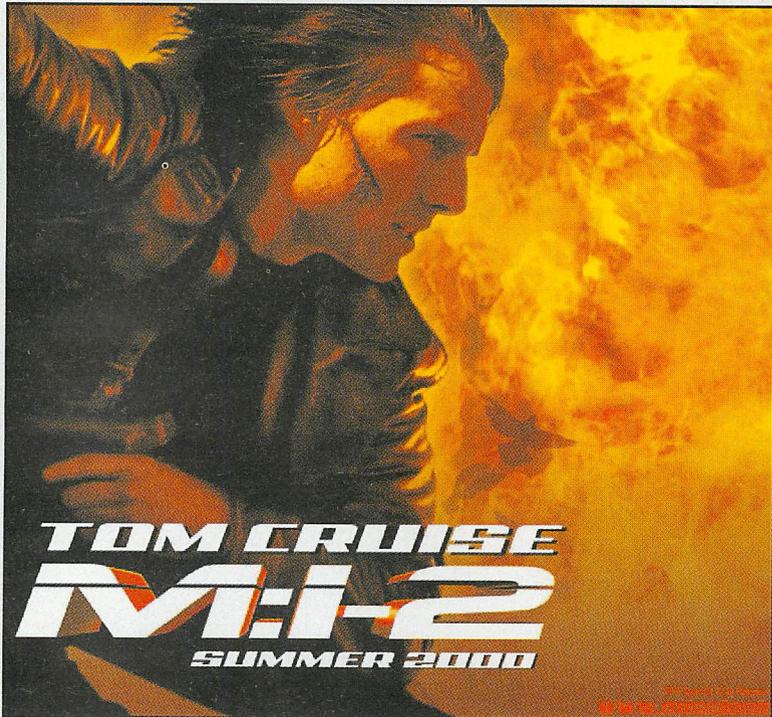


Que les fidèles lecteurs de la rubrique Ciné TV se rassurent, je ne fais l'intérim que dans ce texte, dans la mesure où ce cher Neo Alex a bien voulu me céder sa place pour aller voir Old School. Il faut le comprendre car après les avant-premières de Toy Story 2, Scream 3, Promenons-nous dans les bois et Mission impossible 2, il fallait bien qu'il se repose un peu et que par souci d'égalité nous puissions profiter d'une petite projection à notre tour. C'est donc par un pur hasard que me voilà confronté à un long-métrage qui dépasse l'entendement de la nullité. Réunissant un casting pour le moins hétéroclite allant de Fabienne Babe à Joey Starr en passant par Hocine Ossoukine, le film se veut drôle, il est navrant, le scénario se veut original, il est insipide, et la réalisation se veut travaillée et c'est n'importe quoi (n'est pas Oliver Stone qui veut). Les références cinématographiques des deux réalisateurs sont claires dès le début mais mal exploitées, elles n'ont aucun intérêt. Les comédiens font ce qu'ils peuvent pour donner vie à des personnages plus ridicules que décalés. Au quarante-septième « Ferme ta gueule », on se retire sur la pointe des pieds pour ne pas gêner ceux qui se sont déjà endormis. .. Difficile d'aller plus en avant sans être encore plus mordant, on retiendra simplement l'initiative des producteurs, qui est assurément plus suicidaire qu'osée. Enfin, les plus courageux pourront toujours se risquer dans les salles obscures le 5 juillet 2000.

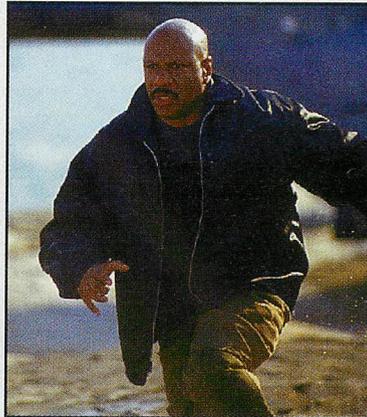
El Tuco



MISSION : IMPOSSIBLE 2



C'est le grand retour de l'agent secret Ethan Hunt. Après avoir tué l'âme de la série télévisée avec la trahison du personnage de Phelps (et comme complice, l'ami Brian DePalma), Cruise redynamise le concept grâce au talent du grand John Woo. Le réalisateur de petits bijoux du cinéma d'action comme Hard Boiled, The Killer et plus récemment Face/Off a semble-t-il décidé de scotcher le spectateur sur son siège. Dans M:I 2, Hunt et son équipe (ah, la ravissante Thandie Newton !) devront affronter le plus redoutable des mercenaires en la personne de Sean Ambrose. Ce dernier a mis la main sur l'antidote d'un nouveau virus expérimental, la Chimère. S'il réussit à s'approprier ce



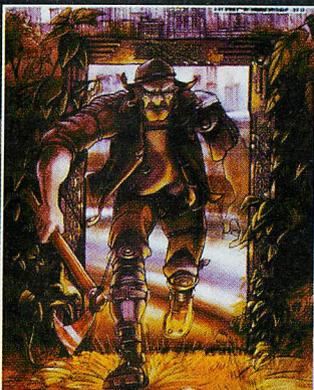
dernier, il pourra décimer une ville entière. A partir de ce postulat fort simple (que l'on retrouve d'ailleurs assez souvent dans la série des James Bond), Woo enchaîne les séquences d'anthologie comme celle du Flamenco ou la poursuite finale à moto. Le Monsieur s'y connaît pour placer ses personnages au beau milieu de chorégraphies spectaculaires. L'humour n'est d'ailleurs jamais bien loin, et on apprécie vraiment ce cocktail savant d'action et d'émotion. Seuls quelques esprits chagrins, peu enclins à faire la différence entre un M:I 2 et un vulgaire Simon Sez. A chacun ses plaisirs !

Réalisateur : John Woo**Acteurs** : Tom Cruise, Dougray Scott, Thandie Newton, Ving Rhames, Richard Roxburgh**Scénario** : Robert Towne**Durée** : 126 mn

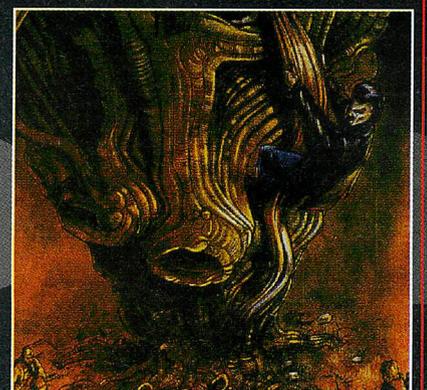
Un film Paramount distribué par UIP

Sortie prévue : 26 juillet 2000

The 10th Kingdom



Les séries fantastiques de qualité sont suffisamment rares à la télévision pour que l'on en parle à chaque fois. Cette fois-ci, on s'attardera sur The 10th Kingdom, une série réalisée par David Carson et Herbert Wise. Sur un scénario de Simon Moore, ce dixième royaume raconte les aventures d'un concierge d'immeuble, Tony Lewis, et de sa fille Virginia. Ils seront transportés dans le légendaire dixième royaume à cause d'un miroir magique (j'ai toujours dit que ces objets n'apportaient que malheur !). La série a fait l'objet d'un incroyable travail de design de deux petits génies, Rob Hinds et Julian Fullalove. Leurs croquis semblent tout droit tirés des meilleurs comics horrifiques comme Spawn ou The Darkness. Il fallait au moins ça pour rendre crédible cet univers étrange où la réalité et le fantastique se côtoient dans le même espace. Dès lors les paysages explosent de beauté à l'écran comme le hall des miroirs, la mine du nain, le marécage de la mort ou la caverne de glace de la sorcière. On ne peut qu'espérer avec ferveur qu'une chaîne française saura se montrer suffisamment intelligente pour s'en porter acquéreur.

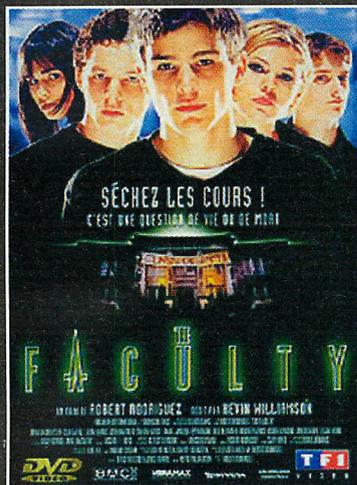


- zone 2 -

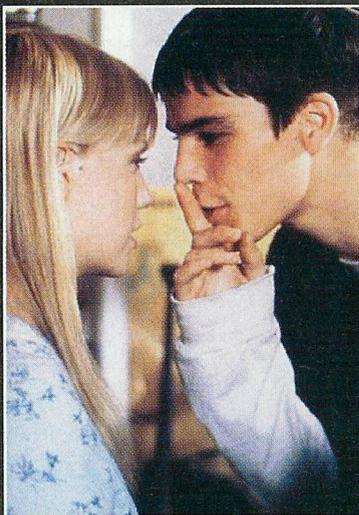
The Faculty

Editeur : TF1 Vidéo

Genre : horreur

**Scénario**

A première vue, Herrington est un campus comme les autres. Dans les couloirs se bousculent élèves sérieux et cancre notoire... Comme tous les adolescents,



ils affrontent des parents qui ne les comprennent pas et des profs qui ne les ont jamais compris... Mais les étudiants se heurtent à un nouveau problème : un corps enseignant si étrange qu'il en devient inquiétant. Ils soupçonnent les professeurs d'appartenir à une autre espèce, de venir d'une autre planète. Quand l'école est finie, la résistance à l'invasion s'organise.

Avis

The Faculty s'annonçait sous les meilleurs auspices, on retrouvait Roberto Rodriguez à la réalisation et



Kevin Williamson à la rédaction du script, mais le résultat, sans être catastrophique, n'est pas à la hauteur de nos espérances. Pourtant, le film débute de manière magistrale, il nous plonge immédiatement dans une ambiance horrible et angoissante de premier ordre. Le souffle réussit à se maintenir pendant la majorité du long-métrage. Les protagonistes s'installent et l'histoire, sans être tout à fait originale



Robert Patrick a vraiment l'air de prendre plaisir à être ignoble. Le quart d'heure de fin achève de faire s'écrouler la préparation, ce qui nous avait séduit auparavant, la trame qui commençait à prendre de l'épaisseur, tombe au final complètement à plat. Il y a une débauche d'effets spéciaux inutiles et qui n'apportent rien, c'est bien dommage. L'édition DVD regorge de suppléments en plus de nous offrir un son en 5.1, vous pourrez apprécier entre autre un making of et les interviews des acteurs, du réalisateur et des scénaristes.

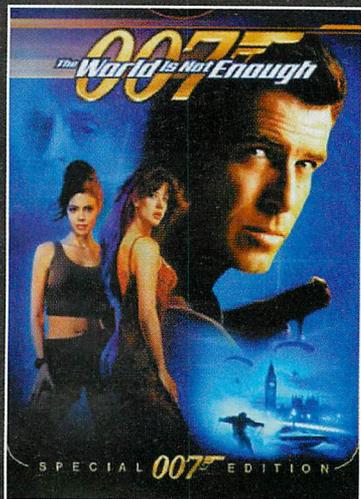
Vidéo : widescreen 1.85 : 1**Langues : anglais et français en 5.1****sous-titres : français****Suppléments : les deux bandes-annonces, le making of, les interviews des acteurs, du réalisateur, du scénariste et les filmographies****Son : 4/5****Image : 4/5**

- zone 1 -

The world is not Enough

Editeur : MGM

Genre : Action

**Scénario**

Un magnat britannique du pétrole, ami de M, est assassiné dans le quartier général des services secrets. La fille de ce dernier fait l'objet de menaces et Bond est chargé de la protéger, alors qu'elle s'occupe de terminer le pipeline que son père avait commencé à construire. L'homme qui la menace semble être l'infâme Renard condamné à mort par une balle logée dans son cerveau et qui au fur et à mesure que le temps passe l'insensibilise, mais le rapproche inexorablement de la fin.

**Avis**

Sans être le scénario le plus original de la série de Bond, il met en exergue la capacité de Pierce Brosnan à interpréter l'agent secret. De plus en plus à l'aise dans le smoking du britannique qui lui sied si bien. Alternant la dureté, le charme et la violence, il étoffe un personnage qu'il commence à bien connaître. Il est entouré de deux hôtes de charme. La première incarnée par Sophie Marceau qui s'en sort admirablement dans son rôle de



exceptionnellement long et impressionnant. Et même si la réalisation manque un peu de rythme, *The World Is Not Enough* reste un bon film. Il ne manque plus qu'un réalisateur de la trempe d'un De Palma ou d'un Woo, pour que 007 passe le cap de l'an 2000 sans prendre un coup de vieux. Rendez-vous en 2001.

Vidéo : widescreen 2.35 : 1**Langues : anglais en 5.1****Sous-titres : français et espagnol**

Suppléments : commentaire audio du réalisateur, du compositeur de la seconde équipe de réalisation, le making of, le clip vidéo de Garbage, bande-annonce et livret collector.

Son : 4,5/5**Image : 4,5/5**

méchante à la personnalité troublante, et Denise Richard, l'éternelle demoiselle en détresse, diplômée de Physique Nucléaire (bien sûr !) qui n'a de cesse de mouiller son T-shirt. On retrouve avec plaisir les indébouillonnables gadgets (Q au passage tire sa révérence), l'indispensable scène de casino (irrésistible, une des meilleures) et le rituel pré générique, qui est pour le coup



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Au moment où cette petite page est rédigée, Neo Alex a les pieds qui fument, les reins bloqués, les yeux hors de la tête, acharné et déterminé à boucler son dossier E3. En effet notre Will national a perdu la moitié des photos qu'il avait répertoriées. C'est donc dans une ambiance survoltée que je me laisse aller à survoler ce qui vous attend le mois prochain. Entre les barrissements d'un Will (le gars qui perd les tofs) impassible et d'un Neo Alex fou furieux.



Silver

Infogrames continue sur sa lancée, après V Rally 2 qui nous avait réjouis, il s'attaque à un genre bien différent : le RPG. Et pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Dans la catégorie, il serait en passe de surclasser ses concurrents directs, la réponse dès le Dreamzone 15.



F1 Racing Championship

Oubliez toutes les autres simulations, oubliez tous les autres softs du genre. Celui-là, aux dires de notre correspondant non permanent à l'E3, Neo Alex, il va casser la baraque. La confirmation dans le test dès le mois prochain. Ça sent le ravitaillement dans le monde des jeux vidéo sur la Formule 1.



F 355 Challenge

Il y a des jeux qu'on a l'impression d'avoir attendu très longtemps avant d'avoir une date de sortie. Cela pour deux raisons. La première, c'est parce qu'au vu des dernières vidéos et du témoignage du correspondant non permanent précédemment cité, l'attente a commencé à monter. La seconde, c'est qu'il s'agit de Ferrari, écurie de légende et qu'attendre F355 Challenge, c'est comme attendre un canot de sauvetage sur le Titanic, c'est intenable.



**Le numéro 15 de Dreamzone
sera dans les kiosques le 15 juillet**

le site de communauté du jeu vidéo

Cybersofts.com

3 mois
d'abonnement
gratuit
à ce magazine
en devenant
membre privilège de
cybersofts.com



