

Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL

**UN CD QUI ARRACHE
11 DEMOS**

en line
**QUAKE III ARENA
UNREAL TOURNAMENT**

ça fait mâle!

**tous les hits
le Noël**

**ET SET RADIO
355 CHALLENGE
HENMUE
ES 24 HEURES DU MANS
ONY HAWK'S PRO SKATER 2
SR
EADY 2 RUMBLE BOXING 2
INO CRISIS...**



8193 - 7 - 49,00 F - RD



N° 7

SUR LE CD



Un vent de générosité a soufflé sur le CD de ce numéro. Normal, c'est bientôt Noël ! Nous avons donc œuvré de concert avec le grand barbu en costard rouge pour vous concocter cette compil de 11 jeux, dont 6 jouables. Si après ça, vous ne savez toujours pas quoi lui demander, c'est à n'y rien piger.



DÉMOS JOUABLES

JET SET RADIO Sega

Enfilez vos rollers, préparez la bombe de peinture et lancez-vous à l'assaut des murs de Tokyo-To pour les couvrir de graffitis. Méfiez-vous des condés, ils n'y connaissent rien en art... Le soft le plus original de cette fin d'année.



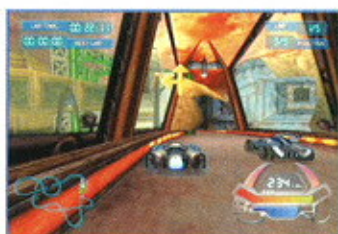
UEFA DREAM SOCCER Sega

Foulez le gazon la balle au pied et plantez une belle lucarne en un temps record ! Cette démo exceptionnelle permet de sauvegarder votre performance pour l'exhiber sur DreamArena. Serez-vous le plus rapide ?

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Activision

Dans ce deuxième volet, attendez-vous à des centaines de tricks inédits, un éditeur de skate-parks, des décors réalistes et plus de douze nouvelles stars du skate à incarner. Top chrono, vous avez deux minutes !



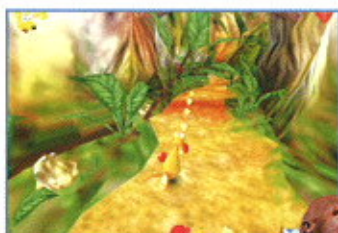
POD 2 UbiSoft

La suite du célèbre jeu de courses futuristes arrive sur Dreamcast. D'autant plus cool qu'elle serait jouable en ligne (sans version test, nous n'avons pas pu vérifier, hélas !). Astiquez votre bolide mutant et partez à la conquête du bitume à une vitesse de ouf !

SILENT SCOPE Konami

Avez-vous jamais rêvé d'être un tireur d'élite ? Posté en haut d'un immeuble, vous sortez le fusil-sniper et réglez la lunette...

Votre mission : défendre le président contre une attaque terroriste. Un jeu de tir original, inspiré des salles d'arcade.

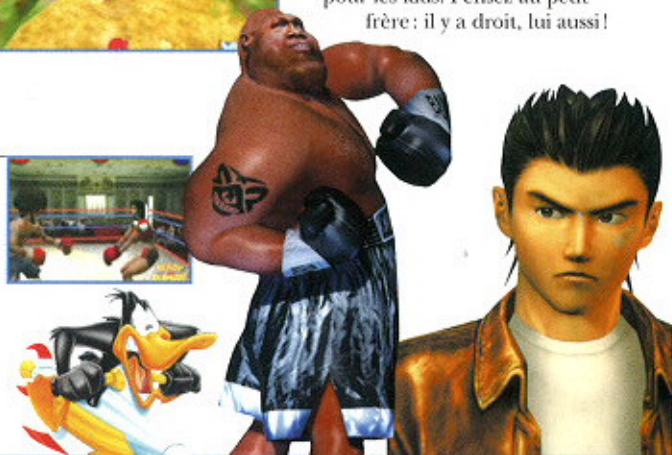


KAO LE PETIT KANGOUROU Titus

Perdu à l'autre bout du monde, Kao tente de rejoindre l'Australie. Armé de gants de boxe, la bestiole essuie les pires ennuis. Aidez-le ! Un bon jeu de plates-formes en 3D pour les kids. Pensez au petit frère : il y a droit, lui aussi !

MOVIES

"Quand y en a plus, y en a encore !" En plus des 6 démos jouables d'enfer, voici cinq movies pour vous faire saliver et vous régaler les yeux : Shenmue, Looney Tunes Space Race, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, European Super League et Super Runabout. Le compte est plus que bon.



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

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

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

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

Le tourisme à San Francisco, c'est comme tu le sens.



LA VILLE VOUS APPARTIENT



- Payez-vous San Francisco ! Vous êtes libre de rouler sur, sous, et à travers... tout ce qui vous plaît !
- Un choix de 25 bolides délectants, du tank à la F1 en passant par le truck américain.
- Avis aux vandales : des décors hyper-réalistes à envoyer ballader... ou à éviter.
- 16 missions ultra-percutantes et 2 scénarios possibles : vous poursuivez ou vous avez la police à vos trousses.



Courrier

par Max la Terreur

On m'a beaucoup reproché ma mégalomanie galopante. Je vous en ficherais, moi... Vous avouerez pourtant que c'est bel et bien ce qui vous botte chez moi, j'en suis intimement convaincu ! Ça ne m'a pas empêché de ravalier ma fierté le temps d'un numéro. Faut dire, vous m'avez épaté par tant de missives et de mails intelligents et subtils ou alors carrément débiles et hilarants. J'ai donc décidé de vous accorder davantage de parole dans les pages qui suivent. Voici, en exclusivité interplanétaire, un courrier dont vous êtes vous-mêmes les rédacteurs en chef. Vive le vent d'hiver et les araignées au plafond !

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

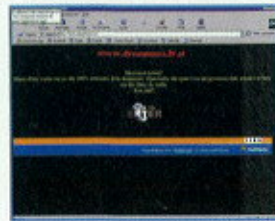
INTERNET, POÉSIE ET INFOS BRUTES



www.planetedream.fr.st



www.obsolete-tears.com



www.dreammax.st.fr

La Dreamcast (et l'univers qui gravite autour, parce qu'un univers, ça gravite des fois) n'en finit plus de stimuler votre créativité. Tant mieux ! Comme c'est l'usage depuis deux numéros, voici un florilège des meilleurs sites conçus par des lecteurs.

- Pixel Dreamcast d'or attribué à Rc183 (un pseudo étrange from outerspace !) et son site Planete Dream (www.planete-dream.fr.st). Ce site d'informations, régulièrement mises à jour, est bourré de niouzes et de tests très pro. Petit reproche : une mise en page et des textes relativement trop sages.

- Pixel Dreamcast d'argent au site Obsolete Tears (www.obsolete-tears.com). Derrière cette URL pleine de promesses

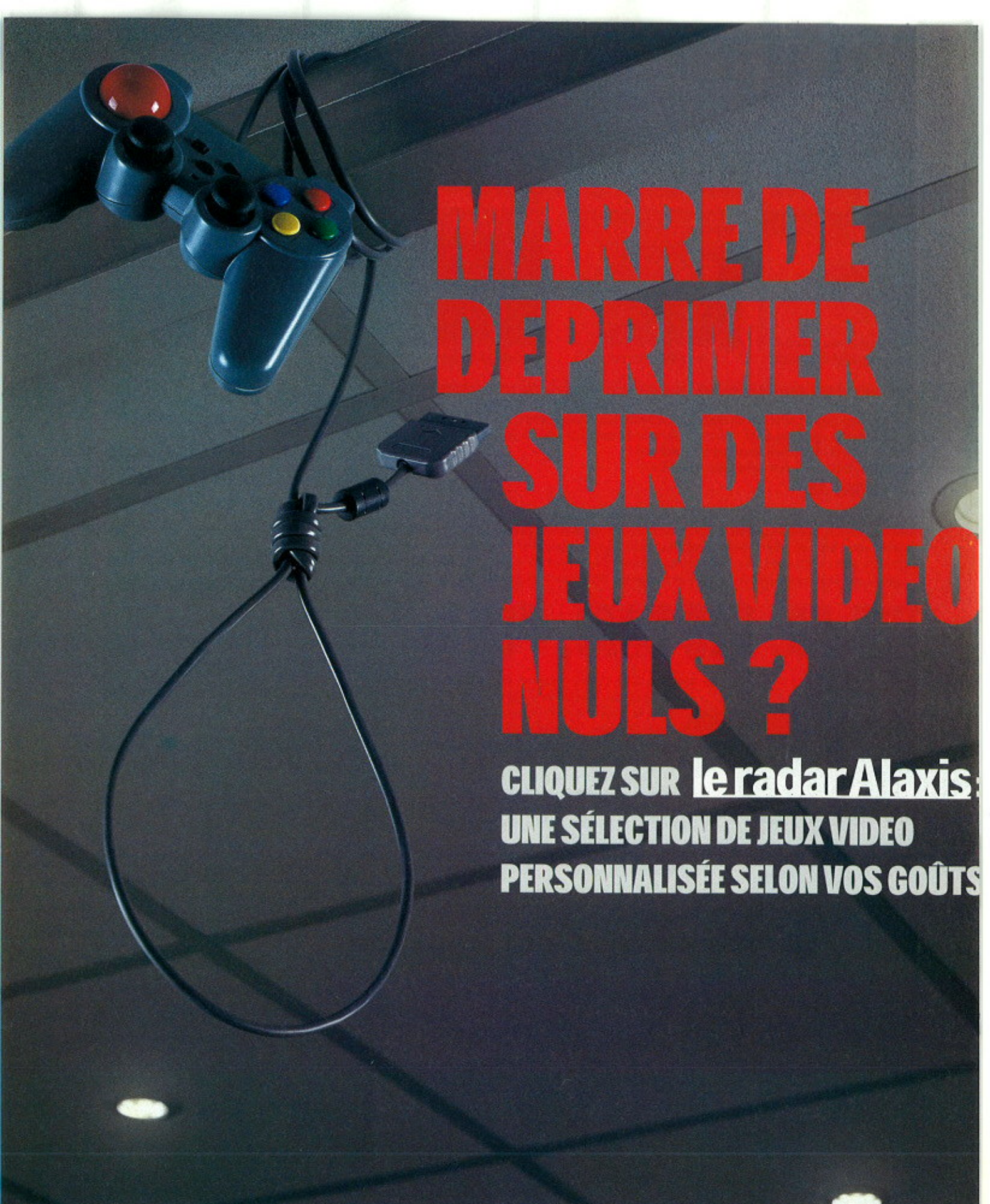
et de poésie se trouve un sympathique musée virtuel du jeu vidéo, agrémenté de textes concis et riches en dates, dédié aux passionnés ou simplement à ceux qui désirent se "culturer" en s'amusant. On lui reprochera malgré tout une infographie austère, bien qu'efficace.

- Pixel Dreamcast de bronze à un site entièrement réalisé sur une Dreamcast (www.dreammax.st.fr). Aussi, lui pardonnerons-nous son dépouillement dans la mise en page. Attention, quand même, aux phôtes d'aurtaugrâfes ! Belle idée d'avoir associé les tests à de petites musiques, comme le thème de "La Guerre des étoiles" au test de Star Wars - Racer. Ça le fait plutôt bien ! Ze show must go on, les petits gars !

PUBLICATION JUDICIAIRE

Par jugement en date du 19 janvier 2000, la Première Chambre du Tribunal de Grande Instance de NANTERRE a constaté que la société **MÉTROPOLE TÉLÉVISION** a commis des actes de contrefaçon en reproduisant et représentant sans mention du nom du photographe et sans autorisation du cessionnaire des droits patrimoniaux de ce dernier, dans son émission « Fan de », les photographies de Vanessa DEMOUY habillée en LARA CROFT réalisées par **Yves BOTTALICO** et produites par la société **DTC**.

La société **MÉTROPOLE TÉLÉVISION** a par conséquent été condamnée à payer à Messieurs **Yves BOTTALICO** et **David TÉNI** la somme de 55 000 francs à titre de dommages et intérêts.



**MARRE DE
DEPRIMER
SUR DES
JEUX VIDEO
NULS ?**

CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO
PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS

www.**Alaxis.com**

PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR

PASSIONNE INTERNETO DREAMCAST



www.dreamcast-france.com



www.dcteam.com



www.hardcore-gamers.com

Je vous écris afin de vous conseiller quelques excellents sites consacrés à notre chère console !
www.dreamcast-france.com : site 100 % français, conçu par des fondus !
www.dcteam.com : mise à jour quotidienne des news croustillantes !
www.hardcore-gamers.com : tout simplement le meilleur site de jeux vidéo en français.
 Ces sites défendent particulièrement la Dreamcast !
 Regardez-les, vous m'en direz des nouvelles !

Buggy de Paris (75)

Quand je vous disais que ce mois-ci, ce sont les lecteurs qui rédigent le mag... Ça fait chaud au cœur de voir que nous ne sommes pas seuls, à la rédaction, à surfer pendant des plombes, à fouiner sur le Net afin de trouver l'info la plus croustifondante ou les photos d'un jeu dont on n'a pas encore causé... Vérification faite, chacun des sites dénichés par ce vieux Buggy mérite le coup d'œil. Mais dis-moi, mon grand, tu vas te calmer avec les points d'exclamation ? Moi aussi, je peux le faire !!!!!!!!!!!

T'ES OK, T'ES BATH, T'ES IN ?



En tant que Soul Calibur Maniac, je trouve que vous ne consacrez pas assez d'importance à ce jeu. Il y aurait tant de choses à dire ! Pourquoi ne pas faire une rubrique "Spécial Soul Calibur" ? Pour l'heure, voici une aide de jeu concernant la Soul Charge (SC+).
 1. Pour faire durer la SC+, appuyez sur X + Y + B pendant 2 secondes.
 2. Certains coups sont imparables sous SC+ ! Appuyez sur A après la SC+, le perso brillera pendant un certain temps.
 3. Après une SC+, les coups sont plus puissants et équivalent à un contre.
 Je n'en resterai pas là, d'autres tips sont en préparation...

Erik Batt du Havre (76)

J'attends tes prochaines astuces de pied ferme. Tu ne trouves pas que Soul Calibur date un peu, quand même ? D'accord, c'est un méga-top, mais ça me fait plutôt penser au tube des eighties signé Ottawan "T'es OK, t'es bath (ou Batt ?), t'es in". À moins que ce ne soit "Haut les mains (donne-moi ton cœur...)" ? C'était super bien à l'époque. Tu les remets ou pas ?



*P f i o u ...
 ; Que calor !
 Et quel joli regard, très, très, très, très, très, très chère Fleur. Sais-tu qu'à chaque fois que je sors ta photo, je m'y noie ? Non, mais quels yeux, quel regard ! Tu descendrais pas de Michèle Morgan ? Sans déc' ?*

PÂQUERETTE ET CHARMANTE FLEUR

Salut, je m'appelle Fleur. Je suis une dingue de jeux vidéo depuis ma tendre enfance. Je possède 13 jeux Dreamcast.



Je ne vais pas vous raconter ma folie des jeux ; sinon, je n'en finirais pas. Je voulais vous dire que j'adore votre magazine ; c'est comme de la poésie, ça me fait rêver. Je vous adore. Gros bisous.

P.-S. : c'est presque une lettre d'amour.

Fleur Ducoulombier de Canet Village (86)

Voici ce que j'aurais dû répondre : si le VM bippe à l'allumage... C'est probablement que les piles sont nazes !

Petite astuce de Jack pour remédier au problème : "En éteignant la console, le VM reste automatiquement allumé quelques minutes, ce qui use anormalement les piles. Pensez à retirer la manette et à éteindre le VM manuellement. Vous gagnerez de nombreuses heures de vie !"

Ultime précision de Yatto : "Si ça sonne quand on éteint la console (ça m'est arrivé), c'est toujours la faute au VM. Là, il déconne et vous pouvez le rapporter au magasin !"

Ça va mieux en le disant hein, les cocos ? Vous voyez que votre Max n'est pas si orgueilleux et mégalo que ça.



ERRATA... MERE !

Bon, OK ! Sur ce coup-là, votre Max se confond en plates excuses. Il a été malencontreusement enduit d'erreur ! En tant que source infinie de savoir et bien qu'omniscent, il lui arrive de connaître quelques errances... Bref, j'avais archi-faux au sujet du VM (Courrier du numéro précédent). Remerciements donc pour leurs lettres à Jack de Lorient (56), à Yatto de Lannion (22), à Franck Infelta de Nancy (54) et à Joël Laurent de Perpignan (66).

Le premier jeu qui laisse des bleus !



Jusqu'à 9 Superstars sur le ring



Plus de 20 Superstars dont The Rock et Rikishi



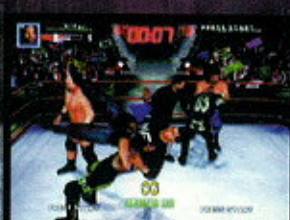
Un moteur graphique haute résolution



Tous les coups spéciaux des Superstars



Système d'interface multijoueurs spécifique



© World Wrestling Federation Entertainment, Inc. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2000 THQ/Jakks Pacific LLC. The THQ logo and THQ are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.



AMANDINE, J'ÉCRIS TON NOM!

Mazette! Il faut croire que la requête d'Amandine (lire le courrier du précédent numéro) ne vous a pas laissé indifférents. Un torrent, que dis-je, un océan de réponses, voilà ce que j'ai reçu. De, dans le désordre, Éric Wanger de Ludres (54), Alex de Lyon (69) (qui n'a pas laissé son adresse, tant pis pour lui), François Caillvet de Vincennes (94), Yatto de Lannion (22) à Cédric Langlois de Bolbec (76), Guillaume Routier de Beauchamps (80)... J'en oublie. N'ayant qu'une parole, j'ai transmis cette abondante correspondance à Amandine. Il ne vous reste plus qu'à attendre sagement une éventuelle réponse de sa part. Une nana passionnée par les jeux? Une certaine idée du bonheur.



CULTURE PUB!

Salut à l'équipe - Tic-Tac - de "Dreamcast Magazine" - 3 en 1 de Jean-Louis David... Les accessoires (pad, clavier et brosse à dents) seront-ils compatibles avec le dentifrice Colgate bifluoré? Alors, Max! Tu vois comme c'est embêtant les pubs entre les articles? Ne peux-tu pas les supprimer une fois pour toutes?

Hyacinthe Cartiaux de Saint-Dié (88)

Tout d'abord, chère Hyacinthe, faut arrêter la consommation de substances illicites! Ensuite... Non mais, ça va pas d'affranchir ta correspondance avec 30 timbres à 10 centimes! J'ai halluciné (et beaucoup ri aussi). Enfin, sans pub, pas de magazine ou alors difficilement. Les sous qui nous font vivre proviennent de vous, amis lecteurs, mais aussi, et pour beaucoup, des annonceurs, autrement dit, de la publicité. Dur, par conséquent, d'y échapper! Admets que les annonceurs font parfois preuve d'humour et d'imagination pour que la pilule passe en douceur... Non?

QUESTIONS EN VRAC

Cette carte de mon lieu de vacances n'est-elle pas agréable à regarder? Hé, hé! Au fait, **Sega proposera-t-il prochainement une version 2.0 du DreamKey?**
Patrick Chadaï du Perreux (94)



Jolie carte, en effet... Concernant le DreamKey, réfère-toi à l'entretien que nous a

accordé Dominique Cor, le boss de Sega France, dans le numéro que tu tiens entre les mains. Il dit notamment que "Le Dreamkey 2.2 est en préparation tout comme un update du modem. Rassurez vos lecteurs: on y travaille".

Je m'adresse à tous les joueurs qui comptent jouer à Quake III sur le Web. Les joueurs PC seront

sans pitié. Et avec NOS nouvelles skins, **VOUS allez en voir de toutes les couleurs.** Prenez garde, possesseurs de Dreamcast, les accros du PC sont et resteront les seuls maîtres du Web!
Gabriel Danon d'Anse (69)



Pfff... Je demande à voir, sincèrement. Les joueurs PC peuvent bien frimer avec leur bécane à 10 000 balles surboostées. Nous, nous n'aurons besoin que d'une bécane à 1 490 F, d'un clavier et d'une souris (quand ce ne sera pas une manette) pour leur mettre la pâtée de leur vie. Shame on them!

Petite annonce
Vends Dreamcast "multifonction" (elle fait sanibroyeur aussi? N.D.Max) achetée neuve + 2 manettes + 1 VM + 7 démos + 6 jeux (dont Sega GT et

Soul Calibur). Prix intéressant. Contactez-moi au 06 67 35 05 40.
Damien Bruneau de Rambouillet (78)

Voici notre première petite annonce. Que d'autres suivent et nous créerons une rubrique à part entière.



Benjamin d'Aigues-Mortes (30)

de Limours (91), à Johann Rittmann de Mulhouse (68) et à Benjamin d'Aigues-Mortes (30) dont vous pouvez apprécier l'autoportrait digne d'un néo-Van Gogh. Dis-moi, vieux, c'est parce que Sega, c'est plus fort que toi, que t'as la tête à Toto? Ou bien, c'est que tu as trop taquiné la jolie Claire Redfield qui "sans toi ne s'en serait jamais tirée"?

Remerciements à tous ceux qui nous ont souhaité un joyeux anniversaire. 1 an, ça compte dans la vie d'un magazine et d'une console! Coucou spécial à Thomagicien (ah, ah!)

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

TATOU A GAGNER...



**9 Hits Dreamcast
à un prix immanquable !**

Ready 2 Rumble Boxing, UEFA Striker, Hydro Thunder,
Mortal Kombat Gold, Pen Pen, NBA Showtime,
Slave Zero, Millennium Soldier et 4 Wheel Thunder.

INFOTRAFFIC HOTLINE [www.fr.infogrames.com] [☎ soluces 0892 68 30 20*] [☎ 36 15 Infogrames*]

INFOGRAVES



and name are trademarks of Union Européenne de Football Association. All rights reserved. © Infogrames United Kingdom Limited 1999. PenPen Published by Infogrames 1999. © GENERAL ENTERTAINMENT CO. 1999. © 2000 Kalisto Entertainment. UNDER™ is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Midway® is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. HYDRO THUNDER © 1999 Midway Home Entertainment. MORTAL KOMBAT® GOLD © 1997, 1999 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Games, Inc. Used by permission. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. under license. NBA SHOWTIME: NBA, ON NBC game © 2000 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. And the respective NBA member teams may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2000 NBA Properties, Inc. All rights reserved. The NBC names, logos, emblems and other NBC identifications used on or in this product are trademarks and/or other forms of intellectual property of NBC Properties, Inc. © 2000 NBC Properties, Inc. All rights reserved.

ÉDITORIAL

Jouez... au Loto!

V.C.E.U. pour Violent - Œstrogène - Ultime. Après trois mois d'une impossible attente qui vous aura fait lécher les murs de détresse, le voici enfin : l'ultime numéro de cette année 2000, riche en rebondissements, a atterri. La dernière surprise en date est de taille : le "on line gaming" promis sur Dreamcast obtient ses lettres de noblesse, avec la sortie de Quake III Arena (avant Unreal Tournament, en couverture). Le jeu d'id Software, transposé avec brio sur console 128 bits, est une merveille. À quatre dans l'arène, contre d'illustres inconnus (et futurs potes) situés à Lyon, à Marseille et à Gogo, petit village dans l'Yonne, c'est l'éclate dans tous les sens du terme. Cette tranche de Quake a un goût de sang qui rend accro. Gare aux montées d'adrénaline et de testostérone, l'œstrogène étant l'hormone femelle... Il aura fallu un an, un mois et quinze jours pour qu'on vous en cause, verdict à la clé.

Même tarif pour Shenmue, l'incroyable jeu d'aventures de Yu Suzuki. D'ailleurs, le Maître est interviewé dans ce numéro au sujet de F355 Challenge et de ses projets, dont un possible Virtua Fighter 4. Des jeux, encore des jeux ! Si vous jouez au Loto, le 32 est donné gagnant ; il correspond au nombre total de tests. Un boulot monstre, croyez-moi, pour du jamais vu. Sega et les éditeurs tiers ont sorti l'artillerie lourde. En sus des titres pré-cités, débarquent quantité de hits à l'instar de MSR, Jet Set Radio et Tony Hawk's Pro Skater 2. Du sport et du déjanté, avec des notes frôlant les 10 /10 à chaque étage, ou presque. V.C.E.U. pour vœu, aussi (surtout?). Après la saint Sylvestre, nous entrérons de plein pied dans le troisième millénaire, le cœur gonflé d'espoir. Dreamcast vivra. Ah, ciao, bonsoir.

Benji

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL

Dreamcast, le Magazine Officiel est édité par M6 Éditions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions.
 Directeur de la publication : Régis Ravanas. Directeur de la rédaction : Olivier Jacobs. Rédacteur en chef : Benjamin Janssens.
 Directeur de création : Antoine du Payrat. Maquettiste : Fabrice Bloch, assisté de Stéphanie Morvan. Secrétaire de rédaction :
 Valérie Barrès, assistée de Pascale Barithel et de Catherine Bray. Responsable marketing : Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion : Caline Beaugé. Directeur des ventes :
 Didier Dostes. Service juridique : Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro : Margot Abardonado, Daniel Andreyev, Matthieu Cloix, François Daniel,
 Nathan Dayspring, Medhi Gauvin, Dominique Le Guen, Clara Loft, Fethi Schyste, Jean-Pierre Simard, Caroline Toussaint. Photos : Stéphanie Gizard, DR. Photographie :
 Num'ère graphique, 113 avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jouarre, 77440 Mary-sur-Marne.
 N°ISNN : en cours. Dépôt légal : décembre 2000. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction : Robin Leproux,
 Administrateur de M6 Éditions ; Michel Rey, Administrateur de M6 Éditions ; Laurent Agrech, Administrateur de M6 Éditions. La rédaction n'est pas responsable des textes et photos
 publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite
 sans accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 2000 M6 Éditions.
Dreamcast, le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. Service des ventes :
 Promevente - Contact : Stéphanie Lecornec, N° vert : 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 67.

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

Publicité : 27/29 rue des Poissonniers, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 66 12. Service abonnements Dreamcast, le Magazine Officiel : 05 61 43 49 69.

SOMMAIRE

Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL

Le courrier	4
Zoom sur: Donald Duck - Couak Attak	14
Internet: les premiers VRAIS jeux en réseau	20
Actualités	32

TESTS 49

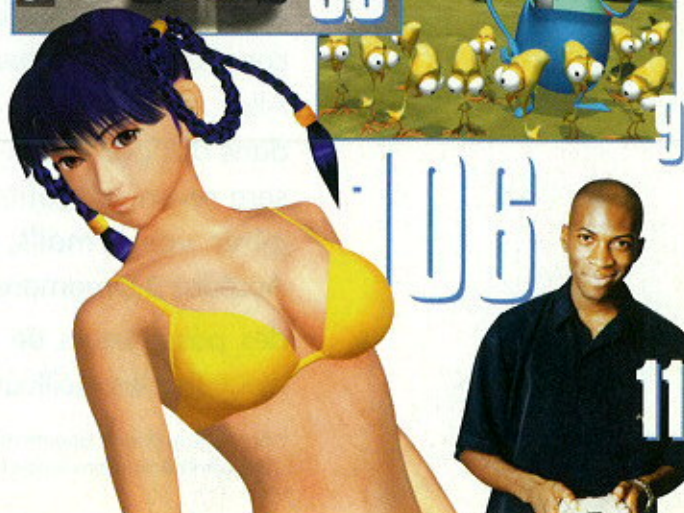
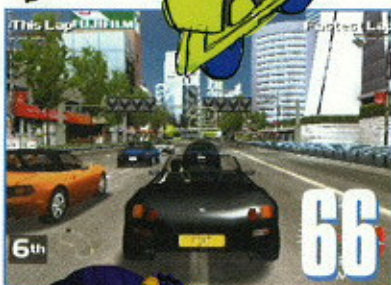
Jet Set Radio	50
Shenmue	54
F355 Challenge	58
Tony Hawk's Pro Skater 2	62
Capcom vs SNK	64
MSR	66
Dino Crisis	70
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	72
Les 24 Heures du Mans	74
Record of Lodoss War	76
Sega Extreme Sports	78
ESPN International Track & Field	80
Hidden & Dangerous	82
Power Stone 2	84
Ultimate Fighting Championship	84
Chicken Run	86
Time Stalkers	87
Mr Driller	88
Street Fighter 3 Third Strike	90
Super Runabout	92
Deep Fighter • Space Race • Silent Scope • Jedi Power Battles	93
F1 World GP 2 • Aerowings 2 • Gigawing • Toy Story 2	94
Tokyo Highway Challenge 2 • Kao • Urban Chaos • Gunbird 2	95

PREVIEWS 97

Stupid Invaders	98
UEFA Dream Soccer	100
Grandia 2	102
Sega GT	104

AIDE DE JEU 106

Dead or Alive 2	106
Trucs et astuces	114
Duel au virtuel: featuring Yannick	118
Shopping	120
Cinéma	122
Vidéos/DVD	126
Musique	128



[Grâce à votre console et votre télé]

Internet devient si facile



[Ordinateurs s'abstenir]

Vous rêviez de vous mesurer aux internautes de France, d'Europe et de Navarre : votre rêve s'est réalisé ! Votre console Dreamcast reliée à la prise du téléphone et à votre télé, vous voilà maintenant prêt à vous connecter* et à défier les internautes à travers l'Europe ! Allez les provoquer sur leur terrain ou immiscez-vous dans des parties en cours ! Quand la paix sera revenue, profitez de l'accalmie pour gérer vos e-mails, surfer sur le web. Accédez à Dreamarena le site exclusif des possesseurs de Dreamcast où vous trouverez les meilleurs tuyaux sur les jeux.

* Accès gratuit sans abonnement au prix des communications locales.



Clavier et Souris exclusifs Dreamcast pour profiter au mieux de la connexion internet intégrée.

[Grâce à votre console et à votre télé]

Faites-vous de nouveaux faux-amis !



Q U A K E III A R E N A™



Butez tout ce qui bouge avant que ces " boys " venus d'ailleurs, osant vous défier sur votre territoire, ne le fasse à votre place : le territoire des niveaux progressifs de Quake III Arena ! Recherchez-les et provoquez-les pour les battre et restez le maître du jeu sur le web !



RASTER PRODUCTIONS 

Quake III Arena™, QIII™ ©1999-2000 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Quake III Arena™ for the Sega Dreamcast developed by Raster Productions LLC. Published and distributed by Sega of America Dreamcast, Inc. under license from Activision. Quake III Arena™, Quake™, the QIII™ logo, the Id™ logo and the Id Software™ name are trademarks of Id Software, Inc. in all countries in which this product is distributed. Quake is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States, the United Kingdom, Canada, France, Spain, Germany, Italy, Australia, Japan and the Benelux. Raster Productions™ is a trademark of Raster Productions. Sega is a registered U.S. trademark. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are trademarks of SEGA CORPORATION. © 2000 SEGA CORPORATION. All Rights Reserved. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc.

par Mehdi Gauvin

DONALD DUCK COUAK ATTAK

Je suis amoureux d'une cane au regard de braise. J'ai un cousin super-veinard, un oncle méga-radin et trois petits-neveux à casquette. Je vis dans un monde chamarré, en B.D., sur petit et grand écran. Je suis le palmipède le plus vénère de la planète Toon. Je suis ?
La réponse en cinq lettres.

COUAK EXPRESS

La version Dreamcast du jeu ayant été conçue au Maroc, nous aurions adoré y faire un saut. Faut de temps, c'est un saut de puce que nous avons fait grâce à Internet qui nous a fourni des photos de Casablanca et du Sahara (pour rêver) et au mail qui nous a permis de bombarder de questions Abdelhak Elguess, le chef de projet.



Dreamcast Magazine:

Pourquoi avoir opté pour un soft en 3D ?

Abdelhak Elguess:

Donald est un personnage parmi les plus populaires au monde, et la 3D est aujourd'hui demandée par tous les joueurs. Or, personne

n'avait jamais vu Donald en 3D. Nous avons donc mélangé les deux éléments pour un résultat explosif.

D.M.: Comment est venue l'inspiration ?

A. E.: Des B.D., des livres de Disney contenant les caractéristiques des personnages à retranscrire à tout prix et des dessins animés, également fournis par Disney.

D.M.: Avez-vous rencontré des difficultés dans la modélisation de Donald ?

A. E.: Nous avons eu un peu de mal à modéliser le bec dans les proportions. De même avons-nous passé beaucoup de temps à optimiser l'affichage en temps réel de l'ombre du perso...

D.M.: Comment avez-vous travaillé avec Disney ?

A. E.: Ils ont validé le design de départ. Toutes les modélisa-

tions en 3D des héros sont passées entre leurs mains, pour d'éventuelles corrections. Ils recevaient régulièrement des versions du jeu... Mais dans l'ensemble, nous avons joui d'une grande liberté.

D.M.: Parlez-nous de la bande-son.

A. E.: Daniel Masson, le compositeur talentueux de Rayman 2, a enregistré ses morceaux à partir d'images en cours de développement. Les voix, un des points forts de Couak Attak, sont celles des doubleurs officiels des personnages dans chaque pays. Le rendu est geniale.

D.M.: Avez-vous un niveau préféré dans le jeu ?

A. E.: J'aime beaucoup le graphisme de la maison hantée. La musique, les lumières, les gouttes d'eau qui tombent du plafond... Tout concourt à donner une ambiance très particulière. Dans le monde inca, l'entrée du temple mérite aussi le coup d'œil. Les portes laser s'ouvrent et se ferment pour empêcher Donald de progresser, les boules de feu arrivent par deux, la lave est très présente... Couak Attak est une licence, il n'en reste pas moins un vrai bon jeu de plates-formes dont nous sommes très fiers.



C COMME... CANARD (TOI-MÊME !)

Donald Duck, bien sûr ! La superstar des studios Disney arrive sur Dreamcast, une première. Pour marquer le coup, l'animal à plumes ne fait pas les choses à moitié en passant de la 2D à la 3D. Il est loin le temps de Magical Quest sur Megadrive (avis aux amateurs et aux nostalgiques !). Vous pourrez prochainement admirer le nouveau physique de Donald (tridimensionnel) dans Couak Attak. Dernier-né des studios d'Ubisoft, conçu au Maroc pour la version Dreamcast (lire l'interview ci-contre) en collaboration avec Disney Interactive, ce jeu de plates-formes classique dans le concept a néanmoins suscité notre intérêt pour plusieurs raisons. L'action, trépidante semble-t-il, y mêle de nombreux héros Disney ayant bercé notre enfance et des graphismes somptueux (admirez les photos). L'histoire retrace les tribulations du canard en prise avec Merlock, un odieux magicien ayant kidnappé Daisy. Y parviendra-t-il avant que sa chère et douce ne se fasse... déplumer ? Devinez ! Dans sa course, Donald devra également aider le scientifique chtarbé Géo Trouvetou à réparer des téléporteurs (qui le conduiront au temple de Merlock). Et, s'il veut conserver une chance de repartir avec sa bien-aimée, il faudra la sauver avant Gontran Lachance, son ennemi de cousin par trop "cocu". Que d'émotions !



O COMME... ONE-DUCK-SHOW

Concrètement, Couak Attak se présente sous forme de "Rayman 2-like". Nous avons affaire à de l'action/plate-forme 3D, dirigée ultra-speed, avec obstacles, adversaires (à canarder, ma foi de canard) et bonus à foison. Ce conformisme dans le genre aurait pu ne pas casser trois pattes à un canard, mais quand on détient les droits sur une étoile du show-biz comme Donald Duck *himself*, le résultat est à croquer. Les développeurs n'ont pas hésité à bichonner le héros, à soigner chaque apparition comme s'il s'agissait de la dernière. Ainsi, malgré l'absence remarquée de l'Oncle Picsou au générique (il aurait fallu signer une autre licence), Couak Attak est un petit bijou d'animation interactive. De la modélisation scrupuleuse du canard à celle de guest stars attendues, à l'instar du trio bourré de ressources Riri, Fifi et Loulou, le soft n'a pas à rougir de la comparaison avec un dessin animé. Ça passerait à la télé un dimanche matin qu'on ne verrait pas de différence... Couak Attak respecte l'univers Disney dans les moindres détails, jusqu'aux voix des protagonistes, identiques à ce que l'on a toujours entendu depuis que Donald passe à l'écran. Ses accès de colère, dans le jeu, en surprendront et en feront (sou)rire plus d'un.

Zoom sur ...



U COMME... ULCÉRÉ

Justement, les célèbres colères du volatile ont fait l'objet d'une attention toute particulière. Les concepteurs ont ainsi baptisé "Mood System", "mood" signifiant humeur en anglais, un élément clé du gameplay. Dans les faits, le joueur sera contraint de contenir le caractère ombrageux de Donald tout au long du périple. Sans quoi, gare aux dérapages incontrôlés ! En capturant ainsi l'essence du personnage de Disney, l'équipe d'Ubisoft a ajouté une dimension psychologique à *Couak Attak*. Il en ressort également un challenge beaucoup plus corsé où l'humour règne en maître. Plus Donald atteindra ses objectifs, plus il sera de joyeuse humeur, et plus ses réflexes seront sûrs. En revanche, s'il se fait toucher par un ennemi ou parvient difficilement à franchir un obstacle, son tempérament se dégradera progressivement, et son efficacité face à l'adversité se verra diminuée. Ce principe accrocheur rend habilement justice au caractère bien trempé du héros.

PRÊT POUR LE GRAND NETTOYAGE ?



GIGAWING

GUNBIRD 2



2 JEUX POUR METTRE UNE GRANDE CLAQUE AUX ORDURES.

- 2 SHOOT'EM UP FRÉNÉTIQUES OPTIMISÉS POUR LA DREAMCAST
- 7 NIVEAUX DE CHAQUE JEU POUR UNE SUPER DURÉE DE VIE
- DES AMBIANCES CAPTIVANTES 100 % ARCADE
- DES GAMEPLAY ULTRA-RAPIDES ET DES GRAPHISMES EXPLOSIFS

APCOM

INTERACTIVE

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 24h/24h
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'IMOS
www.virgininteractive.fr


Dreamcast

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd. Giga Wing is a trademark of Capcom Co., Ltd. Gunbird 2 is a trademark of Capcom Co., Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



COUAK ATTAK EN CHIFFRES

3-Nombre de dimensions (3D) associées à Donald. C'est aussi le nombre de petits-neveux qu'il a.

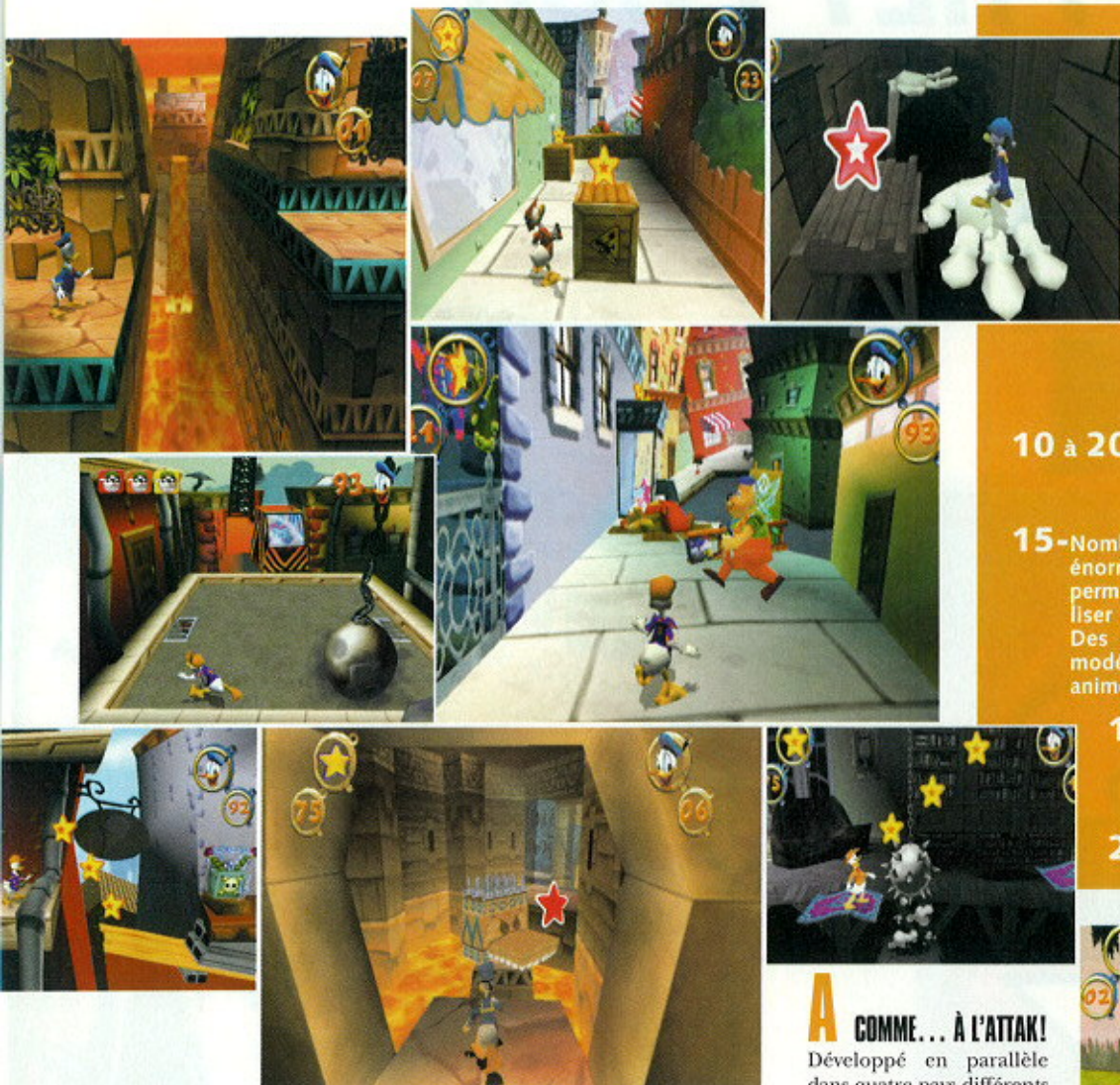
4-Nombre de mondes à visiter, de la ville à la cité inca, en passant par la maison hantée et la forêt.

10 à 20-Nombre d'heures que vous pourriez passer sur le jeu, avant d'en voir le bout.

15-Nombre de mois de développement. Un énorme travail de story-board a pu permettre aux concepteurs de mieux visualiser les décors présents dans l'aventure. Des crayonnés très utiles aussi pour la modélisation en 3D de chaque élément, animé ou non. La preuve avec ces images.

16-Nombre de mouvements spéciaux de Donald (moonwalk, danse russe, marche sur les mains, etc.).

24-Nombre de niveaux en tout.



UNE VIE DE CHIEN

FIGHE SIGNALÉTIQUE

Nom	Duck
Prénoms	Donald, Fontleroy
Date de naissance	9 juin 1934
Adresse	13 Quack Street à Duckburg (Donaldville en français)
Voiture immatriculée	313 ou 1313



© Disney

Le 9 juin 1934, Donald Duck apparaît pour la première fois dans le dessin animé "La Petite Poule avisée". Il ressemble davantage à l'oise Gus qu'à un canard. Il faut attendre avril 1935 et le numéro 28 du "Journal de Mickey" pour que le personnage entame une carrière en France. Puis, en 1937, c'est la consécration : à l'instar de Mickey, Donald devient le héros d'une série animée. Plus tard, en 1943, il passe carrément à la postérité en ridiculisant le dictateur Adolf Hitler dans un court métrage ; il remportera un Oscar grâce à ce rôle. Pour plus d'infos, tapez l'URL suivante : <http://steryl.citeweb.net/>



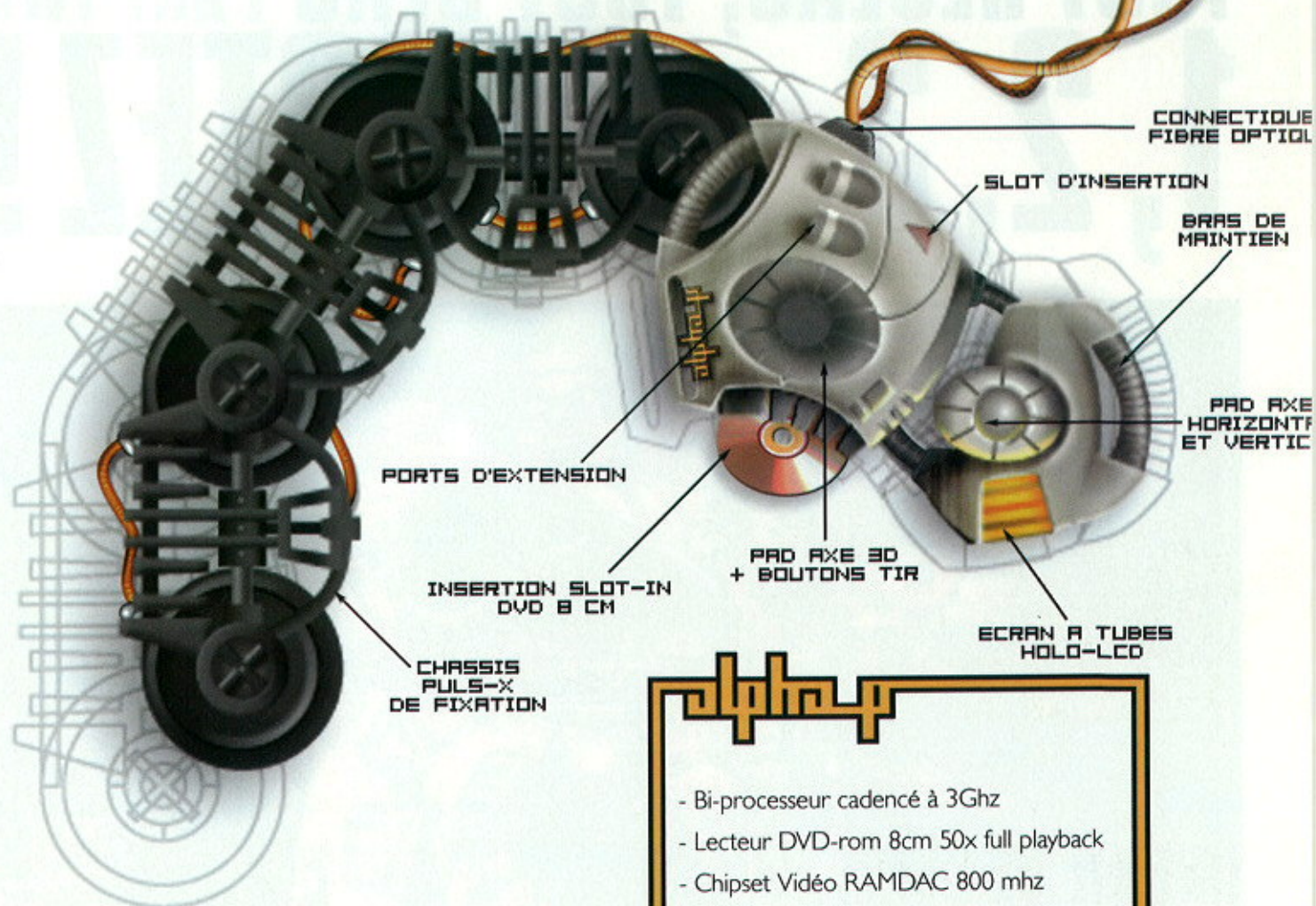
A COMME... À L'ATTAK!

Développé en parallèle dans quatre pays différents répartis sur autant de continents selon la plate-forme (PC et consoles), la version DC de Couak Attak a vu le jour sur des ordinateurs marocains (!). Saluons, au passage, l'effort d'UbiSoft qui prouve une fois de plus qu'il n'y a pas qu'au Japon, aux États-Unis et en Europe que l'on fabrique les meilleurs jeux... Que l'on ne se méprenne pas pour autant : l'originalité du lieu de développement n'aura pas franchement influé sur le gameplay jusqu'à le rendre totalement novateur. Si l'on excepte le "Mood System", le gameplay de Couak Attak verse dans le déjà-vu. Pour se défaire de ses attaquants, Donald usera de sa vitesse de pointe, de sauts et d'attaques au corps à corps classiques, les armes étant prohibées, esprit Disney oblige. De même, des bonus seront offerts aux plus persévérants. Dès lors, en parcourant les niveaux cachés et en battant son cousin Gontran, Donald recevra des mains de ses neveux des costumes inédits pour lui permettre d'accomplir de nouveaux mouvements comme le double-saut. Au Sud, rien de nouveau ? Pratiquement.

K COMME, EUH... KOUAC

Non, comme Couak ! Une orthographe étonnante pour un soft dont le moteur 3D est le même que celui mis au point pour Rayman 2, d'où certaines ressemblances. Attendez-vous à du grand spectacle, pas forcément réservé aux plus jeunes d'entre nous. Ne vous fiez pas aux apparences, Donald Duck - Couak Attak donnera du fil à retordre à tout le monde. Un surprenant jeu de plates-formes comme seul UbiSoft a pu en proposer sur console 128 bits. Jouez-y et plus jamais vous ne verrez le canard de compagnie de mémé de la même façon (peut-être même en tomberez-vous amoureux) ! P.S. (note personnelle) : merci aussi d'avoir ressuscité avec talent un des plus fameux héros de notre enfance... ■

Vous ne la trouverez pas



alpha

- Bi-processeur cadencé à 3Ghz
- Lecteur DVD-rom 8cm 50x full playback
- Chipset Vidéo RAMDAC 800 mhz
- 512 mb de RAM
- Chipset audio - Crystal 7.2 norme AC5
- Disque dur 40 Gb
- Ports d'extension
- Carte ethernet 100/1000 mbps
- Ready to web-broadcast
- Modem ADSL (en option)

.. les autres : on vous en parle,
on vous les montre et
on les met même aux enchères

WWW.JEUXPLUS.COM

Le Premier site Communautaire et Cybermarchan

réalisé par Clara Loft, Daniel Andreyev et Matthieu Cloix

TOUT RÉSEAU, TOUT BEAU PART TWO 1, 2, 3... SHOOTEZ!



Aux souris qui font ChuChu (rubrique Internet, "Dreamcast Magazine" n° 5) succèdent les marines aux yeux injectés de sang de Quake III Arena (en test) et de Unreal Tournament (en preview exclusive p. 24). N'en déplaise à ses détracteurs, le jeu en réseau sur Dreamcast n'est pas une chimère. Place à une rubrique Internet de premier choix, 70 % mâle, 20 % RPG on line et 10 % French Touch (qui frappe encore).

CHAPITRE 1: QUAKE III ARENA



Au royaume des shoots 3D, Quake III Arena est tout-puissant. Quake III ou l'apocalypse du jeu vidéo, un hit conçu pour tous vous pourrir (la vie?). Ce shoot musclé, imaginé par id Software pour la version PC, a été adapté par Raster Productions sur DC. Nouveau succès mondial en perspective? Sega a mis, en tout cas, tous les atouts de son côté. En visite chez Sega France, nous avons eu droit à une démo des modes en ligne très convaincante. Frédérick Raynal et l'équipe de No Cliché, à Lyon, ont bossé deux ans sur les serveurs capables d'accueillir les joueurs. Que du super bon.

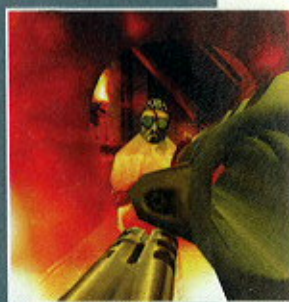
Faites place, Quake III Arena est là, et pour longtemps. Pour les ermites, rappelons le principe du jeu; tirer sur tout ce qui bouge, telle est votre devise. Pas de scénario, pas de chichi, mais de l'hémoglobine à gogo, assez pour repeindre les murs d'une cathédrale!

PLUS MÂLE, TU MEURS

Comment un concept aussi simpliste peut-il rendre aussi accro? Réponse: la réalisation technique est extraordinaire, et le rythme de l'action est frénétique. L'immersion est totale. Aux commandes d'un guerrier avec vue subjective, le joueur plonge dans des décors en 3D époustouffants. À ses trousses, de solides gaillards prêts à tout pour le dispatcher façon puzzle de 2000 pièces.

LES 10 QUAKE-MANDEMENTS

- 1 À tout-va tu fraggeras.
- 2 Jamais, non jamais, immobile en tirant tu resteras.
- 3 Armure rouge tu revêtiras (toujours avant ton adversaire).
- 4 À courir et à blaster à reculons tu apprendras.
- 5 De certains murs trop fins tu te méfieras (car les balles les transperceront).
- 5 bis Ces murs fins avant ton adversaire tu trouveras, et l'enfer il connaîtra.
- 6 Au rocket jump, tu auras recours (vise le sol avec le rocket launcher pour être propulsé dans les airs).
- 7 Rusé comme un renard tu seras.
- 8 Devant un téléporteur, tu te posteras (après avoir été suivi par un ennemi, pour mieux le blaster à son arrivée).
- 9 Jamais une rocket dans un lieu réduit tu balanceras (sans quoi, ce sera dommage pour ta trogne).
- 10 Aux bruits de pas de tes ennemis, l'oreille, tu prêteras.



Frédéric Raynal, alias Monsieur No Cliché, jouant à Quake III. Ce maître du jeu en réseau connaît les Quake-mandements par cœur.

- 1> Au shotgun, les cartouches s'éjectent au rythme du tir.
- 2> Ne tire pas, je suis ton co-équipier!
- 3> Rends-moi mon drapeau ou je te pulvérise!
- 4> Les armes ont des portées de tir variées.
- 5> Humanoïdes, machines ou aliens, choisissez votre avatar.

Tournement, les duels s'enchaînent. Après avoir été spectateur, vous entrez dans la partie pour rencontrer le vainqueur du combat précédent.

Le mode Capture The Flag, enfin, est une variante où il faut capturer le drapeau du camp adverse et le ramener chez soi. L'I.A. des ennemis est impressionnante! La précision de leurs tirs vous fera vivre les pires cauchemars. Connaissant les "maps" comme leur poche, ils s'approprient les meilleures armes en moins de deux. Surprenez-les, si possible, grâce à des power-up dispersés partout, parfois planqués. Les plus amusants sont l'invisibilité et le vol. Autre power-up drôlissimo, le quad multiplie par quatre les dégâts infligés. Côté guns, Quake III Arena en compte une dizaine, sans grande originalité dans leurs effets, hélas. L'important est de se protéger avec les armures jaunes et rouges et, surtout, de bien viser! Pour vous mettre en condition, voici notre conseil: finissez d'abord le mode Solo.

Quake III sur DC, très proche de la version PC, est >



Pourquoi "Arena"? Parce que l'action se déroule dans des endroits clos sans autre possibilité, pour s'échapper, que d'anéantir l'ennemi.

Les arènes mélangent extérieurs délimités et intérieurs avec couloirs, pièces, téléporteurs, escaliers... Inutile de préciser que la connaissance des lieux confère un avantage solide. En début de partie, chacun "atterrit" à un emplacement différent de la carte. Ensuite, c'est la course pour s'approprier les meilleures armes et armures. Bien que les objets ramassés réapparaissent avec le temps, les choper en premier permet d'attaquer plus vite. En cas de mort, le joueur ressuscite ailleurs dans l'arène. L'arsenal acquis reste sur place... Et c'est reparti pour un tour.

PAS LE TEMPS DE DIRE AÏE (NI OUF)!

Parmi les modes de jeux off et on line, Quake III Arena propose le sempiternel Deathmatch. Objectif: cumuler un max de "frags" (adversaires blastés) dans le temps imparti. En clair, plus vous massacrez d'ennemis, plus vous gagnez. Les Deathmatch se jouent seul ou en équipe, alliés et ennemis étant, au choix, des humains ou des "Bots" (persos gérés par la console). En mode

CONSEIL

Pensez à vous accroupir et à sauter! Votre adversaire aura plus de mal à viser et à vous abattre.





**"Se faire tuer ne prouve rien ;
sinon qu'on n'est pas le plus fort."**

Diderot



6> À quatre en écran
splitté, le champ
de vision est limité.

7> Une arène dans
l'espace... Un faux
pas et c'est la chute
mortelle!

8> En mode Spectateur,
vous pouvez suivre
n'importe quel joueur
sans bouger le petit
doigt. Génial.

9> Champions du monde
de tir, les Bots manquent
rarement leur cible.

10> En restant immobile
pour tirer, vous n'avez
quasi aucune chance
de rester en vie.

11> Le quad... Objet de toutes
les convoitises, qui multiplie
les dommages par quatre.

12> À quatre sur Internet.
On a testé en live.
C'est la grande classe!



superbe! Effets de
lumière grandioses,
textures lisses... Le
jeu comprend plus
de trente "maps",
dont la moitié inédites.
La jouabilité
au pad analogique
est satisfaisante, mais

rien ne remplace un clavier
et une souris (disponible
en France, en décembre, *a
priori*). À force égale, un
joueur au clavier sera
toujours avantagé, ce
périphérique offrant deux
fois plus de liberté dans les

contrôles et une précision accrue. C'est le
moment d'investir!

Quake III DC sur Internet est une tuerie!
"C'est la première fois de l'histoire que l'on

JOUE sur Internet à partir d'une console", se
réjouissait Frédéric Raynal. Le "lag" (ralentisse-
ment en cours de partie) était à peine percep-
tible. En contrepartie, les joutes se limitent
à quatre participants. Sachez aussi que tout
le monde ne sera pas logé à la même enseigne.
Le "lag" dépendant de votre situation géogra-
phique (par rapport aux neuf serveurs installés
dans l'Hexagone), certains bénéficieront
d'une connexion meilleure que d'autres. Or,
chez Sega, les conditions étaient excellentes
avec 140 "pings" (temps que met l'info à transi-
ter de la console au réseau), contre 300 en
réalité (soit deux fois plus de "lags"!). Autre
info: après avoir téléchargé un utilitaire autori-
sant l'échange, les joueurs PC pourront affron-
ter les possesseurs de DC. Aïe! L'idée est,
ô combien, séduisante, mais nous autres conso-
leux risquons de galérer longtemps avant de
nous hisser à leur niveau. Rassurez-vous,
la mort n'est pas une fin... ■

PLANET RING ET L'AVENIR DU RÉZO



À mille lieues de Quake III
Arena, Planet Ring
repose sur la collabo-
ration entre les
joueurs. N'avez-vous
jamais rêvé de vous
amuser dans une fête
foraine géante? Développé
par une équipe japonaise
(composée d'anciens de la
Sonic Team, rien que ça!)
basée en Europe, Planet
Ring est un immense

parc d'attractions virtuel. S'y trouvent de multiples jeux
auxquels participer, certains se créant au fil du temps sous
l'impulsion des participants. Chaque attraction utilise la
technologie du "Voice over Ip" inaugurée avec Seaman (soft
typiquement nippon où le joueur élève un poisson à tête



humaine en lui parlant avec un micro, pour l'heure exclusivement
disponible au Japon et aux USA).

Comment ça marche? Dream Dorobo ("voleur de rêves" en
japonais), par exemple, se présente sous forme d'un
labyrinthe. On y joue à deux: un des partenaires dispose de
la carte du labyrinthe (pour une vision plus globale de l'action) et
guide l'autre en lui parlant. Outre les pièges classiques (flics,
chiens, etc.), les développeurs ont fait preuve d'originalité en plaçant
des ballons d'hélium qui, s'ils éclatent, modifient la voix du joueur sur
le terrain. Prochainement en France? Va savoir, Charles...

Parmi les autres nouvelles sur le front du "on line
gaming", nous avons attendu en vain les versions
testables de POD 2 et de Speed Devils Online
(UbiSoft). Pas de news non plus au sujet de
Black & White. Aux States, l'option réseau
de NBA2K1 ferait des ravages...
"Jusqu'à 6 milliards de joueurs",
bientôt une réalité?

Voici le micro pour dialoguer
avec son partenaire dans Planet Ring.
Un concept pour le moins novateur.

VOTRE OFFRE SPECIALE NOEL(1)
FRAIS DE LIVRAISON GRATUITS
+ 30 FF DE REDUCTION
+ 1 TEE-SHIRT GAMEPLAY OFFERT

gameplay a sélectionné pour vous des jeux Dreamcast

VIRTUA FIGHTER 3TB 150FF 149F Prix public 299F Réf. S00533	VIRTUA TENNIS 80FF 299F Prix public 379F Réf. S00135	EXTREME SPORT 20FF 359F Prix public 379F Réf. S00342	JET SET RADIO 30FF 349F Prix public 379F Réf. S00344
VIRTUA STRICKER 2000 100FF 199F Prix public 299F Réf. S00119	VIRTUA ATHLETE 80FF 299F Prix public 379F Réf. S00135	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 110FF 269F Prix public 379F Réf. S00530	SUZUKI ALSTARE RACING 170FF 129F Prix public 299F Réf. S00538
SPEED DEVILS 150FF 149F Prix public 299F Réf. S00537	MAG FORCE RACING (KILLERLOOP) 80FF 299F Prix public 379F Réf. S00138	TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 30FF 349F Prix public 379F Réf. S00530	CAESAR'S PALACE 2000 110FF 269F Prix public 379F Réf. S00546
HYDRO THUNDER 230FF 149F Prix public 379F Réf. S00544	PLASMA SWORD 80FF 269F Prix public 349F Réf. S00543	EVOLUTION 110FF 269F Prix public 379F Réf. S00545	RED DOG 80FF 299F Prix public 379F Réf. S00534
ZOMBIE REVENGE 80FF 299F Prix public 379F Réf. S00102	TONY HAWK PRO SKATER 2 10FF 369F Prix public 379F Réf. S00176	NFL QUARTERBACK CLUB 2000 180FF 199F Prix public 379F Réf. S00542	SEGA GT 20FF 359F Prix public 379F Réf. S00345

En vedette

FERRARI 355 CHALLENGE 20FF 329F Prix public 349F Réf. S00157	MS-R 30FF 349F Prix public 379F Réf. S00339
HALF LIFE 20FF 359F Prix public 379F Réf. S00249	SHEN MUE 20FF 359F Prix public 379F Réf. S00346

ou encore...

■ VISUAL MEMORY SYNTAX	A00073	99F	■ THE MOONM	S00325	359F
■ CLAWER ALERTY	A00083	249F	■ THE GRINCH	S00336	359F
■ MANUEL DUTILISATION	A00084	239F	■ WOODY EXTREME RACING	S00337	369F
■ PROJET	A00085	499F	■ TIME STALKERS	S00340	359F
■ VOLANT MQ2	A00086	499F	■ SPACE CHANNEL 5	S00341	359F
■ CONSOLE DC	C00011	149F	■ QUAKE 3	S00342	359F
■ CHICKEN ROCKET	S00002	359F	■ SAGA WORLDWIDE	S00343	349F
■ CRAZY PAN	S00003	359F	■ SUCKIN' 2001	S00344	349F
■ HOUSE OF THE DEAD 2	S00004	359F	■ SAMBA DE AMERICA	S00345	359F
■ MICKY	S00005	359F	■ REBOYNGS 2 AIR STROKE	S00346	349F
■ NYMPH SOUL	S00006	349F	■ ULTIMATE FIGHTING	S00347	359F
■ RAYMAN 2	S00007	359F	■ CHAMPIONSHIP	S00348	359F
■ STANK ADVENTURE	S00008	349F	■ SHD CROSS RACING	S00349	359F
■ SOUL CALIBUR	S00009	359F	■ CHAMPIONSHIP	S00350	349F
■ TOMBI RANGER	S00010	359F	■ TETRIS	S00351	359F
■ DEAD OR ALIVE 2	S00011	299F	■ WAVE RUNNER	S00352	349F
■ ECCO THE DOOLPHIN	S00012	299F	■ WWF ROYAL RUMBLE	S00353	359F
■ SKATEBOARDING	S00013	299F	■ STREET FIGHTER 3 W/IMPACT	S00354	349F
■ SUPERBOYS 2000	S00014	359F	■ STREET FIGHTER ALPHA 3	S00355	349F
■ HIDDEN AND DANGEROUS	S00015	299F	■ SUPER ROUNDABOUT	S00356	349F
■ SYDNEY 2000	S00016	349F	■ STREET FIGHTER 3	S00357	349F
■ RAILROAD THRODOR 2	S00017	359F	■ THROD STRIKE	S00358	349F
■ NIGHTMARE CREATURES 2	S00018	349F	■ CAPCOM VS SNK	S00359	349F
■ POWER STONE 2	S00019	359F	■ MESSIAH	S00360	349F
■ VANISHING POINT	S00020	349F	■ RECORDS OF LOOSSIX WAX	S00361	349F
■ DAVE MIRIA FREESTYLE BMX	S00021	349F	■ WORKS WORLD PARTY	S00362	349F
■ DUCATI WORLD	S00022	359F	■ PHANTASY STAR ONLINE	S00363	359F
■ RESIDENT EVIL	S00023	359F	■ RAVI 2	S00364	359F
■ CODE VERONICA	S00024	359F	■ DONSARE	S00365	359F
■ TOP STORY 2	S00025	359F	■ SPEED DEVILS ONLINE	S00366	359F
■ TOMBI RANGERS	S00026	359F	■ PICO 2	S00367	359F
■ CHICKEN RUN	S00027	359F	■ 4X4 EVOLUTION	S00368	359F
■ SPACE RACE	S00028	359F	■ GIDA 2	S00369	359F
■ INTERNATIONAL	S00029	359F	■ TOKYO HIGHWAY	S00370	359F
■ TRACK & FIELD	S00030	359F	■ CHALLENGE	S00371	359F
■ F1 WORLD GRAND PRIX 2	S00031	359F	■ CONTROLLER EXTENSION	A00039	49F
■ SILENT SCOPE	S00032	359F			

Pour commander ou recevoir gratuitement votre catalogue :
08 2000 1000 (0,79 FTTC/mn) merci de préciser le code promotion suivant : **NOEL** - **www.gameplay.fr** - fax : **01 47 55 57 11**
ou par courrier en remplissant le bon de commande ci-dessous.
A retourner, sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : Gameplay - 3/5, rue Scheffer - 75116 PARIS

Oui, je souhaite recevoir le catalogue gameplay présentant + de 600 jeux et DVD

Mme Mlle M

Nom :

Prénom :

Adresse de livraison :

Ville :

CP : Tel :

E-mail :

Votre date de naissance :

Vos choix de produits	Réf	Prix unitaire	Qté	Prix Total
1.				
2.				
3.				

VOTRE MODE DE PAIEMENT :

Chèque à l'ordre de gameplay (à joindre à ce bon de commande) OU

Carte bancaire (CB, Visa ou Mastercard)

Votre n° de Carte :

Date d'expiration de votre Carte bancaire :

Votre signature :
(merci de dater et de signer)

TOTAL		
Votre commande atteint 389 F		- 30 F
		+ 1 Tee-Shirt
TOTAL		
Frais de livraison (merci de cocher la case appropriée)		
<input type="checkbox"/> Votre commande est inférieure à 389 F		30 F
<input type="checkbox"/> Votre commande atteint 389 F (avant remise)		OFFERTS
MONTANT TOTAL		

Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant en écrivant à gameplay à l'adresse ci-dessus.

* La clé d'accès au monde du jeu. (1) Pour toute commande d'un montant supérieur à 389 F et passée avant le 31/01/2001. (2) Prix publics moyens généralement constatés.



CHAPITRE 2: UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament et Quake III Arena sont deux – grands – frères ennemis dans l'univers du shoot 3D. Un graphisme et un moteur 3D différents n'y changent rien : le concept est identique. Les gars de Secret Level, studio à l'origine de l'adaptation sur DC, s'expriment sur ce point. Chaud devant !



Il y a les fans de Quake III Arena et les fondus de Unreal Tournament. Depuis leurs sorties respectives sur PC, la guerre (virtuelle, faut pas pousser quand même) fait rage. Leurs "légères" différences ont suffi à enflammer les forums de discussion sur le Net. Lequel est le meilleur ? Difficile de trancher. Attention, terrain miné ! Ce qui est sûr, c'est que la version Dreamcast de Quake III Arena a fixé la barre très haut (9/10) à tous les niveaux. En attendant de découvrir Unreal Tournament dans les détails et de départager les deux softs, voici notre sentiment.



COMPARÉ À QUAKE III ARENA

UNREAL DANS LES CORDES

Sur le plan graphique, les décors cliniques et géométriques de Unreal Tournament risquent de ne pas tenir pas la route comparés à l'architecture gothique et baroque de Quake. De plus, le mode Multijoueur en écran splitté se limitera à deux participants seulement, contre quatre pour Quake. Enfin, il ne sera pas possible d'affronter des joueurs PC sur Internet.

MATCH NUL

Pour cause de mémoire vive (Ram) trop faible, nous n'aurons pas droit à tous les modes de jeu ayant fait le succès de Unreal Tournament sur PC, dont le fameux Assault qui consiste en une Blitzkrieg pour réduire à néant le camp adverse. À l'instar de Quake III Arena, la version



- 1> Alliés ou ennemis, les Bots ont une I.A. très réputée.
- 2> À priori, les cartes seront les mêmes que sur PC, mais retravaillées.



DC ne comprendra que les modes Deathmatch et Capture The Flag, Dommage.

QUAKE K.-O. DEBOUT

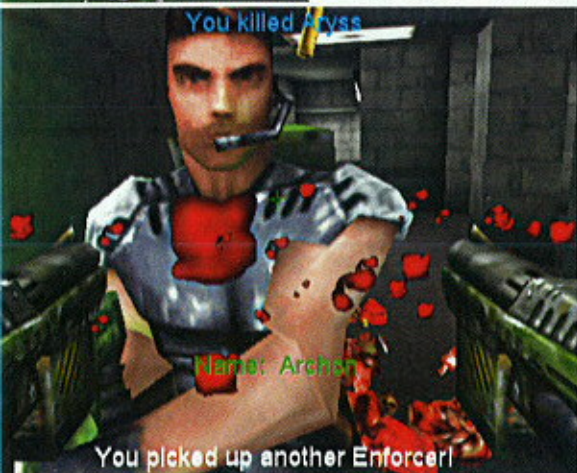
Avec une soixantaine de maps, Unreal bat Quake à plates coutures. À cela s'ajoute un arsenal plus complet et des armes plus originales. Sur Internet, si les serveurs le permettent, il sera possible de jouer à huit simultanément, contre quatre à Quake. ■

LE SOUCL DU DÉTAIL



Les croquis, les textures, bref, l'intégralité du boulot réalisé par l'équipe d'Epic Games pour Unreal sur PC a grandement servi à Secret Level pour l'adaptation sur DC. Une preuve supplémentaire que c'est utile d'avoir de bons graphistes.





ENTRETIEN SECRET LEVEL LIVRE SES... SECRETS



L'équipe de Secret Level au grand complet, devant le Secret Level Building. Vivent-ils dans le Secret?

Contrairement aux Japonais, les Américains excellent dans le shoot 3D. id Software (Doom) a ouvert la marche voici dix ans. Plus récemment, Epic Games est devenu un studio phare en sortant Unreal puis Tournament adapté sur DC par Secret Level.

Dreamcast Magazine : Comment s'est déroulé le portage sur Dreamcast ?

Secret Level : Notre plus grand souci a été la Ram (mémoire vive). Unreal Tournament requiert au moins 64 mégas de Ram pour bien fonctionner sur PC, or la Dreamcast n'en a que 16! Ce fut un sacré boulot, mais nous avons réussi. Il a fallu, entre autres, retravailler les grandes cartes et modifier les codes d'animation des Bots.

"Nous travaillons dur pour ajouter au moins un mode supplémentaire."

D.M : Graphiquement, la version DC sera-t-elle très différente de la version PC ?

Secret Level : La version DC utilise à fond l'effet anti-aliasing (lissage des textures, N.D.L.R.) pour un rendu excellent sur un écran de télévision. Comparée à la version PC, je la trouve même plus belle.

D.M : Le mode Solo sera-t-il aussi fun que le mode Multijoueur ?

Secret Level : Rien n'est comparable au mode Multijoueur. L'excitation procurée par la chasse à l'homme virtuelle dépasse de loin celle des parties seul contre la console.

D.M : Pourquoi n'avoir inclus que deux modes de jeu en réseau, Deathmatch et Capture The Flag ?

Secret Level : Les problèmes de Ram nous empêchaient d'en ajouter davantage. Les cartes du mode Assault sont trop grandes. Mais nous travaillons dur pour libérer un peu d'espace et ajouter au moins un mode supplémentaire.

D.M : Combien de cartes la version DC contient-elle ?

Secret Level : Actuellement, nous en comptabilisons 63, 48 en Deathmatch et

15 en Capture The Flag. Certaines cartes seront disponibles immédiatement, contrairement à d'autres, que vous devrez déverrouiller.

D.M : Quels sont les points forts de Unreal face à Quake III ?

Secret Level : L'atmosphère de Unreal Tournament est futuriste; de la science-fiction très propre. Je dirais que Quake III Arena est plus du genre gothique. Unreal comprend plus d'armes, avec pour chacune un second mode de tir. Globalement, le gameplay est plus riche que celui de Quake III Arena... Tout bonnement un meilleur jeu! Je donnerais à Quake III l'avantage sur le graphisme, mais c'est tout. Je n'ai malheureusement pas joué à Quake III sur Dreamcast, mais Unreal contenant deux fois plus de maps et un meilleur mode Solo, je ne suis pas persuadé qu'il y ait une forte compétition entre les deux.

"Le gameplay est plus riche que celui de Quake III Arena."

D.M : Pensez-vous que la souris et le clavier seront indispensables pour jouer ?

Secret Level : Je n'ai jamais joué avec la souris et le clavier sur Dreamcast. Cela prouve bien que je suis satisfait du paddle analogique. La visée automatique, propre à Unreal Tournament, est très utile. Bien sûr, les habitués du clavier auront du mal à passer au paddle, pourtant plus pratique posé sur les genoux, car moins encombrant.

D.M : Un dernier mot ?

Secret Level : Unreal Tournament en jette grave: achetez-le! Et si vous rencontrez quelqu'un qui s'appelle "Empereur" sur le serveur, craignez-moi... Euh, je veux dire: craignez-le.

CHAPITRE 3: PHANTASY STAR ONLINE

On peut être japonais et non conformiste comme Yuji Naka, "l'artiste" qui se cache derrière Sonic Adventure et Samba De Amigo. Nous l'avons rencontré à l'occasion d'une présentation de PSO, alias Phantasy Star Online, nouveau délire conceptuel dont il a seul le secret. Monstres et merveilles.

YUJI NAKA ET PSO BIENTÔT CHEZ MOI

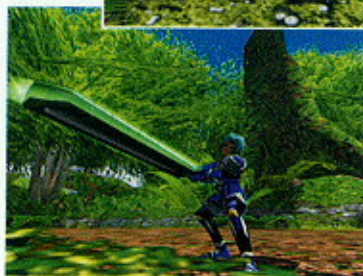
Yuji Naka est sans conteste un des plus célèbres créateurs de Sega Japon, à l'image de Yu Suzuki (également interviewé dans ce numéro, p. 60). Il compte à son actif des hits qui figurent en bonne place au panthéon des jeux vidéo. Il est notamment le "papa" de Sonic le hérisson bleu, la mascotte du constructeur.

Plus récemment sur Dreamcast, il a brillé avec Sonic Adventure et des jeux plus "risqués" (et peut-être plus personnels) comme Chuchu Rocket! et la conversion de Samba De Amigo.

Le projet qu'il a en cours, intitulé Phantasy Star Online, relève du challenge impossible. Non seulement Yuji Naka s'attaque à un mythe, celui de la saga Phantasy Star sur consoles, mais en plus il s'agit du premier RPG en ligne de Sega sur Dreamcast. Pour le moins ambitieux.

PLEIN LES YEUX

De passage dans les locaux de Sega Europe, outre-Manche, Yuji le génie nous a montré comment fonctionnait PSO. La démo a débuté par la création dans son intégralité d'un avatar (perso que l'on incarne dans le jeu). Sachez que vous serez libre de le façonner à votre image ou comme bon vous semble. Place ensuite à l'aventure (après une rapide connexion au Net) et au monde féérique de PSO. Première impression: c'est fichtrement beau. Les couleurs sont chatoyantes et le graphisme mélange habilement science-fiction et heroic fantasy avec des monstres féroces sortis d'une imagination débordante. Yuji Naka a alors décidé de bouger avec son héros sans que cela provoque des ralentissements; Le serveur était pourtant situé à des milliers de kilomètres de là, au Japon. Les déplacements s'effectuaient comme dans un action/RPG en 3D temps réel. Des membres de >



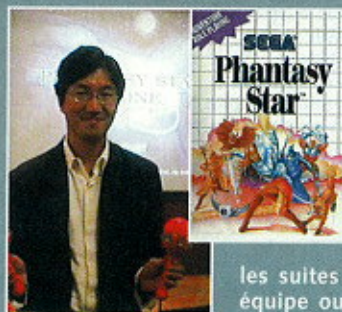
YUJI NAKA, C'EST LUI

En 1987, Yuji Naka se fait remarquer pour sa participation dans la création du premier Phantasy Star*, RPG mythique sur Master System et Megadrive, pour lequel il conçoit les donjons. Quatre ans plus tard, en 1991, vient la consécration avec Sonic The Hedgehog. C'est d'ailleurs ce personnage qui donnera son nom à la Sonic Team (celui de son studio de développement). Depuis, on ne compte plus

les suites de Sonic, produites par son équipe ou à l'extérieur (mais toujours sous sa houlette), toutes consoles Sega confondues. En plus de PSO, Yuji Naka bosse sur Sonic Adventure 2 (lire les news de ce numéro) dont les rumeurs laissent augurer un must. Sonic 2 a été annoncé pour l'an prochain sur Dreamcast, sans date précise.

* Brevement, la saga allie mystère et aventure non-stop dans un univers heroic fantasy mêlé de science-fiction. Si les sabres laser dominent, certains éléments sont volontairement anachroniques. La série jouit d'un tel succès que les opus majeurs ont tous été traduits en Occident, fait rarissime.

Phantasy Star sur Master System. Souvenirs, souvenirs...



Yuji Naka en pro des maracas... Il n'y a pas que PSO dans la vie.



VOUS AVEZ FLASHÉ SUR LE FILM
À VOUS D'EXPLOSER LES COMPTEURS

LA CANEBIÈRE

29.03.00 - 10H27-213 KM:H

PLACE DE LA CONCORDE

29.03.00 - 13H33-275 KM:H



Tous les pilotes en ont rêvé :
se faire l'autoroute de Marignane
à plus de 200 km/h
ou prendre les Champs-Élysées pied au plancher !

Dans Taxi 2, c'est la règle du jeu.



TAXI 2

JOUEZ AVEC LE FEU



<http://www.ubisoft.fr>
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(3.25€ MINUTE) 3615 Ubi Soft
E.U.M.



DE A-VATAR À Z

Avant d'entamer l'aventure la plus palpitante de tous les temps, vous devez customiser votre personnage virtuel, appelé également avatar. Il y a

pléthore de paramètres à déterminer, de l'aspect physique aux capacités. Attention à ne pas faire n'importe quoi car vous ne sauvegarderez qu'un seul avatar par VM ! Ou alors, prévoyez un budget VM conséquent !



l'équipe de la Sonic Team, basée au Japon, l'ont ensuite rejoint dans cette mini-quête, malgré l'heure tardive (il était 3 heures du matin chez eux). La communication s'opérait par le biais de menus faciles à comprendre et immédiatement accessibles grâce aux touches d'un paddle ou d'un clavier. Après une courte balade, Yuji Naka s'est planté devant un dragon géant qu'il a terrassé sans trop de mal. "Bien entendu, nous avons réglé la difficulté sur *facile* pour les besoins de la démo. En réalité, battre un dragon est une sacrée paire de manches", a-t-il précisé en souriant. Ni une, ni deux, nous en avons profité pour entamer le dialogue. ■

UN PEU D'HISTOIRE

L'intrigue de PSO n'est pas aussi simple qu'on pourrait le supposer. Résumé: des colons sont contraints de fuir leur planète. En chemin, ils tombent sur la planète Ragol, idéale semble-t-il pour accueillir leur civilisation. Malheureusement, peu de temps avant la colonisation, un de leurs vaisseaux de transport disparaît... Vous commencez la partie sept années après ce fâcheux incident. Le monde que vous découvrez mélange sauvagerie et high tech; les animaux les plus féroces côtoient des robots. À vous de comprendre en quoi consiste le projet Pioneer...



INTERVIEW PAR DANIEL ANDREYEV

Dreamcast Magazine:
Merci de bien vouloir répondre à nos questions...
Yuji Naka:
Je vous en prie.

D.M.: *Phantasy Star est une saga phare chez Sega. Y a-t-il un rapport réel, en sus du nom, entre PSO et les opus sortis sur Master System et Megadrive ?*

Y. N.: C'est un jeu complètement nouveau, même si l'on y retrouve l'ambiance de Phantasy Star 2 avec ce mix heroïc fantasy/science-fiction. Nous avons glissé des références dans PSO que les fans pourront s'amuser à décoder.

"Il est possible de définir son personnage de A à Z."

D.M.: *PSO comprend-il un scénario ?*

Y. N.: Oui, il y a une histoire centrale. S'y ajoutent une cinquantaine de sous-quêtes. Les joueurs peuvent s'en écarter et partir à la recherche d'objets rarissimes ou d'argent.

D.M.: *Le jeu propose de s'identifier pleinement au héros. En quoi cela consiste-t-il ?*

Y. N.: Il est possible de définir son personnage de A à Z, d'en déterminer le sexe, la classe, la race (robots, mutants, etc.), la couleur et

chaque partie physique (sa corpulence, sa taille, etc.). Les combinaisons sont quasi infinies. En plus, le VM ne pourra contenir qu'un unique personnage, pour accentuer davantage la personnalisation. Vous n'incarnez qu'un seul héros.

D.M.: *Y jouera-t-on comme à un RPG traditionnel ?*

Y. N.: Dans Dragon Quest et Final Fantasy, pour faciliter votre quête, vous allez dénicher vos compagnons de combat à des endroits précis, dans un village par exemple. Dans PSO, vous devrez rencontrer des gens qui jouent on line, comme vous. Qui sait où ils se trouvent ? Ensuite, à vous de devenir des amis et de vous organiser ! Le jeu est plus simple si les rôles sont bien répartis. Mieux vaut avoir une équipe équilibrée, avec un combattant et un sniper, qu'une équipe exclusivement composée de soldats.

D.M.: *Finir PSO seul est-il envisageable ?*

Y. N.: Oui, mais attendez-vous à rencontrer des difficultés quasi insurmontables !

D.M.: *À qui s'adresse le jeu ?*

Y. N.: Compte tenu des possibilités et de l'aspect jeu on line, je pense qu'il s'adresse plus aux hardcore gamers, contrairement à Chuchu Rocket ! par exemple, davantage destiné au grand public. PSO n'en reste pas moins un jeu vidéo...

D.M.: *Une des fonctions du jeu permet à quiconque de se faire comprendre par ses partenaires, même si aucun ne parle la même langue. Comment ?*

Y. N.: PSO reconnaît cinq langues, dont le français. Les joueurs ont recours à des phrases clés, comme des expressions de salutation, d'ordre, etc. disponibles dans les menus. Nous avons établi une base de 2000 mots. Une fois utilisés, ces idiomes sont traduits dans la langue du partenaire. Il sera aussi possible de taper ses textes au clavier, si c'est ce que l'on souhaite...

"PSO reconnaît cinq langues."

D.M.: *Pouvons-nous espérer une version PC de PSO pour offrir des interactions entre les possesseurs de PC et ceux de Dreamcast ?*

Y. N.: Ce serait une bonne idée, mais PSO est une exclusivité Sega Dreamcast.

D.M.: *On parle d'une sortie mondiale, ce qui serait exceptionnel...*

Y. N.: PSO doit être partagé par tous. C'est un soft qui devrait faciliter le contact entre les personnes. Je me devais de le mettre sur le marché partout dans le monde, simultanément.

D.M.: *Question subsidiaire: quel est votre épisode de Phantasy Star préféré ?*

Y. N.: Sans doute le premier de la série car c'est celui sur lequel j'ai le plus travaillé.

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine
sur le **3615 ASTUCES**,
+ une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64**.



Bloqué 

 **3615 astuces®**



Sauvé 



08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service 7j/7, 24h/24 par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo

Internet

par Matthieu Cloix

CHAPITRE 4 : NEMOSOFT LA FRENCH TOUCH FRAPPE ENCORE

Il y a quelques semaines, nous sommes allés au pays des vachettes folles furieuses, à Nîmes plus précisément, en pleine feria. Nous y avons rencontré les gens de Nemosoft. Ce studio de développement atypique, basé justement à Nîmes, avait convié force journalistes pour la présentation de Scape, leur tout premier soft, en cours de réalisation. Et Internet, dans tout ça ? Vous allez comprendre.

NEMOSTORY

Fondé cet été, Nemosoft a vu le jour sous l'impulsion de deux passionnés de jeux et de nouvelles technologies. Ayant fait fortune dans l'immobilier, Rémi Hillaire s'est associé à Thierry Perreau, ancien programmeur phare chez Delphine Software (Flashback sur Megadrive), pour créer ce studio aux objectifs détonants. Nemosoft souhaite non seulement s'installer durablement sur le Net grâce à un site baptisé jeuxplus.com (en ligne depuis le 31 octobre 2000), mais surtout, la société est à l'origine d'un concept novateur, le Real Life System, qui relie de façon subtile et innovante Internet et le monde de jeu.

E-SCAPE

Pour bien piger en quoi consiste le Real Life System, marque déposée, il faut d'abord comprendre ce qu'est Scape, dont vous admirez les premiers clichés ci-dessous. Ce jeu d'aventures est le premier épisode d'une saga qui en comptera sept. Annoncé pour novembre 2001 sur Dreamcast, Scape vous plongera en plein Paris. Au début de l'histoire, Hixs (le héros) est retenu prisonnier sur l'île Saint-Louis. Son périple le mènera dans les couloirs du musée du Louvre, puis au sommet de la tour Eiffel, dans les égouts, le métro... Le scénario à rebondissements devrait nous tenir en haleine des nuits entières, nous a-t-on assuré. La vue à la première personne, la motion capture et les scènes cinématiques de qualité renforceront le réalisme d'une action se déroulant dans les rues de la capitale modélisée à partir de centaines de photos prises sur le vif.

SCAPE ET LE REAL LIFE SYSTEM EN PHOTOS

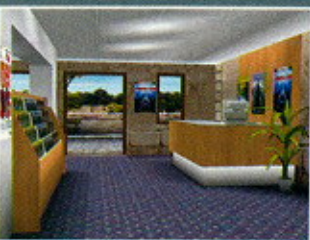
Voici, étape par étape, comment fonctionne le Real Life System inventé par les petits génies de Nemosoft.



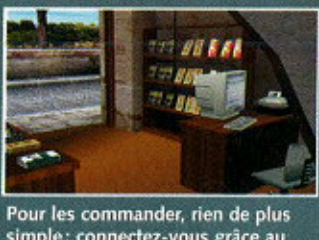
Dans une rue de la capitale, vous apercevez la devanture d'une librairie.



Et si vous entriez, histoire de voir ce qu'on y vend ?



Youpi, des étagères pleines de DVD et de bouquins...



Pour les commander, rien de plus simple : connectez-vous grâce au PC posé sur le bureau ! Ça se passe comme ça, avec le Real Life System.

Nemosoft, un nouveau studio français, pourrait révolutionner le monde du jeu en ligne grâce à un concept novateur appelé Real Life System. Rencontre pour y voir plus clair.



La joyeuse équipe de Nemosoft sous le soleil nîmois. Dire qu'ils bossent là-bas, eux !

INTERNET ?

Indépendamment de l'intrigue, Scape sera jouable en réseau, et ses suites seront disponibles à l'achat et au téléchargement sur le Net (à condition qu'un lecteur Zip pour Dreamcast soit commercialisé d'ici là). Ensuite, le V.U.L (Virtual Unit Link), petit appareil accroché au bras du héros, offrira un accès direct et ludique aux options du jeu (paramètres audio, vidéo, sauvegarde), à des plans et à des documents récupérés au fil de l'aventure et peut-être au Web. Enfin, il y a le Real Life System. Ce concept permettra "l'intrusion" de liens html (comme www.tamerenski.com) dans l'univers de Scape.

Imaginez qu'en cours de partie, vous ayez une envie subite de pizza (oh oui, avec des champignons!). Par l'intermédiaire de Hixs, vous pourrez entrer dans un restaurant du jeu pour vous placer devant un ordinateur virtuel et, d'un clic (c'est magique!), vous vous connecterez au Net et au site de Pizza Hut. La commutation jeu/Internet se fera automatiquement et, la commande passée, vous reprendrez la partie sans transition, n'ayant plus qu'à attendre le livreur. Grâce au Real Life System, jouer (à Scape) et acheter des bouquins, des DVD ou envoyer un mail sera possible en simultané. Chez Nemosoft, on songe même à intégrer des objets modélisés en 3D (des DVD de "Matrix" ou de "Toy Story 2" posés sur une étagère, par exemple) à commander directement. Rassurez-vous, chaque connexion s'effectuera à votre demande (ça évitera les factures trop élevées). Malgré la brièveté de la démonstration (le développement de Scape en est aux prémices), nous sommes restés complètement baba. ■

INTERVIEW INTERNET ET LE RLS

Le jeune développeur a participé activement à la conception de jeux célèbres comme l'excellent Flashback, très gros succès sur Megadrive, Fade To Black et la série des Moto Racer sur console 32 bits. Nous l'avons cuisiné.



Dreamcast Magazine :

Parlez-nous du Real Life System.

Thierry Perreau : Pour l'instant, ce n'est qu'un plus pour augmenter l'intérêt d'un jeu, en l'occurrence Scape. Mais ce concept, une fois opérationnel à 100 %, pourrait très bien séduire des publicitaires ou des entreprises souhaitant communiquer d'une façon nouvelle.

D.M. : Pensez-vous que le jeu en réseau soit l'avenir du jeu vidéo ?

T.P. : Plus ou moins... Je crois qu'il y aura toujours des jeux auxquels on joue seul. Mais le réseau augmente l'interactivité. Ce qui est sûr, c'est qu'Internet ouvre des perspectives inédites et fabuleuses.



DÉCOUPER LE LONG DES POINTILLÉS



DDP présente :

Les Pliédékoupé

2062 après JC : Dans un monde impitoyable et cyberaseplisé, où le clonage fait des ravages, seuls quelques humanoïdes ont conservé des sentiments humains. Ce sont les pliédékoupé.

Composée de 7 familles de 6 collectors (les Chiffounettes, les Grozarbi, les Wouarfouarf, les Bandedroles, les Alienoides, les Tuned, les Zanpluch), la tribu des pliédékoupé s'enrichit chaque mois au fil des pages de la presse magazine.

www.ddpfrance.com

ddp
Le grozarbi

Ricky Magnum

Emmerdeur-né, il passe son temps à râler. C'est pas qu'il soit méchant, avec son pétard en plastique, il est surtout très gonflant.

MODE D'EMPLOI



découper la page



la coller sur du bristol



découper le personnage

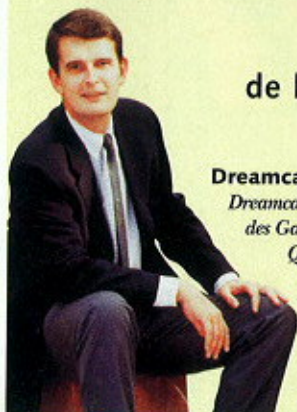


plier



Dehors Dedans Partout

DREAMCAST, ANNÉE 1: LE BILAN DE DOMINIQUE COR, P.-D.G. DE SEGA FRANCE



Dreamcast Magazine :

Dreamcast a été lancée au pays des Gaulois le 14 octobre 1999. Quel bilan dressez-vous pour l'année écoulée ?

Dominique Cor :

Au début du mois de septembre, nous avons atteint le chiffre de 220 000 consoles vendues en France. La barre du million d'unités a été dépassée en

Europe. Nous avons pleinement satisfait les joueurs; nous les avons rassurés en proposant un excellent catalogue de jeux, très diversifié. Ils sont également 42 % à se connecter sur DreamArena en France. Sega et Sega France ont tout lieu d'être heureux.

"Dreamcast est un produit exceptionnel."

D.M : *La Dreamcast s'est imposée dans l'histoire du jeu comme la première console dotée d'un modem. Comment envisagez-vous votre stratégie commerciale pour 2001 ? Toujours tournée vers le "on line gaming" ?*

D.C. : Nous avons axé notre communication autour des deux grandes qualités de la console. Ses graphismes exceptionnels, d'une part – nous le constatons d'autant plus, aujourd'hui, que de nouvelles machines investissent le marché sans que l'on ait à rougir de la comparaison, bien au contraire ! Son modem, d'autre part, qui permet non seulement de surfer sur Internet et d'envoyer des e-mails, mais aussi de jouer en

réseau depuis juin dernier. Grâce à ChuChu Rocket!, que nous avons distribué gratuitement à tous les possesseurs de Dreamcast qui en faisaient la demande, Sega a démontré que le jeu en réseau sur console n'était pas une vaine expression. La sortie de Quake III Arena pour les fêtes enfonce le clou. Et ce n'est pas terminé, d'autres softs de qualité vont suivre, dont Black & White et Phantasy Star Online. Communiquer sur le jeu en réseau reste évidemment une priorité...



**"Jusqu'à 6 milliards de joueurs."
Sega continuera d'œuvrer dans ce sens.**

D.M : *Dans le marché actuel, très compétitif, comment positionnez-vous la Dreamcast ?*

D.C. : Nous allons enfin devoir nous battre contre des adversaires bien réels et non contre des fantômes ! Pendant de nombreux mois, nous avons croisé le fer avec des rumeurs. Je pense que la concurrence va doper nos ventes ! Les gens pourront comparer les différentes consoles, leurs qualités, leurs prix de vente... Et ils opteront pour une Dreamcast ! Sans fanfaronner, c'est ce que je souhaite. Chez Sega, nous savons depuis le début que la Dreamcast est un produit exceptionnel.

D.M : *En pariant sur l'explosion du jeu en réseau sur consoles, n'avez-vous pas misé, certes sur le bon cheval, mais trop tôt ?*

D.C. : Les plates-formes 32 bits ont imposé la 3D. On pourra toujours améliorer le graphisme d'un soft, il restera en 3D... Pour donner une autre dimension au jeu, il n'y avait que deux façons de procéder : commercialiser une console avec quatre ports de manettes – Virtua Tennis à quatre est un vrai bonheur ! – et jouer la carte du réseau. Le "on line gaming" est, en quelque sorte, la quatrième dimension du jeu, celle qui offrira des sensations inédites. Nous avons été les premiers à investir ce créneau, c'est pourquoi nous avons un rôle d'"éducateur" dans le domaine. Ce n'est pas si simple, mais nous parviendrons à nos fins.

"Nos ventes sont en hausse, nous sommes sereins."

D.M : *Quel avenir envisagez-vous pour Sega ?*

D.C. : Si vous connaissez le marché du jeu, vous savez que rien n'est jamais couru d'avance. Sega n'échappe pas à la règle, pas plus que Sony qui croyait négocier un virage tranquille avec sa nouvelle console et qui connaît pas mal de problèmes de prix, de qualité des jeux, etc. Chez Sega, en ce moment, nous enregistrons des ventes en hausse, nous sommes donc sereins.

D.M : *Quel vœu formulez-vous pour 2001 ?*

D.C. : Je souhaite rassurer tous les possesseurs de Dreamcast. L'arrivée de produits on line va booster les ventes et nous avons de bons softs en prévision. La DreamEye (la Webcam de la console, N.D.L.R.) est prévue pour début 2001 et le DreamKey 2.2 est en préparation, tout comme un update du modem. Rassurez vos lecteurs : on y travaille. ■

Sega enfonce le clou

Dans un récent communiqué, Sega Europe est "fier d'annoncer que (la) Dreamcast [...] a atteint les prévisions de ventes pour sa première année sur le marché". La baisse du prix de la machine survenue en septembre (1 490 F contre 1 690 F) et la parution de giga-hits comme Virtua Tennis ne

sont sans doute pas étrangers au regain de confiance des consommateurs envers Sega et sa console 128 bits. Selon les dernières rumeurs, le constructeur aurait plutôt le vent en poupe. Pour couronner le tout, un nouvel accessoire (la souris) et un pack franchement alléchant ont été mis en vente.

En voici les prix :

- Pack "la totale" (console + 2 manettes + 1 VM + 1 CD de démos) : 1 690 F.
- Pack souris + clavier : 329 F.
- Souris seule : 169 F.
- Clavier seul : 199 F.



L'ECTS 2000 DE MEHDI (NAH!)

Le lieu? L'Olympia Hall de Londres. Le but? Enfermer les "professionnels de la profession" dans ce salon européen appelé ECTS version 2000, et les faire chatcher business. Journal de bord.

DIMANCHE 3 SEPTEMBRE

13 h. Retrait de mon accréditation.
14 h. Face à moi, une ruche immense et bourdonnante. Premier rendez-vous sur le stand de Virgin.
15 h. Au hasard des couloirs, je tombe nez à gants avec un clone d'Afro Thunder de Ready 2 Rumble 2. Courage, fuyons!
17 h. Un car fait chauffer son moteur devant le salon. En route pour Leicester Square, direction le cinéma Empire. Au programme, les futurs titres Dreamcast projetés, en avant-première, sur grand écran. Des fac-similés des héros de Sonic, Soul Calibur et Space Channel 5 assurent l'animation. Les premières images de Daytona USA, version 128 bits, font rêver les journalistes. Ulala!
19 h. Je croise Frédéric Raynal, le boss de No Cliché. Confidences: l'intrigue d'Agartha, délicieusement moite,

- 1> Les allées de l'ECTS, comme si vous y étiez.
- 2> Ambiance "septième art" à l'entrée de la Sega Party.
- 3> L'affiche de "Opération Dragon" détournée pour la déco de la fête de Sega, au cinéma Empire.
- 4> Gun Valkyrie ou le renouveau du shoot them up.
- 5> Ulala vous présente son dernier film.
- 6> Head Hunter, un thriller prometteur.
- 7> Après trois jours de salon, je vois double. Rääähhh!



7

se situera en 1929. Il y serait question de démon et de secte satanique. Ça promet. 22 h. Dodo.

LUNDI 4 SEPTEMBRE

10 h. C'est reparti!
11 h. Nous en apprenons davantage sur Head Hunter (lire la news dans le n° 5) et sur son intrigue. Dans un futur indéterminé, le crime organisé s'est reconverti dans le trafic d'organes. Un héros en noir, bien viril, contre-attaque et il ne fait pas dans la dentelle. On nous dit aussi que la moto du rebelle jouera un rôle important dans le gameplay. Cool.
13 h. Science-fiction et japanimation avec Gun Valkyrie, le nouveau soft de Smilebit, studio à l'origine de Jet Set Radio. Originalité du soft: le maniement s'effectue au gun et au pad afin de bouger et tirer en même temps.
17 h. Back to Paris, un paquet de fish and chips dans la valise. Je l'avais promis à ma bien-aimée. ■



DAYTONA USA 2001



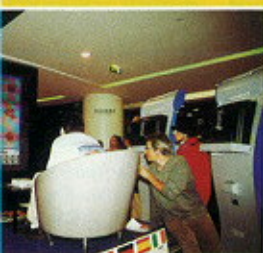
Daytona USA, mega-carton en arcade mêlant gameplay intuitif et réalisation dynamique, arrive enfin sur Dreamcast! On nous a promis

une version plus soignée que l'arcade développée sur Système 2, l'ancêtre du Système 3 et de la Naomi. On devrait y trouver les trois courses originales de la première borne et celles issues de la Circuit Edition. Des rumeurs circulent sur la possibilité de circuits inédits... Admirez les premières photos ci-contre de ce jeu annoncé courant 2001.



(Sou)Ris, tu passes sur Internet!

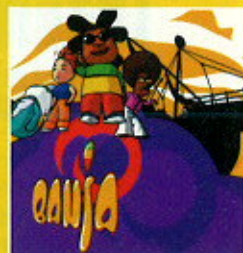
Le 16 septembre 2000 s'est déroulée en direct live, à la Fnac des Champs-Élysées, la finale du championnat d'Europe de ChuChu Rocket! À la clé, un superbe séjour outre-Atlantique dans un centre pour astronautes. Une demi-heure après le début des hostilités, commentées par Florian Gazan (l'animateur de "3x+net" sur France 3), Max, le Français en lice, s'est finalement hissé à la deuxième place du classement, à un point de l'Irlandais - grrr! On ne le dira jamais assez: connectez-vous sur DreamArena!



Max, notre petit Français, un pad et son destin entre les mains. Haro sur les souris!

COUP DE CŒUR, COUP DE POUCE

Si vous avez un moment, allez faire un tour sur le Net, à l'adresse suivante: www.banja.com. Ce site a vu le jour sous l'impulsion d'une petite équipe de fondus basée à Lille. Une aventure animée et interactive avec des pirates, des perroquets et un ou deux héros triés sur le volet vous y attend...



RICKY MARTIN, BIS, BIS!

SAMBA DE AMIGO VERS. 2000

Genre: maracas • Éditeur: Sega • Sortie prévue: maintenant (au Japon)



Samba! Samba! Ces mots résonnent encore dans la caboche des rédacteurs de votre magazine préféré. On savait que les créateurs de ce jeu n'étaient pas "normaux", Yuji Naka en tête (lire l'entretien p. 28 de ce numéro). Et bien, ils récidivent! Samba De Amigo Vers. 2000 comporte une dizaine de chansons supplémentaires ainsi que tous les titres ayant été exclus du premier opus, comme "Copa De La Vida" de Ricky Martin. En prime, de nouveaux mini-games sont de la

partie. Sans oublier Amiga, la cop's d'Amigo le singe, venue elle aussi jouer les invités de marque. Sortira-t-il en France? Probablement pas, hélas. Mais nous ne pouvions le passer sous silence, inconditionnels du jeu que nous sommes.

Flash info: chers amigos, apprenez que Sega France commercialisera, courant décembre, 500 exemplaires du jeu Samba De Amigo Vers. 2000, à un prix proche de 1000 F (maracas obligent), dans les Fnac exclusivement. Nous en pleurons d'avance. ■

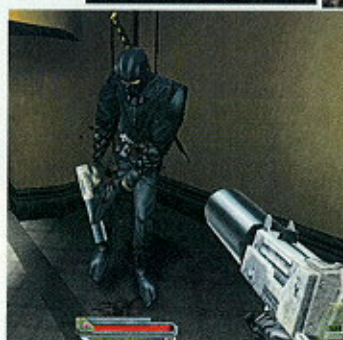
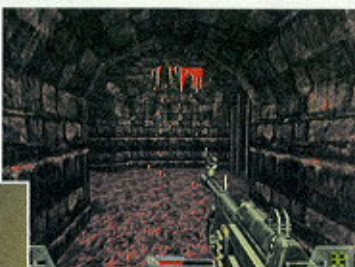
ALOUETTE, JE TE PLUMERAI

SOLDIER OF FORTUNE

Genre: shoot 3D • Éditeur: Crave • Sortie prévue: 1^{er} trimestre 2001

Avec Half-Life (repoussé en 2001), Quake III Arena et Unreal Tournament, les shoots 3D débarquent en force sur Dreamcast. Nous vous en parlions dans le n° 5, Soldier of Fortune est également prévu dans les mois à venir. Signe particulier: du gore comme vous n'en avez jamais vu. Vous incarnez John Mullins, un bérêt vert qui mange du mercenaire au petit déjeuner, sorte

d'Attila de l'an 2000. Si la vue du sang vous impressionne, passez votre chemin. Dans ce shoot 3D, l'action revêt un caractère très réaliste. Imaginez qu'en tirant au shotgun sur un ennemi, vous ferez sauter ses lunettes ou son chapeau, voire pire, vous toucherez différentes parties de son anatomie en causant des dégâts détaillés avec soin! Belle performance technique, mais est-ce du fun ou du sadisme? ■



Traumatisme hallucinogène

TETRIS

Genre: puzzle-game

Éditeur: Blue planet/Crave • Disponibilité: fin 2000

Best-seller du puzzle-game depuis 1988, Tetris arrive sur DC. Bientôt, en fermant les yeux dans votre lit, vous verrez des figures géométriques tomber sans fin, de plus en plus vite. Et dans un ultime sursaut, vous tenterez de les encastrier parfaitement les unes dans les autres. La magie de Tetris, un vrai cauchemar.



Shoot non-stop

MARS MATRIX SHOOTING

Genre: shoot them up • Éditeur: Capcom

Disponibilité: courant 2001

Fraîchement converti de l'arcade, Mars Matrix (rien à voir avec le film) serait un des derniers shoots them up traditionnels dont nous abreuve depuis quelque temps Capcom, en attendant le très original Gunspyke. Ce shooting game spatial, qui se déroule en 2039, rappelle un peu la vieille série des Star Soldier qui a fait la gloire de la Nec (console 8 bits). Attendez-vous à encore plus de lasers et d'explosions à l'écran et à des scores en milliards de points!





ASTORLAB ELECTRONICS
BAZAR SHOP S.P.R.L.
 Rue Josaphat - 99
 1030 Bruxelles

HOTLINE:

France: 00 32 / 2 / 241 69 80
 Belgique: 00 32 / 241 69 80
 Fax: 00 32 / 64 26 08 45
 Internet: www.bleemfrance.com
 e-mail : sale@bleemfrance.com



NEW

**JOUEZ DES MAINTENANT
 A VOS MEILLEURS JEUX
 PLAYSTATION™ SUR
 VOTRE DREAMCAST™**

- Exploitation de la Dreamcast à 100%
- Amélioration Graphique!
- Passage en haute résolution!
- Usage de l'anti-aliasing!

Imaginez un Final Fantasy VII, Tekken IV, Ridge Racer IV ou Gran Turismo II, le tout sur votre nouvelle Dreamcast! Plus de barrières pour vos vieux titres

pré-commandez dès maintenant via notre bon de commande ci-joint ou via notre site web : www.bleemfrance.com

**Satisfait
 ou
 remboursé**

**disponible
 dans les
 meilleures
 boutiques**

**livraison
 dans les
 7 jours**

Disponible chez:



Astorlab electronics
 Rue Josaphat n° 99
 1030 Bruxelles, Belgique

NOM, PRENOM: _____
 ADRESSE: _____
 CODEPOSTAL: _____ VILLE: _____
 PAYS: _____ TEL: _____
 EMAIL: _____

LES BIJOUX D'AGARTHA

AGARTHA

Genre: survival horror • Éditeur: Sega • Sortie prévue: fin 2001

(CHRISTIE ?)



Depuis plusieurs mois, les créateurs de *Toy Commander* planchent sur un thriller supposé "révolutionnaire". Présenté au dernier ECTS de Londres, *Agarthia* ne verra pas le jour avant la fin de 2001, mais les premières infos livrées par Frédéric Raynal nous ont mis l'eau à la bouche. Tout commence par un mystérieux tremblement de terre qui secoue un village roumain pendant l'hiver de 1929.

Le glissement de terrain qui s'ensuit met au jour une étrange cité souterraine, appelée *Agarthia*, qui renferme un esprit diabolique. Dans le rôle de Kirk, vous entamerez une longue et périlleuse aventure, avec pleins de morts vivants et de démons en tout genre, jusqu'à la rencontre finale avec la Sentinelle, l'âme maudite en question. L'équipe de No Cliché affirme que le joueur pourra déci-

der de sauver le monde ou, au contraire, d'accélérer l'avènement du chaos sur Terre. Ce choix entre le Bien et le Mal devrait influencer sur le cours de l'aventure... *Agarthia* sera en 3D temps réel, avec des décors "photo-réalistes" et trois angles de vue. La gestion de la lumière et l'utilisation d'une torche électrique nous ont immédiatement fait penser à *Alone In The Dark 4* (sortie prévue en avril 2001).

Lors de notre entrevue, Raynal, développeur à l'origine du premier *Alone* sur PC (ne l'oublions pas), ne s'en cachait pas: "J'ai voulu inclure dans *Agarthia* tous les éléments que je n'avais pas pu intégrer à *Alone*, pour diverses raisons. J'en profite aussi pour approfondir certains thèmes de *Alone* que les joueurs n'ont, selon moi, pas toujours bien interprétés." Autre nouvelle surprenante, *Agarthia* comprendrait une option on line pour des Deathmatch (!) survoltés (re-!). ■

A tutti vitesse

DUCATI

Genre: courses de moto

Éditeur: Acclaim • Disponibilité: fin 2000



Si vous aimez la vitesse et les sensations fortes sur deux roues, "enfourchez" Ducati et vous mangerez du bitume. Avec un choix de quarante modèles des années 50 à nos jours, le jeu devrait combler les fans de motos. D'autant plus que chaque victoire permettra de bricoler sa bécane ou d'en acheter une meilleure.



Sportissimo

Internauts passionnés de sport, foncez sur www.excite.fr et le portail Excite Sport. Vous y trouverez toute l'information sportive en temps réel, 24 heures sur 24. De même, sur [Planet-F1 \(http://francais.planet-f1.com\)](http://francais.planet-f1.com), vous y découvrirez les résultats en continu de la F 1. Inspirez... Expirez...



addon

Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION IMBATTABLE !



Pour l'achat de ce jeu, ADDON vous offre ce skateboard*



LA TOTALE !

1690^{Fr}*

+ 2 manettes officielles Dreamcast

+ le Visual Memory pour sauvegarder vos meilleurs scores
+ 1 CD de démos jouables

La Totale ADDON**

1790^{Fr}**

+ 1 jeu neuf parmi sélection

* 2 manettes officielles Dreamcast, le Visual Memory pour sauvegarder vos meilleurs scores, 1 CD de démos jouables.

La sélection Addon



TAXI 2



JET SET RADIO



24 HEURES DU MANS



TOMB RAIDER



CAPCOM VS SNK



READY RUMBLE BOXING 2



SHENMUE



AIX-EN-PROVENCE

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

BALARUC

Centre Commercial Carrefour
34540 Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX

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

CHAMBERY

4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. : 04 79 60 40 73

GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON

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

MONTPELLIER

Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE

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

ROUEN

50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel Rondet
42000 Saint-Étienne

TOULOUSE

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

TOULOUSE

Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE

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

ROUEN-TOURVILLE

Centre Commercial Carrefour
76410 Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDÉO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

EN CONNEXION DIRECTE DU JAPON



Eternal Arcadia



Eternal Arcadia



Vampire



Vampire



Eternal Arcadia

Un nouveau système de vente de jeux se développe en ce moment au Japon. Depuis peu, les joueurs nippons peuvent acquérir des softs exclusivement commercialisés sur Internet! Par exemple, le site de Sega Direct permet de commander non seulement des jeux Dreamcast classiques, mais aussi les versions "Matching Service" (comportant les options réseau pour s'affronter sur le Net) des softs Capcom. Des titres inédits ont même fait leur apparition. Le plus emblématique d'entre eux s'intitule Vampire Chronicle. Ce jeu de combat, également développé par Capcom, regroupe toute la série des Vampire (Hunter, Savior et Darkstalker). Une conversion parfaite de l'arcade avec, pour atout principal, une option jeu en réseau.

Et puis, il y a le "@barai" (voir photo ci-contre). Derrière ce sigle se cache la nouvelle stratégie de Sega Japon. Les jeux

Dreamcast vont progressivement être vendus de deux manières: dans les magasins habituels, mais aussi, et c'est le plus original, sous forme de sharewares! Dans la pratique, le joueur déboursera 1000 yens (1/6 du prix initial, soit environ 60 F) pour avoir accès à un GD-Rom bridé qui se bloquera au bout d'un moment. S'il le souhaite, il pourra ensuite se connecter, via sa Dreamcast, pour récupérer une "clé" permettant de déverrouiller le jeu.

Le premier soft à avoir bénéficié de ce traitement de faveur est Eternal Arcadia, un des gros RPG de Sega de cette fin d'année. Famitsu, le magazine de jeux vidéo le plus diffusé au pays du Soleil-Levant, a gracieusement offert à ses lecteurs une version "@barai" de ce jeu... Un excellent moyen pour le constructeur de rallier de nouveaux joueurs. Inutile de préciser qu'en France, ce n'est pas pour tout de suite. ■



@barai

Pas assez cher, mon fils

TOY RACER Genre: course fun on line
Éditeur: Sega • Disponibilité: fin 2000

À l'heure où nous écrivons, nous ignorons encore si Toy Racer sera distribué gratuitement ou vendu à un prix modique, au profit d'une association caritative. Ce jeu de courses, inspiré de Toy Commander, a été développé par No Cliché, pour tester les serveurs Internet de Sega mis en service en France. Un soft sans prétention, peut-être, mais pas dénué d'intérêt. Restez à l'écoute pour en profiter.



Moi LOLita

L.O.L. est un produit bizarre. Signifiant Lack of Love, ce jeu a été produit par Lovedelic en association avec le compositeur légendaire Ryuichi Sakamoto (auteur de la musique de "Furyo", film de Nagisa Oshima avec David Bowie). Disponible depuis le mois de novembre au Japon, L.O.L. est un RPG sans texte, mettant en scène des animaux étranges à élever. Tout un programme.



des magasins

- PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU
rue des Saussaies Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59
- PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75005 PARIS
Tel : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel : 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGIRARD(15)
265 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
zone 143 77000 Chelles
Tel : 04 66 26 70 10
- ORGEVAL (78)
C. Ciel Art de Vivre Niv.1
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51
- VILLIERS (78)
37, avenue de l'Europe
140 VILLIERS BELLOCOURBLAY
Tel : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)
Commercial VILLAGE A6
91183 VILLIERS
Tel : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)
5 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel : 01 46 955 666
- BOULOGNE (92)
rue du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)
C. Ciel les Quatre Temps
des Arcades Est. Niv. 2
Tel : 01 43 73 00 13
- AUBRAY (93)
C. Ciel Panimor - Niv. 1
93606 Aubray sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)
3 avenue Jean Golive - N. 3
93400 PANTIN
Tel : 01 48 441 321
- ST DENIS(93)
C. Ciel St Denis Basilique
passage des Arbaniers
93100 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)
C. Ciel DRANCY AVENIR
rue de Saintmand - N.186
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 31 36
- CHENNEVIERES (94)
C. Ciel FINALENT N.4
94490 ORMESSON
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
Tel : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)
15 av. de Fontainebleau Niv. 7
94000 Kremlin Bicetre (Paris d'ailleurs)
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ciel Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 6000
- ERGY Pontoise (95)
C. Ciel C200 Geny
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNIS (95)
C. Ciel Carrefour
95110 SANNIS
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)
C. Ciel Grand Ural
13464 MARSEILLE
Tel : 04 91 09 80 20
- NOUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ciel St-Clair
200 NOUVILLE St-Clair
Tel : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)
14 rue Lemponiers
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216
- RENNES (35)
O. rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tel : 02 99 78 25 25
- REIMS (51)
44 rue du Sébastien
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)
52 Rue Esquermois
59000 LILLE
Tel : 03 20 519 559
- FLERS (59)
C. Ciel Carrefour Douai-Flers
RN 43
128 FLERS en Escrebaux
Tel : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)
17, 39 cours Guyonnet
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52
- LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel : 04 72 405 405
- LE MANS (72)
8 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)
C. Ciel GEANT CASINO
Z.A. du Chêne
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)
rue AUJAN GRAND CAP
Mét. Gauthier
76620 LE HAVRE
Tel : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)
1, rue Lamark
80000 Amiens
Tel : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)
12 rue Gaston Huin
86000 Poitiers
Tel : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA



LES MAGASINS
SERONT OUVERTS
LES DIMANCHES
3, 10, 17 & 24 DECEMBRE

LES NOUVEAUTES DREAMCAST

 réf : 26574	 réf : 27910	 réf : 27430	 réf : 27417	 réf : 28029
 réf : 27426	 réf : 27339	 réf : 27428	 réf : 27424	 réf : 27432
 réf : 26654 199F 99F	 réf : 27480 199F 129F	 réf : 28420 379F 169F	 réf : 27427 379F 169F	 réf : 26108 379F 169F
		 réf : 26614 379F 169F		

LES OCCASIONS SCORE-GAMES

Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix	Référence	Titre	Prix
25564	BLUE STINGER	99F	24773	F1 WORLD GP	149F	24615	EXPENDABLE MILLENIUM SOLDIER	99F	24386	SPEED DEVILS	129F
24651	SEGA RALLY 2	99F	24653	VIRTUA FIGHTER 3	99F	24703	NBA 2K	249F	27463	SYDNEY 2000	249F
24781	WWS 2000	129F	25052	RESIDENT EVIL 2	199F	25506	AERO WINGS	99F	26149	RE-VOLT	69F
24292	FIGHTING FORCE 2	79F	26122	ECCO THE DOLPHIN	229F	26542	SILVER	269F	24952	WORMS ARMAGEDDON	199F
25990	SHADOWMAN	99F	25822	VIRTUA STRIKER 2	169F	25880	CRAZY TAXI	229F	25001	JIMMY WHITE CUEBALL 2	199F
26146	TOMB RAIDER IV	199F	24655	TOY COMMANDER	169F	25869	DEADLY SKIES	149F	25031	DRAGON'S BLOOD	229F
24621	UEFA STRIKER	129F	26088	NOMAD SOUL	249F	27200	V-RALLY 2	199F	26385	MDK 2	249F
25920	SOUL REAVER	129F	24777	DYNAMITE COP	149F	25878	ZOMBIE REVENGE	229F	26573	MAKEN X	199F
24623	READY 2 RUMBLE	69F	24775	SOUL CALIBUR	169F	25421	NBA SHOWTIME	69F			
25181	SOUL FIGHTER	169F	24791	POWER STONE	69F	24691	NFL QUARTERBACK 2000	199F			
24976	CODE VERONICA	269F	24757	HOUSE OF THE DEAD 2	199F	25413	HYDRO THUNDER	99F			
24771	SNOW SURFER	149F	24300	MONACO GP 2	129F	25611	EVOLUTION	249F			
24657	SONIC ADVENTURE	149F	26083	RAYMAN 2	229F	26567	DEAD OR ALIVE 2	229F			
24779	BUGGY HEAT	149F	25816	MARVEL VS CAPCOM	199F	24693	TRICKSTYLE	69F			

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

GARANTIE 1 AN

Dans la limite des stocks disponibles

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code Postal : _____ Téléphone : _____

Code Client : _____ E-Mail : _____

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature : _____

Score-Games V
6-12, rue Avau
92245 MALAKOFF ced

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735

COMMANDEZ PAR MINITEL (2.21F/Wd) :
36-15 SCOREGAMES

COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com



Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Mode de Règlement

Je règle en espèces

Je règle par chèque

Je règle par mandat

Je règle par Carte Bancaire n°: _____

Expire le/...../.....

Signature : _____

SAUVONS LE SOLDAT RYAN!

COMMANDOS 2 Genre: stratégie - Éditeur: Eidos - Disponibilité: printemps 2001

Après Hidden & Dangerous, voici Commandos 2, magistral jeu de guerre, également sur PC. Chef d'une troupe d'élite pendant la Seconde Guerre mondiale, vous infiltrerez les lignes ennemies où moult missions vous attendent. Du Hidden & Dangerous remanié? Pas tout à fait, la différence flagrante étant la **vue en 3D isométrique** dans Commandos 2. Résultat, on apprécie mieux l'action pour une jouabilité sans pareille. Pour déplacer les

soldats, il suffit de cliquer dessus, puis sur l'endroit de la carte où ils doivent se rendre. **Attendu pour son sens tactique très évolué**, Commandos 2 sur DC comprendrait des caractéristiques inédites. Son moteur graphique performant permettrait, en outre, de voir l'intérieur comme l'extérieur des bâtiments et de faire pivoter les décors. On en bave d'impatience. ■



NAOMI 2, LE RETOUR

"Reine" de l'arcade depuis deux ans, la carte Naomi a enchanté développeurs et joueurs. D'une part, elle a imposé de nouvelles références en matière de graphisme et d'animation. D'autre part, elle a permis aux concepteurs des adaptations 100 % fidèles sur Dreamcast. Apprenez que la Naomi 2 va encore plus loin dans le sublime... Dévoilée en septembre 2000, lors du Jamma Show, immense salon japonais dédié à l'arcade, la carte Naomi 2 en a bluffé plus d'un.

Sega a d'abord fait monter la sauce avec un clip de présentation qui se terminait par ces mots: "VFX, powered by Naomi 2, AM2 et Yu Suzuki". À première vue, la carte ressemblait à une extension de la Naomi première du nom. Pourtant, à y regarder de plus près, on a constaté des changements

importants. La Naomi 2 gère deux fois plus de polygones à la seconde et elle utilise le système T&L (Transform & Lighting) pour les effets d'éclairage et de reflets sur les objets, comme le pare-brise d'une voiture. Dès lors, elle se place bien au-dessus des capacités des consoles domestiques actuelles, y compris la Dreamcast. En clair, il sera très difficile de convertir un jeu Naomi 2 sur DC...

Pour l'heure, trois titres seraient en préparation: Virtua Striker 3, encore plus beau et plus réaliste que les précédents volets, Club Kart, une simulation de karting impressionnante, et Wild Riders, un jeu de courses à vélo en ville, dans un graphisme proche des comic books. Ajoutons également à la liste un Virtua Fighter X (ou 4), selon certaines rumeurs persistantes... Rendez-vous en 2001 pour tous les essayer. ■

CE N'EST PAS TOUT

Si Sega Japon fait le forçage dans le monde de l'arcade en lançant la Naomi 2, il ne délaisse pas la Dreamcast pour autant. Dans un récent communiqué, le constructeur a annoncé la mise en vente, en faibles quantités et au Japon seulement, d'un câble officiel pouvant relier deux consoles afin de jouer à deux et en plein écran sur la télé. Pour l'heure, seuls deux titres (les versions nippones exclusivement) sont compatibles avec le Dreamcast Link Cable: Virtual On Oratorio Tangram et Outrigger en profitent bientôt. À suivre.



JEUX VIDÉO SOUS PERF Élémentaire, mon cher Eddie

Acheter et louer des jeux vidéo, toutes plates-formes confondues, à toute heure du jour et de la nuit, est enfin possible! Donnant sur la rue, les distributeurs automatiques Point Vidéo contiennent entre trois et six cents titres. À noter que les prix pratiqués sont les mêmes qu'en magasin et que vous pouvez également y louer ou acheter des DVD et des VHS. Y aura-t-il un distributeur à côté de chez vous? Avec un peu de bol, oui, car Point Vidéo compte sur une soixantaine d'implantations d'ici à la fin de l'an 2000. Une sacrée bonne idée!

Êtes-vous un Sherlock Holmes dans l'âme? Pour le découvrir, participez au jeu Myster-E sur le site www.ubisoft.fr. Le principe: un échange quotidien d'e-mails avec Eddie, un reporter virtuel du "Guide du Routard" (qui est partenaire sur ce coup), en charge d'enquêtes policières partout dans le monde. Indiquez-lui la marche à suivre en usant de bon sens et en allant chercher des infos sur le Web et peut-être gagnerez-vous des cadeaux!



SOLUTIONS / PLANS

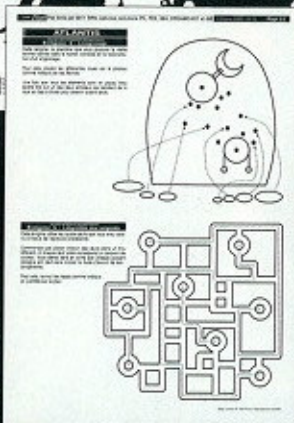
À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ?

3617 TIPS !

Notre carte de Final Fantasy VIII™ est longtemps restée exclusive! Celles de FF VIII et IX sont aussi disponibles.



Objectivement, certaines énigmes sont tordues, non? Mais avec 3617 TIPS, c'est nettement plus clair, non?



Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces, solutions et guides. Recevoir une solution complète vous demandera seulement quelques minutes de connexion, et vous pourrez la consulter gratuitement aussi souvent que vous le voulez!

3617 TIPS a publié immédiatement la carte de Baldur's Gate™, absente de la version française du jeu.



COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissiez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

3617 TIPS

Demandez sur minitel, recevez par FAX ou COURRIER

0836688477

Par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

3615 TIPS

Par MINITEL

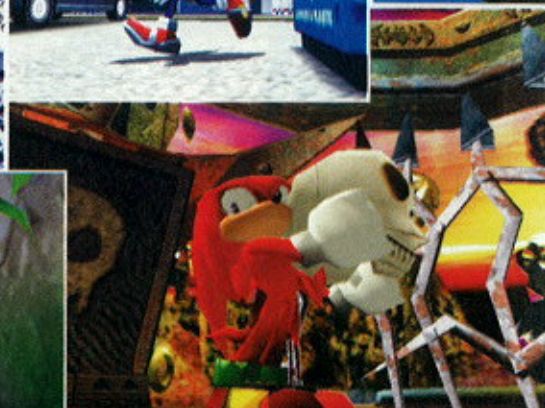
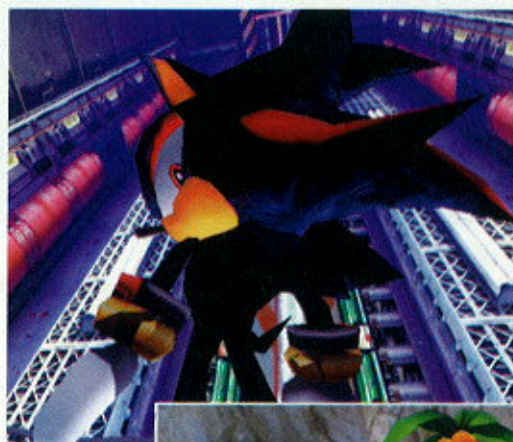
Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

SONIC 2 DANS LE MUR... D'IMAGES

SONIC ADVENTURE 2

Genre: plate-forme • Éditeur: Sega • Disponibilité: bientôt, j'espère !

Sonic Adventure 2 sur Dreamcast se précise. Pour les fêtes de Noël, Sega Japan a d'ailleurs décidé d'inonder le marché nippon (pas français, hein!) de GD-Rom de démonstration du jeu vidéo. Les images que nous avons reçues sont de toute beauté. Sonic, le Docteur Robotnik, Knuckles, tout le monde est de la partie, avec en plus, apparemment, un Sonic "noir" (voir photo). Nous ne savons malheureusement pas grand-chose de l'intrigue, aussi place aux images. ■



Gueules d'anges on line



Élu meilleur site promotionnel au MIM (Marché international du multimédia), www.nightmarecreatures2.com propose un contenu rédactionnel riche, dans une ambiance glauque fidèle au jeu (mal noté dans le précédent numéro, N.D.L.R.). Les fans y trouveront la totalité des monstres modélisés en 3D ainsi qu'une centaine de photos. À noter

que pour voir les pages Web en flash (composées d'images animées), les possesseurs de Dreamcast devront attendre la prochaine version de la DreamKey.



EIDOS MET LE PAQUET

Voici deux mois, Eidos a mandaté le Père Noël pour déposer dans les magasins de France et de Navarre de **super-packs de trois jeux**, Tomb Raider - La Révélation finale, Soul Reaver et Fighting Force 2, pour le prix d'un, soit 379 F. Si tous les éditeurs pouvaient entrer dans la danse, ça ferait carrément du bien par où ça passe !

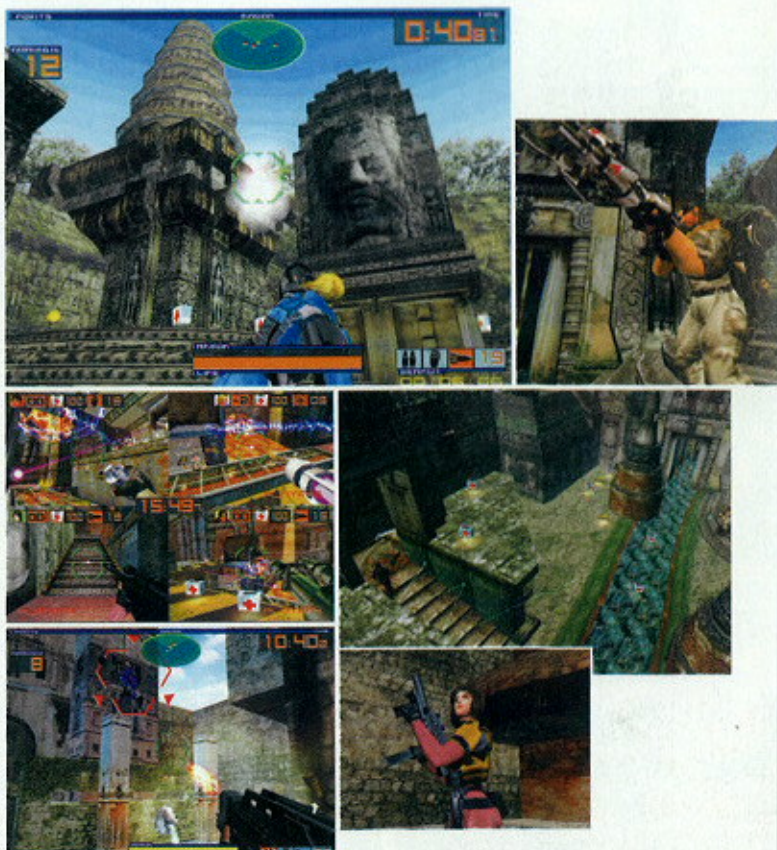
APPUÏE SUR LA GÂCHETTE

OUTRIGGER

Genre: shoot 3D • Éditeur: Sega • Disponibilité: 1^{er} trimestre 2001

Le département AM2 de Sega s'illustre dans tous les domaines du jeu. Après le must de la simulation de courses auto (alias F355 Challenge) et le top du jeu d'aventures F.R.E.E. (alias Shenmue), voici Outrigger. **Quake-like ultra-speed** (imaginé à l'origine par l'équipe de Fighting Vipers), **Outrigger vous met dans la peau d'un membre de l'Interforce anti-terroriste** (International Counter Terrorism Special Forces). Vous aurez le choix entre quatre

persos, trois mecs et une nana, et plusieurs modes de jeu off et on line. En effet, Sega Japon a promis que **Outrigger exploiterait pleinement les capacités réseau de la Dreamcast**. Les premières images laissent deviner une action à 200 000 volts, en mode Solo comme à quatre en écran splitté. Jusqu'à présent l'apanage des studios de développement américains, le genre des shoots 3D semble enfin séduire les programmeurs nippons. Il était temps! ■



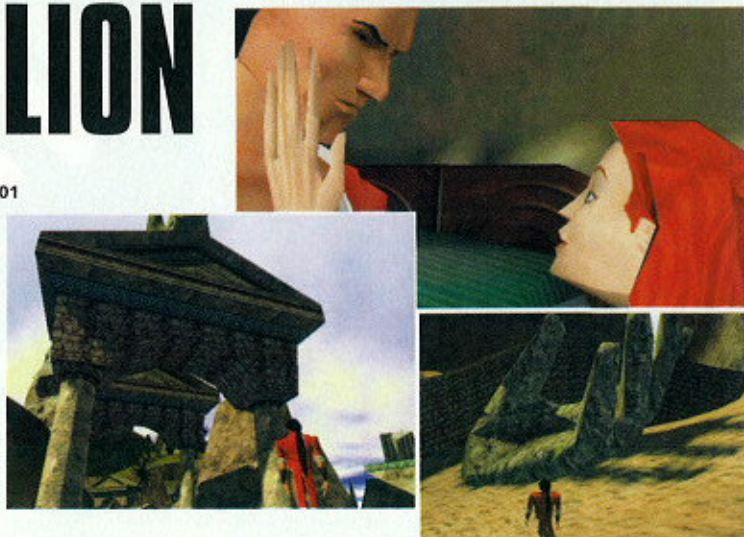
ET VOGUE LE GALION

GALLEON

Genre: aventure/action • Éditeur: Interplay • Disponibilité: mars 2001

En découvrant le dernier planning de Virgin/Interplay, la rumeur s'est confirmée: Galleon est prévu sur DC. Si ce titre ne vous évoque rien, sachez qu'on en cause depuis plus de deux ans dans le milieu du jeu. Pourquoi? Parce que le développeur qui se cache derrière, n'est autre que **Toby Gard, le créateur de Lara Croft**. Après avoir quitté Core

Design, Toby Gard a fondé son propre studio appelé Confounding Factor. Depuis, en compagnie de Paul Douglas, un autre ancien de Core Design, il bosse sur Galleon, un superbe jeu d'aventures plein de pirates, de trésors, de femmes fatales et d'actes héroïques. Un soft qui sent la poudre à plein nez. ■



BALL-TRAP MONSTRUEUX

CHARGE N'BLAST

Genre: shoot them up • Éditeur: Sega
Disponibilité: courant 2001

Remplissez puis vider votre chargeur sur tout ce qui traverse votre champ de vision... Voilà en gros le concept de Charge n'Blast. Dans ce jeu d'arcade, seul ou avec un pote, l'objectif sera de repousser les attaques d'hommes-lézards, d'araignées géantes, de poissons volants, etc. qui tenteront de vous gloutcher. À jouer au gun, assurément.



Ver de terre entière

WORMS WORLD PARTY

Genre: worms-like • Éditeur: Virgin I.E. • Disponibilité: fin 2000

Réjouissances, réjouissances! **Blaster un ver de terre anglais, sera bientôt possible grâce Worms World Party, la version on line du célèbre jeu.** Vous aurez le choix entre jouer seul ou en équipe, contre des adversaires de différents niveaux. Les parties se déroulant en tour à tour, personne ne devrait souffrir de ralentissement dus aux connexions Internet. Cerise sur le gâteau, pas moins de 80 nouvelles missions ont été créées pour le mode Solo. Ver-ifique!



Les Tops Dreamcast



Une réalisation technique hors du commun : finesse des décors, expressions des personnages saisissantes de réalisme. Ryo, le fils d'un maître d'arts martiaux, veut venger l'assassinat de son père, tué par un terrible Chinois.

SHENMUE


Le scénario mènera donc Ryo dans une enquête sans relâche, qui le guidera jusqu'aux bas-fonds de sa ville natale : un tas de quêtes et tâches annexes à accomplir pour collectionner des figurines et des cassettes, et, pour gagner un peu d'argent, il ira travailler aux docks.

SHENMUE




QUAKE III ARENA

Pour la première fois sur console vous pouvez affronter des adversaires européens via Internet dans un univers 3D impressionnant. Votre objectif : sortir vivant des nombreux niveaux ! Jouable en ligne jusqu'à 4 joueurs simultanément et de 1 à 4 joueurs en écran partagé - 25 personnages disponibles - Un univers graphique très soigné et une animation fluide - Du simple pistolet au laser en passant par le lance-flamme sans oublier la célèbre sulfateuse.





Faites la course à bord de voitures de Grand Tourisme. Sega GT s'impose sur le créneau de la simulation pure et dure, où il faudra acquiescer petit à petit, des véhicules toujours plus performants. Pour gagner le droit de disputer

SEGA GT

certain championnats, il faudra passer des permis de plus en plus difficiles. Vous pourrez régler les voitures aux petits oignons pour leur donner plus de puissance, d'accélération ou de vitesse de pointe. De 1 à 2 joueurs.

SEGA GT




Retenez votre souffle avant d'accueillir la révolution graphique qu'apporte Jet Set Radio, le dernier né de Sega : un véritable dessin animé et une explosion de musiques hip-hop d'une qualité exceptionnelle. Sur ces morceaux entraînants, vous vadrouillerez dans la ville de Tokyo-To, et taguez les murs et les voitures pour marquer le territoire de votre gang. Si possible, ne vous laissez pas serrer par les flics, ni marcher sur vos rollers par les bandes adverses.

JET SET




Traversez les différents modes de jeu : arcade, contre la montre, Défi mondial... Graphismes somptueux : stades modélisés dans leurs moindres détails, expressions des visages animent les joueurs, actions fidèlement reproduites grâce au procédé de Motion Capture. Et les femmes sont de la partie : des équipes féminines internationales sont disponibles. Les matchs sont commentés par de véritables spécialistes du ballon rond. Alors chaussez vos crampons et réalisez le match de votre vie avec UEFA Dream Soccer...

UEFA DREAMSOCCER



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- ▶ **La Mégacarte**
Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !
* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles
- ▶ **Recyclez vos jeux !**
Revenez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

L E S M I C R O M A N I A			
49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU C.Ciéal Géant - Espace Anjou - 49000 Angers	77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU C.Ciéal Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11	84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU C.Ciéal Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40	59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU C.Ciéal Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79
77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU C.Ciéal Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41	72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU C.Ciéal Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79	14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU C.Ciéal Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82	44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU C.Ciéal Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70
P A R I S			
75 MICROMANIA FORUM DES HALLES 1, rue des Piroquettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20	77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE C.Ciéal Carrefour - 77190 Dammarie-les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33	92 MICROMANIA LA DÉFENSE C.Ciéal Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23	94 MICROMANIA CRÉTEIL C.Ciéal Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
75 MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07	78 MICROMANIA VÉLIZY 2 C.Ciéal Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91	93 MICROMANIA BEL'EST C.Ciéal Bel'Est - 93170 Bagnollet - Tél. 01 41 63 14 16	94 MICROMANIA BERCY 2 C.Ciéal Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysées - 75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13	78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C.Ciéal St-Quentin - 78180 Montigny-La-Brettonne - Tél. 01 30 43 25 23	93 MICROMANIA PARINOR C.Ciéal Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39	94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY C.Ciéal Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45
75 MICROMANIA OPÉRA Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10	78 MICROMANIA PLAISIR C.Ciéal Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87	93 MICROMANIA ROSNY 2 C.Ciéal Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07	94 MICROMANIA CERGY C.Ciéal Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81
75 MICROMANIA ITALIE 2 C.Ciéal Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43	78 MICROMANIA MONTESSON C.Ciéal Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00	93 MICROMANIA LES ARCADES C.Ciéal Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10	P R O V I N C E
75 MICROMANIA ÉOLE Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15	78 MICROMANIA LES ULIS 2 C.Ciéal Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99	94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C.Ciéal Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tél. 01 45 15 12 06	06 MICROMANIA ANTIBES C.Ciéal Carrefour Antibes - 06400 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00	91 MICROMANIA ÉVRY 2 C.Ciéal Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02	94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE C.Ciéal Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71	06 MICROMANIA CAP 3000 C.Ciéal Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47



En partenariat avec FUN RADIO • Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

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

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : MSR (DC), Sudden Strike (PC)... Et les solutions des tops : Tony Hawk (PSX), Perfect Dark (N64), Les 24 Heures du Mans (DC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

Regardez moi dans les yeux!

Les Infos Micromania

Les Infos du 06-11-2000

- Samba de Amigo, ça se joue avec des maracas
- Quinlana - ça devait sortir début 2001
- La Xbox les bien les films DVD
- Hardware : Seagate équipe la Xbox
- Recherche d'effort pour relation sérieuse
- Les Infos Pré-début...

A la une cette semaine

Time Stalkers SORTIE LE 10/11

Avec Time Stalkers, Sega renoue avec la tradition des bons vieux RPG. Certes, la recette n'est plus toute fraîche, mais la magie opère... (voir test complet + photos)

Ready 2 Rumble Boxing 2 SORTIE LE 10/11

Le premier volet avait fait un carton. C'est donc avec impatience que l'on attendait la suite. (voir test complet + photos)

Giga Wing DISPONIBLE

Adaptation du jeu d'arcade, Giga Wing propose, une fois n'est pas coutume, de sauver la Terre. Le concept est simple, mais toujours aussi efficace : tirer sur tout ce qui bouge ! (voir test complet + photos)

Metropolis Street Racer DISPONIBLE

MSR, ça fait un an qu'il est repoussé, un an qu'on s'impatiente ! A force, les joueurs désespèrent de le voir un jour sur Dreamcast. Pas de panique, il est enfin là, il est beau, il est... (voir test complet + photos)

GAGNEZ DES AVOIRS DE 100 FRS CLIQUEZ ICI

ÇA VIENT DE SORTIR...

SUR PLAYSTATION:

- Ueta Champ le jeu 2001
- Fifa 2001
- Mike Tyson Boxing
- Mira Fieshlye Bim
- Le Monde Des Biaux 2
- Toutes les Sorties PS

SUR DREAMCAST:

- Looney Tunes Space Race
- Road Aid Tycoon 2
- Mir
- Le Mans
- Ferrari 355
- Toutes les Sorties DC

SUR PC:

- Combat Fl. Sim 2
- Pharaon Gold
- HomeWid-cala-ctvm
- Nhl 2001
- Cloned Alerte 2
- Toutes les Sorties PC

PROCHAINES SORTIES

SUR PLAYSTATION:

- Spyro 3
- Nba 2001
- Amy Men Op.met.land Sea
- Power Rangers
- Saint Hill Platinum
- Bugs Bunny & Taz
- Diabot 2
- Les Futures Sorties PS

SUR DREAMCAST:

- 4x4 Evolution
- Ready 2 Rumble 2
- Time Stalkers
- Buzz L'clair Star Command
- Tey Story 2
- Mir Skateboarding
- Silent Scope
- Les Futures Sorties DC

SUR PC:

- Fifa 2001
- Rollercoaster Gold Edition
- Times Of Conflict
- Bakuryu Gate 2
- L'entraîneur 00/01
- Pokemon
- Zeus/maitre De L'olymp
- Les Futures Sorties PC

- 16 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ciel Nice-Etoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 3 MICROMANIA VITROLLES
C. Ciel Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 3 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ciel Auchan Barneoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 3 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ciel Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72
- 3 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ciel Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45
- 1 MICROMANIA DIJON
C. Ciel La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 23 08 88
- 1 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ciel Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 4 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ciel La Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97
- 4 MICROMANIA NANTES
C. Ciel Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
- 5 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ciel Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

- 45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Ciel Auchan Les Trois Fontaines - 45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ciel Caro-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY
C. Ciel Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ciel Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCO
C. Ciel Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS
C. Ciel Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 20 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURLILLE
C. Ciel Eurlille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ciel Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ciel Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ciel Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ciel Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ciel Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ciel Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY
C. Ciel Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ciel La Part Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
C. Ciel Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ciel St-Genis 2 - 69230 St-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS
C. Ciel Auchan - 72650 La Chapelle St-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY
C. Ciel Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ciel Saint-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL
C. Ciel Mayol - 83030 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ciel Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ciel Auchan-Pointat - Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.



CASTAGNE ET CASSE-NOISETTES

On ne peut pas dire que le catalogue Dreamcast manque de jeux de baston en 2D ou 3D. Il en pousse comme des champignons, le gros de la production revenant à Capcom. Après les fabuleux *Capcom vs SNK* et *Marvel vs Capcom 2*, au Japon, on parle de quatre softs à faire trépigner d'impatience les adeptes du genre: deux jeux en 3D face à deux autres en 2D, le parfait équilibre.

LE + SECOURÉ

Apparu il y a plus de deux ans en arcade, *Fighting Vipers 2* sort enfin sur console. Une preuve supplémentaire que Sega souhaite convertir progressivement l'ensemble de ses jeux d'arcade sur DC. *Fighting Vipers* sur Saturn avait connu un succès d'estime. Utilisant une technologie plus avancée que *Virtua Fighter 3tb* (la carte modèle 3, step 2), la suite sur DC devrait être à la hauteur de nos espérances. Les combats sont en tout cas d'une violence bien supérieure. Les furies les plus dévastatrices côtoient des combos spectaculaires. Tous les combattants portent une armure qu'il sera possible de faire voler en éclats. Du "easy gaming" qui défoule un max!

LE + SCOLAIRE

Moero Justice Gakuen, plus connu sous le titre *Rival School 2*, est autant une suite qu'un remix du premier jeu, sorti il y a un bon bout de temps, en arcade et sur console 32 bits. À l'époque, il s'agissait de 3D sommaire, mais la qualité du gameplay en avait laissé plus d'un sur le carreau. Que les fans se rassurent, *Rival School 2*, conçu sur Naomi, offre un graphisme nettement plus soigné. Les protagonistes restent des étudiants, des loubards, des karatékas ou encore des professeurs sadiques! Le nombre important de combat-

tants permettra de composer des équipes de trois (au lieu de deux auparavant). Les fameux combos à plusieurs seront, du coup, encore plus jouissifs! Capcom a de plus pensé à la version sur console, avec de nombreux bonus pour accroître la durée de vie du jeu.

LE + BAKUMATSU

Contre toute attente, SNK (dont la santé financière n'est guère enviable) n'abandonne pas la Dreamcast. En attendant un hypothétique *King Of Fighters 2000*, l'éditeur propose *Bakumatsu Roman Dai2maku Gekka No Kenshi Final Edition* (à prononcer en mangeant un Shamallow), le deuxième numéro remanié de la série des *Last Blade* (titre occidental). Autant dire un chouette cadeau sur Dreamcast pour les fans! Au programme, un graphisme en 2D classique mais ultra-détaillé et des combats à l'arme blanche comme autrefois sur Neo Geo avec le divin *Samurai Shodown*.

LE + OUTSIDER

Nous avons conservé le meilleur pour la fin avec *Guilty Gear X*. Édité par Sammy et développé par Arc System, ce soft est un des plus somptueux jeux de baston en 2D jamais sortis sur console et en arcade. Exploitant à donf les capacités de la Naomi, *Guilty Gear X* arbore un graphisme flamboyant. Certains s'étonneront qu'un petit développeur puisse se hisser à la hauteur des pros du genre, comme Capcom et SNK! Il faut savoir que Arc System est composé d'anciens membres de SNK ayant travaillé sur *Samurai Shodown* et le premier *Guilty Gear* sur plate-forme concurrente. La vie sans Dreamcast? N'y songez plus! ■



Bakumatsu



NOUS LES AVONS ATTENDUS... EN VAIN

Voici, rien que pour vos sympathiques mirettes, l'ensemble des titres qui manquent à l'appel dans ce numéro. Tous ceux que nous avons attendus en vain, que nous aurions adoré tester avant Noël parce qu'on nous les avait promis, juré, craché... La palme aux deux plus grands absents du lot que

sont *Tomb Raider - Sur les traces de Lara Croft* et *Half-Life* (Eidos n'a pas reçu les versions testables à temps et Havas Interactive a repoussé la sortie de son shoot 3D à début 2001). Triste, pour ne pas dire désespérant. Un bon conseil: attendez un peu avant de porter la main à la bourse...



VOUS AVEZ CRAQUÉ... VOUS ADOREZ...

Nous avons "brainstormé" pendant des heures avant de rendre notre verdict. La liste qui suit a été d'autant plus délicate à dresser que Sega et l'ensemble des éditeurs tiers ont décidé de sortir leurs hits entre le 15 novembre et le 15 décembre. Après avoir bataillé ferme (Mehdi est allé jusqu'à me mordre une oreille de rage, N.D.Benji), voici notre menu idéal pour passer un excellent réveillon. Gare à la crise de foie !

LES INCONTOURNABLES



CAPCOM VS SNK Genre: baston • Éditeur: Capcom
"Les combattants les plus légendaires de tous les temps s'affrontent dans un jeu de baston 2D exceptionnel."



SHENMUE Genre: aventure • Éditeur: Sega
"Libérez-vous l'esprit pour faire place à une expérience d'un genre nouveau. En un mot: Shenmue."



MSR Genre: sport • Éditeur: Sega
"Amateurs de jeux interminables, oubliez F355 et Le Mans, pourtant au top: la durée de vie de MSR surpasse la leur haut la main."



QUAKE III ARENA Genre: shoot 3D • Éditeur: Sega
"Au royaume des shoots 3D, Quake III Arena est tout-puissant."



JET SET RADIO Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega
"Walkman sur les oreilles et rollers aux pieds, c'est comme si vous mettiez les doigts dans une prise à 220 volts!"

LES PLUS ATTENDUS



GUILTY GEAR X
Genre: baston • Éditeur: Sammy • Disponibilité: courant 2001



AGARTHA
Genre: aventure • Éditeur: Sega • Disponibilité: fin 2001



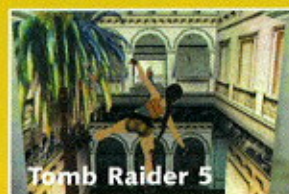
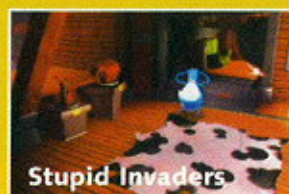
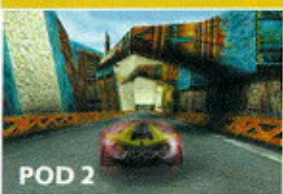
DAYTONA USA 2001
Genre: sport • Éditeur: Sega • Disponibilité: 1^{er} trimestre 2001



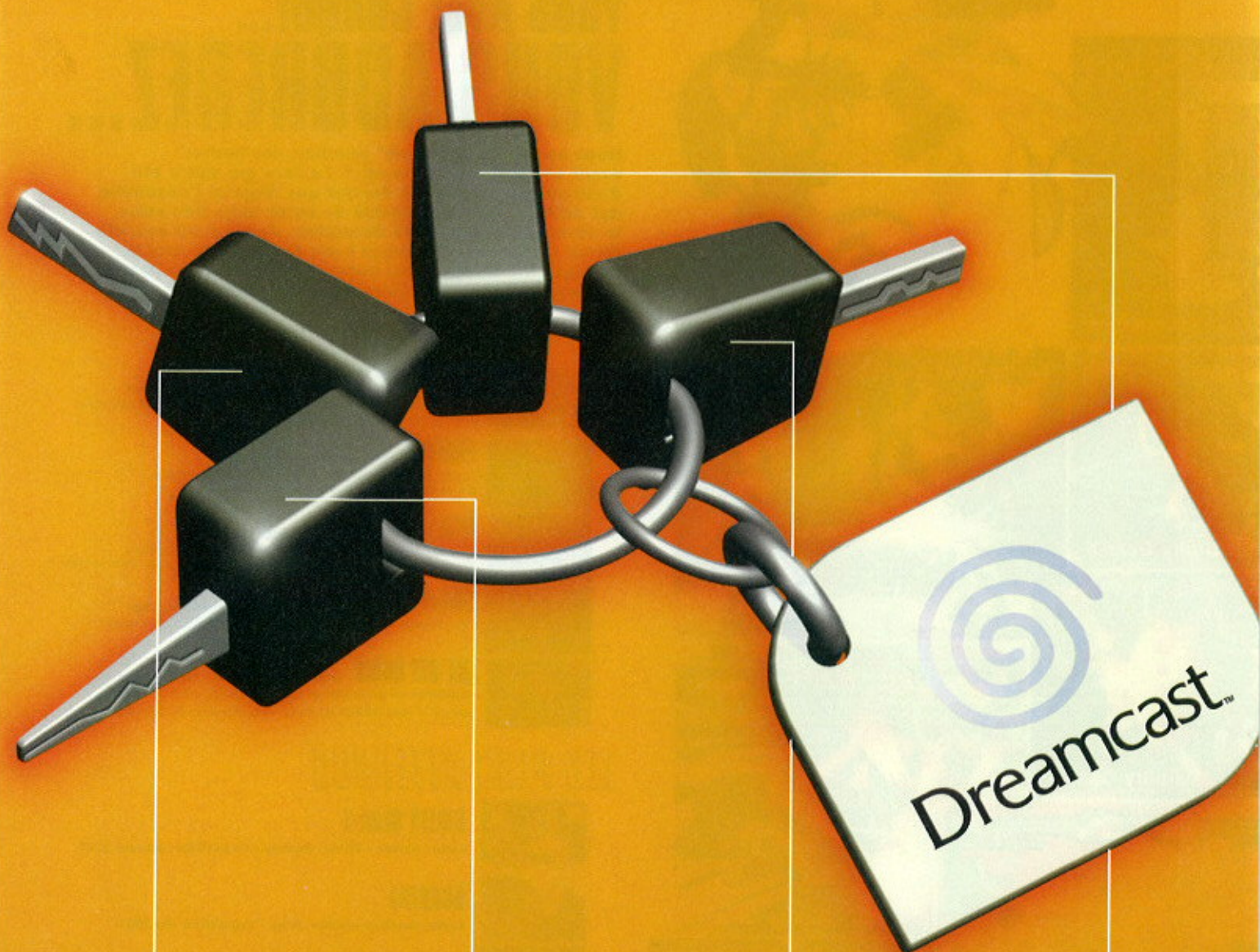
UNREAL TOURNAMENT
Genre: shoot 3D • Éditeur: Infogrames • Disponibilité: 1^{er} trimestre 2001



SAMBA DE AMIGO VERS. 2000
Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega • Disponibilité: va savoir, Charles !



A CHACUN SON STYLE



MSR

Petite voiture rapide et nerveuse, particulièrement adaptée pour rouler dans Londres, Tokyo et San Francisco.



4x4 EVO

Très bon véhicule tout terrain. Jamais utilisé pour amener les enfants à l'école, ni pour tirer des caravanes.



F355 Challenger

Le rouge de la perfection pour cette voiture unique. Sensations inégalées sur circuit.



Le MANS 24 H

Spécialement conçu pour tenir la route pendant 24 heures. Fourni avec une équipe de mécanos très compétente pour les arrêts aux stands.




Dreamcast

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

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

3 Toujours pas présente, le jeu n'est pas sorti.
4 Y avait de l'idée, mais elle s'est enfuie.
5 Dans la moyenne.
6 Un petit effort: on y est presque.

8 En un mot comme en 100: top.
9 Hit comme giga-hyper-mega-hit.
10 Une fois dans la vie d'un centenaire.

TESTS

Aerowings 2 : Airstrike	94
Chicken Run	86
Deep Fighter	93
Dino Crisis	70
ESPN International Track & Field	80
F1 World Grand Prix 2	94
F355 Challenge	58
Gigawing	94
Gunbird 2	95
Hidden & Dangerous	83
Jet Set Radio	50
Kao le petit kangourou	95
Les 24 Heures du Mans	74
Looney Tunes Space Race	93
Metropolis Street Racer	66
Mr Driller	88
Power Stone 2	84
Ready 2 Rumble Boxing : Round 2	72
Record Of Lodoss War	76
Sega Extreme Sports	78
Shenmue	54
Silent Scope	93
Star Wars : Episode One - Jedi Power Battles	93
Street Fighter 3 Third Strike	90
Super Runabout	92
Time Stalkers	87
Tokyo Highway Challenge 2	95
Tony Hawk Pro Skater 2	62
Toy Story 2	94
Ultimate Fighting Championship	84
Urban Chaos	95



JET SET



Soft délibérément anti-social axé autour de l'art de grapheur, JSR en impose autant par le décalage de son esprit avec le reste de la production, que par son niveau technique. On n'avait encore jamais vu ça. Walkman sur les oreilles et rollers aux pieds, c'est comme si vous mettiez les doigts dans du 220 volts !

Contrairement aux apparences, Jet Set Radio (Jet Grind Radio outre-Atlantique) n'a aucun rapport avec la jet-society. Dans une news (publiée dans le numéro précédent), nous apprenions même qu'aux États-Unis, des associations s'étaient déclarées offusquées par le message véhiculé par le jeu... Avec un design résolument coloré et accrocheur, des ziques branchées qui donnent envie de remuer et des objectifs politiquement incorrects, le nouveau hit de Sega a de quoi effrayer les plus conformistes. Une chose est sûre, il nous a plu, peut-être parce que nous appartenons à une génération d'enragés, qui sait ? Dans JSR, vous incarnez des asociaux juchés sur des rollers en ligne. Tous membres d'un gang de tagueurs et de grapheurs fous, ils sont sous la tutelle d'un gourou unique en son genre, présenté comme un grand D.J. black. Le Professeur K. (c'est son nom de scène) anime une station de radio appelée... Jet Set Radio.

C'est grâce à lui et aux ondes que le gang reste en contact. Aussi, gardez les oreilles grandes ouvertes et écoutez bien les messages du Maître !

GUTEN TAG

Beat, Gallum, Corn, Yoyo, Cube, Combo ou Gum... Choisissez votre préféré parmi ces personnages aux looks de Martiens. Attention, car ils ne sont pas tous dispos en début de partie, certains étant à rallier au fil du jeu ! L'objectif est simple, en théorie du moins.

Il s'agit d'apposer votre signature partout dans la ville, au nom du gang des Rudies, autrement dit, au nom de Jet Set Radio. Les endroits indiqués par de grosses flèches colorées sont les cibles à atteindre, autant de lieux privilégiés pour graher à tout-va.

22, V'LA LES KEUFS !

Pour utiliser les bombes de peinture préalablement récupérées dans les rues, il suffit de se poster devant le mur ou toute autre surface plane et propre, puis de déplacer le stick analogique dans le même sens que les flèches affichées (celles-ci donnent l'exemple une fois, pas plus). Mieux vous réussirez, plus vous récolterez de points. Bien sûr, la taille des graphes varie selon les emplacements. Vous commencerez par des petits pour finir par des énormes, décomposés en deux parties. Un conseil pour devenir le Léonard de Vinci du troisième millénaire : surveillez en permanence votre réserve de peinture ; ça vous évitera la panne sèche en pleine action artistique. Tout cela serait bien fun et pépère si les condés n'étaient pas de la partie. Les flics veillent au grain, c'est normal, et c'est là le challenge. Ils ne vous laisseront jamais "dégrader" les lieux publics en paix. Menées par un inspecteur antipathique et ringard, les forces de police disposent d'un arsenal assez impressionnant. Peu leur importe que vous soyez un jeune de la banlieue désarmé, ils n'hésiteront pas une seconde à

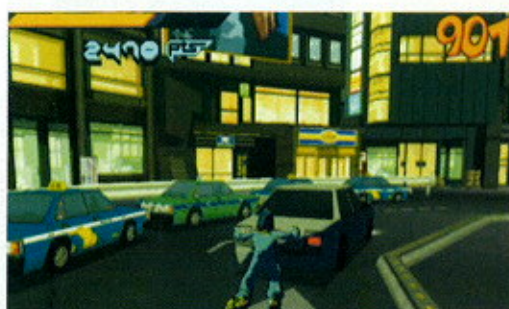
RADIO



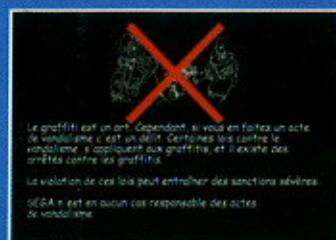
vous faire tâter de leur bâton, pour commencer, avant d'envoyer les chars (si, si)! Vous aurez droit aussi aux bombes lacrymogènes, aux lance-roquettes et aux hélicoptères d'assaut. Rien, heureusement, qui puisse vous détourner durablement de votre mission. On se souvient de l'épisode biblique opposant David à Goliath...

UN DC ANIMÉ

En sus du concept très particulier, Jet Set Radio se démarque par un graphisme singulier. On se croirait dans un véritable dessin animé en 2D, avec une impression de 3D omniprésente. Surprenant pour ne pas dire bluffant. JSR comprend force polygones et personnages modélisés... Alors, comment? Les textures et les couleurs, excellentement bien choisies, ont été associées à des décors en trompe l'œil. Au lieu d'avoir un graphisme alambiqué (comme dans Soul Calibur), Sega a décidé >



LE SCANDALE



Après avoir choqué des associations puritaines américaines (lire le numéro précédent, p. 40), JSR continue de faire parler de lui. Le dernier politticard mécontent se nomme Willie Brown, maire de San Francisco. Le samedi 22 octobre dernier, à l'occasion de la sortie du jeu aux États-Unis, Sega of America a organisé une fête dans les rues de la ville, sur la Justin Herman Plaza plus exactement, où s'est déroulée la finale nationale d'un vaste concours de graphes. L'initiative heureuse aurait pu ne jamais aboutir à cause des opinions négatives de quelques citoyens conservateurs. Le maire avait effectivement l'intention d'interdire l'événement pour lutter contre le vandalisme. Pourtant, une autorisation avait été accordée à Sega auparavant. Une tentative pour politiser le débat, qui a semblé d'autant plus malvenue, que Sega décourage la dégradation de biens publics, préférant soutenir l'art que représentent de beaux graphes. Sega s'est de plus montré très conciliant en proposant d'offrir une partie des bénéfices du jeu à la ville, pour aider au nettoyage des graffitis indésirables.



- 1> Chaque quartier a son ambiance. Ici, place aux lumières des buildings et aux passages piétons surélevés.
- 2> Pour vous débarrasser de ces policiers, gigotez dans tous les sens.
- 3> Le Professeur K. anime la radio préférée des ados les plus timbrés de Tokyo-To.
- 4> Après les flics, voilà les clébardes qui mordent à vue.
- 5> Coloriez tout ! Les murs, les caniveaux, les voitures et les panneaux de publicité, même le sol !
- 6> Monter une côte est bien moins fatigant, accroché à une voiture.
- 7> Nos héros s'abritent dans un garage quand ils ne sont pas en vadrouille.

d'appliquer des textures unies et des ombres grossières. Ce choix dans le design confère au jeu un look de dessin animé révolutionnaire. De plus, les mouvements des protagonistes sont d'un naturel frappant. Leur façon de se déhancher, de balancer les bras et de danser au rythme des tempos énergiques est à couper le souffle. On tombe rapidement sous le charme de ce style flashy et bigarré. Les niveaux sont librement inspirés de plusieurs quartiers à la mode de Tokyo. Entre les rues étriquées, les toits tortueux, les grandes rues bordées d'enseignes lumineuses et la gare désaffectée, ceux qui ont eu la chance de jouer les pèlerins dans la capitale du pays du Soleil-Levant reconnaîtront facilement les lieux représentés ici. Ils ne manqueront pas d'apprécier les galeries souterraines, les quartiers commerçants, le parc de loi-

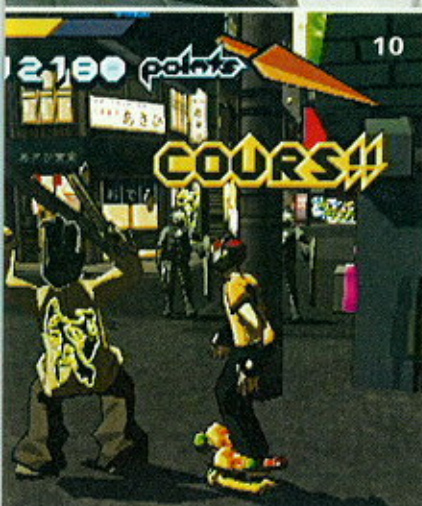
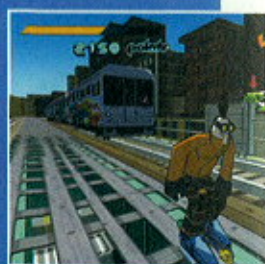
sirs, les buildings modernes et même les égouts. JSR offre un vaste panorama de la ville, retranscrit à sa façon. Rien d'étonnant, par conséquent, à ce que cette mégapole ait été baptisée Tokyo-To. Un sacré voyage en perspective.

ESPRITS REBELLES

Des tags bariolés à outrance, de la musique rap à donf, des ados qui donnent bien des soucis à la flicaille locale, des looks dévastateurs et branchés, un DJ zen coiffé de dreadlocks... JSR est un condensé de l'excentricité nippone actuelle. Le soft reflète parfaitement la culture prônée par les rebelles contemporains. Aux commandes d'un des fanatiques du gang des Rudies, vous sentirez souffler un vent de liberté, car ici, tout est permis ! Grinder sur les rampes d'escaliers et les rails de chemin de fer, s'accrocher aux voitures pour monter une côte, repeindre les véhicules, défier les gangs adverses, rouler sur les toits des bus et des maisons, voire pire, tenez-vous bien, taguer les flics ! JSR autorise tous les excès. Laissez-vous entraîner par la folie

QUOI DE NEUF, D.J. ?

Absents de la version japonaise, des bonus ont été glissés dans les versions européennes et américaines. Cela arrive plus souvent qu'on ne le croie (souvenez-vous de Dead Or Alive 2) et cela fait toujours plaisir. Nous avons donc droit à quelques missions supplémentaires dans des décors grandement inspirés de mégapoles américaines comme Chicago (voir photo). Pour accompagner vos tribulations dans ces niveaux inédits, Sega a fait appel à des musiciens yankees pour des musiques, elles aussi, inédites. Jurassic 5, Rob Zombie, Mix Master Mike, Cold et Professional Murder Music sont de la partie. Enfin, le scénario a été légèrement modifié et les personnages n'apparaissent plus dans le même ordre.



- 8> Les plus gros graphes demandent quelques enchaînements bien placés.
- 9> Ce décor évoque les quartiers populaires du Japon, dans un autre style que ceux de Shenmue.
- 10> Pour neutraliser l'inspecteur-chef, taguez-le et fuyez !
- 11> Pour la frime, lors des sauts, le personnage peut exécuter des figures spectaculaires.
- 12> Gardez toujours un œil sur les informations utiles qui défilent en bas de l'écran.



"Nous sommes les pt'ites canailles. Nous semons la pagaille."

Générique des "Petites Canailles", ancienne série animée américaine

ambiante, agrémentée d'une bande-son vibrante et de qualité irréprochable. Les rythmes hip-hop vous envoûteront jusqu'à en perdre la tête. Et histoire de s'immerger à 200 %, comme avec un vrai gang, ses marques et ses codes, vous pourrez aussi imaginer vos propres graphes et y utiliser votre pseudo. Plusieurs experts vous donneront des leçons, à intervalles réguliers. Conçues comme des rites initiatiques, celles-ci vous délivreront de précieux conseils techniques, avec des exercices à la clé. Réussissez les épreuves et le "maître" du graphe se joindra au gang. Vous pourrez ensuite l'incarner, si le cœur vous en dit.

NOT PERFECT

Par sa réalisation très aboutie, JSR force le respect. Sega démontre encore une fois son talent inimitable dans la création de jeux d'arcade et l'imagination sans borne de ses équipes de développement. Hélas, le jeu n'est pas exempt de défauts. La difficulté n'est pas vraiment progressive et l'on saute d'un niveau relativement facile à un autre très hard où l'on peinera des jours durant. Et pas question de poursuivre l'aventure tant qu'une

mission n'a pas été remplie ! Après avoir recommencé une centaine de fois la même étape, rythmée par la même musique en boucle, la manette risque fort d'être écrabouillée de rage. Un détail dans le gameplay qui a de quoi calmer les ardeurs... Finir Jet Set Radio relève donc du challenge de taille. Joueurs débutants, abstenez-vous ou alors armez-vous de patience et n'ayez pas peur de persévérer.

Autre défaut tout aussi handicapant, quand le personnage se promène dans des couloirs étroits ou se retrouve dos à un mur, la caméra ne se place pas toujours idéalement. Ceci gêne la précision dans le contrôle et l'orientation. Certes, ce problème est commun à beaucoup de jeux en 3D avec une vue à la troisième personne (personnage vu de dos), mais pour un titre de cette trempe, placé sous le label Sega, on pouvait espérer mieux... Quoi qu'il en soit, nous y avons passé nos nuits car JSR est assurément incontournable, les points noirs ne faisant pas le poids face aux qualités. Il appartient déjà à ces jeux mythiques qui marquent l'histoire d'une console. Sur notre Dreamcast chérie et adorée, déjà bien gâtée ces derniers temps, ce soft complètement barré trône aux côtés de Space Channel 5, de Crazy Taxi et de Samba De Amigo. ■

CONSEIL

Opter pour un personnage à cause de son look n'est pas toujours judicieux. Regardez ses capacités avant toute chose et choisissez-le en fonction de l'épreuve à venir. Cela vous évitera de trop galérer pour en venir à bout.

Jouabilité 7/10

Maîtriser avec précision ses déplacements demande quelque temps d'entraînement, sinon, tout roule (comme sur des roulettes) !

Graphisme 10/10

Une révolution ! Un design jamais vu, des couleurs qui flashent, des personnages aux looks excentriques ! Si Jean Paul Gaultier voyait ça...

Son 9/10

De nombreux morceaux, variés et entraînants. Le hip-hop côtoie une musique expérimentale.

Durée de vie 8/10

Un principe accrocheur, des décors à foison et des missions à n'en plus finir... Vous en aurez pour votre argent. Seul défaut : la difficulté aurait pu être mieux jaugée car le jeu devient rapidement trop dur.

CHAPITRE PREMIER : ET SUZUKI CRÉA LE JEU RÊVÉ

SHENMUE



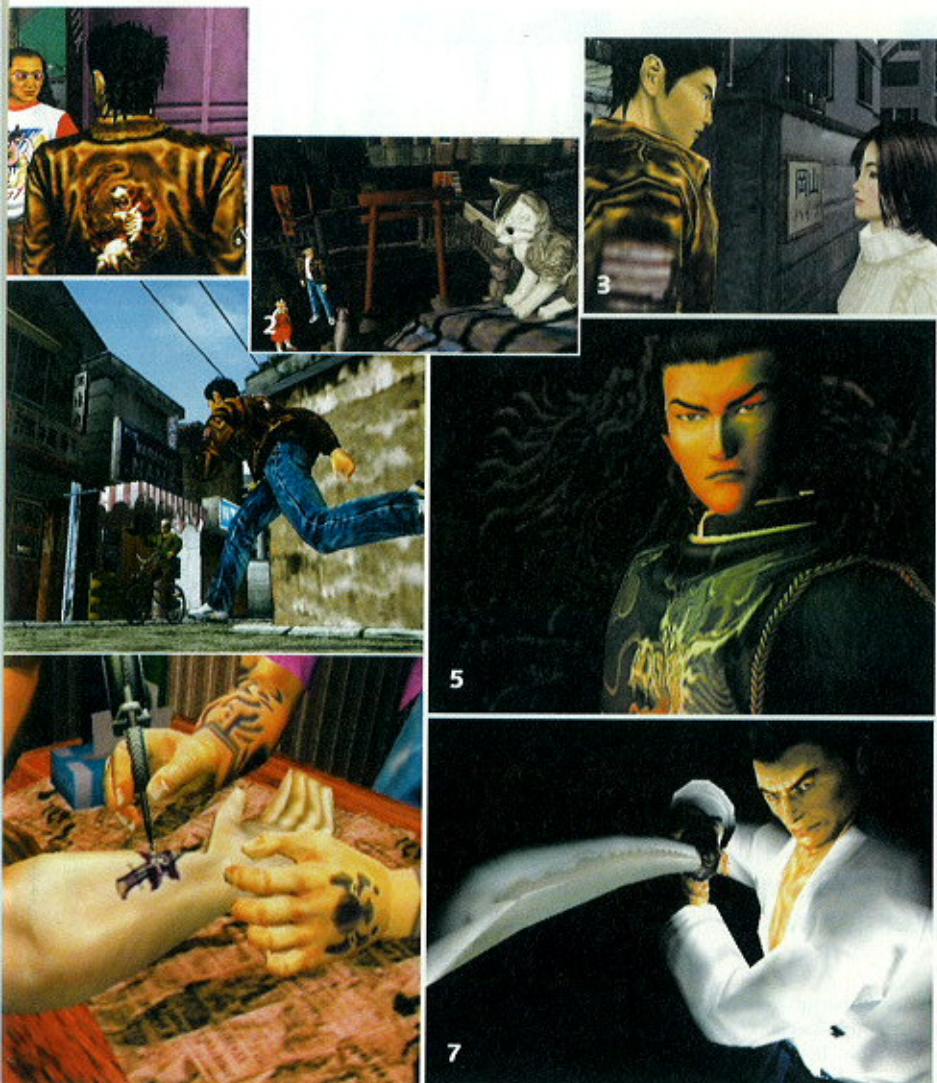
par Nathan Dayspring

Promis comme la huitième merveille du monde, le soft Shenmue sort enfin au pays des fromages qui puent. Attendez-vous à un spectacle d'une incroyable richesse ! Seule réserve, il est livré dans la langue de Shakespeare, sous-titres y compris – snif. Mais comme on dit : "Quand on aime..."



Libérez-vous l'esprit pour vous livrer à une expérience d'un genre nouveau qui tient en un mot : Shenmue. Annoncé à grand renfort de publicité au Japon à la sortie de la Dreamcast, Shenmue a marqué un tournant dans la carrière de Yu Suzuki (lire l'interview p. 60), tête pensante du célèbre département AM2 de Sega (aujourd'hui renommé Cri). Depuis longtemps, le créateur de Space Harrier et de F355 brûlait de se lancer dans un RPG d'un genre inédit. La console 128 bits lui a donné les moyens d'assouvir ce rêve. Et nous, de rester scotchés devant des images et des animations sublimes, comparables à une superproduction hollywoodienne ! Pour Suzuki, l'objectif avoué était de transcender les meilleurs RPG jamais parus. Il fallait un héros 100 % interactif avec son environnement matériel et son entourage. Loin d'être une aventure en cinématiques précalculées tape-à-l'œil, Shenmue est en 3D et se déroule en temps réel. C'est la raison pour laquelle sa venue a inauguré une nouvelle catégorie dans le jeu d'aventures, très pompeusement appelée "F.R.E.E." pour "Full Reactive Eyes Entertainment".





LA VENGEANCE DU PETIT SCARABÉE

L'AM2 a toujours eu pour vocation de concevoir des jeux d'arcade où le scénario importe peu. Dès lors, l'intrigue intégralement imaginée par Suzuki a l'air simple (quel homme à tout faire!), en surface... Dans Shenmue, l'action prend place dans la cité portuaire de Yokosuka (Japon). C'est l'histoire de Hazuki Ryô. Un jour, ce jeune karatéka impétueux rentre au domicile familial, qui est aussi un dōjō. Il y trouve son père, Iwao, mis à mal par des mafieux commandés par un maître chinois féru d'arts martiaux. Bien que maîtrisant les techniques du hakyôkuken, Iwao perd vite le combat et révèle, sous la menace et avant de mourir dans les bras de son fils, la cachette d'un mystérieux miroir. De rage, Ryô crie vengeance et part immédiatement à la poursuite des malfaîtres... Malgré une inspiration "Judo Boy", l'histoire a un arrière-goût de film de Hong-Kong pas désagréable du tout. Très manichéen, mais on s'en fiche car l'action est diablement bien fichue.

ENCYCLOPEDIA SHENMUE

Au fil de la progression, on apprendra l'identité de l'énigmatique maître chinois (il se nomme Sôryû) et les liens qu'il entretenait avec Iwao. On en saura aussi plus sur les méfaits des triades et leur interaction avec les mafias occidentales implantées en Orient. De nombreuses interrogations resteront néanmoins en suspens: que représente le miroir?

Qui est la jolie femme au foulard que l'on voit sur certains clichés mais pas dans le jeu? Si des éléments de réponse sont fournis ici, la totalité du complot ne sera révélée qu'au fur et à mesure de l'arrivée des suites. Il faut en effet considérer Shenmue comme le début d'une longue quête avec un deuxième volet annoncé pour 2001 au Japon (si tout va bien), qui se déroulera vraisemblablement à Hong-Kong. Formidable cliffhanger.

TECHNIQUEMENT AU SOMMET

Les graphismes sont vraiment transcendants. Indépendamment de la puissance de calcul de la Dreamcast, Suzuki a fait preuve d'une incroyable créativité. Tout est impeccablement modélisé, de la vulgaire cafetière à la zone portuaire de Yokosuka. L'animation n'est pas en reste, en particulier lors des combats. Merci à la motion capture qui offre ce rendu aussi impressionnant! Le jeu comprend plus de trois cents personnages aux faciès différents et d'un >

FILS INDIGNE

Au lieu de partir à la recherche de l'assassin de son père, Ryô est libre d'aller dilapider de l'argent dans des salles d'arcade (pour jouer à Hang On, par exemple) ou d'acheter des jouets débiles (comme un Sonic en mini). Cette liberté dans la marche à suivre est un des nombreux attraits de Shenmue.



LE COMBAT LIBRE

Pour se perfectionner et s'entraîner, Ryô peut aller au dōjō ou dans les terrains vagues et autres parcs publics. Les fans de Virtua Fighter ne seront pas déstabilisés par les mouvements, tant ceux des deux softs sont proches.

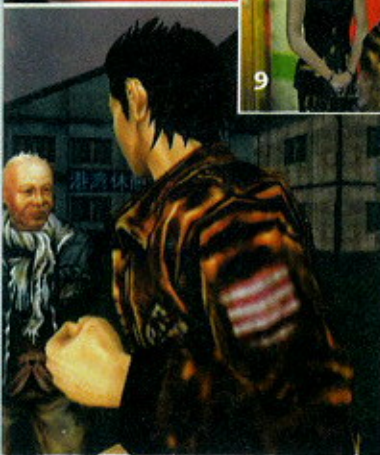


- 1> L'image véhiculée au Japon par les étrangers est désastreuse: ce sont soit des gens oisifs, vendeurs de hot dogs, soit des mafieux.
- 2> Ryô, en bon samaritain, aide les jeunes filles à retrouver leurs chats. Un exemple de quête annexe dans l'aventure.
- 3> Ryô et Nozomi. Tous les espoirs sont permis puisqu'il y a plusieurs fins.
- 4> Une ville entière modélisée en 3D dans les moindres détails... Magnifique!
- 5> Sôryû, un maître en arts martiaux que l'on aurait bien aimé affronter dans cet épisode...
- 6> Des protagonistes plus vrais que nature. L'expression prend ici tout son sens.
- 7> Hazuki Iwao, le père de Ryô, finit tristement dès le début de l'aventure.

THE KILLER (À LA JOHN WOO)

Comme dans les bons films de Hong-Kong, Shenmue voit le héros s'allier à son éternel rival pour en découdre avec un adversaire puissant. A eux deux, ils se débarrasseront d'une centaine de mafiosi. Un combat épique et une séquence digne de John Woo.





**"Un voyage de mille lieux
devra forcément commencer
par un premier pas."**

Lao-Iseu

réalisme à couper le souffle. De plus, tous parlent et la version anglaise est de bonne qualité, excepté quelques intonations de voix étranges. La bande-son, envoûtante, a également été traitée avec soin. Elle résulte en partie du travail du légendaire Koshiro Yūzō, compositeur de génériques de jeux célèbres comme Super Shinobi et Actraiser (sur consoles 16 bits). Ainsi, le joueur s'identifie pleinement au héros; l'immersion est totale.

Vu de dos, Ryō interagit avec à peu près n'importe quoi et n'importe qui. Pour mater un objet, quel qu'il soit, avant de s'en emparer et de l'utiliser, on zoome grâce à la gâchette R. Le processus est identique lors des rencontres. Ryō peut entamer une discussion et obtenir des informations pour son enquête auprès du premier venu. Une liberté d'action comme jamais auparavant! Et en temps réel, s'il vous plaît! De fait, une horloge est affichée en bas de l'écran. Observez-la bien car des personnes se trouveront à un endroit donné à certaines heures de la journée uniquement. De même, les boutiques ouvriront à 10 heures et les bars à 19 heures!

SHENMUE FIGHTER

Un jeu AM2 sans une partie arcade n'aurait pas été un jeu AM2. Ryō est donc opposé à quantité de vilains. Les séquences de combats sont un croisement entre Virtua Fighter (autre titre de Yu Suzuki) et Spike Out (célèbre jeu de baston en arcade). L'occasion d'admirer les techniques de hakyōkuken, l'art martial pratiqué par Yūki Akira, le karatéka de Virtua Fighter, avant Ryō.

CONSEIL

N'hésitez pas à aller tchatcher avec les vieux messieurs qui s'ennuient: ils vous apprendront parfois des techniques de combat secrètes. Sympas, ces petits vieux!

En cours de partie, le héros sera amené à accroître son panel de coups spéciaux, jusqu'à en maîtriser plus d'une cinquantaine. Il y parviendra en suivant les conseils de maîtres en kung-fu, souvent représentés par des "petits vieux" à la "Karaté Kid". Enfin, puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventures, il sera possible de fuir pour sauver sa peau... Tout le monde appréhendait, en revanche, les scènes de Q.T.E ou Quick Time Event, autrement dit, les phases de combats dirigés. Beaucoup de bruit pour rien, car Shenmue en comporte peu. Ces séquences sont en outre très réussies, dynamiques et rejouables en cas d'échec.

NEW SENSATIONS

Shenmue comprend quatre GD-Rom, dont un (le dernier) avec des bonus comme des mini-jeux d'arcade présents dans l'aventure. Chaque partie diffère de la précédente, tant les pistes à suivre sont nombreuses. La durée de vie de Shenmue est donc variable et oscille entre 20 et 100 heures. Libre à vous de jouer les fils modèles et monomaniaques ou d'aller apprendre la vie dans les salles d'arcade ou de vous "balader" en compagnie de la jolie Harasaki Nozomi. Abstraction faite de l'anglais, le seul réel défaut du jeu réside dans le faible intérêt de la quête, contre toute attente. L'épisode retrace seulement le départ de Ryō après le décès de son pater. Un peu comme si on vous promettait un tour du monde qui commencerait par une visite en détail de la banlieue ouest! On aurait aimé voir davantage de pays. Cela n'enlève rien à ceci: Shenmue reste un jeu à part, un "piège luxueux" dont on s'échappe difficilement une fois pris dedans. ■

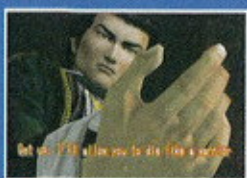
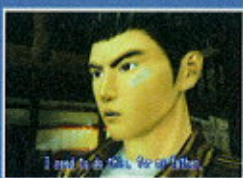
ROAD AVENGER

Les Quick Time Events (Q.T.E.), au lieu de briser le rythme du jeu, l'égayent de manière originale. Il y en a pour des combats, souvent lors de courses-poursuites et parfois pour une action à effectuer, comme attraper un objet avant de déclencher une alarme.



EN ANGLAIS DANS LE TEXTE

Hélas, Shenmue n'a pas été localisé en français. Nous avons donc droit à une version anglaise pour les voix sous-titrées en anglais. Rassurez-vous, les dialogues ne sont pas de Woody Allen: rares sont les subtilités, heureusement pour les jeunes joueurs et ceux qui auraient séché les cours au lycée.



- 8> Voici Chai. Ce ninja chinois n'arrête pas de vous espionner. Mystère...
- 9> Mais que fait cette fille toute seule, tard le soir, dehors?
- 10> Ouah, quel souci du détail! Ça tue!
- 11> Le clochard du port vous apprendra des feintes de kung-fu. D'enfer, ces petits vieux!
- 12> Quel punch, ce Ryō! Rien à redire!

Jouabilité 8/10

Facile et instinctive, la maniabilité permet d'appréhender sans souci n'importe quelle situation.

Graphisme 10/10

Techniquement, même Soul Calibur ne fait pas le poids. Suzuki et son équipe sont des génies!

Son 9/10

J'adore les moments de bravoure de la bande-son. Tout bonnement grandiose!

Durée de vie 7/10

À condition de parler l'anglais et si l'on s'attarde dans tous les lieux que renferme le jeu, on y passe des heures. Dans le cas contraire, Shenmue ne vous fera pas plus d'un week-end.

ECHO DES TITANS



CAPCOM® VS. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

®



Bison Sakura Honda Akuma



Kyou Terry Byse Guise



Capcom vs SNK - deux dimensions, une seule baston
Si vous voulez vous en tirer, soyez sans pitié : en 2D comme en salle d'arcade, les combats ne donnent pas droit à l'erreur. Et quand deux bandes de fighters s'affrontent, la faute est fatale ! Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, les 28 super-héros qui ont fait la gloire de Capcom et de SNK se retrouvent sur un terrain de prédilection : la Dreamcast.

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 86 68 94 95
16 15 Virgin Games
ENCORE PLUS D'INFO
www.virgininteractive.fr



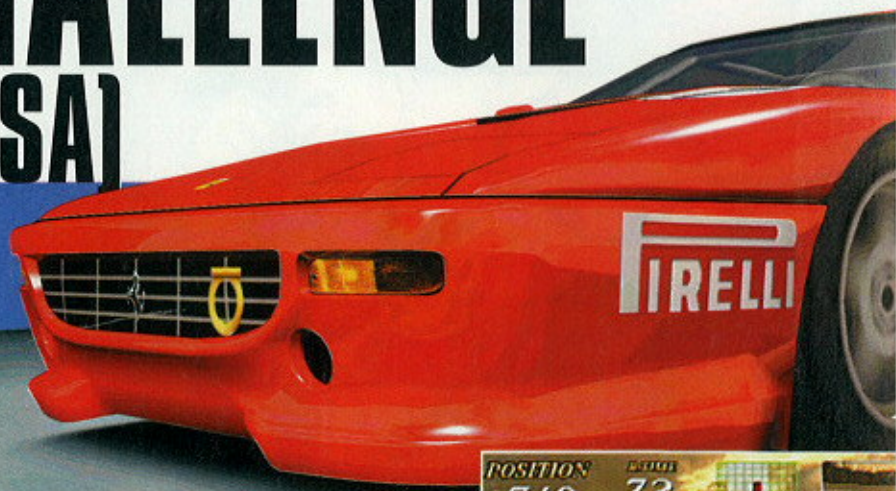
CHAPITRE DEUXIÈME: ET SUZUKI INVENTA LA SIMULATION AUTO NEC PLUS ULTRA

F355 CHALLENGE

(PASSIONE ROSSA)

par Julien Chevron

Conduire une Ferrari dernier cri pour trois fois rien! Le rêve devient réalité grâce aux efforts conjugués de Acclaim, Sega et du génial Yu Suzuki. La Dreamcast possède désormais LA simulation de course ultime. Étant destinée aux plus fondus, plaira-t-elle à tout le monde? Pas sûr.



COMME DANS LA VRAIE VIE

En arcade, F355 Challenge représente sans aucun doute la meilleure simulation jamais réalisée. Nombre de fans, au Japon comme dans le reste du monde, se sont pressés autour de la superbe borne pour apprécier la conduite d'une voiture estampillée du cheval d'or cabré. Le réalisme extraordinaire des images a fait chavirer le cœur de plus d'un passionné. F355 fit ainsi se délier plus d'une bourse. La borne dispose de trois écrans, afin d'offrir aux pilotes une vue panoramique pour des sensations inégalées. Une réussite en tout point, seulement gâchée par un prix excessif (20 F la partie dans l'Hexagone). Encore merci à la Dreamcast qui permet à tous de découvrir ce chef-d'œuvre à moindre coût.

L'occasion aussi de lui donner une seconde jeunesse et de le faire entrer dans la légende.

Attention, Ferrari 355 Challenge n'est pas un jeu, mais plutôt une simulation... Et quelle simulation! Bluffante à tous les égards! À tout seigneur, tout honneur: la réalisation graphique dépasse ce que nous avons vu jusqu'à présent en matière de jeux de courses sur console. La modélisation en 3D des bolides avoisine la perfection: les vitres transparentes laissent percevoir un pilote concentré sur sa conduite, la carrosserie étincelante brille de mille feux, et les pots d'échappement crachent des flammes. Highway to hell... ACDC n'aurait pas été déçu.

DOMPTEZ LES ITALIENNES!

Tout y est pour vous en mettre plein les yeux. Un régal! Les Ferrari sont des copies conformes de ce que j'ai dans mon garage (c'est fou ce que ça gagne, un testeur de jeux, N.D.L.R.). Faut avouer que le jeu ne comprend qu'un seul modèle de la gamme (la fameuse F355). Si cela a forcément facilité le travail des programmeurs, notre jugement n'en a pas été entamé pour autant: nous sommes restés sans voix devant le résultat. Yu Suzuki a même utilisé son "Magic Weather". Déjà présent dans Shenmue, ce procédé permet d'obtenir un rendu extraordinaire du ciel. Les couchers de soleil paraissent encore plus beaux que dans la réalité. Les tribunes sont noires de monde, avec des textures en

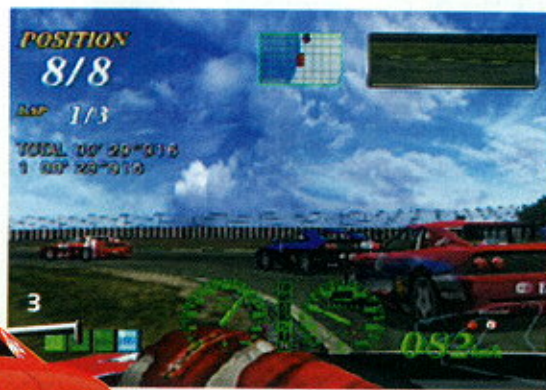
haute résolution. Enfin, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, même avec sept autres voitures à l'écran et en mode Deux joueurs en écran splitté.

F355 exige une concentration sans faille; le moindre relâchement peut être fatal. Le problème ne provient pas de la jouabilité, rassurez-vous. D'une précision diabolique, cette dernière est excellente. En revanche, si nous devons critiquer un aspect des choses, ce serait... le réalisme. Les ingénieurs de Ferrari ont donné quelques indications techniques aux développeurs, et des pilotes professionnels ont fourni des précisions sur leur comportement lors d'une compétition (idéal pour définir l'intelligence artificielle). Si bien que le tout, compilé, numérisé et traité par les concepteurs de l'AM2 de Sega s'avère très, voire trop réaliste. F355 ravira avant tout les passionnés de jeux de caisses. Les néophytes peineront longuement, avant de piloter correctement. Certains trouveront le soft trop élitiste; ils auront raison. Il faut s'accrocher plus que de coutume afin de relever le défi.

Mieux vaut faire les choses dans l'ordre. Pour commencer, effectuez un petit tour par le mode Training. Plusieurs heures seront nécessaires pour en explorer toutes les possibilités. Ici, un seul maître mot: la persévérance! Ensuite, direction la course à proprement parler, histoire de mettre en pratique tout ce que vous avez appris et utiliser les fonctions d'aide que l'AM2 a eu la bonne

- 1> Le départ est le moment le plus important et le plus intense.
- 2> N'oubliez pas de regarder les panneaux: ils fourmillent d'indications précieuses.





“Voilà la difficulté, voilà l'épreuve.”

Virgile

idée d'inclure : l'ABS, le Stability Control (pour mieux prendre

les virages), l'Intelligent Braking System (assistance au freinage) et le Traction Control (pour une meilleure tenue de route). Ces options, vous les éliminerez au fil de votre progression. Les meilleurs parviendront même à utiliser une boîte manuelle.

UNE VICTOIRE PLUS QUE MÉRITÉE

Attention, il s'avère souvent impossible de rattraper les concurrents après une sortie de piste. L'intelligence artificielle bien pensée, l'agressivité et l'esprit revanchard des concurrents ne facilitent pas la tâche. Faites une queue de poisson à un adversaire, et ce dernier s'en souviendra lorsqu'il vous doublera à son tour. Les courses se révèlent donc d'une grande intensité. De mémoire de joueur averti, jamais une victoire dans ce type de jeu n'aura provoqué autant d'émois. Les explosions de joie ne sont pas rares. Afin de vous récompenser de tant d'acharnement, les programmeurs ont inclus cinq circuits cachés

(Atlanta, Nurburgring, Laguna Seca, Sepang et Fiorano) en plus des six parcours de base (Motegi, Suzuka court et normal, Sugo, Monza et Long Beach). Trois d'entre eux se débloquent grâce à de bons résultats ; les deux autres ne seront obtenus qu'après un certain nombre de kilomètres effectués. En effet, le jeu garde en mémoire toutes les distances parcourues en compétition, et le programme ne donne accès à tous les circuits qu'une fois une certaine limite atteinte (environ 800 km pour le premier).

Les défauts, mineurs aux yeux des accros, risquent cependant d'en rebuter plus d'un. Ainsi, vous ne disposez que d'une seule vue, celle du cockpit. Impossible par conséquent d'admirer les superbes carrosseries de l'arrière ! De plus, les replays ne sont que de vulgaires montages des temps forts de la course. Vous ne pourrez pas visionner la scène comme vous voudrez. Dommage ! Enfin, les participants n'ont droit qu'à un seul et unique modèle de Ferrari pour s'élancer sur la piste. À la rédaction, cette évidence (le jeu ne s'intitule pas F355 Challenge pour rien) en a dérouté certains, au point de les lasser... Il n'empêche, ce soft issu de l'arcade est un chef-d'œuvre du genre. Maîtrisez toutes les arcanes de cette simulation d'exception, et plus aucun jeu de caisses ne vous résistera. ■

- 3> Doubler par le bas-côté n'est pas une solution !
- 4> Il n'y a que sur la ligne de départ que vous voyez votre véhicule dans son intégralité.
- 5> Embouteillage au virage.
- 6> Quel soulagement de finir une course... entier !
- 7> Il n'y a pas de quoi être fier. Retour à la case départ.
- 8> Les écrans de chargement donnent carrément envie.
- 9> Une grande roue bien connue des puristes...

Jouabilité **8/10**

Une prise en main délicate due au réalisme de la conduite. Elle se révèle excellente par la suite.

Graphisme **9/10**

Voitures modélisées à la perfection et effets de lumière exceptionnels. L'équipe de Yu Suzuki s'est surpassée.

Son **5/10**

Bruits de moteurs et crissements de pneus parfaits. En revanche, les musiques sont du hard rock d'ascenseur ; insupportable !

Intérêt **8/10**

Il vous faudra énormément de temps avant de maîtriser votre véhicule et de gagner les onze courses proposées. Certains abandonneront plus tôt que prévu, hélas. Les plus persévérants se verront récompensés, à terme. F355 est un must de la simulation de caisses, répétons-le.

CONSEIL

Passez plusieurs heures sur le mode Training et, surtout, ne vous découragez pas : vous passeriez à côté d'une expérience ludique fantastique.

DERNIER CHAPITRE : ET SUZUKI SE CONFIA À DREAMCAST MAG ENTRETIEN AVEC YU SUZUKI : LA VOIE DU MAÎTRE



par Benji et Daniel Andreyev

Parmi les cinq ou six plus grands développeurs de jeux de tous les temps figure (en bonne place) Yu Suzuki. Nous avons fait des pieds et des mains pour avoir le privilège d'interviewer longuement le créateur de F355 et de Shenmue. Merci d'avoir accédé à notre demande, ô, Grand Maître.

Dreamcast Magazine : [Vénéré Maître]
Combien de temps avez-vous consacré à l'adaptation DC de Ferrari F355 ?

Yu Suzuki : Nous nous y sommes attelés juste après avoir terminé la borne d'arcade jouable à deux (Arcade Twin version). Ensuite, la conversion a pris environ sept mois.

"Je désirais un jeu qui donne du fil à retordre aux accros."

D.M : N'ayant pas bénéficié des mêmes outils, ni des mêmes moyens. (la version arcade comprend trois écrans pour une vue à 180°, N.D.L.R.), comment avez-vous conservé le feeling d'origine du jeu ?

Y. S. : Pour l'arcade, nous avons eu recours à plusieurs cartes Naomi... Ce ne fut pas le cas sur Dreamcast, naturellement. Nous avons donc poussé le moteur graphique de la console dans ses derniers retranchements. De plus, pour en accroître les performances,

nous avons basculé en "Assembler" certains éléments du jeu initialement développés en "C". C'est grâce à cette astuce que nous avons conservé l'esprit et la qualité originels du soft.

D.M : Pourquoi avoir conçu une simulation avant tout destinée aux incondtionnels du genre ?

Y. S. : Parce que, depuis le départ, mon souhait le plus cher était de créer le simulateur de Ferrari ultime ! J'étais conscient que ça en limiterait le public, que nous toucherions davantage les "hardcore gamers" que les néophytes. Je désirais un jeu qui donne du fil à retordre aux accros. Ne vous méprenez pas pour autant : F355 est certes une simulation de courses auto, il n'en reste pas moins un jeu plein de fun.

"Virtua Fighter 4 ?
Oui, nous en parlons..."

D.M : Comparé à la masse de travail qu'a représenté Shenmue, le fait de bosser sur F355 fut-il "relaxant" ?

Y. S. : Contre toute attente, ce fut dur ! Heureusement pour moi, je n'en étais pas à mon premier jeu de courses (lire l'encadré ci-dessous). Mon expérience dans le domaine m'a grandement facilité les choses.

D.M : Comment voyez-vous la prochaine simulation de courses ?

Y. S. : Je rêve d'un jeu jouable en ligne, une simulation qui tire pleinement parti des possibilités du réseau. J'imagine des rencontres à l'échelle mondiale !

D.M : Sur quoi œuvrez-vous, en ce moment [cher Maître] ?

Y. S. : Parallèlement à Shenmue 2, je participe à une multitude de projets dont je ne peux rien dévoiler avant la fin de l'année. Nous préparons des softs comme vous n'en avez encore jamais vus !

D.M : Pensez-vous qu'un des futurs volets de Shenmue puisse expédier Ryô (le héros) en Europe ?

Y. S. : Je n'y ai jamais songé... Je n'exclus pas l'idée "d'utiliser" l'Europe comme cadre pour les besoins d'un soft, mais je crois qu'il s'agirait d'un jeu indépendant de la saga Shenmue.

D.M : Pourquoi ne pas vous être lancé sur une suite de Space Harrier (shoot them up mythique, N.D.L.R.) ?

Y. S. : L'idée m'a déjà effleuré. Quand on crée ce type de shoot fantaisiste, il y a très peu de contraintes techniques. C'est un avantage indéniable qui offre beaucoup de liberté dans la création et permet une qualité de jeu optimale. Mais ce n'est pas à l'ordre du jour ; je garde cela pour plus tard.

D.M : Et Virtua Fighter 4 ?

Y. S. : Oui, nous en parlons... Question suivante, s'il vous plaît !

D.M : Quel est le soft dont vous êtes le plus fier ?

Y. S. : J'adore Shenmue et F355... Par-dessus tout, mon meilleur souvenir reste le premier Virtua Fighter. C'était un sacré challenge pour un résultat qui surprend encore aujourd'hui.

D.M : Que pensez-vous du marché du jeu actuel et de celui de la Dreamcast en particulier ?

Y. S. : Je trouve que la Dreamcast se défend carrément bien sur le sol américain. J'aimerais qu'en Europe la console affirme davantage sa position. D'ailleurs, les titres que je prépare conviendront aussi aux marchés étrangers, plus seulement au Japon et aux Japonais.

"Je rêve d'inventer un jeu intitulé The Never Ending Story."

D.M : Quel serait le jeu idéal pour vous ?

Y. S. : Je rêve d'inventer un jeu intitulé The Never Ending Story, comme le film ("L'Histoire sans fin", en français, long métrage de Wolfgang Petersen sorti en 1984, N.D.L.R.).



"The Never Ending Story" ou "L'Histoire sans fin". Ce vieux film de Wolfgang Petersen ferait cogiter Yu Suzuki... Réve-t-il de créer une aventure qui ne finisse jamais ?

YU SUZUKI, SON ŒUVRE EN DATES

Voici la liste des productions à son actif. Pour plus d'infos, n'hésitez pas à surfer sur le Net : www.shenmue.com et www.sega-rd2.com/prof/work_e.htm

Juillet 1985 • Hang-On

Jeu de courses de motos

Décembre 1985

Space Harrier

Shoot them up mythique

Septembre 1986 • Out Run

Jeu de courses auto

Juillet 1987 • After Burner

Simulation de combats aériens

Août 1989 • Power Drift

Jeu de courses auto multijoueur

Mai 1990 • G-Loc

Simulation de combats aériens

Novembre 1990 • R-360

Simulation de combats aériens

Août 1992 • Virtua Racing

Simulation de courses de F1

Décembre 1993

Virtua Fighter

Jeu de baston mythique

Novembre 1994 • Virtua Fighter 2

Autre jeu de baston mythique

Septembre 1996

Virtua Fighter 3

Là, ça castagne encore plus sec

Novembre 1998

Virtua Fighter 3tb

Sur Dreamcast (tout arrive)

Juillet 1999

F355 Challenge (en arcade)

Décembre 1999

Shenmue

Sur Dreamcast (le rêve)

Merci à Yu Suzuki - ce génie - à Marie et à Éric pour leur efficacité.



FAITES UN PAS VERS LE PARADIS

Tony Hawk est de retour. Et cette fois, il amène avec lui de nouveaux professionnels (Caballero, Koston, Mullen), de nouvelles figures (Bluntslides, BS/FS, Noseslides+Tailslides, Hurricanes, Heelflip Variants, Melon Grebs, Airwalks, Judos, etc.) et de nouvelles technologies (Editeur de skateparks en temps réel, Create-A-Skater). Construisez votre propre skatepark à domicile jusqu'à destruction finale (du skatepark, pas du domicile). Créez votre skater selon votre envie. Puis mesurez-vous aux véritables pros. Vous découvrirez aussi de tous nouveaux niveaux, des animations de folie et un mode professionnel où vous pourrez gagner de l'argent et grimper dans les classements.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

bluetorch
 LA DEMO PC DE TONY HAWK'S PRO SKATER 2
 EST TELECHARGEABLE SUR WWW.BLUETORCH.COM

mcm
 WWW.MCM.FRANCE

MODE 2 JOUEURS
 Mode 2 joueurs et mode professionnel à 1 joueur.

NOUVEAUX NIVEAUX + FIGURES
 Nouvelles figures, nouveaux niveaux et nouveaux personnages.

ÉDITEUR DE SKATEPARKS
 Éditeur de skateparks en 3D temps réel.

AVEC LES MEILLEURS PROFESSIONNELS DU SKATEBOARD :
CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J. THOMAS

BANDE SONORE HIP-HOP ET PUNK AVEC DES TITRES DE :
 RAGE AGAINST THE MACHINE, NAUGHTY BY NATURE, PAPA ROACH, ETC

Dreamcast **PC CD-ROM** **POUR TOUS PUBLICS** SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES 3615 ACTIVISION OU 08 92 68 17 71 2,917/mo. **NEVERSOFT** **ACTIVISION** www.activision.com

© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Published and Distributed by Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. Activision is a registered trademark and Tony Hawk's Pro Skater 2 are trademarks of Activision, Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation® game console, PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by Nintendo, Game Boy and Game Boy Color are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1989, 1996 Nintendo of America, Inc. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, LTD. 1002235.997.US

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

par Matthieu Cloix

Tony's back. Le "Terminator" du skate reprend du service dans une suite pleine de surprises. Au programme des réjouissances : des figures délirantes, des skate-parks inédits et un éditeur de niveaux (l'hallu totale en ce qui concerne cette option!).

Peace, love and skate.



DICOSKATE

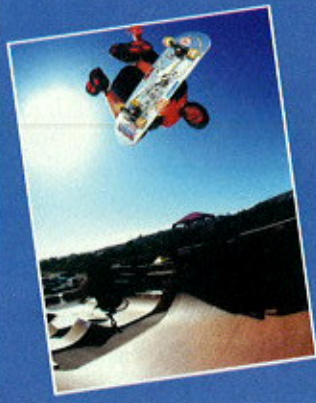
OLLIE: la figure de base d'un skater. Ce saut sans les mains a été inventé en rampe par Ollie Gelfand, en street par Rodney Mullen.

GRAB: quand tu saisis ta deck en l'air avec la main. Il existe plusieurs sortes de grabs (nose grab, tail grab...).

GRIND: quand les axes de trucks (parties métalliques reliant les roues à la planche) glissent sur un muret ou une barre. Il y a beaucoup de grinds différents : 50-50, tail, nose, feeble, etc.

NOLLIE: pareil qu'un ollie, sauf que tu tapes le nose avec l'autre pied.

NOSE: la partie avant du skate quand tu roules, l'opposé du tail.



- 1> Dotez votre skater d'un look de tueur!
- 2> Le rock'n'roll est une des nouvelles figures assez simples à réaliser.

C'est dans un état fébrile que nous avons découvert Tony Hawk's Pro Skater 2, THPS2 en abrégé. Le premier volet nous ayant beaucoup plu (lire le test paru dans *Dreamcast Magazine* n° 5), nous redoutions une suite sans saveur, une simple mise en scène marketing pour accroître les bénéfices, de la part de l'éditeur (Activision) et du développeur (Neversoft). Rassurez-vous, amis skaters, il n'en est rien : THPS2 est une vraie bombe.

BIS, BIS, BIS!

Puisque "c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes" et que l'on ne change pas une formule qui marche", THPS2 est calqué sur le premier soft. Même moteur 3D, modes de jeu identiques... Jusque-là, rien de bien convaincant. Heureusement, les développeurs, aidés de Tony Hawk *himself*, ont ajouté plein de petits détails qui font la différence. Pour commencer, la caméra colle mieux à l'action : elle n'est ni trop près, ni trop loin de vous. Cela permet de mieux orienter les sauts et les figures une fois en l'air, et surtout d'atterrir sans se prendre une gamelle une fois sur trois.



Autre changement, trois nouveaux skaters sont venus grossir les rangs ; on en compte désormais treize (sans compter les persos cachés). Si ça vous branche, vous pouvez aussi créer votre propre bonhomme en lui attribuant fringues, couleur de peau, coupe de cheveux, tatouages, lunettes, etc. Les modes de jeu du premier opus ont également été repris, du mode Carrière au Free skate, en passant par Single session et Deux joueurs avec écran splitté. Toutefois, Neversoft a fait très fort en ajoutant un éditeur de skate-parks d'anthologie, "détail" sur lequel nous reviendrons plus tard...

On passe la majeure partie du temps en mode Carrière. Là, il faut remporter dix challenges (contre cinq dans THPS1) par run de deux minutes. Les challenges sont variés et bien plus corsés qu'auparavant. Ils consistent en des scores à atteindre, des figures à



"Possessed to skate"

Suicidal Tendencies

plus des cassettes vidéo mais de l'argent. Le fric permet ainsi l'acquisition de points de compétences, indispensables pour se payer des skates plus performants et des figures plus complexes (par exemple, des flips spéciaux). Reste un mode Deux joueurs assez classique, avec tout de même cinq types d'affrontements dont une sorte de jeu du pendu: on entre un mot à l'écran et les joueurs effectuent des figures tour à tour, le plus mauvais score se voyant attribuer une lettre. Le skater qui écrit le mot, perd. Original.

TOUJOURS PLUS HAUT

Deux idées excellentes ont été appliquées à THPS2. Primo, les figures achetées peuvent être échangées avec celles déjà existantes dans votre palette de manipulations. Ainsi, vous configurez à votre guise la manette, de sorte à exécuter les combos les plus oufs et amasser un max de points. Secundo, l'arrivée d'un éditeur de skate-parks est aussi inattendue qu'inespérée. Cette option confère au jeu une durée de vie presque infinie. Après avoir défini la taille de l'aire de jeu, vous choisissez parmi une quinzaine d'éléments (rampes, escaliers, etc.) avec une dizaine de variantes chacun. Modifiez vos créations à loisir, laissez libre cours à votre imagination ou retouchez les huit skate-parks déjà inclus (en guise d'inspiration, probablement)... Croyez-nous, c'est l'éclate! D'où ce verdict: Tony Hawk s'impose une nouvelle fois comme LA référence du genre. Une simulation sportive comme on aimerait en voir plus souvent. D'autant plus que la bande-son est d'enfer: Rage Against The Machine, Bad Religion, Anthrax, Papa Roach et Consumed rythment énergiquement chaque partie. Le tout agrémenté de bruitages plus réalistes et plus agressifs. Top. ■

- 3> Qui veut gagner des millions? Moi (à gauche).
- 4> Créez le park de vos rêves...
- 5> ... Puis essayez-le.
- 6> La première compétition se passe en France, à Marseille. Sympa.
- 7> Exemple de figure de base.
- 8> Souris, t'es filmé. Cheese!
- 9> THPS2, un jeu renversant.

effectuer, des icônes à récupérer ou des objets à détruire. Heureusement, il est possible d'enchaîner figures et ollies pour gagner un max de points. En persévérant, vous réaliserez peut-être des combos à 100 000 points. Entraînez-vous avant, sans limite de temps, en mode Free skate! Au sujet des figures, si celles-ci sont beaucoup plus nombreuses et plus diversifiées, on les réussit toujours de la même façon: le bouton A sert pour les sauts, X pour les grabs, B pour les ollies et Y pour les grinds (référez-vous au lexique p. 62 pour piger). Les programmeurs ont cependant ajouté nollies, fakies et switches à faire avec L et R. Avis aux amateurs.

Contrairement à THPS1, les caractéristiques des skaters n'évoluent pas au fil de la progression en mode Carrière; elles passent aujourd'hui par l'achat de points de compétences. Eh oui, les challenges ne rapportent

CONSEIL

Lorsque vous achetez des points de compétences, privilégiez le switch, la réception et l'équilibre.

Jouabilité 9/10

La prise en main est immédiate, les figures de base s'enchaînent assez facilement. Merci au super moteur 3D et à la caméra qui suit parfaitement l'action.

Graphisme 6/10

On aurait aimé davantage de détails et de couleurs vives.

Son 8/10

Bruitages variés et réalistes. Les musiques sont terribles: rap, hardcore et fusion.

Durée de vie 9/10

Huit skate-parks, un éditeur de niveaux et de skaters, des challenges relevés et variés, et un plaisir de jouer inégalé.

CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

par Nathan Dayspring

Ça n'avait pas été l'éclate comme ça depuis Street Fighter II sur consoles 16 bits (on exagère à peine)! Grâce aux efforts conjugués de SNK et de Capcom, les combattants les plus légendaires de tous les temps s'affrontent dans un jeu de baston 2D exceptionnel. Du jamais vu, exclusivement sur DC!



1> Les personnages ont subi un très beau lifting, rendant ringard le tout récent KOF 2000.

2> Iori battu par Ken? Impossible et pourtant...

3> "On va enfin savoir qui est le meilleur." Un remake de "Over The Top" avec Stallone?



Les cross-over sont une mode venue des États-Unis, pays où "tout est possible". Il n'est pas rare de voir deux sociétés s'associer pour lancer des produits originaux, à l'instar des bandes dessinées Marvel vs DC, résultat de la joint-venture entre Marvel Comics et DC Comics (Spiderman contre Superman, pour faire simple). Or, depuis des lustres, les fans de jeux de baston se posaient la question: s'il y avait une rencontre entre les combattants créés par Capcom et ceux, tout aussi mythiques, imaginés par SNK, qui seraient les sortants?

Les deux développeurs, bien que concurrents, ont accepté de relever le défi. Ce royal-rumble de rêve voit le jour sous l'impulsion de Capcom (SNK ayant sorti précédemment SNK vs Capcom sur sa propre console portable, la Neo Geo Pocket, par ailleurs compatible, au Japon, avec le jeu sur Dreamcast grâce à un câble, N.D.L.R.). Nous voici avec, d'un côté, les persos les plus célèbres de Street Fighter II (en plus de quelques autres) et, de l'autre, la crème des crèmes des guerriers de SNK, tout droit venus de la série des King of Fighters.

Les persos ont été répartis habilement par les concepteurs, les équipes sont donc bien équilibrées. On trouve, dans chaque camp, un "héros type" (comme Ryū et Kyo), un gros mastodonte (comme Zangieff et Raiden) et, très souvent, une minette vedette (comme Chun Li et Mai). Quant à la raison de cette joute au sommet, on ne se posera pas trop de questions: dans ce genre de soft, le scénario apparaît généralement comme la

CE SONT DES PLANQUÉS!

Comme dans Marvel vs Capcom 2, on récupère des points chaque fois que l'on termine le jeu, que l'on joue en mode Versus ou que l'on fasse du Training. Pour obtenir les persos cachés du jeu (Morrigan, Nakoruru, Gōki, etc.), il faut énormément de patience (plus de 100 heures!). Ça fait beaucoup pour quelques mecs en plus, non?





**"Mais alors, qui sont les gentils?
Qui sont les méchants?"**

Zangieff dans le film "Street Fighter"

cinquième roue d'un carrosse, super chargé dans le cas présent... Bref, ce tournoi s'impose tout bêtement comme LE jeu de baston que tous les passionnés attendaient.

LE COMBAT DU MILLÉNAIRE

28 combattants sont présents d'emblée (33, si l'on ajoute les persos cachés), ce qui ouvre pas mal de possibilités. Le concept du jeu rappelle étrangement Street Fighter Zero 3, même si les sprites ont subi un important lifting. On peut admirer des améliorations apportées aux looks des héros de SNK, nettement plus esthétiques qu'autrefois sur console Neo Geo (bécano fabriquée par SNK qui commence à dater, N.D.L.R.). Visiblement, Lori et Kyo ont bénéficié d'un petit traitement de faveur... Les guerriers de Capcom sont fidèles au poste, identiques à ce que l'on a déjà vu des dizaines de fois; certains, comme Ryû et Ken, maîtrisent des combos inédits. Graphiquement, Capcom vs SNK est splendide! Le jeu



profite au maximum de la technologie Naomi pour un résultat qui frise la perfection. Le top de la 2D! On y joue avec quatre boutons, gameplay que l'on a pu "apprécier" avec l'excellent Marvel vs Capcom 2 (testé dans Dreamcast Magazine n°5, N.D.L.R.). Capcom a aussi pensé aux puristes, fondus des softs SNK, qui aiment le genre pour les techniques de combat. Du coup, à chaque début de match, on choisit son "Groove", SNK ou Capcom. L'option définit la façon de se castagner. Que l'on soit un habitué de King Of Fighters, de Street Fighter ou simple amateur, on s'y retrouve facilement.

D'autre part, les concepteurs ont introduit un système de "Ratio". Chaque participant vaut entre 1 et 4 points. Plus il en a, plus sa puissance est grande. Seulement, le joueur ne peut pas choisir autant de personnages qu'il le souhaite. Avec 4 points au maximum à attribuer, il s'agit de ne pas se tromper: préférerez-vous engager un duel avec quatre combattants faibles (dotés de 1 point chacun) ou avec deux combattants plus forts (2 points chacun ou 1 et 3)? Bien sûr, les boss valent, dès le départ, 3 points et plus. Inutile, par conséquent, de compter concevoir une équipe avec les brutes Vega et Geese Howard ensemble!

FIGHT FOR FUTURE

Capcom vs SNK est, sur le plan ludique, une réussite. Bien qu'il manque cruellement de suppléments (mini-jeux et autres) qui l'auraient rendu plus attrayant encore, à deux joueurs, c'est le total panard. À se procurer les yeux fermés. Sachez que, malgré son aspect "fantastique" (dans le choix des protagonistes et des combos), ce must n'en demeure pas moins "réaliste" et très technique, peut-être plus que d'autres softs du même acabit, à l'image de Marvel vs Capcom 2. Seul regret, puisque les noms de compagnies de renom figurent sur la jaquette, on espérait un plus large éventail de combattants, pas seulement originaires de Street Fighter et KOF. Où sont passés les fighters, tout aussi charismatiques, de Samurai Spirits, Power Stone, Rival School et Last Blade? Sans parler des Strider et autres Captain Commando... Mais qu'entendons-nous? Une suite serait déjà prévue?!? ■

- 4> L'intro est un montage amusant des vieux jeux des deux éditeurs.
- 5> "À table!"
- 6> Les personnages dessinés façon SNK. La classe!
- 7> Quelle équipe de clones: Ryô et Ryû!
- 8> Les personnages cachés comprennent Morrigan et Nakoruru.
- 9> Le choix des "Groove". Les plus observateurs remarqueront des vieux jeux de Capcom sur les écrans (Final Fight, Breath Of Fire 4...).
- 10> Vega est bien plus efficace dans ce soft.

Jouabilité 8/10

Le choix entre deux styles de techniques (définies par le "Groove") est vraiment une excellente idée.

Graphisme 8/10

Soigné sans être le point essentiel du soft. C'est le top de la 2D.

Son 6/10

Quelques classiques tirés de softs des deux compagnies, remixés pour l'occasion et accompagnés de bonnes voix digit. Rien d'hallucinant.

Durée de vie 7/10

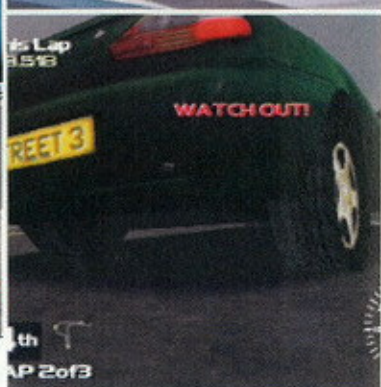
À deux face au tube cathodique, on frôle l'apoplexie. Seul, on risque de s'ennuyer un peu, après une dizaine d'heures de jeu.

Composez bien votre équipe! Bien utilisé, un personnage de Ratio 1 peut être redoutable. De plus, le "Groove" influe beaucoup sur votre style de combat. Vous êtes plutôt du genre Furies ou mano à mano?

MSR METROPOLIS STREET RACER

par Matthieu Cloix

Un temps surnommé "l'Arlésienne du jeu vidéo" par les professionnels de la profession, MSR déboule enfin. Quel jeu ! Nous n'avons pas poireauté pour rien car il s'avère tout simplement GÉANT. Qu'il s'annonce difficile, le choix entre Ferrari 355, Le Mans et MSR, pour les fêtes de Noël !



- 1> Des vidéos qui font envie.
- 2> Les replays ont été particulièrement peaufinés.
- 3> Que serait Londres sans Big Ben ?
- 4> Ne vous fiez pas aux apparences : l'I.A. des concurrents est très poussée.
- 5> Un peu de brume, le matin, à San Francisco.
- 6> Ras du sol dans le pare-chocs. Pénalité !

PAS DE JEU EN RÉSEAU

Balancer ses scores sur le Net, comparer les Kudos, télécharger des Ghosts et des éléments inédits à inclure dans le jeu font partie des options propres à MSR (et à de nombreux jeux Dreamcast). Le site est beau, clair et bien fourni. Hélas, ce que nous espérons tous, à savoir le jeu en réseau, a une fois de plus été écarté de la version finale. Quand aurons-nous droit à un vrai jeu de caisses on line ?

Au volant d'un coupé parmi les plus puissants actuellement sur le marché, vous voyez l'asphalte défilier à plus de 240 km/h. D'autant plus impressionnant que l'action se déroule à Londres, Tokyo et San Francisco ! Les développeurs se sont inspirés de centaines de vidéos et de milliers de photos prises sur le vif pour reproduire ces trois villes. Le résultat donne une idée de la perfection. À tel point qu'à la rédaction, nous nous sommes pincés mutuellement pour y croire. En un mot : prodigieux. Quel dommage (ce sera un des rares reproches) que les rues manquent de vie. Quelques piétons, un chat qui traverse, des feuilles qui virevoltent, une soucoupe volante dans le ciel... N'importe quoi aurait fait l'affaire pour encore plus d'amusement et de réalisme. C'est dit.

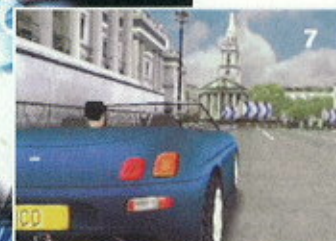
40 COUPÉS DE RÊVE

Sans rivaliser avec Sega GT qui propose 120 voitures, MSR n'est cependant pas en reste avec plus de 40 bolides. Bizarre Creations a signé avec les plus grands cons-

tructeurs dont Peugeot, Ford, Alfa Roméo, Mercedes, Mitsubishi et Rover. Les plus beaux coupés sport du monde sont donc présents. La classe ! Et, contrairement à certaines rumeurs qui évoquaient le pire quant à la maniabilité, laissez-nous vous dire qu'il en va tout autrement. On prend son pied dès les premiers instants, l'impression de vitesse et les sensations de conduite ayant été fidèlement retranscrites. Les bolides répondent à la perfection, permettant d'améliorer ses performances à chaque course. Ajoutez à cela un style de conduite qui varie selon le véhicule (un des éléments clés du soft), et vous comprendrez notre enthousiasme. Abuser du frein à main est un régal.

UN GARAGE VIDE POUR DÉBUTER

En début de partie, votre garage est désespérément vide. Pas l'ombre d'une caisse, contrairement aux softs du même acabit où l'on dispose toujours du minimum syndical pour commencer. Pour avoir accès à un premier coupé parmi les cinq visibles au départ, il faut relever un mini-défi, choisir l'un des bolides et terminer



This Lap
14509

Fast



"L'important n'est pas la vitesse mais le style"

Philosophie Kudos

une course avant le temps imparti. Ensuite seulement, en participant à un championnat et à d'autres épreuves, vous obtiendrez d'autres véhicules aux couleurs de votre écurie. Sachez que sept prototypes sont à déverrouiller en fin de jeu... Pour l'heure, procédons par étapes. Les clés d'un coupé dans la main, vous pouvez opter pour les modes Championnat, nommé Street Racing, Quick Race (mode practice avec plusieurs concurrents) et Time Attack (en solo contre la montre). Le plus intéressant et le plus motivant reste sans conteste le mode Street Racing avec ses 25 chapitres. Chacun d'eux comprend une dizaine de challenges variés, de la course en solo (trois tours à effectuer le plus vite possible, par exemple) à celle contre un ou plusieurs adversaires plus ou moins futés.

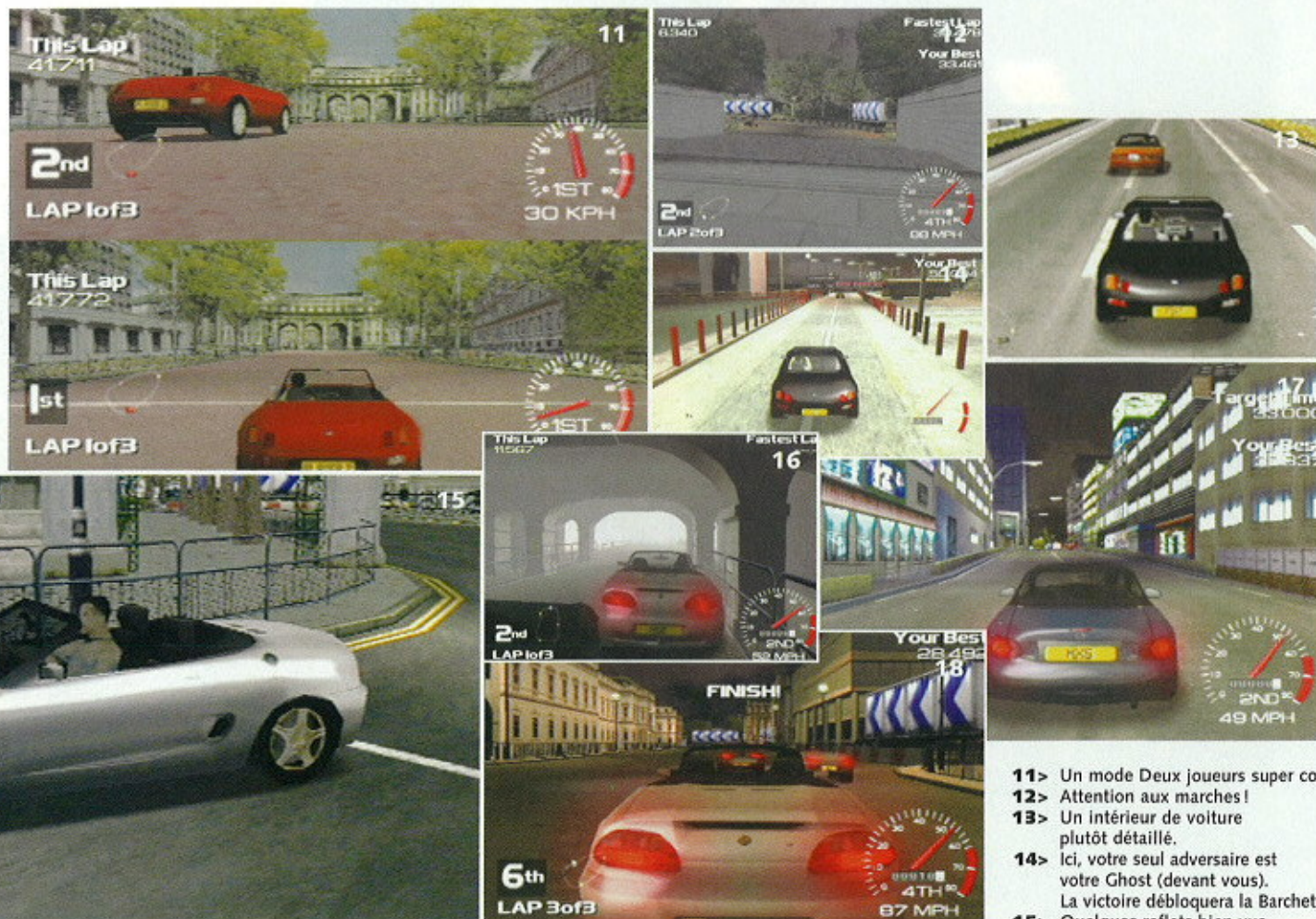
KUDOS TOI-MÊME!

Débloquer des circuits et des épreuves (jusqu'à 250 en tout!) pour ouvrir de nouveaux chapitres requiert non seulement de la patience, mais aussi des points de "Kudos" (du grec "gloire"). Le Kudos correspond à votre cote de pilote. Vous l'améliorez en progressant dans la conduite et en épatant les spectateurs. Plus vous cumulez de points, mieux c'est! Libre à vous d'aller ensuite comparer vos scores sur Internet, sur le site accessible *via* MSR qui recèle un Défi mondial du Kudos... Vous amasserez un max de points de Schumacher (dérapages contrôlés, dépassements sans faute, fair-play, etc.). À l'inverse, vous en perdrez si vous provoquez des accidents, "léchez" les murs, trichez ou changez de voiture (dans le jeu, on appelle cela une "pénalité de reprise"). Enfin, le Kudos d'un *stage* n'est jamais acquis tant que le *stage* en question n'est pas franchi avec succès. Sacrement bien pensé, non? >

- 7> Vue intérieure classique...
- 8> ... Et vue intérieure ras du sol qui décoiffe.
- 9> Sponsorisé par Swatch.
- 10> Bel effet de suspension.

AVANT CHAQUE COURSE, une intro présente le circuit en détail. Les rues, les virages, les monuments... Tout est montré sous divers angles de vue, histoire de repérer le terrain avant d'entrer en piste. Une option très conviviale également.





C'EST VOTRE DERNIER MOT ?

Le Kudos pousse à la perfection. Cette "philosophie" de la course automobile contraint à tourner nickel sur la piste. L'astuce pour faire encore plus fort (et totaliser les points permettant d'accéder à l'étape suivante) consiste à risquer davantage sa peau sur un défi. Vous pensez dépasser au minimum sept concurrents (l'objectif initial) sur ce tracé? Alors, pariez! Envoyez bouler Foucault et ses questions à la noix: répondez-lui que "c'est votre dernier mot" et jouez le tout pour le tout! Pariez que vous grillerez tout le monde pour décrocher, si tel est le cas, le jackpot en points de Kudos! Un système facile sur le papier, mais bougrement dur dans la pratique, croyez-nous. Ce concept novateur a néanmoins le mérite de motiver les troupes. On ne se lasse pas vite de MSR. Qui s'en plaindrait?

CE QUI VOUS ATTEND AU TOURNANT

Chapeau aussi à Bizarre Creations pour le nombre de circuits et d'épreuves présents. Pensez donc, les tracés se suivent sans jamais se ressembler ou alors si peu! Graphiquement, nous restons à Londres, Tokyo et San Francisco, mais c'est sans cesse un quartier inconnu que l'on traverse, pied au plancher. En levant les yeux du tableau de bord, vous admirerez les larges artères de la cité californienne et tomberez éperdument amoureux des rues étroites de la capitale britannique et

des avenues lumineuses de la mégapole nipponne. Amateurs de jeux interminables, oubliez F355 et Le Mans, pourtant au top: la durée de vie de MSR surpasse haut la main celle de ces softs. Seul ou à deux en écran split, de quatre à huit en mode Multijoueur (on y joue tour à tour), MSR promet de vous tenir en haleine davantage qu'un RPG (!).

DE L'OR EN BARRE

Les concepteurs ont eu d'autres idées sympas. Puisque l'on court dans des villes situées aux quatre coins du globe, une horloge interne prend en considération le décalage horaire. Lorsque vous insérez MSR pour la première fois dans la Dreamcast, il vous est demandé d'entrer l'heure actuelle suivie du fuseau horaire correspondant à votre lieu d'habitation. L'I.A. du jeu se charge du reste: si vous jouez à midi, heure de Paris, il sera neuf heures de moins à San Francisco où il fera nuit. Attendez-vous aussi à de la neige au Japon, à des pluies diluviennes outre-Manche et à du brouillard sur la Côte Ouest américaine. Autres détails attrayants, il est possible de définir la teinte des vitres du véhicule, son intérieur et le conducteur, de visionner une petite intro avant une course et de sélectionner son programme musical (parmi une quarantaine de titres). Plusieurs écrans de menu fournissent toutes sortes d'informations avant une partie. Nous pourrions en parler pendant des heures, mais le résultat serait identique: MSR est génial. ■

- 11> Un mode Deux joueurs super cool.
- 12> Attention aux marches!
- 13> Un intérieur de voiture plutôt détaillé.
- 14> Ici, votre seul adversaire est votre Ghost (devant vous). La victoire débloquera la Barchetta.
- 15> Quelques reflets bien vus sur la carrosserie de ce coupé.
- 16> À 100 km/h dans un passage étroit. L'adrénaline coule à flots.
- 17> Excellente visibilité, aucun clipping. Le pied total.
- 18> Je viens de me manger un mur. Résultat, je suis dernier.

CONSEIL

Surveillez votre Kudos de près. Surtout, évitez d'aller "lécher" les murs (même s'il faut rester à la corde) et de changer trop souvent de véhicule en mode Street Racing.

Jouabilité 9/10

Parfaite et d'une rare précision. Tellement intuitive qu'on a du mal à apprécier sa 106 Kid après.

Graphisme 8/10

Fins et détaillés, les décors ont bénéficié d'un soin tout particulier de la part des développeurs. Dommage que l'animation en dehors des circuits fasse défaut.

Son 8/10

Musiques variées: jazz, blues, funk, country, etc. Faites votre choix. Le grondement des moteurs donne la pêche.

Durée de vie 10/10

250 "stages" (tracés, épreuves...), 40 bolides plus vrais que nature, un jeu à deux qui décoiffe... L'heureuse surprise, après plus d'un an d'attente, de cette fin d'année.



FUN PLAYER : 98% JEUX VIDEO, 2% D'HUMOUR
SEUL SUR FUN TV LE MERCREDI DES 18H30



La chaine 100% live

www.funtv.fr

Fun TV est disponible sur le canal 70 sur TPS et le câble.

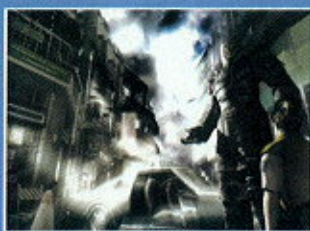
Standard-cable : 09 00 00 55 05 - Free-cable : 01 44 00 00 00

DINO CRISIS

par Clara Loft



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Également prévu pour le mois de décembre sur Dreamcast, le troisième opus de Resident Evil est un des meilleurs de la saga, avec Code: Veronica. Jill Valentine, l'héroïne, doit affronter Nemesis (en plus des zombies et autres chiens venus de l'Enfer). Ce monstre impitoyable, créé génétiquement, a été programmé pour anéantir les S.T.A.R.S., troupe d'élite à laquelle appartient Jill. Ce survival horror a marqué les esprits : son action est parfaitement rythmée et ses décors extrêmement soignés, la moitié de l'intrigue se déroulant en extérieur. Sur Dreamcast, les mini-jeux, où l'on incarne les mercenaires de l'aventure, seraient disponibles d'emblée (avant, il fallait les débloquer), de même que dix costumes pour habiller Jill.

Si "Jurassic Park" m'était conté... Un an après sa sortie sur console 32 bits, Dino Crisis lance raptors et T-Rex à nos trousses sur Dreamcast. Un survival horror signé Capcom comme on les aime, indéniablement moins bien que Code: Veronica, mais doté de sérieux arguments pour plaire malgré tout.



- 1> Pas le moment de trébucher!
- 2> Le calme avant la tempête.
- 3> Un combat contre deux bestioles...
Courage, fuyons!
- 4> Les armoires électroniques renferment un tas d'objets utiles pour progresser (munitions, trousse de secours, etc.).
- 5> Les décors se déclinent tous sur le même thème. Dommage.



À l'approche des fêtes de Noël, ce ne sont pas moins de deux survival horror de la gamme labellisée Capcom, précédemment sortis sur console concurrente, qui apparaissent sur Dreamcast: Resident Evil 3 - Nemesis (que nous n'avons pas reçu à temps pour un test, lire l'encadré ci-contre) et Dino Crisis. Une excellente nouvelle pour les fans du genre, qui risquent pourtant de rester un chouïa sur leur faim, surtout après avoir survécu à Code: Veronica.

DINOMANIA

Dino Crisis vous met dans la (jolie) peau de Régina, membre d'une équipe de mercenaires, envoyée sur une île mystérieuse. Abritant une base réservée à des expériences scientifiques, l'île ne répond plus aux appels, et



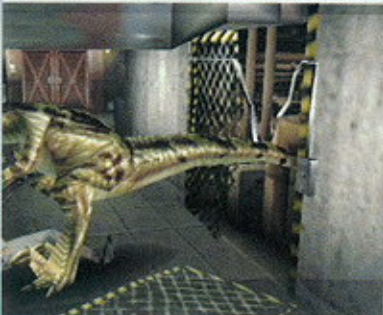
Kirk, le directeur de recherches, est aux abonnés absents. Soupçonnant un complot, le gouvernement demande à Régina d'enquêter... Le scénario, bien ficelé, est illustré à tout moment par de superbes cinématiques.

Les références au film de Spielberg ne manquent pas. Des bruits de pas qui font trembler le sol (quoi, un T-Rex?) aux cadavres mystérieusement déchiquetés, le jeu démarre dans une ambiance captivante. Pas besoin d'être polytechnicien pour deviner qu'un dinosaure va vous sauter dessus. Le suspense est à son comble... jusqu'au moment où - ouf! - il surgit.

Le premier ennemi auquel vous êtes confronté est un raptor. Il vient d'enfoncer une grille métallique et se dresse devant vous, prêt à bondir. Entre les mouvements de la queue et ceux de la tête, le monstre a bonne figure. Contrairement à un zombie, il court vite, franchit plusieurs mètres en sautant et



- 6> La carte, utile, montre les endroits non explorés ou déjà visités.
- 7> Le VM donne l'info sur les munitions et la barre de vie. Ici, ça baisse à vitesse grand V.
- 8> Leviers, boutons... Rien de très dangereux pour vos neurones.
- 9> Pas le temps de faire les présentations!
- 10> Contrairement aux Resident Evil, Régina peut marcher tout en pointant son arme.



10

"Où serait le mérite, si les héros n'avaient jamais peur?"

Tartarin de Tarascon

est plus coriace à abattre. Or, côté munitions, l'éditeur n'a jamais été aussi radin que dans Dino Crisis. Apprendre à contourner l'adversaire en fuyant (au lieu de lui tirer dessus) est un élément clé du succès. Parfois frustrant. Les bestioles sont, de plus, capables de vous désarmer en vous attrapant le bras. Pour vous en dépêtrer, il faut appuyer rapidement sur plusieurs touches. Enfin, certaines scènes scriptées sont particulièrement bien réalisées. Je vois encore la gueule du T-Rex péter une baie vitrée et tenter de me croquer... Brrr. Quel dommage, *a contrario*, que quelques courtes séquences cinématiques annoncent la venue d'un dino, en gâchant ainsi l'effet de surprise!

LE MARATHON DU FRISSON

Le gameplay de Dino Crisis est identique (ou presque) à celui d'un Resident Evil. Exploration, ouverture de portes, combats en temps réel, recherche d'indices... Tout y est, sans omettre le cycle infernal des allers-retours d'un endroit à l'autre, détail qui ne laisse aucun doute sur les influences subies par le jeu. Certaines énigmes consistent à manipuler des mécanismes dans le bon ordre, à déplacer des caisses pour se frayer un chemin, à mélanger des gaz de couleurs différentes, à aligner des tuyaux aux formes bizarroïdes, etc. Vous devrez également trouver des codes et relever des empreintes sur des cadavres pour fabriquer de fausses cartes.

L'ensemble est cohérent et satisfaisant, mais loin du niveau de Code: Veronica. Parmi les nouveautés, notons la possibilité de déplacer des meubles pour

découvrir des trousseaux de vie, des munitions, etc. De même, l'inventaire de Dino Crisis comprend un système d'alchimie original. En mixant des ingrédients, on obtient de nouveaux items dont des fléchettes empoisonnées. Quant aux sauvegardes, bonne nouvelle: elles se font à volonté, à des endroits précis du jeu, comme une salle de laboratoire. Et, en cas de décès, un "élixir" de résurrection vous remet immédiatement sur pied. Sans cette précieuse potion, vous aurez le choix entre reprendre le jeu à la sauvegarde précédente ou utiliser un des trois jokers proposés.

DU PAREIL AU MÊME

Si Dino Crisis s'inscrit indéniablement dans la lignée des Resident Evil, il lui manque pourtant un truc. Alors que l'aventure démarre très fort, on sent la lassitude s'installer et le sentiment d'angoisse s'estomper. Première explication: le graphisme. Le jeu est beau, les textures sont lisses et détaillées, mais les décors manquent de variété. L'action se déroule très peu en extérieur. Quant aux couloirs "cliniques", on a l'impression de parcourir tout le temps les mêmes. Autre critique, les dinos sont à 90 % des raptors. Le T-Rex et deux ou trois autres dinosaures de la même espèce n'apparaissent que trop rarement. Décevant. Cependant, si vous appréciez le genre, bien que Dino Crisis ne fixe pas la barre aussi haut que Code: Veronica, vous devriez passer d'excellents moments. ■

CONSEIL

Dès le début, prenez des notes sur chaque pièce. Cela vous évitera d'errer comme un vagabond et de faire des allers-retours pour rien.

Jouabilité 8/10

Pas de problème majeur. Maniabilité équivalente aux autres Resident Evil.

Graphisme 6/10

Décors fins et soignés, mais sans variété.

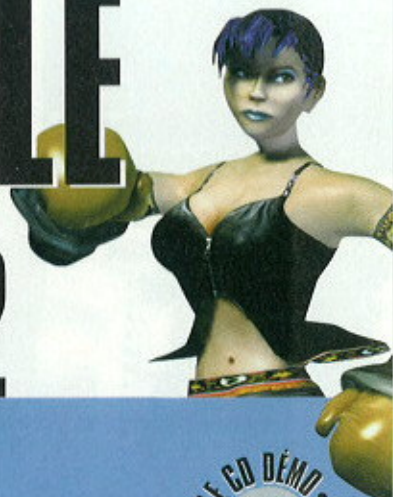
Son 7/10

Les cris des dinos vous donneront des frissons dans le dos. Jouez dans le noir de préférence, pour un max de sensations fortes.

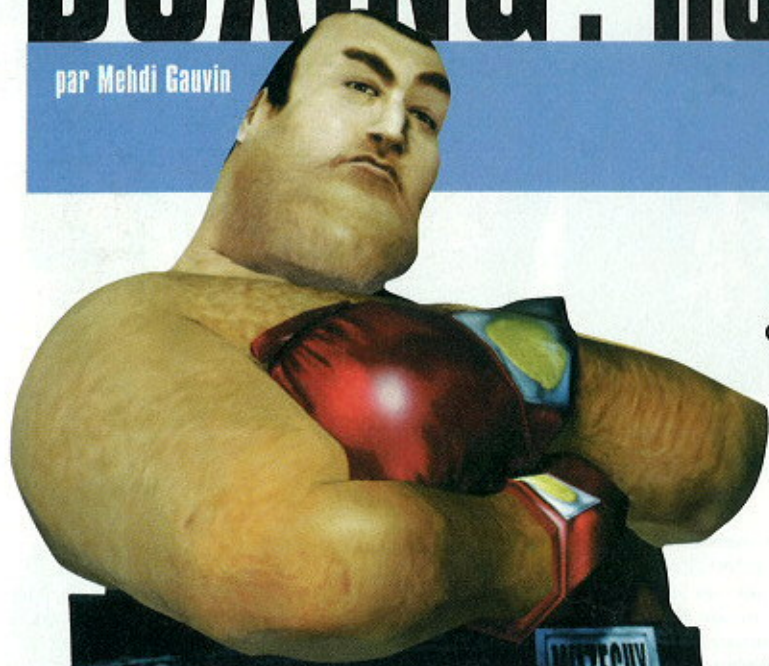
Durée de vie 7/10

Relativement bonne, mais Capcom use trop d'artifices (allées et venues entre des pièces éloignées) pour l'augmenter. (Tous les textes sont en français.)

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2



par Mehdi Gauvin



Au commencement était le premier R2R Boxing qui transformait la boxe en spectacle comique à vous décrocher les zygomatiques. On passait à autre chose que le légendaire mais trop sérieux Punch Out*. Autant dire qu'on attendait la suite avec impatience. Roulements de tambours.

Nous le disons sans détour, cette suite laissera plus d'un joueur sur sa faim. Plutôt qu'un vent d'innovation, il souffle sur R2R Boxing 2 une légère brise de déjà-vu. Les développeurs, loin d'avoir revu leur copie, se sont reposés sur des lauriers acquis à la dure, voici un an. Corrigés, les quelques défauts du grand frère? Hélas, non. R2R Boxing 2 reste ce jeu de boxe ultra-fun, hyper-énergique, aux combattants tous plus tarés les uns que les autres, mais diablement chiche en options. Toujours pas de ralentis, ni de modes de jeu délirants. Il y a bien un tournoi qui faisait défaut au premier, mais il se révèle anecdotique dans la pratique; la vue en sus est bien superflue (voir photo); les bruitages restent réussis mais sans surprise, et les graphismes ont été à peine affinés. Avouons cependant qu'il était difficile de faire mieux.

QUI AIME BIEN CHÂTIE BIEN

Concrètement, tout ce qui faisait la force, le tour de force même, du premier épisode a été conservé. Pour un Soul Calibur qui impressionne par la fluidité et la complexité des mouvements, R2R Boxing 2 joue plutôt la carte du divertissement. Pour cela, il dispose de deux atouts incomparables: un moteur 3D à la pointe, qui autorise une rapidité dans l'action à donner le tournis, et des boxeurs incroyablement charismatiques, rivalisant de regards torves, d'expressions loufoques et de coups plus improbables les uns que les autres. En outre, aux persos du premier épisode (l'inénarrable Afro Thunder, Selena Strike, etc.) sont venus se greffer de nouveaux prétendants au titre, très inattendus pour certains (lire l'encadré ci-contre). Pour les débloquer, la recette n'a pas changé: il faut sévir en mode Championnat qui permet de manager un ou plusieurs boxeurs. Au bout d'une route parsemée de coups en pleine poire, le joueur décrochera la récompense tant convoitée, délivrant du même coup des combattants inéduits.

GUEULES D'AMOUR!

L'intérêt de cette suite réside pour l'essentiel dans la diversité des combattants. Tandis que certains nouveaux venus calquent leurs postures, leurs coups et leur gabarit sur des personnages déjà connus, d'autres jouent carrément la carte du délire. Galerie de portraits.



Un cow-boy qui pue les étables à 100 m, adepte du country-fight à ses heures.



Pieds nus et dégalne "peace and love" pour ce boxeur plus vif qu'il n'en a l'air.



Deke, le punk à la crête rose et aux lunettes jaunes, voit 36 chandelles!



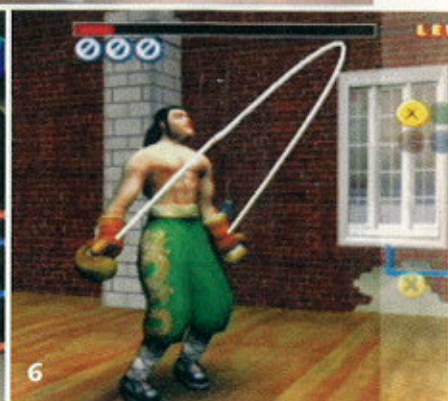
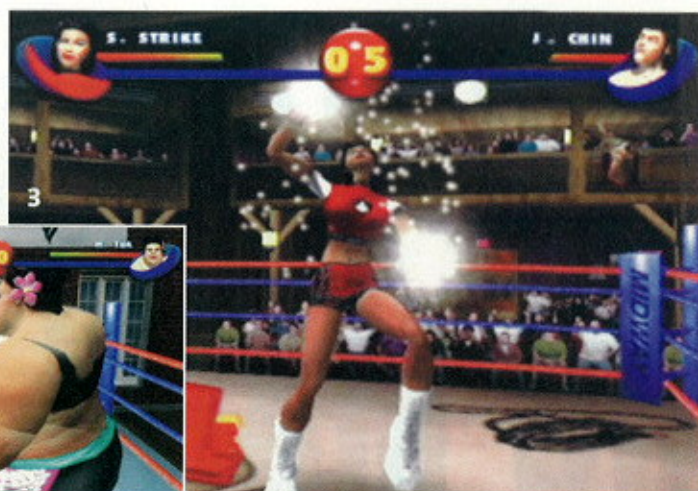
Robox Rese 4 ou comment se briser les poings sur un robot en acier trempé.



La star du basket Shaquille O'Neal est super nul à la boxe virtuelle.



Michael Jackson, comme vous ne l'avez jamais vu. Dis, t'as pas mal aux dents?



"S'il meurt, il meurt."

Drago (Dolph Lundgren) dans "Rocky IV"

QU'IL EST LONG LE CHEMIN!

Rappel pour les retardataires. Le mode Championnat, plutôt réussi, inclut des épreuves pour améliorer ses capacités physiques (force, résistance, etc.) et mentales (expérience) ainsi que des bâtons pour l'accession au titre. À vous les joies du punching-ball, de la corde à sauter, de l'haltérophilie et de l'aérobic. Réussir ces sortes de mini-jeux dans le jeu, basés sur la mémorisation et les réflexes, est indispensable pour parvenir sur la première marche du podium. Hélas, elles coûtent de l'argent à amasser au fil des combats. L'argent sert aussi à acheter des potions "revitalisantes" qui permettent de tenir pendant toute la durée du championnat. Ce mode de jeu est agréable, mais il reste identique, à une ou deux épreuves près, à celui du premier R2R Boxing. La suite resterait ainsi dans l'ombre de ce grand frère à la limite du gênant. Et on passe rapidement au mode Arcade, qui répond heureusement à l'appel, succession de matchs, seul contre la console ou contre un chouette poteau.

PARCE QUE QUAND MÊME

On a beaucoup reproché la facilité extrême de R2R Boxing, liée en partie à l'intelligence artificielle toute relative des combattants gérés par l'ordinateur. Chassez cela ici. Même en mode Facile, le chemin qui

mène à la gloire s'avère d'une dureté assez déconcertante. Les opposants répliquent avec une ardeur jusqu'à inconnue à vos assauts et esquivent vos mandales avec la vivacité d'un Muhammad Ali (ou presque). S'ajoute à cette bonne nouvelle un effet de "Rumble" flambant neuf. Midway a conservé celui du premier volet: le mot "Rumble" se forme, en bas de l'écran, au gré des gongs que vous décochez ou si vous narguez l'adversaire (en pressant deux touches de la manette, votre boxeur entame une danse caractéristique; revers de la médaille, il s'expose aux contres les plus violents).

Le mot une fois entier, toujours en pressant deux touches (ou les deux gâchettes), permet au joueur/boxeur d'envoyer une salve de super coups (un combo, quoi) dévastateurs. Or, Midway, pas radin pour un sou, a doublé, puis triplé cet effet "Rumble". Si vous continuez de frapper, le terme "Rumble" tourne progressivement au rouge. Le joueur dispose alors d'un combo encore plus percutant. Les plus patients attendront d'avoir le mot en blanc pour activer le "Rumble". Cela a pour conséquence de propulser l'adversaire bien au-delà des limites du ring, pour un K.-O. sans appel. Voilà, vous savez désormais à quoi vous en tenir. Pas trop déçu? ■

* Punch Out fut une des toutes premières bornes d'arcade à présenter de la boxe. Un jeu mythique, mais ô combien plus proche de la réalité que les deux softs de Midway. Pour info, les boxeurs y étaient vus de dos et en fil de fer.

- 1> Allez, va danser le moonwalk, Bambi!
- 2> Fleury contre Mama Tua. Deux boxeurs inédits surpris dans un ballet intime à base de suction.
- 3> Selena entame sa danse du "Rumble"... Tous aux abris!
- 4> Des gerbes de lumière toujours plus spectaculaires pour un jeu itou.
- 5> Des gants lumineux pour un méga-punch dans la poire de Selena.
- 6> Un cours d'aérobic: une nouvelle épreuve dans le parcours du combattant qu'est l'entraînement.

Jouabilité 9/10

Du fun à court terme, du fun à moyen terme, du fun... Vous m'avez compris. Intuitive car 100 % arcade.

Graphisme 8/10

On reprochera les décors dépouillés. Reste qu'on a rarement connu des personnages aussi vivants sur console.

Son 7/10

Des voix hilarantes qui se mêlent à des bruitages basiques, répétitifs, mais efficaces.

Durée de vie 7/10

Inépuisable entre potes pour ceux qui n'auraient pas le premier, R2R Boxing 2 satisfiera aussi le joueur solitaire par la profusion de nouveaux boxeurs.

CONSEIL

Coco, l'esquive, tu oublies car elle n'apportera que dents ébréchées et menton en purée! Dans R2R Boxing 2, la meilleure défense, c'est l'attaque. Ensuite, en championnat, ne néglige pas les matchs d'entraînement, car ils rapportent de l'oseille et des points d'expérience.

LES 24 HEURES DU MANS

S'il est un genre qui se développe sur Dreamcast, c'est bien celui du sport auto. Après Ferrari 355, l'ultime simulation, voici Le Mans. Cette autre licence en or massif, bien que typée arcade, est à tomber à la renverse.

par Julien Chevron



- 1> L'intro mêle images du jeu et séquences réelles.
- 2> Les prototypes sont sans conteste les véhicules les plus intéressants.
- 3> Prendre la corde, encore et toujours...
- 4> Les moteurs vrombissent! Le départ va être donné dans une ambiance de folie.
- 5> Quatre caractéristiques par voiture. Est-ce suffisant?
- 6> Faire l'extérieur peut parfois être payant en cas d'embouteillage.

BEST OF LE MANS

Nous souhaitons marquer le coup, insister lourdement sur ce "point de détail", comme dirait la concurrence. Le Mans arrive sur DC après une adaptation bien décevante sur console 32 bits et plutôt moyenne sur PC. Grâce à Melbourne House, nous avons droit à un jeu digne de ce nom, à une licence officielle aussi incroyable qu'inattendue. Joyeux Noël!



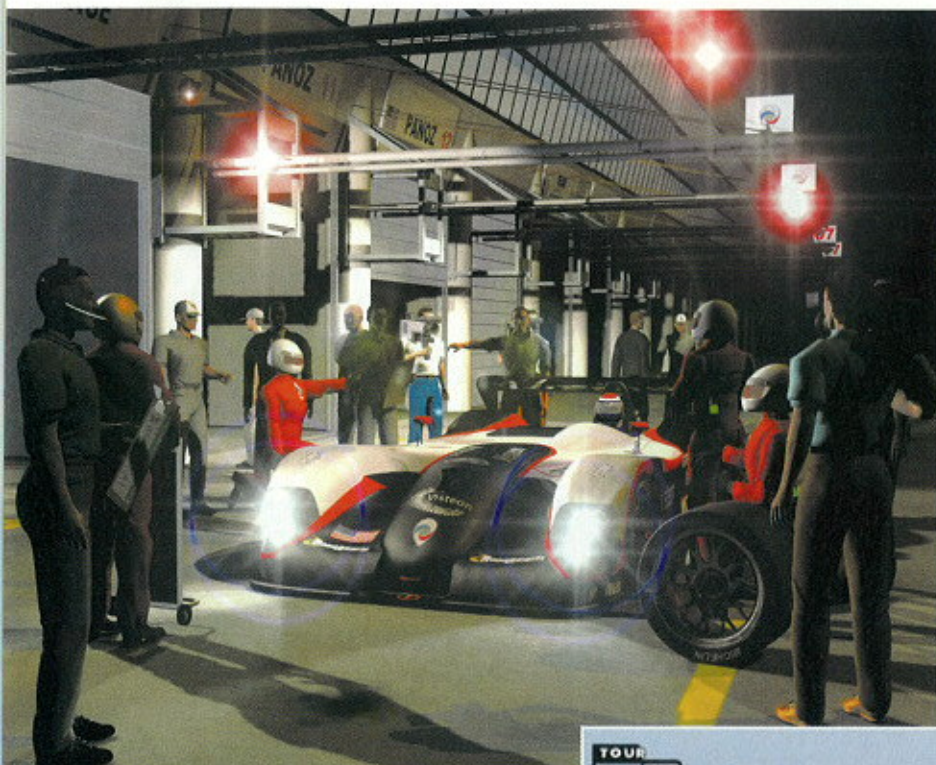
Les 24 Heures du Mans se sont imposées comme la plus éprouvante des courses mythiques pour les hommes et les mécaniques. Pour nous, sa version jouable à domicile, à quatre simultanément (excusez du peu) débarque sur Dreamcast. Rassurez-vous, nous sommes à des années-lumière des jeux ratés sur PC et console 32 bits! Merci au studio Melbourne House qui n'est pas tombé dans le piège de la vulgaire adaptation. Ce développeur s'est attelé à la tâche pour un résultat dépassant bien des espérances. Pour ce faire, il est reparti de zéro. Le moteur graphique est tout nouveau, et la modélisation des bolides frôle la perfection. La petite quarantaine de GT et de prototypes disposent ici de formes "aguicheuses" et de carrosseries ritulantes. Pour tous les détails techniques et les finitions esthétiques, les programmeurs ont profité des conseils de l'Automobile Club de l'Ouest.

L'association exploite le circuit du Mans et veille au respect de l'esprit des 24 Heures. Tous ces ingrédients réunis garantissent un réalisme à toute épreuve non seulement dans le design, mais aussi dans le gameplay. Grâce aux 2500 polygones (en moyenne) par véhicule, le résultat laisse rêveur; tous les modèles sont facilement identifiables.

D'autant plus jouissif que des constructeurs mythiques sont présents, de Porsche à Mercedes en passant par Toyota et Chrysler, etc. Les tracés ont aussi bénéficié de beaucoup d'attention. Seuls les décors à l'extérieur des pistes ne sont pas à la hauteur, mais qu'importe. Nous nous sommes laissé impressionner par le reflet des paysages sur les carrosseries et les vitres. De plus, l'action ne déplore aucun ralentissement, ni le moindre clipping. Merci Dreamcast! Enfin, on retrouve de véritables circuits dont ceux de Catalogne, de Suzuka, de Bugatti et, bien sûr, Le Mans. Chacun d'eux se décline en version longue ou courte, ce qui multiplie les épreuves (dix au total). De quoi y passer ses nuits.

UN VRAI CHALLENGE EN PRIME

La principale compétition consiste à conduire durant 24 heures sur le circuit du Mans. Évidemment, vous pouvez accélérer le temps et ne passer qu'une dizaine de minutes sur la piste. Mais le challenge ultime consiste à piloter votre bolide durant une journée entière. Fort heureusement, il est possible de sauvegarder sa progression et de reprendre au moment désiré. Attention, vous devrez établir une véritable stratégie de course.



"Je suis le meilleur."

Tom Cruise dans "Jour de tonnerre" (1990)

La gestion de l'essence et des pneus s'avère primordiale. Des voyants lumineux sur le tableau de bord apportent toutes les informations indispensables à la bonne tenue de votre course. Si cette épreuve représente l'atout numéro un du jeu, quatre modes plus classiques, mais tout aussi excitants, existent. À bord d'une GT, vous participerez à trois courses d'un mini-championnat. En finissant premier au classement général, vous débloquentez la compétition suivante ainsi que deux nouveaux bolides. Il faudra réussir huit défis classés par ordre croissant de difficulté (GT, GT Pro, Endurance GT, prototypes, etc.) pour parvenir en haut de la hiérarchie mondiale des pilotes.

RÉALISTE SANS ÊTRE UNE SIMULATION

Malgré un souci constant du réalisme dans la conduite, les développeurs de Melbourne House proposent un titre abordable par tous. Les débutants seront assistés dans le freinage et la direction. En mode Intermédiaire,

CONSEIL

La conduite étant typée arcade, n'hésitez pas à abuser des dérapages contrôlés. Ils permettront de perdre un peu moins de vitesse et, le cas échéant, de pousser un concurrent à l'extérieur de la piste.

seule l'aide pour la direction demeure. Enfin, pour les pros, les conditions de pilotage contraindront à une maîtrise sans faille du véhicule ainsi qu'à une concentration de tous les instants. La météo changeante ne facilitera pas la tâche. De plus, l'excellente intelligence artificielle des concurrents relèvera d'autant la difficulté du challenge. Néanmoins, nous sommes loin d'une simulation telle que F355 Challenge (qui exclut les néophytes, N.D.L.R.).

Le style de conduite des 24 Heures reste très proche de l'arcade, avec des dépassements à tout-va et des dérapages contrôlés simples à réaliser. La maniabilité exemplaire sert un gameplay sans défaut. On regrettera seulement qu'il soit si facile de doubler. À déplorer aussi qu'un petit écart dans l'herbe ne freine pas vraiment le bolidé. Bien que le réalisme n'ait pas été poussé à outrance, le plaisir de jouer (et de conduire) est plus que présent, seul comme à deux, trois ou quatre face à l'écran. Notre conseil: si vous n'avez que 350 F en poche, préférez Le Mans si vous aimez les jeux d'arcade, et F355, si vous êtes davantage branché simulation. ■

- 7> Tous les éléments sur et en dehors de la piste sont très réalistes. Jusqu'aux pubs!
- 8> Les effets de fumée, les crissements de pneu et les traces de gomme: tout y est!
- 9> Aucun détail n'a été oublié sur les bolides.
- 10> Un bon slalom au départ, histoire de bien se mettre en jambes.

Jouabilité 8/10

Excellente et exclusivement orientée arcade. Les dérapages contrôlés foisonnent pour un max de fun.

Graphisme 9/10

La modélisation des voitures et les effets de lumière sont fantastiques. Le reste est de bonne facture.

Son 6/10

Les bruits de moteurs restent réalistes, mais les musiques lassent et énervent rapidement.

Durée de vie 9/10

Exemplaire, grâce à une dizaine de championnats et un mode Le Mans vous permettant de concourir durant 24 heures en temps réel. Une prouesse!

RECORD OF LODOSS WAR

Plus connu en France sous le titre "Les Chroniques de la guerre de Lodoss", ce must de l'animation nipponne réunit tous les ingrédients chers au monde des rôlistes. Des nains, des elfes, de la magie... Tout y est. Alors, pourquoi en avoir tiré un sympathique jeu d'action au lieu d'un pur RPG ?

par Dominique Le Guen



- 1> Carla est toujours d'une mégalomanie débordante.
- 2> Positionnez-vous bien pour donner des coups doubles.
- 3> Tout le graphisme est en 3D isométrique.
- 4> Mieux vaut fuir quand on est encerclé de la sorte.

UN ANIME D'ANTHOLOGIE



"Les Chroniques de la guerre de Lodoss" comprennent treize épisodes d'une vingtaine de minutes chacun (à peu près). L'histoire se situe dans un univers d'heroic fantasy, où les elfes, les nains et les paladins se côtoient sans complexe. Le scénario retrace l'épopée d'un groupe d'aventuriers venus contrer les plans de destruction élaborés par des divinités irresponsables. Parn, Deedlit, Etoh, Slayn, Woodchuck et Ghim sont les noms des héros désormais légendaires de cette saga nipponne

datant du tout début des années 90, plébiscitée par des millions de fans. Pour découvrir ce bijou, procurez-vous les cassettes vidéo (éditées chez Kaze Animation, www.kaze.fr) disponibles en version française et en V.O.S.T.



Lodoss (le titre en abrégé pour les initiés) résonne comme un mot magique dans l'esprit des fans d'animation japonaise, en France et dans le reste du monde. Ce dessin animé (ou "anime", lire l'encadré ci-contre) prend place dans un univers médiéval fantastique, dans la plus pure tradition des jeux de rôles à la Donjons et Dragons. Avec une licence aussi énorme, les développeurs n'avaient pas le droit de se planter, sous peine d'encourir le courroux de millions d'accros... Pourtant, le jeu Record Of Lodoss War ne vous propose pas d'interpréter un des héros de la saga, mais un guerrier ressuscité par Wort, un obscur magicien présent dans la série. Sa mission: contrer Carla. Cette sorcière (également actrice dans l'anime) n'en finit plus de se mêler de l'équilibre entre les forces du Bien et du Mal qui règnent sur l'île de Marmo. Et, pour assoir son autorité, elle veut réveiller la déesse maléfique Cardice... Dans la peau de ce héros inédit, vous serez initié à la magie, aux combats et à la survie en territoire hostile. Une longue et périlleuse quête vous attend, au cours de laquelle vous rencontrerez certains personnages de l'anime, comme l'elfe Deedlit et le valeureux Parn. Ils vous prêteront main forte, ou non, selon votre comportement.

DIABLO-LIKE

Si l'anime vient tout droit du Japon, le principe du jeu trouve complètement sa source en Occident. Le concept ressemble en bien des points à celui de Diablo, hit sur PC du développeur américain Blizzard (Warcraft, c'est aussi lui). Elfes, gobelins, golems, ogres, dragons, orques, nains, sorciers, hydres, succubes... Le bestiaire des donjons RPG classiques est dignement représenté par un graphisme "occidentalisé". Les silhouettes et les visages sont bien proportionnés et non déformés "à la japonaise".



"Deux orques parurent bientôt.
L'un était vêtu de haillons bruns
et armé d'un arc de corne.
L'autre était un grand orque
combattant. Lui aussi avait
un arc dans le dos, et il tenait
une courte lance à large fer."

J.R.R. Tolkien ("Le Seigneur des anneaux")

- 5> Pour actionner un sort de magie, entrez la combinaison de touches correspondante.
- 6> Ces coffres permettent d'entreposer les objets encombrants.
- 7> Conseil : pour accéder à la carte, appuyez sur L, R et Start en même temps.
- 8> Lisez ce qui est écrit sur les tombes.
- 9> Ces dessins sur le sol servent aussi de téléporteurs.
- 10> Au cours du jeu, vous rencontrerez quelques personnages de la série, comme Deedlit.
- 11> Équipé et armé jusqu'aux dents... Sinon, c'est la mort assurée.
- 12> Comment s'en sortir ? En castagnant à tout-va.
- 13> Ces vers de terre vous poursuivront sans relâche.

Regrettable pour une adaptation de ce genre. À l'écran, les protagonistes sont vus de loin, et les couleurs ternes ne donnent pas de pêche à l'action. Tout se déroule dans un monde modélisé en 3D isométrique, avec rotations de caméra à volonté.

Le héros évolue dans un univers infesté de bestioles agressives et, pour se défendre, il lui suffit de dégainer son épée ou d'user de magie. Sa puissance dépend naturellement des armes utilisées et des points d'expérience accumulés. L'équipement est donc d'une importance primordiale. Déterminez-le judicieusement et rendez souvent visite à votre ami le forgeron pour réparer votre arsenal. Si vous suivez ses conseils à la lettre, vous progresserez plus facilement. Soyez sociable aussi, car chaque rencontre peut s'avérer utile.

ÇA CARTONNE GRAVE

Au début de votre apprentissage, Wort vous guidera pas à pas. Il vous donnera des leçons à intervalles réguliers, expliquant chaque facette de vos capacités. Écoutez-le bien. Ensuite, vous serez livré à vous-même. Mystérieuse, dangereuse et sombre... Il vous faudra du temps pour découvrir ce que recèle cette immense contrée. Tant et

si bien qu'au départ, vous aurez peine à vous repérer, à dénicher les endroits à atteindre. Même avec la carte disponible à tout moment, ce ne sera pas une mince affaire. Sans compter le paquet de monstres qui vous attendent ! Patientez quelques heures et vous devriez savoir vous diriger correctement. Les habitués du genre déploreront la partie "aventure" trop peu développée et les énigmes trop évidentes. En général, parler aux personnages suffira pour obtenir la solution au problème. Comme ce fut le cas pour Diablo, Record Of Lodoss War privilégie les combats, certes épiques, à la recherche. Ne vous méprenez pas sur le produit, ce n'est pas un RPG ! *A contrario*, si vous aimez la castagne, vous serez servi. Le but est avant tout de faire progresser le héros en EXP, en tuant un max de monstres de plus en plus balèzes et en raflant les armes et les objets les plus dévastateurs. Nous sommes loin de l'anime...

Ceci dit, reconnaissons certaines qualités incontestables à cette adaptation ! Lodoss n'a pas été bâclé pour générer des bénéfices sur le dos des fans. Son côté répétitif excepté, l'aventure ne manque pas de piment. Si le principe du jeu est simple, il est redoutablement efficace. Grâce aux nombreuses scènes cinématiques en 3D qui rythment habilement le scénario, la magie fonctionne et d'aucuns y adhéreront, c'est obligé. Il fallait inaugurer le genre (donjon RPG bourrin) sur Dreamcast ; Record Of Lodoss War le fait avec plus ou moins de succès. Qui sait ce que réserve la suite ? ■

CONSEIL

Regardez bien les inscriptions sur les tombes, elles renferment de précieuses indications ainsi que des astuces.

Jouabilité 7/10

Les commandes, assez complexes au début, sont finalement bien étudiées pour offrir un maximum de possibilités.

Graphisme 6/10

Assez sombre dans l'ensemble. Saluons quand même le soin apporté aux décors. Hélas, ils ne sont pas très variés.

Son 5/10

Les musiques passent inaperçues. D'autant plus dommage que celles de l'anime sont excellentes.

Durée de vie 8/10

Comme tout jeu d'aventures qui se respecte, Lodoss est très long, mais aussi répétitif. Heureusement, les armes et les magies aux effets spectaculaires ont de quoi accrocher.

SEGA EXTREME SPORTS

par Matthieu Cloix

POUR LES FONDUS (COMME LA NEIGE)

Snowboard, VTT et quad, tout le monde connaît. Le skysurf et le saut à l'élastique étant des disciplines un peu à part, voici quelques bonnes adresses si vous souhaitez les pratiquer.

SUR LE NET

www.bungee-jump.com

Vente de matos pour le saut à l'élastique et renseignements.

www.lyoba.ch/sports/skysurf

Historique, photos, adresses utiles pour le skysurf.

www.extreme-sports.com

Infos sur tous les sports extrêmes.

www.sport.fr

Liens, annuaire, site pratique.



DANS LA VRAIE VIE

Fédération française de saut à l'élastique
293, rue Lecourbe, 75015 Paris.
Tél. : 01 40 60 94 64.

Sport extrême (pour le skysurf)
278, rue Paccard, 74400 Chamonix.
Tél. : 04 50 55 98 50.

Sega aime le sport. Nous aussi, ça tombe donc plutôt bien. Après le décevant Virtua Athlète 2K (lire le test dans le précédent numéro), place à un soft exclusivement dédié aux sports extrêmes : quad, deltaplane... On y fait même du bungee ! Top délire fun de la muerte.



- 1> Un hélico filme la course, vous aveuglant par la même occasion.
- 2> L'arrivée risque de se faire à l'arraché.
- 3> Le rendu visuel ne souffre pas du mode Versus.

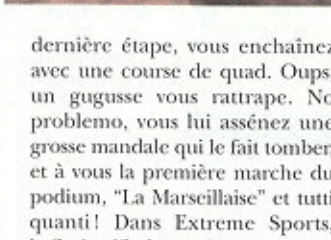
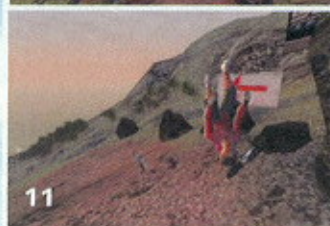
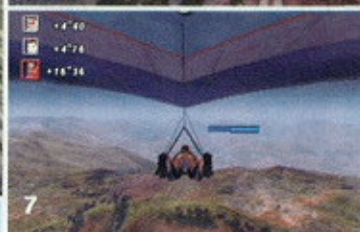
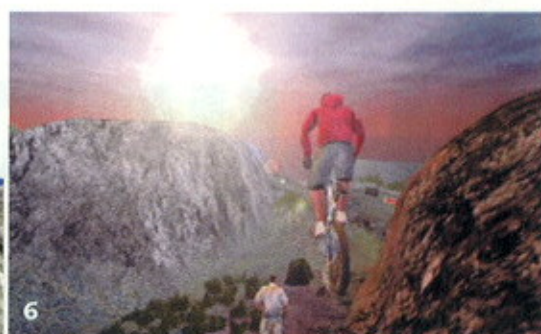
Voyons voir si le cuistot est un vrai chef ! Le pari était osé : réunir six disciplines "extrêmes" mêlant vitesse, glisse et vol en un même jeu. Innerloop, développeur norvégien, y est parvenu. VTT, quad, deltaplane, surf des neiges, saut à l'élastique, skysurf... Jamais nous n'aurions cru cela possible sur console. Et pas le temps de souffler, les épreuves s'enchaînent à vitesse grand V. Un super cocktail explosif, quoi.

CRAC, BOUM, HUE !

Voici un aperçu de ce que vous réservent Sega Extreme Sports et ses courses de pure folie. Vous commencez par sauter en parachute, votre planche aux pieds, d'un avion à plus de 3000 mètres d'altitude. À vous les loopings et autres figures délirantes, sans oublier le spectacle que vous offre mère nature vue de si haut (c'est superbe, nous sommes bien sur Dreamcast). À peine le temps d'admirer le paysage que vous atterrissez au cœur de l'Himalaya. Vos pieds s'enfoncent dans 50 centimètres de poudreuse bien fraîche. Yahououououo ! Après la chute libre, c'est une descente infernale, entrecoupée de sauts (menez le triple backflip mute grab, whaaah, j'me la pète), qui vous attend. Hop, deuxième checkpoint. Vite, vous déchaussez et agrippez un deltaplane. Pas une seconde pour souffler, vous entamez la troisième épreuve de ce pentathlon endiablé. Vous avez un petit peu

d'avance, tant mieux. Attention quand même : touchez les ballons bleus (en évitant les rouges) pour prendre de la vitesse et décrochez au bon moment, sinon, c'est la chute à côté de la cible... Et de précieuses secondes perdues au profit de concurrents qui ne sont jamais très loin. De retour sur la terre ferme, courez enfourcher un VTT en prévision d'une pente à dévaler comme un dératé. Resauts, refigures et rej'me la joue pro ! Vos jambes fatiguent ? C'est normal. Enfin,





"L'aventure, c'est l'aventure."

Claude Lelouch (1972)

air. Des pics de l'Himalaya aux plages de Maui en passant par les plaines d'Écosse, c'est le dépaysement total assuré. En scrutant les pistes, vous trouverez aussi les items débloquent les zones bonus. Si ces derniers ne sont pas forcément difficiles à repérer, les récupérer demande une certaine maîtrise du pad, étant donné qu'il ne faut pas traîner en chemin. Autre attrait du jeu, les figures sont réalisables n'importe où et dans toutes les disciplines. Vous pouvez donc "grinder" et "grabber" à tout-va. Le fair-play n'étant pas de mise, n'hésitez pas à balancer des mandales à vos adversaires pendant un saut (ou à terre, bien assis sur un quad). Dites-vous qu'ils le méritent, et surtout, s'ils chutent, ça creuse la distance entre vous.

QUAND TE REVERRAI-JE, PAYS MERVEILLEUX ?

La Dreamcast est une machine puissante. Grâce à Extreme Sports, elle le prouve une nouvelle fois. Les effets de lumière sont de folie, et les textures, fines et réalistes, malgré des bugs d'affichage qui donnent une bizarre impression de morphing lors du défilement du décor – rien de bien gênant. L'impression de vitesse est aussi de la partie. Ça va vite, surtout en surf et en VTT. D'où des gamelles spectaculaires ! Le mode Deux joueurs en écran séparé est plutôt sympa, sans pour autant casser des briques (on s'ennuie un peu en One-On-One, sans les autres concurrents). Apprenez enfin que Sega et Innerloop proposent sur Internet des personnages supplémentaires et des classements pour les meilleurs scores. Notre seul regret : que l'on ne puisse pas véritablement jouer en réseau. Ça aurait été vachement cool de montrer à mon pote de Chamonix que je le grille en surf, les doigts dans le zen. ■

dernière étape, vous enchaînez avec une course de quad. Oups, un gugusse vous rattrape. No problemo, vous lui assénez une grosse mandale qui le fait tomber, et à vous la première marche du podium, "La Marseillaise" et tutti quanti ! Dans Extreme Sports, la fin justifie les moyens.

DANS LES DÉTAILS

Onze pistes, subdivisées en plusieurs parties et trois niveaux de difficulté, sont au menu des réjouissances. Sachez, en outre, que six zones bonus sont à débloquent (quatre en récupérant des objets pendant les courses et deux à télécharger sur Internet). Les pistes sont larges, avec différents itinéraires possibles. Repérez les raccourcis pour gagner du temps et varier les plaisirs. Une grande impression de liberté se dégage de Extreme Sports. Les environnements naturels sont immenses et, malgré des paysages un peu vides, mais splendides, la profondeur des décors donne vraiment le sentiment de se balader en plein

CONSEIL

Le niveau de boost augmente en exécutant des figures, en jetant un adversaire à terre ou en réalisant un bon départ. Il est essentiel pour arriver premier. À bon entendre...

- 4> L'important n'est pas la chute mais l'atterrissage.
- 5> Des modèles 3D et des textures d'une grande finesse.
- 6> Inspirez, expirez... Vous y êtes presque.
- 7> Je resterais bien là à admirer le paysage, moi.
- 8> Appréciez la finesse des textures. Sympa, non ?
- 9> Seul parmi les aigles.
- 10> Des replays droit sortis d'une émission sur les sports de glisse.
- 11> Crac, boum, hue... Y a de l'Urgo dans l'air.
- 12> Des angles de caméra détonants. Ici, vue aérienne.
- 13> Faut pas croire, un quad, ça fonce.
- 14> Faut en avoir là où il faut pour passer sans dégât.

Jouabilité 8/10

Une jouabilité exemplaire, simple, intuitive et précise.

Graphisme 8/10

C'est beau, voire très beau. Des paysages hauts en couleur et fins, dignes d'une Dreamcast. La perfection n'est pas loin.

Son 8/10

Les musiques sont signées Ninja Tune pour les connaisseurs, du jazz funky-groove pour rythmer les parties. Excellent. L'ambiance de la nature est parfaitement retranscrite (vent, cris d'aigle, etc.), on s'y croirait.

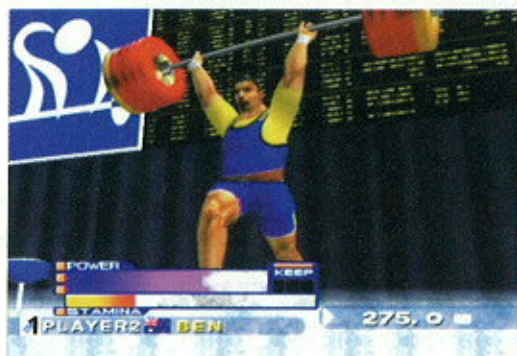
Durée de vie 8/10

Une difficulté progressive bien dosée, 11 courses palpitantes, des étapes bonus à débloquent, un mode Versus survolté... Tout pour avoir le cœur qui bat à 100 à l'heure.

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

par Clara Loft

Faites chauffer les briquets et muscliez vos doigts boudinés : "Les Dieux du stade" entrent en piste ! Trois mois après Virtua Athlete (VA) et Sydney 2000 (S2), International Track and Field (ITF) vient défendre le titre de meilleur jeu d'athlé sur DC. Nous n'en sommes toujours pas revenus.



- 1> Aaaarg! Cinq minutes de jeu, et on a l'impression d'avoir porté dix de ces haltères.
- 2> Attention à l'atterrissage "cul dans le sable" !

Traditionnellement, quand sort un volet de ITF, la rédaction d'un magazine de jeux se transforme en arène de combat. Les paddles volent, les murs vibrent et les décibels explosent. C'est la course aux records du monde et la lutte pour la première marche du podium. Le délire. Il faut dire que Konami (l'éditeur) sait y faire et enchaîne avec succès les épisodes depuis les années 80. La série - culte - a fait vibrer des millions de joueurs en arcade puis sur consoles 32, 64 et aujourd'hui 128 bits. Le secret? Fun, jouabilité, challenge, trois mots clés pour s'éclater seul ou entre potes (jusqu'à quatre simultanément).

FACILE ET DUR À LA FOIS

Les douze épreuves de la version Dreamcast vont de la plus classique (100 mètres, saut en longueur, etc.) à la plus originale (ball-trap, barre fixe et cheval d'arçons). Exigeant de l'agilité plutôt que de la puissance, les nouvelles disciplines ont le mérite de varier le gameplay. À la barre fixe, par exemple, le joueur enchaîne des séries de figures à l'aide de la croix multidirectionnelle (haut, bas, droite, gauche). D'autant

plus dur que le temps est limité. De même, pour viser au ball-trap, on n'utilise pas le gun mais le pad analogique - un grand moment! Quand on vous parle de dextérité... N'étant plus réduites à un simple, ni à un intense "bourrinage" sur les touches X et Y de la manette, les compétitions gagnent grandement en intérêt.

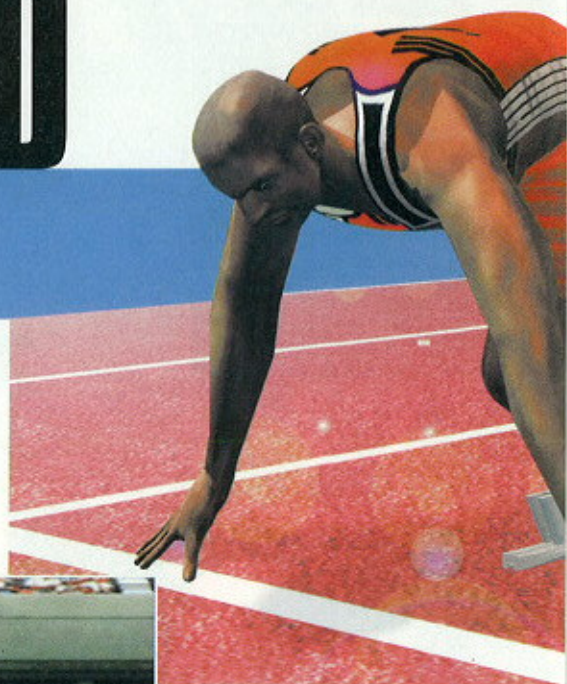
Certaines spécialités sont également plus fidèles à la réalité. Les précédents opus proposaient en tout et pour tout trois essais pour le saut à la perche et pour le saut en hauteur. Désormais, comme dans un vrai championnat, le joueur place la barre où il le souhaite et il a le droit à trois essais par hauteur tentée. En outre, ceux qui ont goûté à VA ou S2 seront frappés par la grande jouabilité de ITF. Les indicateurs de vitesse, d'angle de tir, de puissance et de timing sont clairs et précis. Ainsi, le saut à la perche se décompose en une succession d'étapes toutes illustrées par un graphique montrant la course, le déploiement du corps et le passage des pieds au-dessus de la barre. Il suffit de suivre les jauges en bas de l'écran pour y parvenir. Idem pour le lancer du marteau, discipline pour laquelle une

sortie de piste est presque impardonnable. Globalement, la maniabilité est donc excellente.

Le revers de la médaille, ce sont des records du monde trop vite explosés. En haltérophilie et en saut en hauteur par exemple, nous avons même atteint les maxima au bout de quelques heures de jeu... Frustrant. Heureusement, la difficulté de certaines épreuves compense cette faiblesse. Le cheval d'arçons est un sacré morceau. Le triple saut, lui, exige un timing parfait pour battre les meilleurs scores. Quant au ball-trap, sur soixante balles tirées, vous avez le droit à très peu d'erreurs pour vous inscrire dans le peloton de tête.

MULTIJOUEUR, ENCORE ET TOUJOURS

Côté modes de jeu, ITF s'en tient à une formule simplifiée: un mode Entraînement et un mode Championnat limité à huit épreuves tirées au sort. Impossible, par conséquent, de se mesurer aux copains sur l'intégralité des disciplines. Bizarre... mais pourquoi pas? Après tout, les compétitions sont moins longues, et le suspense dure jusqu'au dernier moment. Seul bémol: en mode Solo, le jeu offre peu d'intérêt,





- 3> Difficile à prendre en main mais bien fichu, le ball-trap est une des meilleures épreuves. Pull!
- 4> Virez-nous ce gros plan... On ne voit pas la piste!
- 5> Pas question de sauter au feeling, suivez la procédure.
- 6> Les replays permettent de visualiser les planches d'appel.



"Si tu gagnes, mon mari, y va t'casser la gueule!"

M.-J. P.

si ce n'est de déverrouiller, après pas mal d'acharnement, les quatre disciplines cachées. Dès lors, la grande force de ITF réside dans le mode Multi-joueur. Quoi de plus excitant que de virer un copain du haut du tableau avec un nouveau record du monde? Les parties à plusieurs sont d'autant plus fun que chacun, y compris un débutant, peut exceller dans un sport à condition d'avoir de bons réflexes, d'être rapide, coordonné et/ou agile.

Enfin, pour ne rien gâcher, graphiquement, le jeu en jette pas mal. La haute résolution a du bon, on ne peut le nier. Grâce à la motion capture effectuée sur de grandes stars, les athlètes de ITF n'ont jamais eu aussi bonne figure. À déplorer quand même quelques ratés d'arrière-plan et des angles de caméra parfois mal choisis. Quel est l'intérêt de zoomer en gros plan sur un javelot en plein ciel? On aurait préféré le voir filer au-dessus du stade pour juger progressivement de la distance du jet. Si tout n'est pas parfait dans cette version Dreamcast, elle n'en reste pas moins l'un des meilleurs épisodes de la série. Lancez-vous les yeux fermés. ■

CONSEIL

Pour gagner du temps au 100 mètres et au 110 mètres haies, appuyez sur le bouton analogique L ou R juste avant la ligne d'arrivée. Votre athlète se jettera les épaules en avant!

DOUZE ÉPREUVES CULTES



Le saut à la perche



La barre fixe



Le saut en longueur



Le 100 mètres



Le ball-trap



Le triple saut



Le saut en hauteur



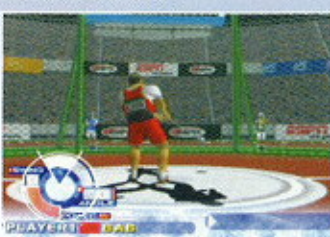
L'haltérophilie



Le 110 mètres haies



Le cheval d'arçons



Le lancer du marteau



Le lancer du javelot

Jouabilité 9/10

Elle n'a jamais été aussi bonne!
100 % jouissif.

Graphisme 7/10

Globalement beau, malgré certains plans grossiers comme un javelot ou un marteau dans les airs sur fond de ciel rouge (le soleil se couche) ou bleu.

Son 6/10

Trop insignifiant comparé aux cris hystériques des copains!

Durée de vie 7/10

Bloquez quelques week-ends sur votre agenda, prévenez vos potes et laissez aller. Le pied!

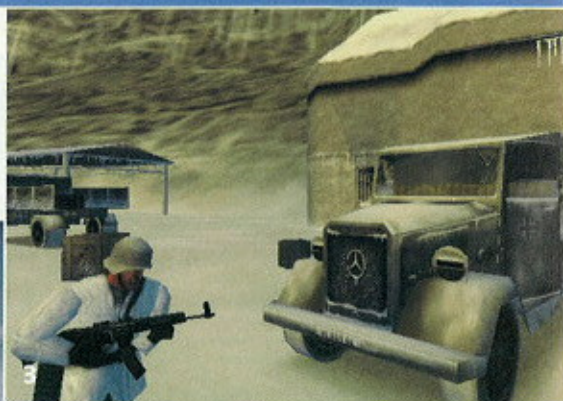
HIDDEN & DANGEROUS

par Clara Loft

Rangez vos soldats de plomb et sortez les paddles pour revivre en direct live "Les Canons de Navarone" et "Un Pont trop loin". Alliant "fun" et stratégie, Hidden & Dangerous est un must de la simulation de guerre ultra-réaliste. Dommage que CNN n'ait pas filmé !



- 1> Choisissez vos hommes parmi quarante gueules d'anges aux compétences différentes.
- 2> Mission accomplie : commando évacué par avion.
- 3> Les armes et les véhicules sont des modèles authentiques de la Seconde Guerre mondiale.
- 4> Conduire un char... le pied absolu !



LE BÊTISIER DU TIREUR D'ÉLITE

Avec une fonction zoom à volonté ou presque, le fusil à lunette offre les meilleures séquences du jeu. En voici quelques exemples immortalisés par des joueurs de H&D sur un site Web de fans.



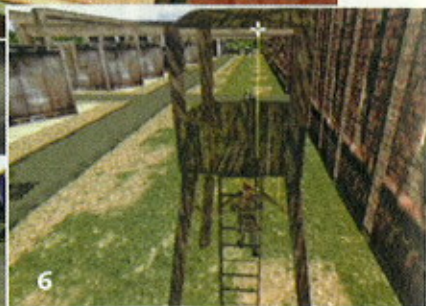
Sorti il y a plus d'un an sur PC, Hidden & Dangerous est à la simulation de guerre ce que Tomb Raider est au jeu d'aventure. Pas un précurseur (il y en a eu d'autres avant, comme i.e. Commando et Rainbow Six), mais un acteur décisif qui révolutionne le genre. Imaginez-vous en "cerveau" d'une escouade de quatre SAS (Special Air Service) en pleine Seconde Guerre mondiale. L'état-major vous parachute derrière les lignes ennemies et vous assigne des missions aussi variées que capturer un général allemand, infiltrer une base en civil, saboter une usine, libérer des prisonniers, faire sauter un train, organiser votre évasion par avion... Si vous foncez dans le tas, la sentence est immédiate (*Bang! You're dead! N.D.L.R.*). Rambo et Schwarzy seraient-ils démodés? Dans H&D à coup sûr, le soft brille par son réalisme et son sens tactique.

Le succès des missions repose avant tout sur votre capacité à vous cacher, à repérer les ennemis et à établir un plan. En gros, si un Boche vous voit, vous irez illico manger les pissenlits par la racine. Par conséquent, mieux vaut établir une parfaite cohésion

entre les membres de l'équipe. Comment ça marche? En début de mission, vous recrutez vos hommes selon leurs compétences et cinq caractéristiques (tir, réflexes, discrétion, force et endurance). Du fusil-sniper aux mines anti-char, il faut assigner à chacun le matos qui lui correspond le mieux. Cette phase est amusante, mais fastidieuse. D'où une explosion de joie indicible quand on découvre que la console peut s'en charger elle-même via un auto set-up... Ensuite, sur le terrain, tout se déroule en full 3D avec une vue à la première ou à la troisième personne.

TIC-TAC (ET TACTIQUE), FAIT LA BOMBE

Vous pouvez soit incarner alternativement chaque soldat, soit un seul et donner des ordres aux autres. En temps réel, cela fonctionne avec des mots simples tels que "Suivez-moi" ou "Cessez le feu", sachant que seuls les hommes dans un rayon de 15 m vous entendent. Une autre technique consiste à planifier des ordres à partir d'une carte tactique. Par exemple : décidez que, dans 20 secondes, le tireur d'élite se postera à tel endroit; qu'au même moment, le spécialiste en explosifs posera une charge



“La guerre, c’est une chose trop grave pour la confier à des militaires.”

Georges Clemenceau

et que, 60 secondes plus tard, la voie étant libre, toute l'escouade avancera vers le point de rendez-vous. Cette carte est diablement efficace, mais le terrain est peu détaillé, obligeant à une parfaite reconnaissance. Quelle que soit la méthode adoptée, l'I.A. du

jeu vous aidera à gérer l'équipe. Ainsi, une fois le sniper posté, il tirera automatiquement pour vous couvrir ou ripostera contre les tirs adverses. Globalement, l'I.A. des soldats et des ennemis est bonne : une détonation de fusil fera sortir des gardes de leur baraque, vos hommes se jetteront à terre spontanément devant le danger, etc.

Restent quelques "oublis", comme l'absence totale de réaction de l'opposant devant un cadavre et le "pathfinding" (le chemin emprunté) de vos fantassins. Si vous les faites traverser une voie de chemin de fer, ces crétins (!) risquent de se faire aplatis par le premier train qui passe. Impardonnable. Par ailleurs, l'apprentissage des commandes n'est pas une sinécure.

CONSEIL

Ne surchargez pas vos hommes, vous risqueriez de ne pas pouvoir ramasser des objets en cours de mission.

Simple en théorie, le gameplay s'avère en pratique une vraie prise de tête (surtout avec le pad). Imaginez : vos militaires sont capables de s'accroupir, de ramper, de courir, de rouler à gauche et à droite, de sauter, de conduire des véhicules volés, de régler des détonateurs, de zoomer au sniper et aux jumelles, de monter à l'échelle, de donner des ordres, de fouiller les cadavres, etc. ! Tout ça avec une manette de sept boutons ! On se retrouve donc avec des combinaisons de touches dans tous les sens et une prise en main vraiment délicate. Un conseil : investissez dans un clavier et une souris Dreamcast (qui, nous l'espérons, sera en vente quand vous lirez ces lignes, N.D.L.R.). Avec les shoots 3D (Quake III & co) qui pointent le bout du nez d'ici à Noël, la dépense se justifie amplement.

Derniers reproches : H&D comprend des bugs de programmation (la version PC en était truffée), certains niveaux souffrent de ralentissements et, surtout, il manque un mode Multijoueur. En contrepartie, graphiquement, le jeu s'en sort pas mal. Les textures sont moins fines que sur PC, mais la variété des décors et la taille des niveaux laissent une bonne impression générale. Pour une fois qu'un jeu de guerre fait marcher les méninges à plein régime, on aurait tort de s'en priver. ■

- 5> La carte tactique établit une dizaine d'ordres par soldat.
- 6> Les miradors seront votre pire cauchemar...
- 7> Petite pause et petite promenade avant la tempête.
- 8> Déguisé en Allemand, l'infiltration aurait été plus facile.
- 9> La ligne de visée facilite le tir, mais certaines armes exigent une position couchée ou accroupie.
- 10> Profitez du passage du train pour avancer en douce !

Jouabilité 5/10

Au paddle, en tout cas. Au clavier et à la souris, nous notons 7/10. Attention, cela s'adresse essentiellement à des joueurs confirmés.

Graphisme 6/10

Globalement, ça va, mais les textures et certaines animations auraient mérité plus de soins.

Son 8/10

L'ambiance musicale et les bruitages nous plongent dans un vrai film de guerre.

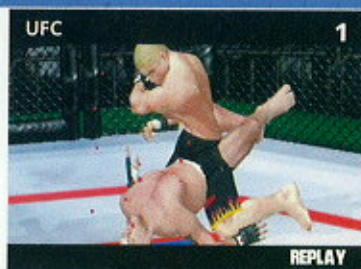
Durée de vie 8/10

Six campagnes et vingt-trois missions... De quoi vous occuper l'esprit un bon bout de temps (indépendamment de la prise en main!).

POWER STONE 2 CONTRE ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

par Dominique Le Guen

À l'approche de Noël, les éditeurs sortent l'artillerie lourde. Capcom arrive en force sur le marché avec un must de la baston 2D, Capcom vs SNK, et une suite attendue de Power Stone, jouable à quatre. Crave, lui, préfère jouer la carte de la simulation avec UFC. Nous avons confronté les deux softs.



- 1> Les coups ultra-violents font jaillir des gerbes de sang.
- 2> Comme à la télé, avec les caméras, les présentateurs et la foule qui acclame.
- 3> Un coup de genou sauté au menton (non, ce n'est pas un plat chinois!).
- 4> De sacrées tronches. On n'a pas envie de s'y frotter.

Dans l'Ultimate Fighting, tous les types d'arts martiaux se côtoient. Les règles se résument à peu de chose; on n'entre pas dans l'arène (en forme d'octogone) pour se jeter des fleurs! Voici le jeu (une licence officielle) qui débarque en France au même moment que Power Stone 2. Le soft de Capcom (éditeur roi dans le domaine) reprend le principe des "bagarres de saloon" inspirées par les westerns avec John Wayne: tous les éléments du décor peuvent servir à frapper le (ou les) adversaire(s). Si bien que désordre et folie y règnent en maîtres, à l'inverse d'UFC, plus austère dans le graphisme et davantage réaliste.

MÉCHANTS BALÈZES ET GRINGALETS POILANTS

Dans les deux cas, le principe ne révolutionne pas le genre. Il faut éliminer le (ou les) antagoniste(s) en leur tapant dessus. Dans UFC, la durée des rixes peut ne pas dépasser quelques secondes. En effet, certaines prises assomment l'adversaire sans appel. Ça n'arrive jamais dans Power Stone 2, plus typé arcade. Techniquement, les deux titres se valent. UFC vous fera grimacer par un réalisme à outrance. Le physique des compétiteurs devrait calmer illico votre envie d'aller les taquiner. Les mouvements, les coups, l'expression des visages,

le travail des muscles... Tout impressionne, jusqu'aux gerbes de sang et aux faciès pleins d'ecchymoses. Power Stone 2, de son côté, étonne par le "bordel" ambiant. Suivre un combat fait presque tourner de l'œil, surtout avec quatre héros dans l'arène. Heureusement, aucun ralentissement ne vient gêner l'action.

QU'EST-CE QU'ELLE A, MA GUEULE ?

UFC propose 22 keums au départ, soit 10 de plus que Power Stone 2. Tous, licence oblige, sont des répliques en 3D de champions réels maîtrisant chacun des techniques de combat différentes. Dans Power Stone 2, Capcom joue la carte de l'extravagance avec des participants qui rivalisent d'excentricité dans leur look. Les coups spéciaux sont légion. De plus, contrairement à UFC où l'on pratique des corps à corps virils, Power Stone 2 privilégie les combats à distance. Il en résulte une prise en main plus aisée, contrairement à UFC, appréciable seulement après pas mal de pratique.

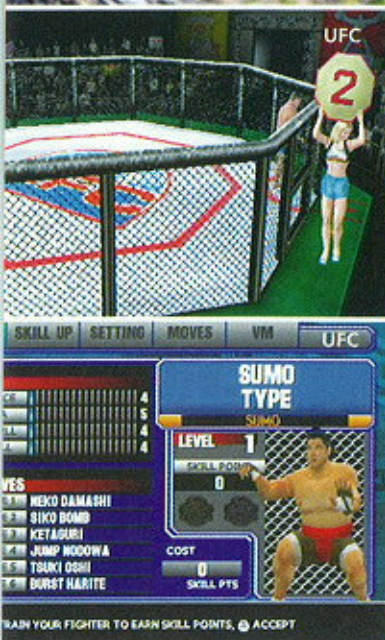


MATCH NUL!



NOTRE CŒUR BALANCE...

En faveur de Power Stone 2, plus varié dans le graphisme et le gameplay, plus speed et moins flippant, contrairement à UFC, trop réaliste (pour les âmes sensibles). Ce verdict n'engage que nous. Nous sommes conscients qu'UFC, par sa durée de vie et son réalisme, conviendra à de nombreux joueurs. Ce qui explique ce match nul.



"Y aaaa bien trente-six sortes de chaaaats, des p'tits, des gros, des angoraaaaa..."

Sur l'air de la chorale de "Téléchat" (ancienne émission pour la jeunesse)

- 5> Acharnez-vous sur les pieds, c'est le seul moyen d'abattre ce boss.
- 6> Une nouveauté: le choix du chemin.
- 7> Aux abris! Ce "navire" va sombrer.
- 8> Et voici la traditionnelle pin-up.
- 9> Dans certains décors se cachent des armes redoutables.
- 10> La marchande peut mixer des objets pour en créer de plus puissants.
- 11> Laissez parler tous vos fantasmes. Entraîner un sumo, le rêve devient réalité.

COMPLÈTEMENT (POWER) STONE

Au final, il est très difficile de départager les deux produits, diamétralement opposés dans l'esprit. Nous conseillerons Ultimate Fighting Championship à ceux qui recherchent de la baston réaliste, brute et sans artifice, et Power Stone 2, à ceux qui privilégient le plaisir de jeu immédiat. Reste la durée de vie. Power Stone 2 propose un mode Aventure où l'on récupère des objets à utiliser et à fusionner avec d'autres (une très gentille marchande s'en occupe; elle organise aussi des loteries pour gagner des surprises diver-

ses). Malgré tout, ce mode ne tient pas en haleine longtemps... Dans UFC, il est possible de créer un personnage de toutes pièces et de l'entraîner pour l'emmener jusqu'à une gloire de champion. Ça confère au jeu davantage de profondeur. Cela dit, mon cœur balance pour Power Stone 2, sa fraîcheur et la pêche de l'action (cet avis n'engage que moi). Des couleurs qui pétent et de la baston non-stop... Power Stone 2 est certes fatigant et répétitif, mais il m'a tapé dans l'œil. UFC ravira les fans de baston sanglante renforcée par un réalisme à faire peur (heureusement que tout n'est que virtuel!). À vous de choisir. ■

CONSEIL

Surveillez en permanence votre barre de vie. Quel que soit le jeu, la situation peut se retourner très vite à votre désavantage alors que vous êtes en position dominante.

POWER STONE 2

Jouabilité 7/10

C'est un peu fouillis, mais on se met vite dans le bain. Les commandes sont simplissimes.

Graphisme 7/10

Colorés, fins et frais... Parfois, on ne sait plus où donner de la tête.

Son 6/10

Les cris, les explosions et les musiques pétent.

Durée de vie 4/10

Malheureusement, on finit l'aventure très vite. Et les bonus à collectionner sont sans grand intérêt...

UFC

Jouabilité 6/10

Entrer dans la peau de ces malabars requiert un minimum de patience. Entraînez-vous!

Graphisme 8/10

Très (trop) réaliste. La modélisation des persos est soignée.

Son 4/10

Le bruit des coups manque de pêche et les musiques sont inexistantes (mais c'est un choix délibéré).

Durée de vie 7/10

Les championnats ne se terminent pas facilement. De plus, vous pouvez créer un personnage de toutes pièces et le faire évoluer.

CHICKEN RUN



par Mehdi Gauvin

En route pour un remake de "La Grande Évasion" 200 % décalé! Les poulets ont remplacé Steve McQueen, James Gardner et compagnie. Chicken Run ou la parabole sur la liberté la plus vrillée de l'année. Frères emplumés, caquetons en chœur: "Cot, cot, cot, je veux être un poulet libre!"



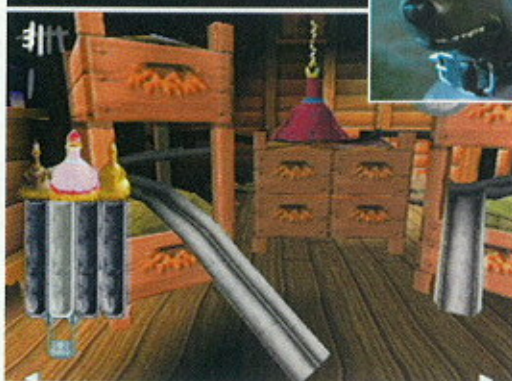
Les studios Aardman sont à l'origine d'une des séries animées les plus réussies de l'histoire du septième art, "Les Aventures de Wallace et Gromit". Créés par les Anglais Nick Park et Peter Lord, ces sketches aux héros en pâte à modeler ont conquis une génération de fans éccurés des guimauves de l'oncle Disney. Retour de balancier, la Disney Company, jamais en retard d'une mode, leur a proposé un deal alléchant. Grâce à elle, Lord et Park ont bénéficié de moyens conséquents pour réaliser leur premier long métrage intitulé "Chicken Run". Le résultat à l'écran nous a tellement bottés que "Chicken Run" est le film du mois dans la rubrique Cinéma de ce numéro. C'est la raison pour laquelle nous nous devons de passer le jeu au crible. À tort? Allez savoir.

D'ACCORD, MAIS LE JEU ?

Calmos. Concrètement, Chicken Run sur Dreamcast reprend dans ses grandes lignes la trame du film. Soit, les péripéties d'une batterie de gallinacés retenus en "otage" dans un goulag miniature, autrement dit, dans une ferme et son poulailler! Usant de tous les moyens possibles et imaginables, les poulets (le joueur en incarne plusieurs) ont pour seul objectif de s'échapper. Tout est bon, de la cuillère pour creuser un tunnel à la jupe pour se déguiser et passer incognito devant le proprio (O.K., c'est un peu gros et c'est bien pour ça que ça ne fonctionnera pas). Exploration + réflexion (avec une cervelle de poulet, le challenge est de taille) = Chicken Run. Las, ce cocktail aurait pu faire ses preuves sans quelques ingrédients frelatés...

CONSEIL

Furetez partout! La caméra n'autorisant pas une vision globale de l'action, regardez dans tous les recoins, derrière les petits baraquements... Partout!



- 1> Des cut-scenes utilisant le moteur du jeu expliquent les missions.
- 2> Les plans dans l'inventaire vous aideront à ne pas oublier l'objectif.
- 3> Un mini-jeu indépendant de l'aventure: le gavage de poules.
- 4> Pour les plus persévérants, des extraits du film ponctuent la fin des niveaux.



MAIS ENCORE ?

Premier écueil: les angles de caméra. Trop proche des protagonistes, elle ne permet pas d'appréhender l'action au mieux. Résultat, on recommence souvent un tableau depuis le début parce que le chien de garde nous avait échappé. Et la possibilité de coller les murs façon "espion" ne change rien au problème!

Pire, cette vue incite le joueur à fouiller plus que de raison l'environnement. Bref, impossible de se repérer car on n'y voit pas plus loin que le bout du bec, ou presque. Second blème: la réalisation globale est moyenne, à des lieues des productions haut de gamme sur DC. Reste que Chicken Run distille quelques francs éclats de rire çà et là. Normal, en calquant le gameplay sur le scénario du film, les développeurs se sont également approprié quelques vannes savoureuses. En résumé, un divertissement honnête mais certainement pas un hit imparable. ■

Jouabilité 6/10

Prise en plumes souple, mais des angles de caméra trop proches. Résultat, les ennemis vous surprennent sans que vous puissiez réagir.

Graphisme 5/10

Middle-class. Ne cherchez pas trop de finesse.

Son 6/10

Des musiques symphoniques joliment orchestrées, mais répétitives. Des bruitages discrets, au limite du subliminal.

Durée de vie 7/10

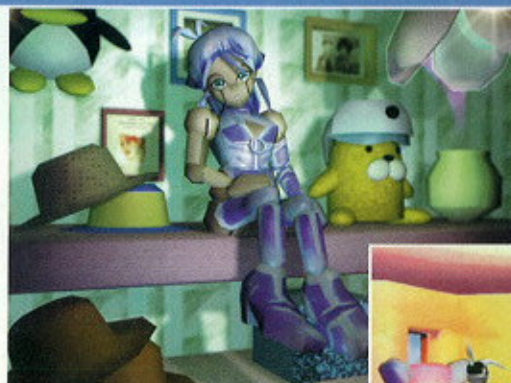
Selon votre aptitude à récupérer les bons accessoires, Chicken Run vous occupera un après-midi ou quelques jours. Si vous avez adoré le film, vous vous attendrez sans doute.



TIME STALKERS

par Clara Loft

Plus d'un an après la version japonaise, Time Stalkers (alias Climax Landers pour les puristes) sort enfin en France. Aussi original que déroutant, ce drôle de donjon/RPG coupe les ponts avec le répertoire classique. L'intention est louable, mais est-ce suffisant ?



1> Très colorés, les décors extérieurs tranchent avec la grisaille des donjons.

2> À tout moment, Sword peut être remplacé par un autre héros.
3> Un scénario mal traité, malgré une idée de base intéressante.
4> Les combats se déroulent en tour par tour.

Développé par Climax, le géniteur de Land Stalkers (jeu culte sur Megadrive), Time Stalkers a donc de qui tenir. Inutile de dire qu'on l'attendait avec impatience. Nous voici enfin dans la peau de Sword, le héros du jeu. Happé dans une spirale de l'espace-temps, Sword se réveille sur un monde flottant dans les airs, construit avec des morceaux de la Terre provenant d'époques et d'endroits différents. Entre les Apaches du XIX^e siècle, les lapins qui parlent (!) et le village de Japonais, c'est le Bronx ! Et c'est à vous de mettre de l'ordre... Ben voyons !

POKÉTRUC SAUCE RPG

Le gameplay repose sur un principe assez simple : baston à chaque étage, objets à trouver et boss à battre dans tous les donjons. Puis, retour à la surface pour un petit brin de scénario avant la prochaine étape. Classique ? Pas tout à fait. Time Stalkers apporte quelques nouveautés étonnantes. À commencer par un sort qui permet de capturer des ennemis en cours de combat. Une fois prises au piège, les créatures deviennent vos alliées à vie. Remplaçables à tout moment par de nouvelles recrues,

CONSEIL

Pour rendre les donjons plus amusants, allez voir le lapin au village. Il vous assignera quelques mini-quêtes à remplir.

elles progressent au même titre que Sword. À l'extérieur des donjons, vous pouvez leur donner un nom, les laisser "pâture" dans un enclos et les élever *via* le VM. Une autre nouveauté est l'indicateur d'agressivité dont sont dotés les adversaires. Certains affichent "Peace, man" alors que d'autres ont la rage. Dernière originalité : détecter les pièges et trouver des objets cachés est possible en utilisant la touche X.

APRÈS L'EXCITATION, LA DÉCEPTION

Malheureusement, les bonnes idées côtoient les mauvaises. Quelle déception de voir le héros perdre toute l'expérience acquise entre chaque donjon... Bye bye les sorts de magie puissants et les points de vie élevés ! De même, récolter minutieusement les objets ne sert à rien puisque, à l'entrée du donjon suivant, l'inventaire de Sword se limite à quatre ou six items. Déçus encore par l'impossibilité de cumuler dans une même équipe les héros à incarner (il y en a cinq au total, dont quelques figures emblématiques de Lady Stalkers et Land Stalkers). Un seul perso par donjon ! Bouh. Enfin, le plus gros défaut du jeu réside dans sa durée de vie incroyablement courte. Dès lors, seuls les fans de RPG n'ayant rien à se mettre sous la dent y jetteront un œil. ■



Jouabilité 7/10

Bonne, mais la méthode de progression des persos est difficile à comprendre.

Graphisme 5/10

Décors extérieurs fins et colorés. Donjons pauvrisimes.

Son 4/10

Rien d'extraordinaire, oh que non !

Durée de vie 4/10

Une dizaine de donjons seulement. Beaucoup trop court pour un RPG.

MR DRILLER

par Clara Loft

Un bon petit soft à prix modique* pour un chouette délire! Voilà le secret de Mr Driller. Depuis Tétris, aucun puzzle-game ne nous avait autant captivés. Alors que le genre se fait plutôt rare sur DC, Namco rectifie le tir en beauté. Je vois déjà les amateurs se frotter les mains.



La ville est ensevelie sous des kilomètres de mystérieux blocs de couleurs. Muni d'une foreuse, Mr Driller a décidé de faire le ménage et d'atteindre la cité. Avec ses grands yeux noirs, sa tête d'avorton et son casque rouge, le gaillard ne paie pas de mine. Pas plus que les décors en 2D simplistes. Pourtant, sous des apparences de petit jeu à trois francs six sous, Mr Driller brille par un gameplay ultra-fun et accrocheur. Du genre à ne pas pouvoir s'arrêter avant d'avoir explosé les records.

JE FORE, DONC JE SUIS

Le principe? Creuser le plus profond possible sans manquer d'air ou se faire écraser par un bloc. Facile... sur le papier car, en pratique, le défi est corsé. Vous pouvez forer dans toutes les directions (de haut en bas et latéralement) et sauter sur un bloc situé un cran au-dessus du vôtre. Les pièces reposant les unes sur les autres, Mr Driller change l'équilibre entier de la structure dès qu'il en élimine une. Quand quatre briques de même couleur tombent l'une sur l'autre ou

l'une à côté de l'autre, elles se transforment en un seul et même bloc qui disparaît. Un excellent moyen de provoquer des réactions en chaîne et d'aller plus vite! Car le temps est compté, le stock d'oxygène décroît de seconde en seconde. À vous de trouver des poches d'air en cours de route. Le hic, ce sont les caisses marquées d'un "X" qui requièrent trop d'air pour être forcées. Heureusement, celles-ci se brisent aussi lors des réactions en chaîne. Toute la stratégie du jeu consiste donc en un savant mélange de sang-froid, d'anticipation et de rapidité.

TROIS MODES DÉLIRANTS

En mode Arcade, le joueur peut s'attaquer à deux profondeurs, 500 m et 1 000 m, avec une à cinq vies en stock. Au bout du compte, le temps réalisé et le nombre de blocs détruits déterminent le score. À ce mode, adapté de la borne d'arcade, s'ajoutent deux nouveaux modes exclusifs à la version Dreamcast. En Survival, il n'y a pas de limites: une seule vie, et c'est parti pour des kilomètres de forage! En Time Attack, l'air n'est plus compté, mais vous devez battre un record de vitesse sur 100 m. La seule chance d'y parvenir (et encore!) est de ramasser les réveils qui réduisent d'une à trois secondes le temps final. Gagnez et vous

débloquez d'autres tableaux du même mode. Quelle prise de tête diablement prenante! Mr Driller a tous les atouts d'un bon puzzle-game, exception faite du mode Multijoueur, étrangement absent. ■

- 1> Comment choper tous ces réveils? Dur, dur!
- 2> Tout le poids du monde sur les épaules de ce petit ange...
- 3> C'est la ville, ça? Bizarre.
- 4> Les décors en 2D varient très peu.
- 5> En retombant sur les pièces vertes, tous les blocs "X" vont disparaître.



CONSEIL

Éliminez en priorité les pièces marquées d'un "X" par des réactions en chaîne. Cela vous facilitera la tâche pour attraper les poches d'air.

Jouabilité 8/10

Excellente... ce qui ne veut pas dire que le jeu est facile!

Graphisme 6/10

De la 2D basique, mais très colorée et cohérente avec l'esprit du jeu.

Son 6/10

Musique typique d'un puzzle-game. No comment.

Durée de vie 7/10

Vous serez étonné du temps passé sur ce genre de jeux. Au fait, on est quel jour, aujourd'hui?

M6net lance son portail jeux.
Ça va faire mal.



Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démonos, patches, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...



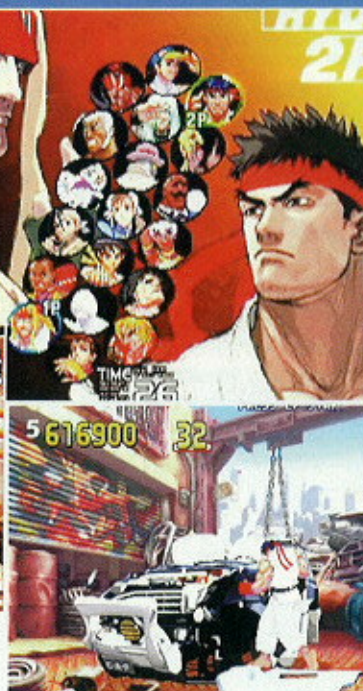
m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit à tout ce qu'on aime.

www.m6game.fr

STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE

par Nathan Dayspring

Commercialiser trois jeux en un, seul Capcom en était capable ! Ce volet serait le dernier (?) de la saga Street, un des meilleurs jeux de combat de l'éditeur nippon. On nous a, en effet, assuré qu'il n'y aurait pas de suite... Sommes-nous prêts à le croire ?



Il n'y a pas si longtemps, nous avons eu droit à Street Fighter 3 Double Impact. Regroupant les deux premiers opus de la saga Street 3, Double Impact était sorti au Japon alors que le Third Strike cartonnait en salles d'arcade. Curieusement, l'adaptation de Third Strike sur DC avait débuté avant celle de Double Impact... Ça donne une idée de la démarche "marketing" de Capcom qui a parfois tendance à prendre les fans pour des vaches à lait !

PLEIN LA TÊTE

Place au jeu. Third Strike regroupe tous les éléments vus dans les précédents chapitres de la saga, en particulier le "Blocking System" qui consiste à effectuer un contre idéal, lors d'une attaque. Difficile de s'y faire au début, mais au final, c'est le pied ! Surtout, Third Strike réussit là où Double Impact a échoué, en proposant un nombre conséquent de combattants. On y trouve une flopée de nouveaux héros, ainsi que Chun-Li, autrefois dans Street Fighter 2. Au total, quatre persos de Street 2 (Ryū, Ken, Chun-Li et Gōki-Akumā) sont au rendez-vous,

les autres appartenant à la nouvelle génération. Il faut avouer que les combattants inédits ont vraiment de la gueule : de Q, personnage mystérieux rappelant les androïdes des séries japonaises des années 70, à Twelve, sorte de Venom en blanc, un prototype de mutations génétiques. Sans omettre Makoto, une karatéka comme on en a déjà beaucoup (trop ?) vues, et Remi, à l'attitude terriblement hautaine, le chouchou des joueurs japonais.

CONVAINCUS ?

Faut-il l'acheter ? Si vous êtes fan de la saga, vous vous jetterez dessus inévitablement. La question est : possédez-vous déjà Street Fighter 3 Double Impact ? Si tel est le cas, ces softs feront vraiment double emploi, même si Street Fighter 3 Third Strike est bien conçu, avec des graphismes chatoyants et une musique techno-rap assez réussie. Et nous de maudire une fois de plus Capcom qui joue sur la corde sensible des aficionados. *A contrario*, si vous n'avez pas Double Impact, vous auriez tort de ne pas essayer Third Strike. ■



CONSEIL

Pour contre-attaquer efficacement, apprenez à bien maîtriser le "Blocking System".

- 1> Le choix des persos, le choc des poteaux.
- 2> Q est particulièrement lent comme personnage... Oups !
- 3> Remi, unique survivant de l'époque des boys bands.
- 4> "Spider sense stings"... Euh, non, ça vient d'un autre jeu.
- 5> Le grand retour d'un classique de Street Fighter 2 : le cassage de voitures.
- 6> Le combat des bidons : Makoto versus Sean.

Jouabilité 8/10

Impeccable, le point fort de Capcom depuis toujours !

Graphisme 7/10

Pas mal, et pourtant très proche de celui de Double Impact. Flemmardise ?

Son 8/10

Si vous aimez le mélange techno et rap, vous serez agréablement surpris.

Durée de vie 7/10

Aucun mode de jeu inédit, mais le plaisir dure longtemps à plusieurs.

MIDWAY

AFRO

*C'est bon de prendre
un pied énorme,
de s'éclater et délirer
avec Afro Thunder!*

Faites confiance à Afro Thunder, le Roi du Ring, pour dérider les coincés. On l'a fait bosser pour ça : plus de styles, de mouvements, de dérision et de hargne. Ses adversaires, 13 nouveaux challengers extravagants (dont 5 caractériels) ont rejoint les 10 anciens boxeurs. A leur crédit, des coups totalement nouveaux pour une boxe délirante aux actions fortes. Je sens que vous voulez monter sur le ring ! Alors entrez dans Ready 2 Rumble™ Boxing Round 2 pour "vous éclater un max".

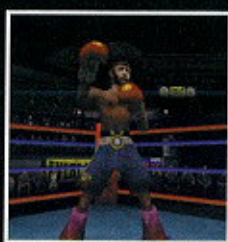
READY
2
RUMBLE
BOXING
ROUND 2



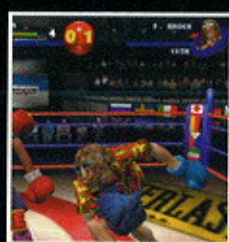
Scènes d'Entraînement



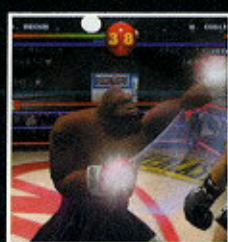
Nouvelles Ambiances
de Fôlie autour du Ring



Plus de Railleries, de
Provocations, d'Animations



23 Boxeurs Extravagants
aux Caractères Délirants



Finesse et Précision
des Styles Individuels



Dreamcast

SEGA®

SUPER RUNABOUT

par Matthieu Cloix



Vous qui rêvez de griller feux rouges et stops, de conduire comme des dératés dans les rues de San Francisco, au volant de bolides profilés comme K-2000, sans jamais avoir à passer par la "case" hôpital, Super Runabout est pour vous. À donf les ballons !

Le concept est simple. Vous devez accomplir des missions en ville, comme dans Crazy Taxi, selon deux scénarios différents. Incarne soit les flics, soit une bande de jeunes débrouillards (des voyous?). Quel que soit le camp choisi, les missions, variées, vous imposeront, par exemple, de récupérer des bombes ou de confectionner des hot dogs (si, si !); de stopper un funiculaire à l'aide d'une voiture de patrouille ou de détruire un train avec un tank gracieusement prêté par l'armée, courses-poursuites à la "Blues Brothers" à la clé. Attention, car le temps vous est compté !

À vous de repérer les chemins les plus courts, d'emprunter les petites ruelles cachées, voire de traverser un immeuble ! Seulement voilà, vous êtes à San Francisco, et non dans un petit patelin en Lozère. Intersections dangereuses, circulation difficile, piétons à gogo et autres encombrements provoqués par ceux qui, "bizarrement", utilisent la route pour se rendre au boulot avec leur voiture, sont donc de la partie. Bonjour le bordel ! Bonne nouvelle, à l'instar de GTA2, certains actes de vandalisme sont récompensés en dollars. Dégomez les boîtes aux lettres et les poubelles, faites dérailler un tramway, traversez un magasin,

et vous gagnerez des pépettes. Juste un truc, comme dit le dicton: "Dégâts trop grands, mort au tournant." Sur un scooter, face à un camion, ne faites pas le fier: jamais vous ne ferez le poids.

VA DONC, VA DONC CHEZ SPEEDÉ !

Au fil du jeu, vous déverrouillerez d'autres véhicules (au total, 32 caisses disponibles) parmi lesquels des deux-roues puissants, des voitures plus ou moins banales (même des F1!), des pick-up et autres engins de chantier. Ajoutez aux missions classiques des circuits à parcourir le plus rapidement possible et un mode Practice pour les nouveaux bolides (à parquer dans un garage), et vous obtenez un soft fort sympathique, décalé, à la limite de l'esprit anticonformiste de Jet Set Radio. On déplorera seulement le graphisme un peu terne; ça manque de finesse, de jolies textures, et quelques effets de clipping sont malvenus. Compliquées, les commandes répondent bien à force de maîtrise. Last but not least, nous poserons cette unique question aux développeurs: pourquoi un seul environnement, à savoir San Francisco? La ville est superbe et vaste, mais on finit par se lasser du décor. Sans compter que Crazy Taxi est hachement mieux de ce point de vue-là... ■

- 1> Mais tire-toi de ma route!
- 2> Le plus dur, c'est l'atterrissage...
- 3> Arrêt style, Yeah! C'est la "Zoubida" ou quoi?
- 4> Ni laid, ni extraordinaire, côté graphisme.
- 5> Coulé... Je crois que j'ai noyé le moteur.
- 6> Encore un qui a eu son permis de conduire dans une pochette surprise.

CONSEIL

Les véhicules les plus rapides ne sont pas forcément les plus pratiques.

Jouabilité 6/10

Côté conduite, il faut s'adapter à chaque véhicule. Les commandes requièrent pas mal de maîtrise.

Graphisme 6/10

Réalisation technique moyenne, textures sans grande finesse. Néanmoins, on reconnaît bien San Francisco.

Son 5/10

Crissements crispants et musique prise de tête.

Durée de vie 8/10

Le point fort du jeu avec seize missions. On se lasse peut-être du paysage à la longue, mais pas des modes de jeu.

DEEP FIGHTER

Genre: shoot sous-marin • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: maintenant
Éditeur: UbiSoft • Accessoires: VM, Pack Vibration • Site Web: www.ubisoft.fr

Deep Fighter aurait pu être un bon jeu d'aventures sous-marines. Hélas, en dépit d'un scénario bien pensé, la lenteur de l'action rend l'ensemble monotone.

Dans ce shoot en 3D un peu à part, vous incarnez Muraine 2, un jeune pilote surdoué. Votre mission: défendre et participer à la construction d'un immense sous-marin, destiné à conduire votre peuple vers un monde meilleur. Mais les Siluriens ne l'entendent pas de cette oreille... Le jeu fonctionne principalement avec vue à la première personne. Les missions, sans grande variété, vont de l'escorte d'un convoi à la récupération d'un objet, en passant par des combats. Les commandes, nombreuses, sont d'un emploi parfois hasardeux. L'interface a été particulièrement soignée, avec des séquences vidéo de qualité pour les briefings (vrais acteurs et voix en français). Vraiment regrettable, dès lors, que Deep Fighter soit lassant à la longue, l'action se débloquant lentement. ■ M. C.



Jouabilité	5/10
Graphisme	6/10
Son	7/10
Durée de vie	7/10

LOONEY TUNES SPACE RACE

Genre: Looney courses • Nombre de joueurs: 1 à 4 • Disponibilité: maintenant
Éditeur: Infogrames • Accessoires: VM, Pack Vibration • Site Web: www.infogrames.fr

Après "Les Fous du volant", les joyeux lurons des "Looney Tunes" débarquent sur Dreamcast. Un jeu de courses délirant destiné aux plus jeunes.

Les studios Warner Bros abritent, à notre avis, les héros de dessins animés les plus louffingues. Jeu de courses futuristes, Space Race est drôle, notamment grâce aux voix françaises qui reprennent les expressions les plus connues des toons, à l'instar du "quoi de neuf, doc?" de Bugs Bunny. Côté gags, nous ne sommes pas en reste, avec par exemple la possibilité de faire chuter un piano sur la tête d'un concurrent! Super ambiance. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément), Contre la montre ou en mode Championnat, Looney Tunes Space Race mêle humour et challenge avec brio. Deux gros défauts cependant: le faible nombre de circuits et la ressemblance trop prononcée des tracés. ■ M. C.



Jouabilité	7/10
Graphisme	7/10
Son	8/10
Durée de vie	3/10

SILENT SCOPE



Genre: shoot them up • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: maintenant
Éditeur: Konami • Accessoires: VM, Pack Vibration • Site Web: www.konami.com

Gros succès en arcade, Silent Scope est basé sur un concept simple mais efficace. Terroristes repérés? Visez et éliminez. Pour les apprentis tireurs d'élite.

Pas un bruit. Soyez discret et précis, car ceux ne vous rateront pas. Tireur d'élite, votre fusil à lunette en joue, vous devez sauver le président, sa femme et sa fille. Le mode Story, assez court, propose divers itinéraires. La ville, l'autoroute, le stade ou la villa... Les niveaux diffèrent, au contraire de l'objectif, immuable: l'anéantissement de vilains terroristes. De jour comme de nuit, cibles mouvantes ou fixes, humaines ou non (avion, camion, etc.), rien ne vous arrêtera. Précision et rapidité sont les maîtres mots. Attention aux bourdes, à ne pas perforer un civil par mégarde! D'un graphisme plutôt moyen, Silent Scope séduira par son originalité. Peut-être rébarbatif à la longue. ■ M. C.



Jouabilité	8/10
Graphisme	6/10
Son	6/10
Durée de vie	6/10

STAR WARS: EPISODE ONE JEDI POWER BATTLES

Genre: Arnaque • Épisode 1 • Nombre de joueurs: 1 à 2 • Disponibilité: maintenant
Éditeur: LucasArts • Accessoire: VM • Site Web: www.lucasarts.com

Chaque séquence de "La Menace fantôme" peut se décliner sous forme de jeu vidéo, à l'image de Racer (commenté dans "Dreamcast Magazine" n° 5) et de Jedi Power Battles. Mille fois hélas!

Après une séquence d'ouverture classe, place au fou rire. Bizarrement "modélisés", les héros rappellent davantage "La Planète des singes" que "Star Wars". Pourtant, il doit y avoir de gros moyens derrière, vu les recettes engrangées par le film... Quelle déception! Et le mot est faible face à tant de médiocrité. Non seulement c'est laid, mais en plus, les bugs fourmillent. Les chevaliers Jedi ont tellement de pouvoirs qu'ils "traversent" les murs. Le seul intérêt du jeu est de nous "replonger" dans l'ambiance du film, façon beat them up. Qu'est-ce que Jedi Power Battles vient faire sur Dreamcast? Il fut un temps où les studios de George Lucas faisaient un véritable boulot d'orfèvre... ■ N. D.



Jouabilité	4/10
Graphisme	2/10
Son	9/10
Durée de vie	3/10

F1 WORLD GRAND PRIX 2

Genre: **Formule 1** • Nombre de joueurs: 1 à 2 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Video System** • Accessoires: **VM, Pack Vibration**
Site Web: <http://pole-position.hello.to/>

F1WGP est de retour sur DC: nouvelles saisons, nouveaux modes de jeu et graphisme embelli. Fun et sérieux, ce soft nous a presque conquis.

La suite de F1 World GP comprend notamment un championnat jouable à deux en mode Arcade. Deux autres modes ont fait leur apparition: Broadcast, qui propose d'admirer les pilotes et leurs voitures, et Instruction pour apprendre à piloter avec force conseils astucieux. Licence oblige, tout est officiel, ce qui ne gâche rien. Sachez aussi que l'I.A. a été largement perfectionnée; les coureurs sont donc bien plus coriaces qu'auparavant. Sur-tout, Video System a amélioré la jouabilité. Les F1 répondent parfaitement, la prise en main est rapide et intuitive pour des courses agréables. Les points négatifs: les véhicules donnent l'impression de "flotter" sur le bitume, les effets de collision ne sont pas au top et les paysages manquent d'animation. ■ M. C.



Jouabilité	7/10
Graphisme	6/10
Son	4/10
Durée de vie	7/10

AEROWINGS 2: AIRSTRIKE

Genre: **simulation aérienne** • Nombre de joueurs: 1 à 2 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Crave** • Accessoires: **VM, Pack Vibration** • Site Web: www.crave.fr

Grâce à Aerowings 2: Airstrike, se prendre pour Tom Cruise dans "Top Gun" n'est plus un rêve. Le jeu réunit des séances d'apprentissage plutôt fouillées et des missions qui, en revanche, ont tendance à se ressembler. Reste le mode Free Flight (vol libre), le plus intéressant à notre avis. Vous pouvez y choisir l'aire de vol, l'avion (parmi les 25 appareils disponibles ou à gagner) et les ennemis. Le mode Deux joueurs, s'il permet de défier un ami en One-On-One, manque toutefois de diversité. Hélas, dans Aerowings 2, tout (ou presque) est un peu fade. Les paysages sont vides et l'action n'est pas franchement super trépidante. Son concurrent direct, Deadly Skies, qui propose moins de missions et de modes, est cependant plus fun. ■ M. C.



Quand verrons-nous débarquer un bon simulateur de vol sur DC? Aerowings 2 ne manque pas d'attrait, mais ce n'est pas encore la panacée.



Jouabilité	7/10
Graphisme	5/10
Son	5/10
Durée de vie	6/10

GIGAWING

Genre: **shoot them up** • Nombre de joueurs: 1 à 2 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Capcom** • Accessoire: **VM** • Site Web: www.capcom.com

Capcom a une autre spécialité que les jeux de baston: les shoot them up. Gigawing appartient à cette dernière catégorie et il est délibérément "old-school" dans le gameplay.

Épileptiques, passez votre chemin! Gigawing, ce sont des éclairs et des explosions à gogo, à vous vriller le cerveau si vous êtes (photo)sensible. Blague à part, il s'agit de shooter des milliers d'ennemis tout en esquivant des millions de projectiles. D'ailleurs, le score s'établit en milliards de points! Très peu de scénario, un choix d'engins réduit, et c'est parti; voilà pour le concept. Le graphisme est en 2D banale, cependant ce qu'il y a de mieux pour ce genre de soft. Un jeu difficile si l'on n'utilise pas les continus infinis, mais lassant si on y a recours. Gigawing étant un des derniers représentants d'une espèce (les shoot them up) qui a presque disparu, profitez-en (si vous êtes fan)! ■ N. D.



Jouabilité	8/10
Graphisme	5/10
Son	5/10
Durée de vie	4/10

TOY STORY 2

Genre: **plate-forme** • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Disney Interactive** • Accessoires: **VM, Pack Vibration**
Site Web: www.disneyinteractive.com

Les héros de "Toy Story 1 et 2" se prêtaient idéalement à une adaptation en jeu vidéo. Connaissant l'exigence de qualité des studios Disney, on s'attendait à un must. Oups!

Des jouets qui prennent vie, voici l'hypothèse de base des films "Toy Story" et a fortiori des softs dérivés. De ce concept aurait pu résulter une aventure originale, pleine de rebondissements... Or, Toy Story 2 se contente d'abattre la carte de la plate-forme "old-school", soit, en boucle: 1. Sauter d'un endroit à un autre et collecter toutes sortes d'objets. 2. Tirer sur tout ce qui bouge. Le principe aurait pu séduire (et encore!) si la full 3D ne venait pas tout gâcher. Impossible de réussir une action sans s'y reprendre à plusieurs reprises, l'appréciation des distances étant rendue aléatoire du fait de la 3D. Particulièrement rageant dans un jeu qui fonctionne essentiellement avec des sauts... Rayman 2 n'a pas fini d'être une référence dans le domaine. ■ M. G.



Jouabilité	3/10
Graphisme	5/10
Son	6/10
Durée de vie	6/10

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

Genre: **courses auto** • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Crave/Genki** • Accessoires: **VM, volant** • Site Web: www.crave.fr

Tokyo Highway Challenge 2 vous propose de parcourir le périphérique de la capitale nipponne, dans les deux sens, courses-poursuites à la clé. Pour quel public ?

D'aucuns considèrent que conduire est ennuyeux et que cela coûte cher, vu le prix de l'essence. Tokyo Highway Challenge 2 ne s'adresse pas à ces personnes. Digne successeur du premier volet, il propose exactement la même chose que celui-ci. Seul le moteur 3D a été amélioré. Vous débutez au volant d'un véhicule bas de gamme, avec pour objectif de doubler des bolides que l'on vous désigne. C'est le seul moyen de gagner de l'argent pour ensuite acheter une caisse plus valable, etc. Si vous adhérez au concept, pas de problème: vous resterez scotché pendant des heures. Sinon, vous serez vaincu par l'ennui au bout de cinq minutes. Le périph la nuit, même en 3D impeccable, ça endort autant que dans la vraie vie. Trop de réalisme tuerait-il le jeu? ■ N. D.



Jouabilité	6/10
Graphisme	6/10
Son	6/10
Durée de vie	5/10

KAO LE PETIT KANGOUROU

Genre: **plate-forme** • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Titus** • Accessoires: **VM, Pack Vibration** • Site Web: www.titusgames.com



Passer après Rayman 2 et Sonic Adventure devant les jurés de "Dreamcast Mag" est un challenge de taille. Kao se situe deux crans en dessous de ses prédécesseurs.

Imposer un kangourou comme héros d'un jeu de plates-formes est une bonne idée en soi. Le placer dans une jungle luxuriante, sur une plage de rêve et dans une caverne aux mille dangers, aussi. Le jeu serait vraiment un top si le gameplay n'était par trop classique. Dans Kao, rien de nouveau. Les obstacles et les ennemis sont du déjà-vu. Titus a souvent de bonnes idées, mais a la fâcheuse habitude de ne pas les exploiter au mieux. Le soft a beau s'adresser aux kids, il ne faut pas pousser. Mon petit frère aussi aime l'originalité et les jeux qui durent plus d'une heure (Kao est redoutablement court), avec des énigmes un tant soit peu soignées. ■ M. C.



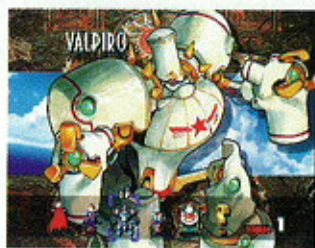
Jouabilité	5/10
Graphisme	4/10
Son	6/10
Durée de vie	4/10

GUNBIRD 2

Genre: **shoot them up** • Nombre de joueurs: 1 à 2 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Capcom** • Accessoires: **VM, Pack Vibration** • Site Web: www.capcom.com

En attendant Mars Matrix (lire la new dans ce numéro), voici le dernier shoot de Capcom, sorti au Japon après Gigawing. Encore un produit dédié aux fans.

L'histoire de Gunbird 2 tient en une phrase: aux commandes d'appareils volants armés pour détruire des tas d'ennemis, des aventuriers aux looks excentriques partent à la recherche d'une potion magique, permettant d'exaucer un vœu. Et un shoot them up (vertical) de plus à l'initiative de Capcom dans ce numéro! Ce jeu, qui mêle fantastique et humour, présente un graphisme coloré mais bigrement répétitif.



Un soft sympathique à jouer, mais un peu cheap - l'écran entouré de bandes noires, la honte! Les capacités de la console 128 bits sont loin d'être exploitées à fond. On se croirait sur Saturn...

Ce serait excusable si le prix de vente avoisinait les 200 F plutôt que les 350 F! À bon entendre... ■ N. D.



Jouabilité	7/10
Graphisme	4/10
Son	5/10
Durée de vie	4/10

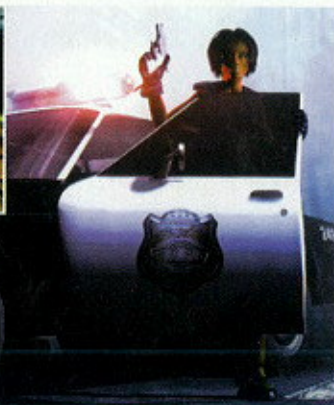
URBAN CHAOS

Genre: **plate-forme** • Nombre de joueurs: 1 • Disponibilité: **maintenant**
Éditeur: **Eidos** • Accessoires: **VM, Pack Vibration**
Site Web: www.muckyfoot.com

Quand la réalisation d'un soft gâche tout son intérêt, cela donne Urban Chaos. Cette guérilla urbaine, menée par une nana pleine de punch, méritait mieux.

L'action se situe à l'aube du XXI^e siècle, dans une ville où règne le chaos (d'où le titre). Vous êtes dans la

peau de Stern, une femme flic chargée de faire régner l'ordre par tous les moyens. Pour cela, elle parcourt la cité à pied ou en voiture. Non seulement, elle doit cogner les bad guys, mais en plus les menotter. Ça commence plutôt bien... Sauf que la réalisation est d'une laideur incroyable. Graphisme terne, maniabilité déplorable et bande-son stressante sont le lot de Urban Chaos. Au bout d'un moment, on se demande si l'on ne joue pas avec une console 32 bits? De qui se moque-t-on? ■ M. G.



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

Souvenir de mon week-end à Londres



Taguer est un art : l'art du graffiti, et un moyen d'expression. Dans une ville de fiction, virevoltant sur leurs rollers, des bandes rivales s'affrontent pour marquer leur territoire. Vite, chaussez vos rollers !



Jet Set Radio is a registered trademark of Sega Corporation. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.



PREVIEWS

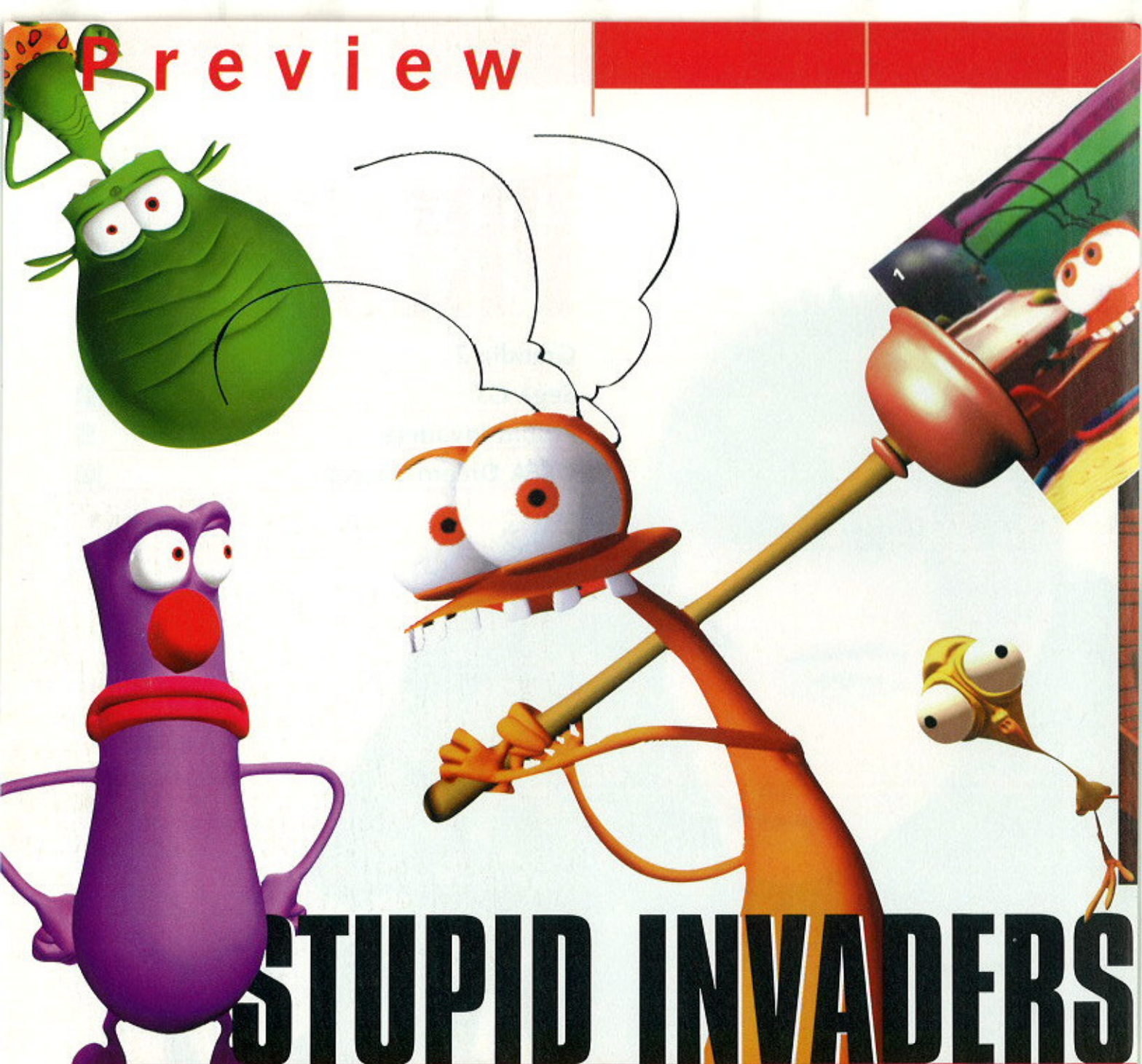
Grandia 2 102

Sega GT 104

Stupid Invaders 98

UEFA Dream Soccer 100

Preview



par Mehdi Gauvin

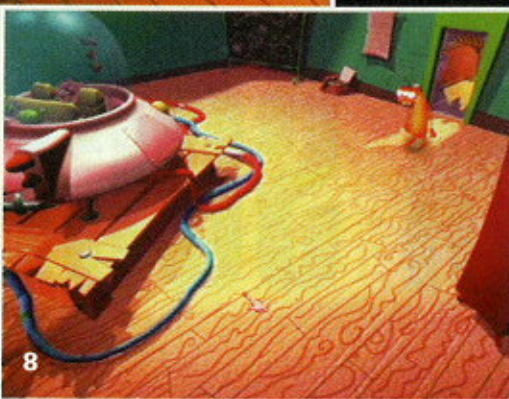
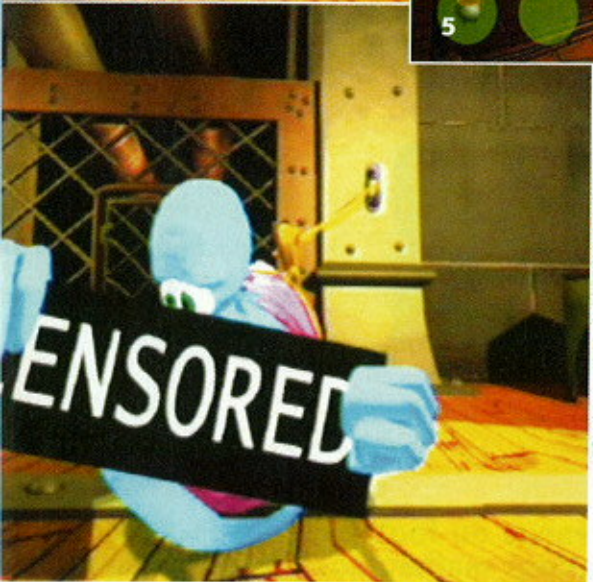
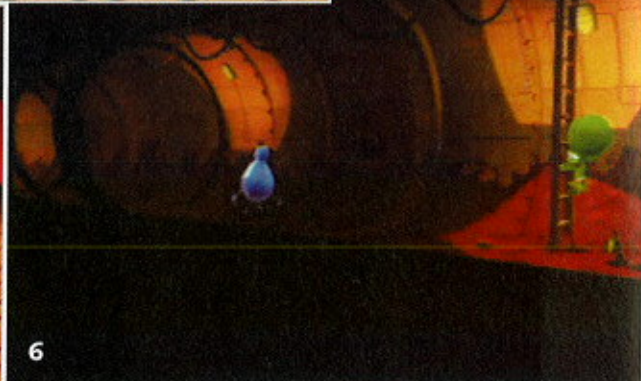
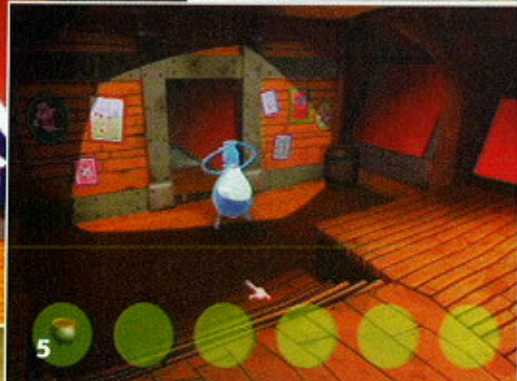
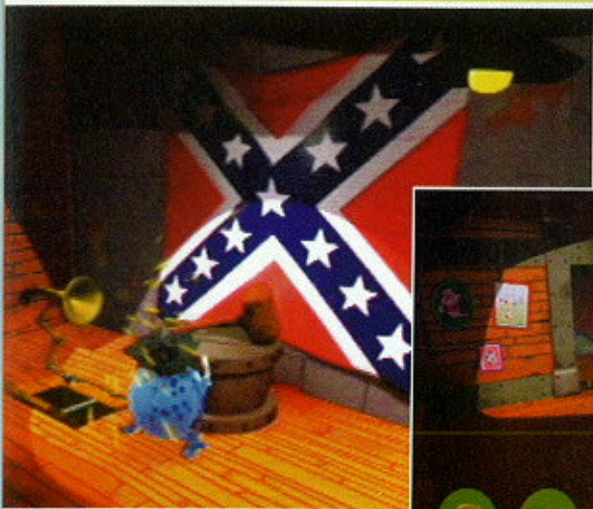
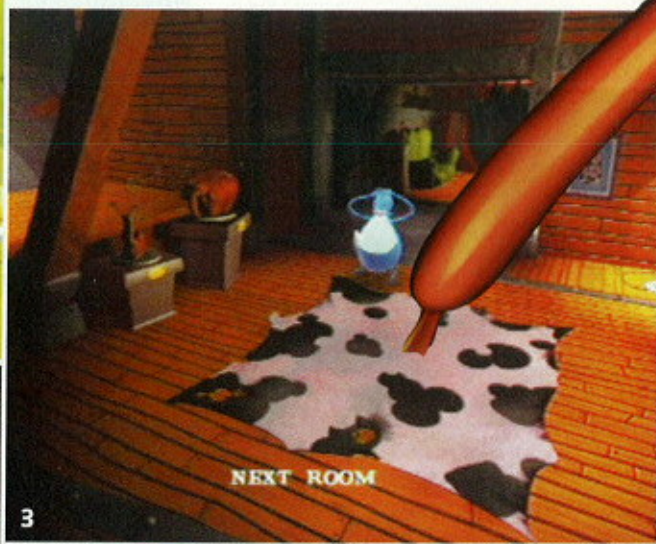
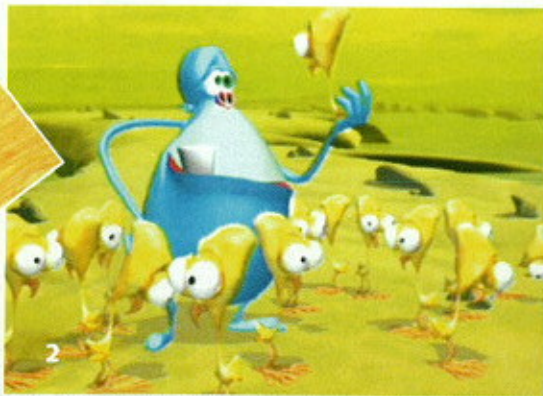
Quand le studio Xilam décide de partir en ville, il ne fait pas dans la dentelle. Son *Stupid Invaders* fleure bon le "portenawak" revendiqué, assumé et jusqu'au-boutiste. Le résultat devrait être à la hauteur des efforts accomplis : hilarant. Kenavo chez les bargeots.

Cinq aliens se crashent sur la planète bleue. Un scientifique fou, le Doc Sakarine, décide de leur mettre le grappin dessus. Sa marotte? La collection d'aliens rares. Pas de bol pour eux! En plus d'avoir à réparer leur vaisseau, Bud, Stereo et les autres vont devoir échapper à Bolok, l'homme de main de Sakarine. D'un scénario marabout-de-ficelle, l'équipe de Xilam a obtenu un jeu franc-tireur, accumulant les blagues potaches et les gags les plus extrêmes. Concrètement, c'est de "click & point" dont il s'agit. Un curseur vous permet de vous déplacer d'un tableau à l'autre, de scruter les horizons et de choper les objets utiles. Exemple. 1. Je monte les escaliers. 2. Je repère cette barrique. 3. Je la confisque pour... 4. ... Plus tard, me la poser sur la trogne afin d'éviter la salve d'un canon surgi du néant. La progression

s'effectue en fonction de votre capacité à explorer les lieux de fond en comble et à trouver les liens entre les objets ramassés et les situations rencontrées. D'autant plus simple que l'interface de *Stupid Invaders* est d'une clarté optimale; l'inventaire est ainsi accessible directement à l'écran, sans interrompre l'action. Pas si bête, finalement, ce jeu...

LE SOUFFLE AU CŒUR

On serait déjà content si *Stupid* en restait là. Il propose pourtant plus: des temps de chargement ridiculement faibles, des décors en précalculé, rivalisant sans peine avec les meilleures productions du moment, et une ambiance sonore qui change du tout au tout, d'un environnement à l'autre. Le délire le plus fendard n'autorise pas l'improvisation. Les petits



- 1> Oh, la belle bleue.
- 2> C'est la danse des canards.
- 3> Ce qui ne te tue pas te rendra plus fort.
- 4> Ce qui ne te tue pas te rendra plus fort... Comment ça, je l'ai déjà faite ?
- 5> Six chewing-gums verts et odorants. La confiserie préférée de mon grand-père.
- 6> Gorgeous et Candy dans les tréfonds poisseux d'une bâtisse à l'abandon.
- 7> Un regard, une émotion, une étreinte : l'amour vrai.
- 8> David Vincent les a vus ; vous êtes dorénavant dans la confiance.

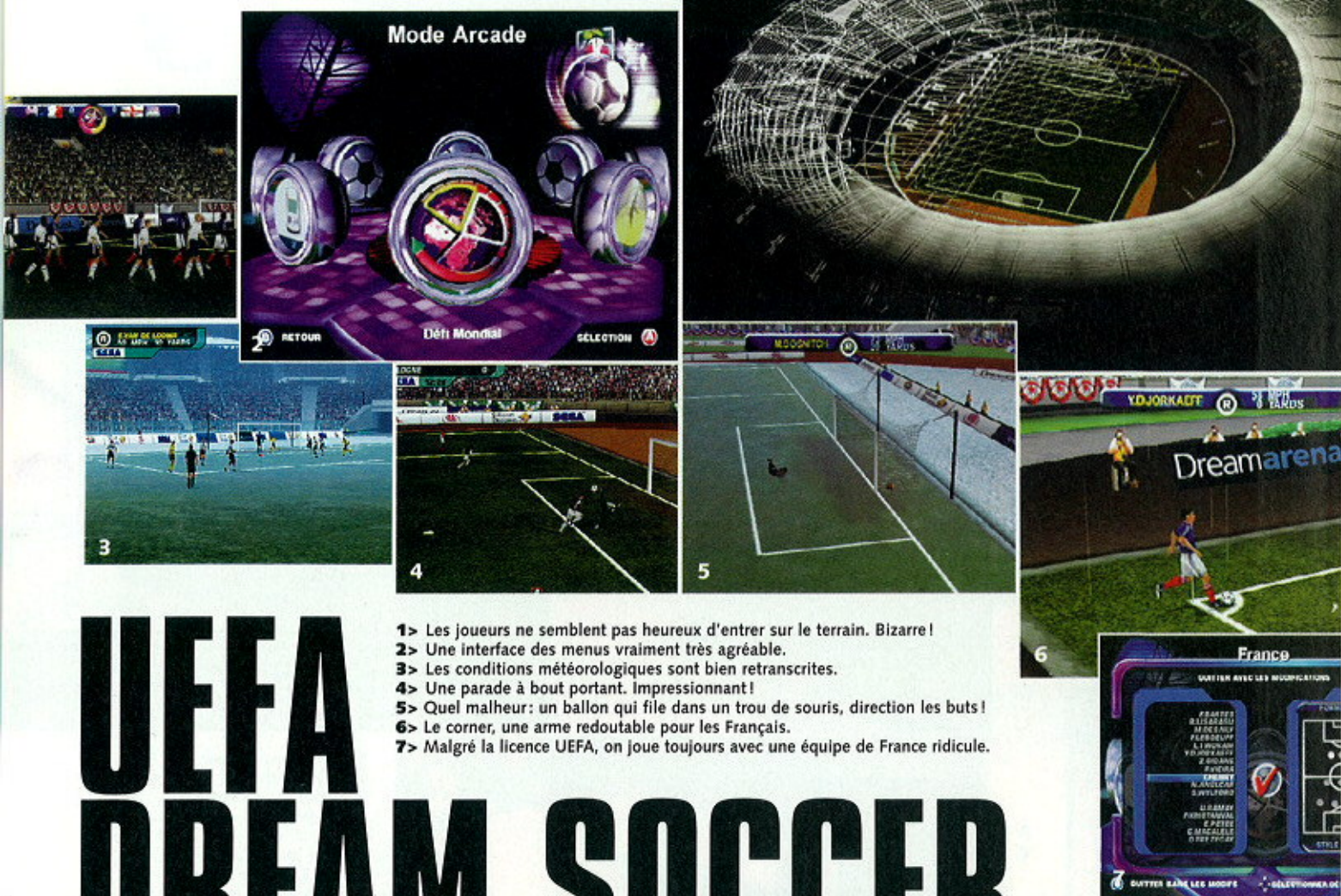
gars de Xilam l'ont bien compris. Ils ont chiadé leur bébé au-delà des limites imposées par leur "petite" équipe de développeurs. Infaillible, Stupid Invaders l'est à tout point de vue. Si on peut reprocher au jeu son gameplay typiquement "old-school", force est d'admettre que le principe a été poussé ici dans ses retranchements. Alors que les softs de ce type peinent à trouver la cadence idéale, entre exploration laborieuse et énigmes tirées par les cheveux, celui de Xilam va vite, très vite, en accumulant les situations et les puzzles gentiment débiles. Ce parti pris d'une justesse imparable trouve son accom-

plissement dans la manière de mêler plusieurs scénarios en simultané. Ainsi, le joueur passe-t-il en permanence d'un personnage (jouable) à un autre, et donc d'une action en cours à une autre. Ça paraît tout bête, comme ça, mais il fallait y penser. Vous me rétorquerez que ça a déjà été fait dans de nombreux jeux LucasArts sur PC, notamment. Jamais sur un rythme aussi soutenu, en tout cas !

DE LA FINESSE DANS UN MONDE DE BRUTES

On l'a dit, ce qui différencie Stupid Invaders de la grande majorité des jeux vidéo, et qui restera dans les mémoires, c'est son esprit particulier. Ça vanne à tous les étages, dans tous les décors - des vaches

accrochées aux murs comme des cadres, vous imaginez le topo? - sans jamais s'épuiser. Au fait, à quoi peut donc servir ce débouche-chiottes? Bon sang, mais c'est bien sûr ! À liquéfier ce p... (censuré) de Père Noël! Et ce poussin péteur, me direz-vous? À se frayer un passage à coups de flatulences explosives, pardi! Quelques exemples d'humour trash dans un jeu qui n'est toutefois pas exempt de subtilité. Attention, amis lecteurs: d'un dessin animé bien sage ("Les Zinzins de l'espace"), Xilam a tiré une aventure pour kidultes bien désinfectante. Il faut dire qu'on n'a rien perdu au change. Vous avez bien fait d'attendre: des jeux comme ça, il vaut mieux les avoir devant soi que derrière. Bande de veinards! ■



UEFA DREAM SOCCER

par Julien Chevron

- 1> Les joueurs ne semblent pas heureux d'entrer sur le terrain. Bizarre!
- 2> Une interface des menus vraiment très agréable.
- 3> Les conditions météorologiques sont bien retranscrites.
- 4> Une parade à bout portant. Impressionnant!
- 5> Quel malheur: un ballon qui file dans un trou de souris, direction les buts!
- 6> Le corner, une arme redoutable pour les Français.
- 7> Malgré la licence UEFA, on joue toujours avec une équipe de France ridicule.



Voici un an, Sega et Infogrames s'affrontaient sur le créneau du foot, avec respectivement Sega Worldwide Soccer et UEFA Striker, deux simulations malheureusement moyennes. Depuis, Virtua Striker nous a aussi laissés sur notre faim. UEFA Dream Soccer s'imposera-t-il comme LE jeu de foot sur Dreamcast?

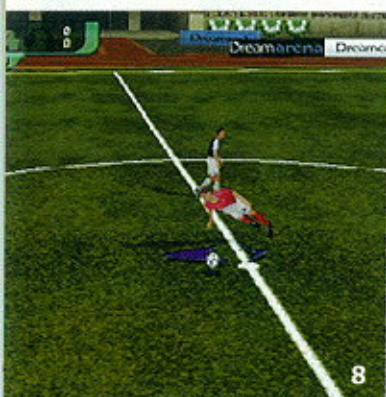
Contrairement aux plates-formes de jeu concurrentes, la Dreamcast ne dispose pas encore d'une simulation de foot de référence. Konami et Electronic Arts n'ayant pas souhaité s'y coller sur la machine de Sega, nous n'avons pas eu droit à une seule version de ISS (International Super Star Soccer), ni de Fifa, simulations ô combien cultes sur consoles 32 et 64 bits. Quel dommage!

À DEUX, C'EST LOIN D'ÊTRE MIEUX!

Le constructeur au hérisson bleu a bien tenté de redresser la barre en sortant coup sur coup Sega Worldwide Soccer 2000, Virtua Striker 2000 puis, récemment, Sega Worldwide Soccer Euro Edition. En vain, les trois softs n'ont pas du tout convaincu. Idem pour Infogrames: l'éditeur lyonnais a également

déçu avec UEFA Striker. Ce petit rappel n'a pas pour but de montrer les carences de la console en matière de simulations footballistiques, mais plutôt de faire un (triste) état des lieux. Et ce n'est pas, *a priori*, UEFA Dream Soccer (autrefois nommé Sega Worldwide Soccer 2001) qui devrait relever le niveau. Aïe, aïe, aïe! Certes, Sega profite d'une licence officielle, celle de la fédération européenne, mais techniquement, le jeu ne suit pas.

UEFA Dream Soccer ne semble pas apporter plus que les précédents titres de Silicon Dreams (*aka* Sega Worldwide Soccer). Le moteur 3D n'a visiblement pas été remanié, ou alors si peu. La modélisation des joueurs est toujours approximative, et le graphisme est encore très loin d'égalier le peps de Virtua Striker 2000. De même, UEFA Dream Soccer pêche par une animation bancale. Pour l'instant, les joueurs paraissent glisser sur



8



9



10



11

- 8> Un plongeon qui ne sert à rien...
 9> Le système de ralenti permet d'admirer les buts sous toutes les coutures.
 10> Ballon, ballon. Il est à moi, je le veux...
 11> Tels de vrais sportifs, les footballeurs virtuels plongent dès qu'un adversaire s'approche.
 12> Quel bel arrêt! Les gardiens sont supra-forts.
 13> Le contre-pied parfait sur penalty.



12



13

la pelouse au lieu de réellement courir ou marcher. On se croirait sur une patinoire! Autre point noir (à éliminer avec Biactol, si possible): lorsque le rythme de l'action faiblit, les footballeurs donnent l'impression de courir au ralenti, en faisant de grandes enjambées. Autant dire que le contrôle de la balle et l'exécution des différents mouvements s'avèrent très ardues. Pourtant, la palette de mouvements reste acceptable. Tous les coups nécessaires pour marquer et se défendre sont possibles, mais à la différence d'une vraie simulation, on ne trouve aucun geste "inutile" destiné simplement à égayer les rencontres.

LOVE, MEUS ET FOOT

Pour le reste, les vastes stades retranscrivent parfaitement l'ambiance des matchs. Attention, toutefois, nous n'avons pas eu de version finale entre les mains... Bien que le soft ne soit pas encore terminé et malgré de gros défauts dont on espère qu'ils seront corrigés, nous rendons quand même hommage aux modes de jeu. À l'instar de UEFA Striker, Dream Soccer

propose une foule de compétitions sympathiques. Chaque continent possède son propre championnat et ses coupes. De plus, on obtient des épreuves personnalisées de tout type, au fil des parties. Enfin, nous avons été séduits par les équipes féminines (eh oui!!!!). Sega et Silicon Dreams nous font ainsi pénétrer dans une nouvelle ère, celle où la technique prime sur le physique et où les tirs sont moins puissants mais mieux placés. Ça fonctionnerait à merveille si les visages des donzelles ne ressemblaient pas autant à ceux des mecs! Sans parler de leur corpulence! À se demander si les programmeurs ne sont pas miro! Reverront-ils la copie avant la sortie officielle, prévue avant Noël (nous n'avons pas eu de version testable à temps)? Prions mes frères!

N.B.: un autre jeu de foot intitulé European Super League, édité par Virgin, serait prévu pour la fin de cette année. Si une rolling démo figure sur le CD, nous n'avons strictement rien reçu à la rédaction... Nous ne saurions trop vous conseiller d'attendre notre verdict avant de l'acheter, pour éviter toute déception. ■



GRANDIA 2

par Nathan Dayspring



L'artillerie lourde du RPG arrive enfin sur Dreamcast. Attendu presque comme un messie par les accros (à juste titre, vu la qualité du premier opus, mythique), Grandia 2 promet de grands moments. C'est la larme à l'œil et des images de bonheur plein la tête que nous en avons fait la preview.

Annoncé en grande pompe peu avant la sortie de la Dreamcast au Japon (ça commence à dater, N.D.L.R.), Grandia 2 s'est fait désirer. Cette suite a pourtant pris moins de temps pour le développement que le premier volet ! Les développeurs ont soigné le bébé à outrance, que grâce leur soit rendue. Ceci explique cela.

RECETTE GAGNANTE

D'habitude, les créateurs de Game Arts, ceux à l'origine de Lunar (célèbre RPG sur "vieilles" consoles 16 bits), s'occupent d'abord du scénario pour le rendre le plus tarabiscoté possible et y intégrer des valeurs universelles

telles que l'amitié, l'amour et la fraternité. Grandia 2 ne fait pas exception à la règle. Point important : ce coup-ci, l'atmosphère graphique et sonore a été revue et corrigée à la hausse pour un résultat moins gamin. Ryudo, le héros, n'est pas un mioche en quête d'aventure comme Justin dans Grandia, mais un chasseur de primes taciturne. Il est aidé par Sky, son aigle domestique au discours cynique et nihiliste. De même, la mystérieuse Mylennia est une vamp, tout l'inverse de son alter ego Elena (dans Grandia), qui était une modeste apprentie prêtresse d'une rare sagesse, chanteuse à ses heures. On retrouve cependant les éléments qui ont fait le charme du premier épisode. À l'époque, un mur sans fin représentait les confins du

- 1> La Dream Team se retrouve encerclée. Ça va faire mal.
- 2> Une qualité graphique indéniable.
- 3> Du dessin animé combiné à de l'imagerie de synthèse.
- 4> Des bastons infernales ou quand les héros voient rouge.
- 5> Mylennia la vamp. Sans doute le personnage le plus charismatique du jeu.
- 6> Maleg, le costaud de service, laisse libre cours à sa colère.



monde; dans Grandia 2, il s'agit d'un gouffre immense, qui partage depuis plus de 1000 ans le monde de Granacliff. L'histoire, parfois sombre, poussera les protagonistes dans leurs derniers retranchements, jusqu'à d'ultimes sacrifices dans certains cas. Aussi détonant qu'inhabituel chez Game Arts.

RPG NOUVELLE VAGUE

Dreamcast oblige, on a droit à des évolutions de taille, comparé au premier. Grandia 2 est intégralement en 3D. Aux oubliettes, les jolis sprites en 2D pourtant pleins de vie! Les concepteurs n'en ont pas moins réussi à insuffler beaucoup de pêche aux persos. C'est une des forces de Game Arts qui met tout en œuvre pour rendre les héros attachants, grâce surtout à des séquences de dialogue prenantes et à des événements savamment mis en scène. Saluons au passage le travail de doublage, qui confère une autre dimension au RPG (terminées, les aventures muettes!). En revanche, nous ne savons pas encore si nous hériterons d'une version française ou anglaise... Les décors très travaillés et, point essentiel, les musiques d'Iwadare Noriyuki, avec des morceaux



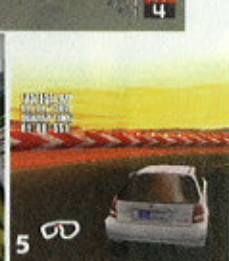
orchestraux de toute beauté, viennent renforcer l'argument.

Tous les ingrédients ont donc été réunis pour faire de Grandia 2 une épopée sans précédent. Seuls les combats n'ont pas subi de changements notables dans le fonctionnement, avec une barre de temps, bien pratique, qui montre avec précision qui attaque et quand. Les coups spéciaux s'affichent sous forme de cinématiques, avec des éléments de dessin animé. L'habile mélange vient s'incruster par-dessus l'action sans la rompre. Très réussies sans être tape-à-l'œil, les bastons sont d'autant plus dynamiques que la gestion des sorts de magie a été améliorée, pour plus de fun.

C'EST POUR BIENTÔT

Techniquement, Grandia 2 en impose. On peut l'affirmer: voici le premier vrai RPG de la Dreamcast. L'adjectif qui convient le mieux pour le décrire est sans conteste "passionnant" (jusqu'au bout des ongles). Nous sommes à des années-lumière de Evolution, mais pas très loin du test, fort heureusement. Qu'il nous tarde de nous y coller! ■

- 7> Quelques exemples de séquences cinématiques.
- 8> Des effets de lumière de toute beauté.
- 9> Les boss ont vraiment la classe.
- 10> La furie de Ryudo.
- 11> La carte du jeu est très pittoresque, mais elle ne donne pas beaucoup d'infos.
- 12> Des combats parmi les plus dynamiques du genre.
- 13> Décors psychédélics de rigueur.



- 1> La Mustang au départ...
- 2> ... La Mustang en tête.
- 3> Les replays sont beaux, mais ils ne reflètent pas vraiment le jeu.
- 4> La supra RZ est une des caisses les plus puissantes.
- 5> Joli coucher de soleil.
- 6> Des menus relativement clairs, avec de chouettes modèles 3D.
- 7> Les monstres sont sur la piste.
- 8> À 76 miles/heure (environ 100 km/h), on se traîne.

SEGA GT

par Matthieu Cloix

Dans un numéro où les courses auto de qualité se tirent la bourre, Sega GT fait figure d'outsider attendu. Hélas, nous n'avons pas eu la version test à temps pour émettre un verdict définitif. Tant mieux pour ce soft, car la preview n'est guère convaincante.

A lors que MSR, F355 Challenge et Les 24 Heures du Mans héritent de notes nettement supérieures à la moyenne (8 ou 9/10), voici qu'entre en lice Sega GT. Développé en interne par Sega Japon, ce soft a été annoncé comme LA simulation de Grand Tourisme à sa sortie au pays du Soleil-Levant. Cependant, il lui manque quelques ingrédients indispensables pour se positionner et s'imposer comme tel. En tout cas, les Nippons n'ont pas adhéré. C'est pourquoi Sega Europe nous a promis une version remaniée.

TOUT BEAU, TOUT PROPRE ?

Celle que nous avons eue entre les paluches comprenait une intro en images de synthèse du plus bel effet. Autre agrément, le nombre de constructeurs présents était plus important. Ford et Dodge se sont greffés à la liste initiale et à ses huit firmes japonaises (Honda & co). La version finale

devrait aussi comprendre les Européens Alfa Romeo, Audi, Fiat, Mercedes, Opel, Peugeot et Renault. Que du beau monde pour un max de bolides à piloter ! Car, en plus des 120 caisses de base, grâce aux options "custom" et "tuning" permettant de concevoir un véhicule de toutes pièces, près de deux millions de possibilités s'offriraient au joueur.

PEUT MIEUX FAIRE

Nous mettrons un bémol à notre enthousiasme. La bêta de Sega GT péchait grandement par l'absence de sensations de vitesse. Les bolides donnaient l'impression de se traîner. Les circuits n'avaient rien de franchement fun, ni dans le tracé, ni dans le graphisme. Où est l'originalité dans le gameplay à laquelle Sega nous avait habitués jusqu'à présent ? Le constructeur nous avait épatés avec Sega Rally 2, pourquoi ne réitérerait-il pas l'exploit avec Sega GT ? La balle est dans son camp. ■

DEAD OR ALIVE 2

L'autre must du jeu de baston sur Dreamcast, avec Soul Calibur, nécessitait une aide de jeu digne de ce nom. La voici ! Nous y avons tellement joué qu'un appel national a été lancé pour récupérer des doigts à greffer... Blague à part, les meilleurs combos ont été listés ci-après, agrémentés de trucs et astuces à rendre jaloux votre meilleur pote, non-acquéreur de "Dreamcast Mag". That's life.

ASTUCES & CO

En guise de complément à l'aide de jeu, voici un tas de codes et de manipulations à effectuer sur le paddle pour vous éclater encore plus sur ce fabuleux hit.

1. ASTUCES EN VRAC

FREEZE & CHEESE !

Appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause, puis sur **R** ou **X + Y** ou encore sur **X + Y**. Le mot **PAUSE** disparaîtra de l'écran pour céder la place à une image figée sur l'action en cours.

VICTOIRE !

Il est possible de contrôler la caméra quand vous gagnez un combat. Quand votre personnage effectue sa pose de victoire, maintenez **X** et utilisez la croix de direction ou le stick analogique pour modifier librement l'angle de vue. Maintenez **B** ou **A + X** enfoncés pour zoomer (et **X + Y** pour dézoomer) sur votre personnage. Puis, utilisez la croix ou le stick pour bouger la caméra. De même, en cas de victoire, maintenez enfoncés **X**, **Y** ou **B** pour choisir votre pose victorieuse favorite.

PHOTOS DE CHOC ET DE CHARME

Cette astuce ne s'adresse qu'à ceux qui possèdent un ordinateur équipé d'un lecteur de CD-Rom. Placez le jeu dans le lecteur et allez dans le répertoire Bonus. Vous aurez accès à cinq photos numériques des héroïnes du jeu en petite tenue.

T'AS LE LOOK EN 3D, COCO !

Pour prévisualiser les personnages dans leurs différents costumes en 3D, allez dans les options, entrez dans le sous-menu Vs Mode et désactivez l'option Quick Selector. Attention, pas de panique, les images mettront un certain temps, avant de s'afficher sur votre écran.

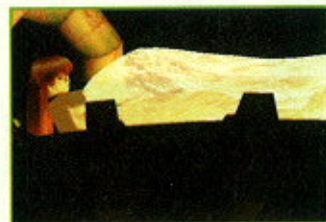
REGARDE-MOI DANS LES YEUX !

Les amateurs de "poitrines qui bougent" peuvent modifier l'amplitude de leur mouvement en allant dans les options, puis dans Game Settings et Other. Dans la rubrique Age, plus l'âge sélectionné sera avancé (mais pas au-delà de 99 ans tout de même !), plus les seins des héroïnes remueront lors des combats.



KASUMI À POIL

Pour débloquer cette intro bonus qui montre Kasumi nue, prisonnière d'une masse gluante transparente, suivez ces instructions : allez dans les options, ouvrez le sous-menu Game Option et enfin Other. Réglez l'âge sur 21. Faites une partie en mode Survival et débrouillez-vous pour vous classer parmi les 10 meilleurs scores. Quand vous aurez perdu, entrez le terme "REALDEMO" à la place du nom. Laissez défiler l'intro du jeu pour admirer le spectacle.



AERIAL GARDEN BY NIGHT

Pour combattre de nuit dans Aerial Garden, allez dans le menu Vs des options et activez l'option Level Select. Puis, placez-vous sur Aerial Garden à l'écran de sélection du niveau et appuyez sur **Y** ou **R**.

2. BASTON À QUATRE

En mode Tag Battle, quatre combattants se castagnent sur le ring. Pour changer de personnage, il suffit d'appuyer sur **X**.

Pour mettre toutes les chances de votre côté, choisissez le partenaire le plus adapté. Chaque héros a un alter ego et, s'ils se battent ensemble, leurs coups combinés sont plus puissants et bien plus spectaculaires. Voici les couples idéaux :

Kasumi/Hayabusa
Gen Fu/Helena et Ayane
Bass/Tina
Zack/Leon
Jann Lee/Lei-Fang
Ayane/Ein

3. LES ARÈNES

THE WHITE STORM

Dans cette arène, vous combattrez dans la neige sur deux niveaux. Pour balancer l'adversaire à l'étage inférieur, poussez-le dans le précipice.

THE DEATH VALLEY

Une arène très étroite comparée aux autres, également sur deux niveaux. Vous atteindrez vite les limites de la plate-forme de départ. C'est idéal pour projeter l'adversaire en dessous.

THE DANGER ZONE

Il n'y a qu'un seul niveau, mais les murs de cette arène sont très dangereux car électrifiés. Attention à ne pas vous y frotter !

THE GREAT OPERA

Cet opéra dispose d'un nombre infini de niveaux. Il suffit de coincer l'adversaire au bord du balcon pour le jeter pardessus bord autant de fois que vous le voulez.

THE DEMON'S CHURCH

Approchez-vous des vitraux et balancez l'ennemi à travers. Spectacle garanti ! La tour, où débute le combat, comprend quatre niveaux en tout.



THE AERIAL GARDEN

Encore une arène dotée d'un nombre infini de niveaux. Poussez l'adversaire jusqu'à la chute d'eau et catapultez-le sans pitié. Une fois en bas, vous pourrez recommencer l'opération près d'une autre chute d'eau, et ainsi de suite.

THE MIYAMA

Rien à remarquer si ce n'est qu'il s'agit du stage du boss de fin.

THE SPIRAL

L'arène la plus vicieuse du jeu. D'abord, les murs sont électrifiés, histoire d'augmenter les dommages. Ensuite, The Spiral comporte un nombre infini de niveaux. Balancez l'ennemi dans un des grands trous de la plate-forme et il se retrouvera dix mètres plus bas. L'opération est renouvelable à loisir.

THE DRAGON HILLS

Réplique du Potala de Lhassa au Tibet, cette arène s'étend sur quatre niveaux. Frappez l'ennemi jusqu'au bord et il tombera loin, très loin.

THE BIO LAB

Vaste terrain de jeu avec des surfaces électrifiées dangereuses et des piliers qui favorisent les combos meurtriers.



4. NOUVEAUX COSTARDS

Pour offrir un troisième costume à son héros préféré, il faut finir en mode Arcade, avec le niveau de difficulté réglé par défaut. Chaque participant possède au moins trois costumes ; certains en ont carrément six ! Pour les débloquer tous, terminez le jeu autant de fois que nécessaire. Pour voir à quoi ressemble la garde-robe de chacun, parcourez cette aide de jeu avec assiduité.



Aide de jeu

TU CHERCHES LES COUPS ?

Fait rare, tous les protagonistes de Dead or Alive 2 méritent le détour. La panoplie de coups est impressionnante pour chacun d'eux, de la petite gifle à la grosse projection. Vous trouverez ci-après une sélection des meilleures techniques. Tous les coups sont indiqués comme si le personnage était placé à gauche de l'écran, quand vous jouez avec la manette 1. Les touches indiquées sont celles configurées par défaut. X correspond à poing, Y à pied et A à free. Enfin, pour vous faciliter la tâche, sachez que X + A correspond par défaut à B, et X + Y + A à R (la gâchette droite). Bon courage! (Quant aux photos, elles montrent la totalité des costumes disponibles.)



AYANE

Ayane est la demi-sœur de Kasumi. Nous n'en savons guère plus. En tout cas, cette Japonaise férue de ninjutsu préfère le côté obscur de la force. Ce qui explique toutes ses attaques dos à l'adversaire. Sa première apparition dans DOA remonte à la version 32 bits. Elle était un personnage caché.

ENCHAÎNEMENTS

En face à face

X + Y, X, Y.
 ↓, ↓, ↓ + Y + A.
 ← + Y + A.
 X, X, ↓ + X, X.
 X, X, Y, Y.

Dos à l'adversaire

X, X, ← + X, X, X.
 X, X, ← + X, X, Y.
 ← + X, X, ↓ + Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + Y + X + A.
 ↓, ↓ + Y + X + A.

PROJECTIONS

→, → + X + A.
 ←, → + X + A.
 ↓, ↓, ← + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC EIN

→, → + X + Y + A.



Avec un joli nœud papillon dans le dos.



Avec un haut orangé pas très discret.



En ninja qui dévoile tout. Tout?!!



En ensemble de petite fille modèle.



Le même ensemble, plus recouvert.



En cuir et bottes très SM. Ça va faire mal!



BASS

Dans le genre "armoire normande", Bass impressionne. La force de ce viking catcheur et lutteur est phénoménale. Grand spécialiste des projections, il en maîtrise une quantité astronomique. Sa petite fille Tina ne l'écoute plus et n'en fait qu'à sa tête. Se réconcilieront-ils un jour?

ENCHAÎNEMENTS

↓ + X + Y, X.
 ↓ + X + Y, X + Y.
 ↓, ↓, ↓ + Y.
 ↓, ↓ + X.
 →, → + X + Y.
 →, ←, → + X.
 ↓ + X, X.
 ← + X, X, X + Y.
 X, X, Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↓, ↓ + X + Y + A.

PROJECTIONS

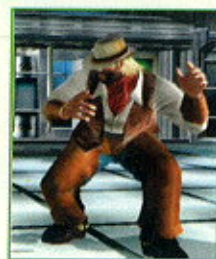
→, ←, → + X + A.
 ↓, ↓ + X + A.
 ←, ↓, ↓, ↓, → + X + A.
 ↓, ↓ + X + A.
 →, → + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

↓, ↓, ← + X + A.
 Enchaîner par: ↓ + X + A.
 Enchaîner par: ↓, ↓, ↓ + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC TINA

→, → + X + Y + A.
 ↓, ↓, → + X + Y + A.



Le cow-boy.



Le loubard.



Tenue professionnelle.



EIN

Amnésique et retrouvé presque mort dans la Forêt Noire en Bavière, Ein s'est reconverti en professeur de karaté, art martial dans lequel il excelle. Son meilleur partenaire est sans aucun doute Ayane. Y en a qui ont de la chance.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, Y, Y.
 X, X, ↓ + Y, Y.
 X, X, → + X, X.
 →, → + Y, Y, Y.
 ↖ + Y, → + X, X.
 ↖ + Y, → + X, ↓ + Y.
 → + Y, Y, Y.
 ↖, ↖ + Y.
 ← + X, X, X.
 ↖, ↖ + X + A.

(Quand l'adversaire est contre un mur.)

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↓, ↓ + X + Y + A.

PROJECTIONS

↓, ↖, ← + X + A.
 ↓ + X + A.
 ↖, ↖ + X + A.
 ← + X + A.
 ↖, ↓, ↖ + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC AYANE

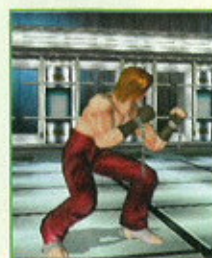
→, → + X + Y + A.



Du cuir moule-tout à tout-va.



Avec un jean de jeune branché.



Avec chaînes de prisonnier et torse nu.



GEN-FU

Ce vieux maître chinois est passé expert dans un art martial peu répandu : le xinyi liuhe quan. Malgré son grand âge, ce libraire de métier ne perd pas le nord : ses meilleurs partenaires sont les jolies Ayane et Helena.

ENCHAÎNEMENTS

→ + X, X, X + Y.
 ← + X, → + X, X + Y.
 ↖ + Y, X, ←, → + X.
 ↓, ↖, → + X, X, → + X.
 ↖, ↖ + X.
 ↖ + Y, ↓ + Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↓, ↓ + X + Y + A.

(Uniquement avec le deuxième costume.)

PROJECTIONS

↓, ↖, → + X + A.
 ↓, ↖, ← + X + A.
 ← + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

→, → + X + A.
 Enchaîner par : → + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC AYANE OU HELENA

→, → + X + Y + A.



Tenue de la semaine plutôt pratique.



Tenue dominicale avec des perles.



Tenue de maoïste communiste chinois.

Aide de jeu



HAYABUSA

Ce combattant sort tout droit d'un ancien jeu de Tecmo, Ninja Gaiden (Shadow Warrior, en France) sorti sur Super Nintendo et Megadrive. Ce ninja tout feu tout flamme, antiquaire à ses heures perdues, est très lié avec le frère de Kasumi. D'où sa préférence pour elle dans les combats en duo.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, ← + X, Y.
 X, X, ← + X, → + X.
 X, X, Y, Y, Y.
 ↵ + Y, ↵ + Y, ↓ + Y.
 Y + A, Y, Y.
 ↵ + X + Y, Y.
 ↓ + X + Y, Y, Y.
 ↓ + X + Y, X + Y.
 ↓ + X + Y, Y + A.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 →, ←, → + X + Y + A.
 ↓, ↓ + X + Y + A.

PROJECTIONS

→, → + X + A.
 ↓, ↵, ← + X + A.
 ↓ + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

←, ↵, ↓, ↵, → + X + A.
 Enchaîner par:
 ↓, ↵, → + ↵ + ↵ + X + A.
 Enchaîner par:
 ←, ↵, ↵, ↵, →, ↓.

ATTAQUE EN DUO AVEC KASUMI

→, → + X + Y + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC D'AUTRES COMBATTANTS

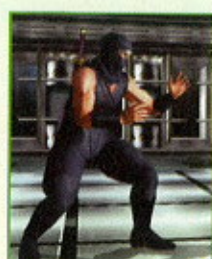
← + X + Y + A.
 Enchaîner par:
 ↓, ↵, ←, ↵, ↵ + X + A.
 Enchaîner par:
 →, ↵, ↵, ↵, ←.
 ↵, ↓ + X + A.



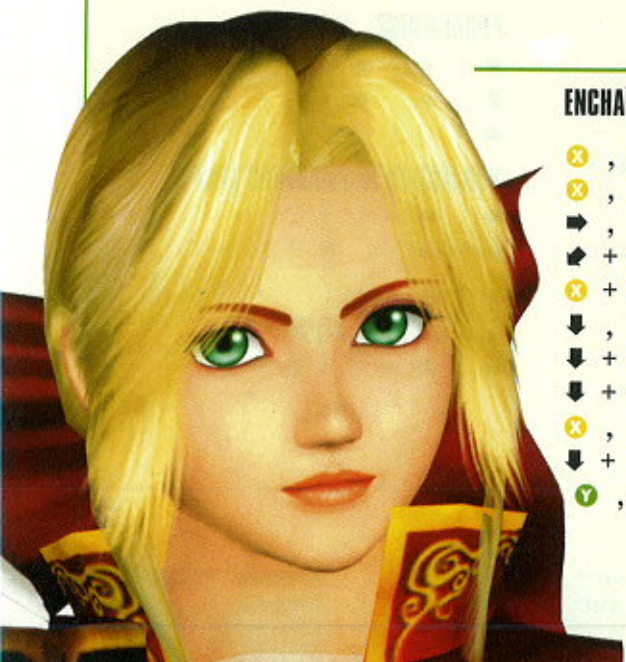
En ninja noir des temps modernes.



En ninja blanc pas très discret.



En habit de Shadow Warrior!



HELENA

na a, elle aussi, une armée rmes voluptueuses. Chan-jolie blonde maîtrise aussi i qua quan. Son partenaire ieux Gen-Fu.

ENCHAÎNEMENTS

X, Y, Y, Y.
 X, X, ← + X, X.
 →, →, Y, X, X.
 ↵ + Y, X.
 X + Y, X + Y.
 ↓, ↵, → + X.
 ↓ + X + Y, X, X, Y.
 ↓ + X + Y, → + X, → + X.
 X, → + X, X, X.
 ↓ + X + Y, ← + X, ← + X.
 Y, ← + X, Y, ↓ + Y.

PROVOCATIONS

↓ + X + Y.
 ←, →, ← + X + Y + A.

PROJECTIONS

→, → + X + A.
 ← + X + A.
 ↓, ↵, → + X + A.
 (Quand l'adversaire est contre un mur.)
 ← + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC GEN-FU

→, → + X + Y + A.



Du rouge opéra en queue de pie.



De la dentelle sur une jolie robe de soirée.



Un ensemble corsaire aux couleurs assorties.



JANN-LEE

Le charme de ce tombeur grand, beau et fort, avec des pectoraux saillants, n'a d'égal que son orgueil. Il pratique le jeet kune do, art martial initié par Bruce Lee en personne. D'ailleurs, il pousse des petits cris comme lui. Ce Chinois se bat excellemment en équipe avec Lei-Fang.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, X, ↓ + Y.
 ⇒, ⇒ + X, ↓ + Y.
 X + Y.
 ↖ + Y, ⇒ + X.
 ↖ + X, X, X, X, ⇒ + X.
 X, X, X, ↓ + Y.
 X, X, X, Y.
 ⇒ + Y, ←, ⇒ + Y.
 ↓, ↖, ⇒ + Y.

PROVOCATION

←, ⇒, ← + X + Y + A.

PROJECTIONS

↓, ↖, ← + X + A.
 ← + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

↓, ↖, ⇒ + X + A.

Enchaîner par:

←, ← + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC LEI-FANG

⇒, ⇒ + X + Y + A.



Vêtements d'entraînement.



Pour accueillir un grand maître.



Grand, beau et plus rebelle.



Pectoraux à l'air, la tenue de frimeur.



KASUMI

La belle héroïne ne laisse aucun homme indifférent. Sa beauté n'a d'égal que son agilité au combat. Cette jeune Japonaise maîtrise parfaitement le ninjutsu. Elle a fui sa tribu pour vivre pleinement. Elle excelle dans le Tag Battle avec Hayabusa.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, Y, Y, Y.
 X, X, Y, ↖ + Y.
 X, X, ↖ + Y.
 X, X, ⇒ + X, Y, Y.
 X, X, ⇒ + Y, ↓ + Y.
 X + A, ↓ + Y.
 ⇒ + X, Y, ↓ + Y.
 ↖ + X, X.
 X + Y.

PROVOCATIONS

←, ⇒, ← + X + Y + A.
 ↖ + X.

PROJECTIONS

↓, ↖, ← + X + A.
 ↖ + X, X + A.
 ⇒ + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

⇒, ⇒ + X + A.

Enchaîner par:

↓ + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC HAYABUSA

⇒, ⇒ + X + Y + A.



En bleu, avec un sabre caché dans le dos.



Blanc "angélique" et décolleté à faire peur.



En ninja rose, assez tape-à-l'œil.



En ninja noir, beaucoup plus sobre.



La petite collégienne bien sage.



La petite collégienne qui se pèle.

Aide de jeu



LEI-FANG

Présente depuis le premier DOA en arcade, cette jeune étudiante chinoise est une experte du tai ji quan. Malgré sa rivalité avec Jann-Lee, c'est avec lui qu'elle se débrouille le mieux en Tag.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, ← + X, X.
 X, X, Y, Y.
 X, X, → + X, Y.
 X, ↘ + X, X + Y.
 X, Y, Y, ↓ + Y.
 ↙, ↘ + X, Y, Y.
 ↘ + Y, X + Y.
 X, Y, Y, ↓ + Y.
 X, ↘ + X, X + Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↓, ↓ + X + Y + A.
 → + ←, → + X + Y + A.
 ←, ← + X + Y + A.

PROJECTION

↘ + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

↓, ↘, → + X + A.

Enchaîner par:

← + X + A.

Enchaîner par:

→, → + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC JANN-LEE

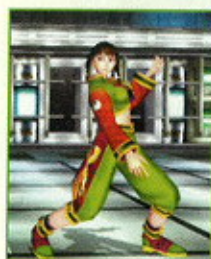
→, → + X + Y + A.



Longue robe de soirée rouge.



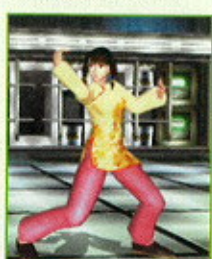
La même robe de soirée en blanc.



Une tenue d'entraînement.



En cuir moulant, jambes et bras nus.



Un sage costume traditionnel chinois.



LEON

Leon n'a rien d'un tendre depuis que la femme de sa vie s'est éteinte dans ses bras. Pour l'honorer et rester digne d'elle, cet Italien a juré d'être l'homme le plus fort du monde. Pratiquant fervent de techniques de combat russes, Leon excelle dans les prises enchaînées et joue mieux en double avec Zack.

ENCHAÎNEMENTS

← + X + Y, X.
 → + X, X, X.
 X, X, ↘ + X.
 → + X, X, ↓ + Y.
 ↓, ↘, ← + X.
 →, → + Y, Y.
 ↓ + Y + A.
 X, → + X, ↓ + Y.
 ← + X, → + Y.

PROVOCATION

←, →, ← + X + Y + A.

PROJECTIONS

←, ↘, ↓, ↘, → + X + A.
 → + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

→, ←, → + X + A.

Enchaîner par:

←, →, ← + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS, BIS

↓, ↘, ← + X + A.

Enchaîner par:

←, →, ← + X + A.

Enchaîner par:

↓ + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC ZACK

→, → + X + Y + A.



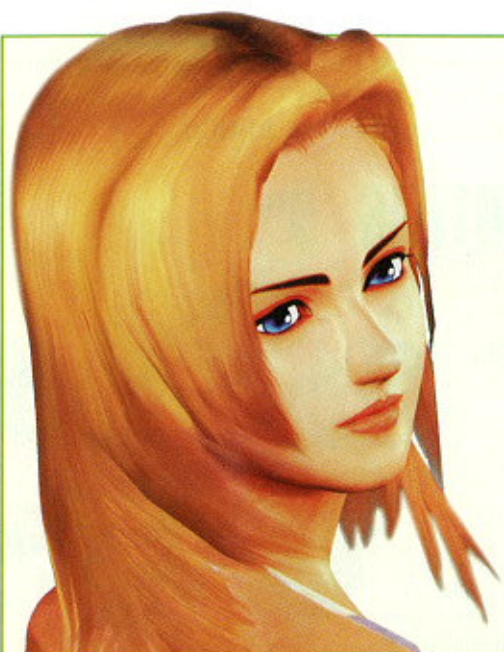
Le roi du désert, avec un treillis kaki.



Héros des mille et une nuits.



Aventurier chic et classe.



TINA

Catcheuse professionnelle comme son père, Bass, Tina maîtrise projections et prises au corps en tout genre. Elle a déjà été championne mondiale de la discipline. Et pour titiller la libido des jeunes messieurs, elle n'hésite pas à s'habiller de façon provocante. Son meilleur partenaire est Bass, bien sûr.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, X, Y.
 ↘ + X, X, X, ↘ + X.
 ↘, ↘ + X, X, Y.
 ↘, ↘, ↘ + X.
 ↘ + Y, Y.
 ↘ + Y, Y, Y.
 ↘ + Y + A.
 ↘, ↘ + X + Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↘, ↘ + X + Y + A.

PROJECTION

←, ↘, ↘, ↘, ↘, ↘ + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS

↘, ← + X + A.
 Enchaîner par:
 ↘, ← + X + A.

PROJECTION EN PLUSIEURS TEMPS, BIS

↘, ←, ↘ + X + A.
 Enchaîner par:
 ↘ + X + A.

Enchaîner par:

↘, ↘, ↘ + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC BASS

↘, ↘, X + Y + A.
 ↘, ↘, ↘ + X + Y + A.



Avec des franges et des santiags de call-girl.



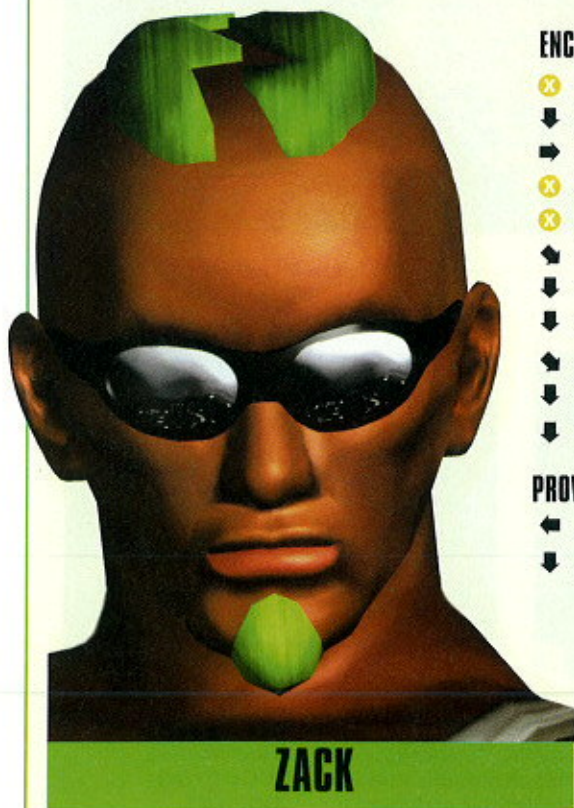
Jean et blouson en cuir, la cow-girl modèle.



En bunny-girl, c'est un pur fantasma.



Avec cette tenue dépareillée, elle a un look grunge.



ZACK

Sans aucun doute le combattant le plus bizarre du jeu. Avec une nette préférence pour des looks ravageurs et des vêtements flashy, ce grand Américain insolent ne jure que par la boxe thaï. Sa technique de combat très spéciale se marie particulièrement bien avec celle de Leon.

ENCHAÎNEMENTS

X, X, X, Y.
 ↘, ↘, ↘ + X, X.
 ↘ + X, Y, Y, Y, Y.
 X, X, ↘ + Y, Y, Y, Y.
 X, X, ↘ + X, X.
 ↘ + Y, Y, Y, Y, Y.
 ↘ + Y, X, Y, Y, Y.
 ↘ + Y, X, ↘ + X, X.
 ↘, ↘ + X, ↘ + X.
 ↘ + Y, X, ↘ + Y, Y, Y.
 ↘ + Y, Y, Y, Y, Y.

PROVOCATIONS

←, →, ← + X + Y + A.
 ↘, ↘ + X + Y + A.

PROJECTIONS

↘, ↘ + X + A.
 ↘, ↘, ↘ + X + A.
 ← + X + A.

ATTAQUE EN DUO AVEC LEON

↘, ↘ + X + Y + A.



En boxeur, avec "soutien-gorge".



En punk, avec coiffure iroquoise.



En martien morolien, avec tissu fluo.



Déguisé en Shadowman!

Trucs et astuces

par François Daniel

Tricheurs de tout poil, votre rubrique préférée s'enrichit de cheats et de codes sur des jeux aussi récents que GTA 2 et F355 Challenge. Nous avons veillé des nuits entières pour vous permettre de profiter de ces hits au maximum. Un bon conseil, n'oubliez pas de vous échauffer les doigts si vous voulez réussir toutes les manip.

FERRARI F355 CHALLENGE

ACCÉDER À TOUS LES CIRCUITS

À l'écran des options, appuyez sur X + Y. "Password", une option inédite, apparaîtra. Ensuite, entrez les codes suivants pour déverrouiller des circuits.

CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
DaysofThunder



ENLEVER LES TEXTES PRÉSENTS À L'ÉCRAN

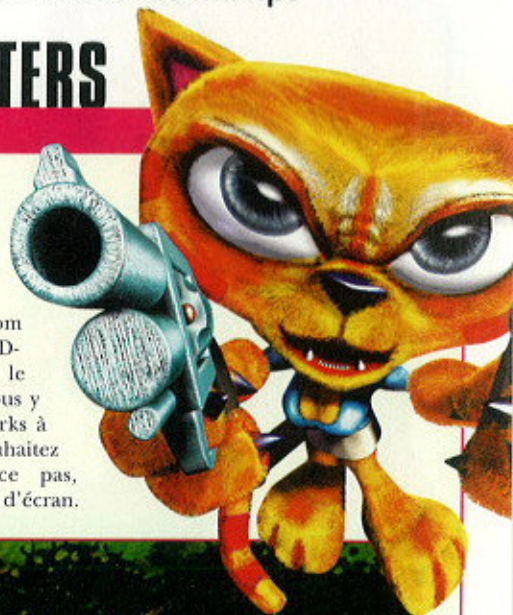
Pendant la pause, maintenez enfoncés les boutons X + Y. Vous aurez droit à un écran nickel.



FUR FIGHTERS

RÉCUPÉRER DE ZOLIS ARTWORKS (DES ZOLIES PELUCHES)

Insérez le GD-Rom dans un lecteur de CD-Rom PC et ouvrez le dossier "omake". Vous y trouverez des artworks à utiliser, si vous le souhaitez (on ne vous force pas, hein?), comme fond d'écran.



GRAND THEFT AUTO 2

Ces quelques codes vous permettront de modifier certains paramètres de ce jeu d'action à part. Pour ce faire, il suffit, en début de partie, de remplacer le nom du joueur par les noms suivants :



Commencer le jeu avec 500 000 \$	MUCHCASH
Débuter une partie avec 99 vies	BIGCATS
Commencer avec toutes les armes	BIGGUNS
Déverrouiller tous les niveaux	SESAME
Jouer avec de l'énergie infinie	INFINITY
Désactiver les voitures de police	LAWLESS
Avoir le maximum de respect de la part de tous les gangs	ALLFRIEND
Obtenir le niveau maximal recherché	BADBOYZ

Obtenir des multiplicateurs 5x	BOYAKASH
Obtenir des doubles dommages infinis	DBLWAMMY
Obtenir l'option invisibilité infinie	SCOOPYDO
Obtenir l'arme Electro Gun infinie	BIGFRIES
Obtenir le lance-flammes infini	TOASTIES
Garder la même arme après la perte d'une vie	LOSTTOYS
Activer le mode Sanglant	WOUNDED
Changer l'aspect des piétons	ERRHUH



NIGHTMARE CREATURES 2

ENLEVER LES TEXTES À L'ÉCRAN

Pendant que le jeu est sur pause, appuyez sur **X** et **Y** simultanément.

REGARDER L'INTRODUCTION DE KALISTO

Placez le disque du jeu dans un lecteur CD-Rom PC. Double-cliquez sur le fichier **Kalisto.mpg** pour regarder cette introduction qui décoiffe.

RÉCUPÉRER DES ARTWORKS TRASH

Placez le GD-Rom dans un lecteur CD-Rom PC. Vous devriez trouver (assez facilement) des "fichiers images" utilisables en tant que fond d'écran.



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

TOTALISER 999 POINTS EN MODE CARRIÈRE

En mode Carrière, il est possible de cumuler 999 points, à consommer par la suite. Pour ce faire, prénommez votre personnage "Best" et nommez-le "Buy". Attention à bien respecter les minuscules et les majuscules !



AVOIR UNE PAUSE NICKEL

Un grand classique sur Dreamcast ! Pour effacer les textes durant une pause, appuyez sur **X** et **Y** en même temps.

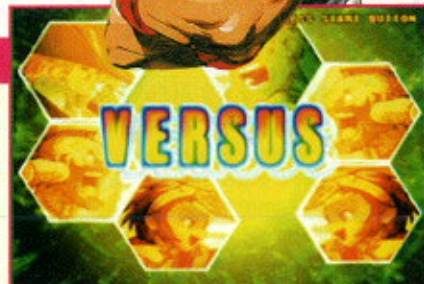
MARVEL VS CAPCOM 2

CHANGER DE COMBATTANT PENDANT UN MATCH

Effectuez la manipulation suivante pour "switcher" de personnage principal au beau milieu d'une partie. Par exemple, si vous choisissez Cable, Ryû puis Ken, et que, par la suite, parvenu au deuxième niveau, vous désirez incarner Ryû, faites comme indiqué. À l'écran "Versus", maintenez la gâchette **L** enfoncée pour commencer avec le deuxième perso ou **R** pour le troisième.

MODIFIER L'ORDRE DES COMBATTANTS AVANT UNE PARTIE

Sélectionnez vos trois héros puis, si vous n'êtes pas satisfait de leur ordre d'apparition dans le jeu, gardez les touches **X**, **Y** et **L** enfoncées simultanément à l'écran "Versus". L'ordre d'arrivée des protagonistes sera modifié.



GAUNTLET LEGENDS

VAINCRE LA MORT

La Mort est, par définition, mortelle ! Dans le jeu, son contact diminue en tout cas grandement votre jauge de vie... Tirez-lui dessus pendant près d'une minute pour l'anéantir. Dans le meilleur des cas, fuyez et tâchez de placer un obstacle entre elle et vous, pour vous en débarrasser plus facilement.



TRANSFORMER LA MORT EN FRUIT

Certains coffres contiennent toujours la Mort. Si vous en connaissez l'emplacement, utilisez une potion avant de les ouvrir. La Mort sera automatiquement remplacée par une pomme. Idéal pour récupérer de la vie.



JOUER AVEC SON ANIMAL FAMILIER

À partir du vingt-cinquième niveau, un animal de compagnie (le plus souvent un aigle doré) viendra automatiquement et durablement se poser sur l'épaule du héros. Il offrira un tir supplémentaire bien utile. À partir du cinquantième niveau, ses tirs pourront passer par-dessus les murets et autres haies pour liquider les monstres sans se faire toucher. Sympa.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

ACCÉDER IMMÉDIATEMENT AU MINI-JEU GLOBOX DISQUE

À l'écran titre, appuyez sur **START**, puis maintenez **L** + **R** enfoncés et appuyez quatre fois sur **B**.



SEGA RALLY 2

AFFICHER LE MODE 30 IMAGES PAR SECONDE

À l'écran titre, appuyez sur les touches:

↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑.

Vous devrez entendre un bruit. Le jeu sera un peu moins rapide, le défilement des images sera plus fluide. De plus, des éléments du décor et des spectateurs auront disparu.

AFFICHER LE MODE 60 IMAGES PAR SECONDE

Ce mode permet un défilement des images rapide et offre des décors épurés. À l'écran titre, appuyez sur:

↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↓.

Un petit son signifiera que l'astuce a fonctionné.

CHANGER L'ASPECT D'UNE VOITURE

Pour modifier les inscriptions et les couleurs d'un bolide, maintenez enfoncée la gâchette **L** avant de le sélectionner.

ALLER DANS LA ZONE SECRÈTE DU CIRCUIT RIVIERA

Pour y accéder, choisissez le mode Practice ou Championnat. Traversez le circuit Riviera jusqu'au dernier virage à 90 degrés. Sur votre gauche, il y a deux plots de signalisation rouges. Passez dessus pour les envoyer au loin et effectuez un demi-tour. Revenez sur vos pas, vous verrez sur la droite une ouverture qui n'était pas là précédemment. Empruntez-la pour participer à une épreuve spéciale où vous défoncerez des centaines de plots. Attention quand même à ressortir de cette zone en ayant assez de temps pour terminer le circuit.



SONIC ADVENTURE

ACCÉDER À LA ZONE SECRÈTE NIGHTS

Dans le niveau du flipper, jouez sur le premier plateau et entrez dans le trou supérieur pour accéder à un autre niveau du flipper. Placez ensuite la balle dans le trou du milieu pour voyager à travers l'espace et atteindre une zone basée sur le jeu Nights.

JOUER AVEC TAILS

Une deuxième manette peut être utilisée pour incarner Tails dans les niveaux de Sonic, seulement si Tails a été obtenu auparavant.

ENLEVER LES TEXTES À L'ÉCRAN

Durant la pause, appuyez sur **X** et **Y** simultanément.

RÉCUPÉRER DES ARTWORKS DU HÉRISSON BLEU ET DE SES POTES

Insérez le GD-Rom dans un lecteur CD-Rom PC. Vous trouverez des fichiers images dans le dossier "Extras", utilisables en tant que fond d'écran pour votre PC.



VIRTUA FIGHTER 3TB

COMBATTRE CONTRE LE PERSONNAGE ALPHABET

À l'écran de sélection du combattant, placez-vous sur Akira et appuyez sur **START**. Mettez-vous ensuite sur Lau et appuyez sur **START**. Enfin, placez-vous sur Pai, maintenez **START** enfoncé et appuyez sur **X**.

COMBATTRE AVEC LE PERSONNAGE ALPHABET

À l'écran de sélection du combattant, placez-vous sur Akira et appuyez sur **START**. Placez-vous sur Lion et appuyez sur **START**. Enfin, placez-vous sur Pai et appuyez sur **START**. Choisissez alors n'importe quel héros pour incarner le personnage Alphabet.

CHANGER DE COSTUME

Dans n'importe quel mode de jeu, vous pouvez obtenir le deuxième costume d'un person-

nage en maintenant **START** enfoncé avant de sélectionner le personnage avec **A**.

MODIFIER LES DÉCORS DE FOND

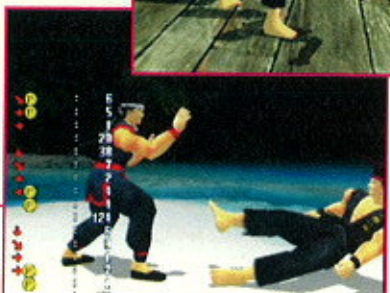
En mode Vs normal et en mode Training, vous pouvez obtenir un décor de fond légèrement différent. Maintenez **START** enfoncé et appuyez sur **A** quand vous sélectionnez le niveau.

RALENTIR LE REPLAY

Lorsque le mot "KO" apparaît à l'écran, maintenez le bouton d'esquive enfoncé, et le replay sera complètement ralenti.

ACCÉLÉRER LE REPLAY

Maintenez **X** et **START** enfoncés lors d'un replay pour le faire défiler plus vite.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...



Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2 Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4 Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6 Dreamcast Magazine n°4 + le CD Dream on Vol. 7 & 8 Dreamcast Magazine n°5 + le CD Dream on Vol. 10 Dreamcast Magazine n°6 + le CD Dream on Vol. 12



CD Dream on Vol. 1 Le CD Dream on Vol. 3 Le CD Dream on Vol. 5 Le CD Dream on Vol. 7 Le CD Dream on Vol. 9 Le CD Dream on Vol. 11 Le CD Dream on Vol. 13 Le CD Dream on Vol. 14

Pour vous procurer les anciens numéros de Dreamcast Magazine et les CD Dream on Vol. 1, Vol. 3, Vol. 5, Vol. 7, Vol. 9, Vol. 11, Vol. 13 et Vol. 14, retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante: **DECOPAQ - BP 14 - 77818 Moret-sur-Loing**

Je souhaite recevoir

	prix à l'unité (frais d'envoi compris)	quantité
Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2 DÉMOS JOUABLES: Sonic Adventure, Millennium Soldier Expandable. FILMS: Toy Commander, Suzuki Alstare Racing, Hydro Thunder, Speed Devils, Buggy Heat.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4 DÉMOS JOUABLES: F1 World Grand Prix For Dreamcast, Snow Surfers, Toy Commander (édition spéciale), Suzuki Alstare Racing. FILMS: Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Zombie Revenge, Crazy Taxi, MSR.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6 DÉMOS JOUABLES: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog. FILMS: Virtua Striker2 ver.2000.1, NBA2K, Slave Zero. SLIDE SHOW: Ecco the Dolphin.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°4 + le CD Dream on Vol. 7 & 8 JEU COMPLET: Sega Swirl. DÉMOS JOUABLES: Soul Reaver, Rayman 2, Slave Zero, MDK2. FILMS: Deep Fighter, Gigawing, Heroes III, Hidden & Dangerous, Jojo's Bizarre Adventure, V-Rally 2, Wetrix+, Wild Metal.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°5 + le CD Dream on Vol. 10 DÉMOS JOUABLES: Resident Evil - Code: Veronica, Tony Hawk Pro Skater, Silver. FILMS: Les Fous du volant, Dead Or Alive 2. BONUS: DreamArena Virtual Tour.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°6 + le CD Dream on Vol. 12 DÉMOS JOUABLES: Virtua Tennis, F1 World Grand Prix 2, Gauntlet Legends. FILMS: Virtua Athlete, Power Stone 2, Aerowings 2: Airstrike.	49 F (7,47€)	X
Le CD Dream on Vol. 1 DÉMOS JOUABLES: Monaco GP Racing Simulation 2, Toy Commander, Ready 2 Rumble, Incoming, TrickStyle. FILMS: Virtua Fighter 3tb, Red Dog, Snow Surfers, Power Stone, UEFA Stricker, Tokyo Highway Challenge, Sega Rally 2, Sonic Adventure.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 3 DÉMOS JOUABLES: Dynamite Cop, The House Of The Dead 2, Buggy Heat. FILMS: F1 World Grand Prix For Dreamcast, NFL Blitz 2000, Soul Calibur, Blue Stinger.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 5 DÉMOS JOUABLES: Sega Worldwide Soccer 2000, Re-Volt. FILMS: Deadly Skies, Crazy Taxi, Rayman 2.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 7 DÉMOS JOUABLES: MDK2, Slave Zero. FILMS: Tomb Raider: The Last Revelation, 4 Wheel Thunder, Soul Reaver, Heroes of Might & MagicIII, Deep Fighter, Wild Metal. DÉMO TOURNANTE: Metropolis Street Racer.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 9 DÉMOS JOUABLES: V-Rally 2, 4 Wheel Thunder, Fur Fighters, Sega Worldwide Soccer 2000 - Euro edition. FILMS: Ecco the Dolphin: Defender of the Future, Star Wars: Episode One - Racer.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 11 DÉMOS JOUABLES: Les Fous du volant (Wacky Races), Super Magnetic Neo, Toy Commander - Summer Demo. FILMS: Virtua Tennis, Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2, NHL 2K.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 13 DÉMOS JOUABLES: Space Channel 5, Sydney 2000, MSR, Les Fous du volant. FILMS: F355 Challenge, Pod 2, Sydney 2000, WWF Royal Rumble®.	29 F (4,42€)	X
Le CD Dream on Vol. 14 DÉMOS JOUABLES: Railroad Tycoon 2, Rush 2049, Sega Extreme Sports, Sydney 2000: Cyber Gym, Tokyo Highway Challenge 2, Ultimate Fighting Championship. FILMS: Les 24 Heures du Mans, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, UEFA Dream Soccer.	29 F (4,42€)	X

TOTAL de la commande

F

Je joins mon règlement

Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Éditions)

Par mandat-lettre

Par carte bancaire n° _____

Expire le _____ Signature: _____

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

Code postal: _____

Ville: _____

Tél.: _____

Date de naissance: _____

ÉCRIREZ LISIBLEMENT ET EN LETTRES CAPITALES. Vous recevrez les numéros de Dreamcast Magazine et de Dream on dans un délai de quatre semaines environ. En cas de rupture de stock, votre règlement vous sera retourné. Toute demande incomplète ou illisible ne sera pas prise en compte. Offre spéciale valable 3 mois, réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 59 FF pour un numéro de Dreamcast Magazine et 39 FF pour un CD Dream on. Frais de port inclus. DM 007 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. RCS Nanterre 8 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

Duel au virtuel

par Fethi Schyste

INTRODU YANNICK

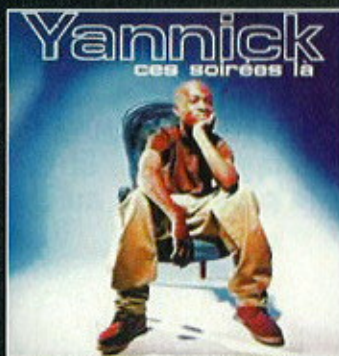
"Que tous ceux qui sont dans la vibe lèvent le doigt!" Nous n'avons pas résisté à l'envie d'aller titiller, très gentiment, le Cloclo black de "Ces Soirées-là". Qui plus est, Yannick adore les jeux vidéo (ça tombe bien, nous aussi). Duel pour rire avec un jeune bavard impénitent et plein de pêche, sans chichi ni caprice de star.

SI YANNICK ÉTAIT UN JEU...

Titre	Yannick ou la Dégaine cool
Genre	Night-club avec Clodettes interactives
Disponibilité	Ces années-là...
Accessoires	Pack Vibration, paillettes, sourire banane
Site Web	wawawa.kelestbellemaviamoi.fun
Note d'intérêt Dreamcast Mag	11,5/10

YANNICK MUSIC

L'ARTISTE DE L'ACTU



Alors que le tube de l'été, "Ces Soirées-là", s'essouffle gentiment dans les charts, que l'album "C'est ça qu'on aime" – comprenant 80 % de compos originales – continue son petit bonhomme de chemin et que Yannick achève une tournée à travers la France, voilà que sort un nouveau single intitulé "Fais ce qu'il te plaît", reprise d'un méga-succès de l'éphémère Chagrin d'Amour (un groupe du début des années 80). Cependant, quand vous lirez ces lignes, le rappeur sera en vacances. Où précisément? "Je ne peux pas te le dire car mes producteurs aimeraient que je travaille là-bas. Alors, pour les feinter, je garde le lieu de villégiature secret. Ce sera certainement en Asie du Sud-Est." Avis aux groupies.

DISCOGRAPHIE

Singles à retenir: "J'aime ta maille" (M13/323 Records), "Ces Soirées-là" (M13/Sony), "Fais ce qu'il te plaît" (M13/Sony).
Albums à acquérir: "Cosa Nostra" et "L'Envers du décor" (avec Mafia Trece), "C'est ça qu'on aime" (M13/Sony).

Quelqu'un désire un Coca ou un café? D'emblée, l'ex-membre du collectif rap Mafia Trece ne faillit pas à sa réputation, fondée, de mec cordial et généreux. C'est dans les locaux de Sony Music que le photographe et moi avons décidé de sévir. Yannick, grand gaillard d'à peine 21 ans, nous accueille, sourire aux lèvres, par cette question: "Coca ou café?" L'artiste se meut avec l'assurance joyeuse de celui qui vit un moment privilégié. Pensez donc, vingt semaines en tête du top des ventes de singles pour le tubesque "Ces Soirées-là". L'aventure a de quoi marquer un homme! Une manne providentielle pour celui qui considère la chanson comme un loisir: "Quand mon premier single (avec le groupe Mafia Trece) est apparu dans les rayons de la Fnac, j'ai cru à une blague. On avait fait ça les week-ends, pour rire!"

"J'ai commencé à jouer il y a longtemps, très longtemps"

Yannick se remémore sans peine ses premiers émois de joueur. Tout a commencé en banlieue parisienne avec un Amstrad CPC 6128. Puis, ce fut au tour de la Master System et de la Megadrive... "Tout ça, j'ai connu! À l'époque, j'étais un grand squatter de Shinobi (jeu sur Megadrive dans lequel on incarne un ninja, N.D.L.R.). L'Amstrad aussi, c'était bien: une disquette achetée, et tout le monde avait le jeu dans le quartier." Les temps ont bien changé depuis! Yannick, de conclure, le regard plongé dans les souvenirs: "Je ne pensais plus qu'à ça. J'en oubliais de faire mes devoirs, et mes parents devenaient dingues." Il me semble comprendre parfaitement ce qu'il veut dire par là, pas vous?

Retour sur terre, heure locale à Paris, un jour d'octobre 2000. Le chanteur n'est pas resté scotché dix ou vingt ans en arrière, contrairement à ce que laisseraient supposer ses refrains et le clip qui va avec. La Dreamcast, il connaît. Il en a même offert une à son jeune frangin. D'ailleurs, il ne s'en est pas remis: "Sur cette console, les jeux sont hyper stylés. On croirait un dessin animé. Les musiques ont subi la même évolution, ça ne ressemble plus à du synthé Bontempi."

"Virtua Tennis, c'est de l'or en barre"

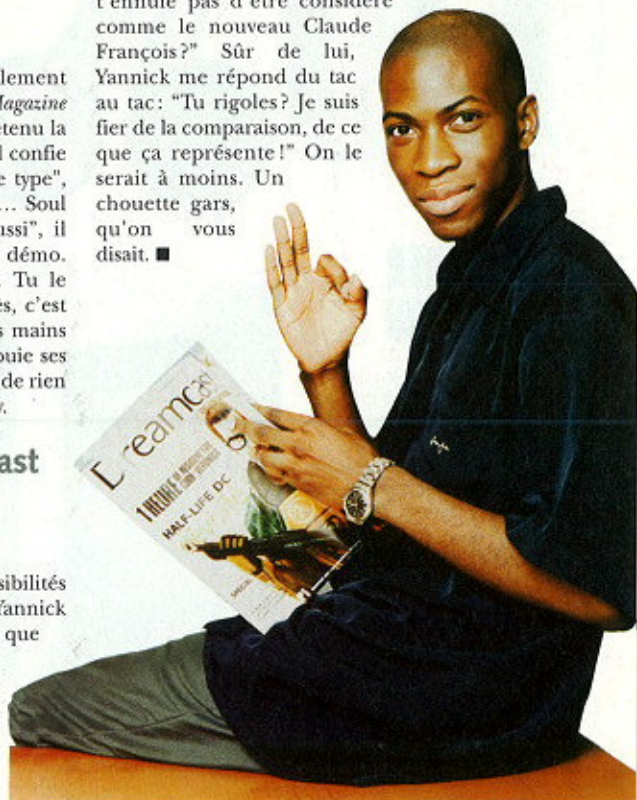
Surprise pour nous, Yannick est tellement accro qu'il a acheté le dernier *Dreamcast Magazine* en kiosque! De ce numéro, il a surtout retenu la démo jouable de Virtua Tennis. Bien qu'il confie "ne pas être très attiré par les jeux de ce type", que lui, "c'est plutôt les jeux de combat... Soul Calibur: incroyable! Dead Or Alive aussi", il admet avoir halluciné en découvrant la démo. "Virtua Tennis, c'est de l'or en barre. Tu le prends en main immédiatement, et après, c'est l'éclate!" Un paddle Dreamcast entre les mains (nous avons branché une console), il appuie ses dires en m'infligeant 6 jeux à 0. Comme si de rien n'était, je décide de poursuivre l'interview.

"C'est grâce à la Dreamcast que je me suis mis à Internet!"

J'ai à peine le temps d'évoquer les possibilités de connexion au Net de la console que Yannick me coupe: "C'est aussi pour cette raison que la Dreamcast me plaît. Grâce à elle, je me suis mis à Internet! Je ne voulais

pas être largué... En plus, j'ai l'esprit de compétition. Alors, quand j'ai su qu'un jour, on pourrait mettre une pâtée à un pote situé au Cameroun ou à Los Angeles, j'ai trouvé ça terrible!" Il rit de bon cœur, ça fait du bien car dehors, c'est l'automne, et tout est gris. Je me suis peut-être pris une raclée à Virtua Tennis, mais la candeur et la spontanéité de ce mec plein de vie me redonnent la foi. Aussi cool qu'inattendue comme rencontre.

L'entretien touche à sa fin; j'en profite pour le taquiner un peu. "Dis, ça ne t'ennuie pas d'être considéré comme le nouveau Claude François?" Sûr de lui, Yannick me répond du tac au tac: "Tu rigoles? Je suis fier de la comparaison, de ce que ça représente!" On le serait à moins. Un chouette gars, qu'on vous disait. ■



SPÉCIAL PÈRE NOËL

Le Père Noël a fait son marché. Pour séduire la Mère Noël, histoire de passer un hiver tranquille sous la couette, mais aussi pour se faire plaisir, il a parcouru les grands magasins de la Voie lactée à la recherche de l'objet rare. Du bidule le plus kitsch au truc le plus high-tech, voici sa sélection.



PARCE QU'IL A INTERNET

Le walkman Memory Stick NW-MS7 de Sony, destiné aux "nouveaux nomades", a tout de suite plu au Père Noël. Grâce au Memory Stick et à son format de compression ATRAC3, ce lecteur MP3 offre une qualité de son numérique irréprochable. 2 990 F (455,82 €), dans les magasins spécialisés.



POUR BIEN RELUQUER LA MÈRE NOËL

Le Père Noël n'avait pas envie de passer l'hiver sans ses lunettes. Il a donc décidé de les protéger grâce à un étui recouvert de fausse fourrure, à l'intérieur comme à l'extérieur. Le modèle "léopard" de Socodeix se décline en trois couleurs. Existe aussi pour les téléphones portables. 95 F (14,48 €), chez les opticiens.



POUR MIEUX REPÉRER LES CHEMINÉES

Harley-Davidson et Rayovac (fabricant américain de piles) se sont associés pour créer une gamme de quatre torches électriques garanties à vie. Dotées d'ampoules krypton 200 % plus lumineuses, elles ne vous laisseront jamais tomber en cas de coup dur. À partir de 89 F (13,57 €), en grandes et moyennes surfaces.

POUR AMADOUER LES LUTINS

Ligne épurée et design simplissime, cette micro-chaîne CD M23 de Philips (compatible CD-RW, 2 X 15 watts et système Incredible Surround) a énormément servi au Père Noël, ce tyran, pour diffuser non-stop des comptines aux lutins à son service, pendant qu'ils faisaient les trois huit. Il a ainsi évité toute revendication syndicale. 1 490 F (227,14 €), dans les magasins spécialisés.



POUR NE PAS S'ENNUYER SUR SON TRAÎNEAU

Si vous disposez d'un ordinateur (PC ou Mac) et que vous aimez la zik, le HipZip de Iomega est fait pour vous. Ce lecteur audio numérique lit des disquettes PocketZip ou Klik de 40 Mo. Soit jusqu'à 70 minutes de musique téléchargée sur le Net ou enregistrée à partir de vos propres CD. Petit, il tient dans la main. 2 990 F (455,82 €), dans les magasins spécialisés.



PARCE QU'IL A LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Avec ce petit coussin en Nylon argenté, vous aurez toujours la tête dans les étoiles. À adopter absolument. Existe dans plusieurs formes: tigre, araignée, vache ou lune. À partir de 60 F (9,14 €), dans les boutiques Apache.



EN CAS DE PANNE DE RENNES

Relookée par Jean-Charles de Castelbajac, cette trottinette à deux roues est sans conteste méga-tendance. Pliée, elle se glisse dans une housse en Nylon siglée de la marque du créateur et peut ainsi vous accompagner partout. 1 200 F (182,94 €), dans les grands magasins comme les Galeries Lafayette.

PARCE QUE C'EST UN INCOMPRIS

Le Père Noël en Caliméro? Pas bête. Après les fêtes, ça risque fort d'être un peu la déprime pour le pauvre hère. Les cadeaux une fois l'an, "c'est vraiment trop injuste"! Une figurine haute de 9 cm, en résine, en série limitée et numérotée, de Leblon-Delienne (un clin d'œil aussi à mon prédécesseur, N.D.Benji). 199 F (30,34 €), dans les magasins spécialisés.



ON A CRAQUÉ POUR... DES POULETS ET DES DINOS!

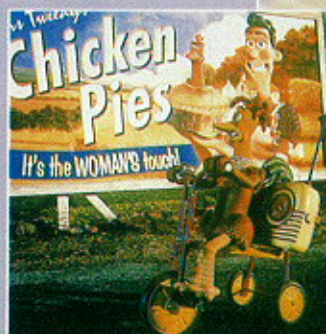


CHICKEN RUN

de Nick Park et Peter Lord, avec les voix de Valérie Lemerrier, Gérard Depardieu, Josiane Balasko actuellement en salles

Le bestiaire du cinéma d'animation s'enrichit de nouvelles recrues, certaines très inattendues. Aux lions, singes, chats et chiens succèdent des poulets d'un charme déconcertant ("Chicken Run") et des dinos plus vrais que nature ("Dinosaure"). Les acteurs de chair et de sang ont quelque souci à se faire...

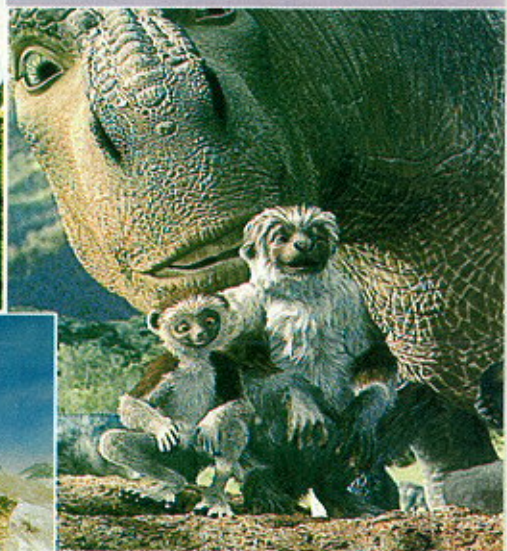
Le premier long métrage de l'équipe de "Wallace et Gromit" joue davantage la carte de l'humour et de la référence. Cette comédie savoureuse se veut un remake de "La Grande Évasion", interprété par des poulets en pâte à modeler. L'histoire? Deux volatiles tentent de s'évader de leur poulailler pour éviter de passer à la casserole. Un parti pris de délire fidèle à l'univers de ces Anglais qui ont déjà conquis les États-Unis avec leurs volailles sympathiques. Ce film a de quoi satisfaire toutes les tranches d'âge grâce à la virtuosité de la mise en scène et à la qualité des gags. Les responsables des studios de cartoons l'ont maintenant compris: s'ils veulent voir tous les petits "nenfants" dans les salles, il faut séduire leurs aînés. Le public s'en tire en grand gagnant. Tant que l'animation suivra ce chemin, on sera partant!



DINOSAURE

de Ralph Zondag et Eric Leighton, avec les voix de Jamel Debbouze, Bruno Choël, Micky Sebastian sortie le 13 décembre 2000

Toujours à la pointe du progrès, les studios Disney se la jouent "poids lourd" avec "Dinosaure", leur blockbuster de l'année. Les aventures d'un iguanodon à la recherche d'une terre d'accueil servent de prétexte à un festival d'images de synthèse de toute beauté. Les bambins se laisseront sans doute prendre par une histoire un brin linéaire, mais le principal intérêt, pour le public adulte, réside dans la prouesse technique. On en prend plein les yeux. C'est d'autant plus hallucinant que tout a été créé de A à Z par les animateurs et que certaines images sont d'un réalisme à couper le souffle!





BACKSTAGE

L'ANIMATION À GALÈRES

Les animateurs en ont bavé pour donner vie aux poulets et aux dinosaures ! Pour "Chicken Run", il s'agissait d'animer tout ce petit monde image par image. Ce boulot de titan a mobilisé 40 animateurs à temps plein. Quand ils parvenaient à tourner 10 secondes de film utile par jour, les gars étaient contents ! Du côté de "Dinosaure", c'était tout aussi fastidieux. Pour éclairer les scènes, parfois très complexes, il fallait se livrer à des heures de programmation. Quant aux fourrures des bestioles préhistoriques, ce fut un véritable cauchemar de les faire évoluer au gré de leurs mouvements. Le plus drôle, dans les deux cas, c'est qu'on y croit tellement qu'on oublie entièrement les efforts des équipes qui ont pourtant sué sang et eau. "C'est notre plus belle récompense", déclare Nick Park, un des réalisateurs de "Chicken Run".

LA VOIX DES MAÎTRES

Depuis que Robin Williams a prêté sa voix au génie d'"Aladin", les plus grandes stars se battent pour participer aux dessins animés. En France, les acteurs n'ont pas tardé à suivre cette mode hollywoodienne, offrant ainsi des atouts de choix aux versions françaises.

Pour "Dinosaure", c'est Jamel Debbouze qui apporte son énergie au meilleur ami du héros, un lémurien survolté qui ne garde jamais sa langue dans sa poche. Dans "Chicken Run", le duo de choc Valérie Lemerrier-Gérard Depardieu fait "cot-cot" en chœur, remplaçant Julia Sawalah (la gamine de la série "Absolutely Fabulous") et Mel Gibson, dans des compositions vraiment irrésistibles.

LIFE GOES ON ?

De grandes choses se préparent déjà dans l'univers de l'animation, qu'elle soit traditionnelle, en images de synthèse ou image par image... Ce Noël, les studios Disney remettront le couvert en sortant aux États-Unis "The Emperor's New Groove", comédie autour d'un monarque transformé en lama (qui crache quand il n'est pas content), avec des chansons de Sting. On devrait voir ça chez nous à Pâques. Pixar ("Toy Story") bosse de son côté sur "Monsters Inc." ou l'histoire d'une gamine et de monstres qui habitent son placard. Au Japon, Hayao Miyazaki, le génial auteur de "Princesse Mononoké", a renoncé à prendre sa retraite pour se lancer dans un nouveau film centré sur une civilisation de cochons. On s'en purlèche les babines d'avance...

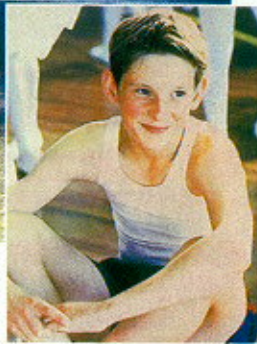


ESCROCS MAIS PAS TROP

de Woody Allen, avec Woody Allen, Hugh Grant, Tracey Ullman
sortie le 6 décembre 2000

RIONS AVEC WOODY

L'argent ne fait pas le bonheur... À la tête d'une fortune soudaine, un petit escroc maladroite voit sa femme péter les plombs et tomber sous la coupe d'un Briton sans scrupules qui tente de lui inculquer les bonnes manières. Tracey Ullman, en épouse avide de culture, volcanique dans des tenues d'un mauvais goût parfait, vole la vedette à Woody Allen. Le plus grand bonheur du film vient cependant de la prestation de Hugh Grant. Onctueux à souhait, il s'autoparodie avec une défection communicative, en composant un personnage de bellâtre snob et fat. Jamais il n'avait poussé aussi loin le sens de la dérision et du détail qui tue. Les occasions de rire au cinéma sont rares : ne ratez pas celle-là !



BILLY ELLIOT

de Stephen Daldry, avec Jamie Bell, Gary Lewis, Jamie Draven
sortie le 20 décembre 2000

ENTREZ DANS LA DANSE

Vous aviez craqué pour "The Full Monty" et "Les Virtuoses" ? Cette nouvelle comédie britannique, présentée à Cannes en mai dernier, va vous faire hurler de rire ! Ces aventures douces-amères d'un fils de mineur, qui veut se lancer dans la danse classique, ont trouvé le ton juste pour séduire. Le film cartonne déjà en Grande-Bretagne et il ne devrait pas tarder à en faire de même ailleurs. Musique entraînante, ballets ébouriffants, une pointe d'insolence, un zeste de social et juste ce qu'il faut de bons sentiments : voilà un cocktail idéal pour une première œuvre enivrante. On se laisse facilement emporter dans cette danse bien menée qui témoigne du dynamisme du cinéma anglais. À donner envie de faire des entrechats !

Aniki, mon frère

★★★★★

L'Ombre du vampire

★★★★★

Snatch

★★★★★



ANIKI, MON FRÈRE

de Takeshi Kitano, avec Beat Takeshi, Omar Epps, Claude Maki
sortie le 13 décembre 2000

TAKESHI, OH OUI!

Après l'intermède que constituait "L'Été de Kikujiro", Takeshi Kitano revient aux choses sérieuses. Pour son premier film tourné aux États-Unis, il retrouve l'univers sans pitié des yakuzas et se met lui-même en scène dans un rôle taillé au cordeau. Toujours aussi flegmatique, il sème la terreur dans les rues de Los Angeles, avec la collaboration d'un gang de Blacks allumés. Sous le couvert d'une comédie ultra-violente, où l'humour noir est roi, s'articule, à la discrète, une belle histoire d'amitié entre le gangster désabusé et un jeune Noir déboussolé. Quant à la mise en scène, merveille de maîtrise et d'épure, elle prouve, une fois de plus, que Kitano est un des meilleurs réalisateurs actuels. Du grand cinéma, tout simplement.



L'OMBRE DU VAMPIRE

de Elias Merhige, avec Willem Dafoe, John Malkovich, Udo Kier
actuellement en salles

THRILLER MORDANT

Vous connaissez "Nosferatu", le classique du cinéma d'épouvante réalisé en 1922 par Murnau? Imaginez, histoire de rire un peu, que le célèbre maître allemand ait engagé un véritable vampire pour interpréter son buveur de sang fictif... Imaginez que ce dernier ait commencé à prendre l'équipe pour casse-croûte... C'est ce qu'a fait Elias Merhige dans ce thriller pour cinéphiles, parfois un tantinet languissant, pour lequel il a réuni un casting de rêve. On retiendra notamment la composition de John Malkovich, perruque vissée sur la tête, en cinéaste prêt à tout pour réussir son œuvre et la métamorphose de Willem Dafoe, Nosferatu délicieusement inquiétant.

AVANT-PREMIÈRE REQUIEM FOR A DREAM

de Darren Aronofsky, avec Ellen Burstyn, Jared Leto, Jennifer Connelly
sortie en mars 2001

Des films, on en voit toute l'année, des bons, des moins bons et des carrément mauvais... Parfois vient le choc, d'autant plus puissant qu'il est inattendu! "Requiem for a Dream" est de ces films-là, de ceux qui dérangent en profondeur, au point de reléguer l'esprit critique au second plan. Darren Aronofsky, remarqué dans le polar métaphysique "Pi", frappe un grand coup en contant l'histoire de quatre drogués face à leurs cauchemars intimes. Sur un sujet qu'on pourrait croire rabâché, il offre au spectateur une expérience multisensorielle d'une rare intensité, en même temps qu'une réflexion sur la dépendance. Somptueux visuellement, le film n'en est pas moins profondément éprouvant. On reparlera de ce petit bijou qui vient de sortir aux États-Unis après une âpre bataille avec la censure.



SNATCH

de Guy Ritchie, avec Brad Pitt, Dennis Farina, Benicio Del Toro
actuellement en salles

NOIR ET DÉJANTÉ

On avait remarqué le réalisateur anglais Guy Ritchie grâce à "Crimes, arnaques et botanique", une chronique frappadingue sur une poignée d'escrocs ringards. Séduit par son sens de l'absurde matiné d'étonnantes explosions de violence, on l'attendait un peu au tournant pour son deuxième film. Or c'est une réussite! Ce chassé-croisé de folie autour d'un très gros diamant est mené à cent à l'heure. Il multiplie les éclats de rire et les surprises sans laisser le moindre répit. Brad Pitt, tordant, incarne un gitan boxeur au look crado et au parler incompréhensible. "Snatch" n'est certes pas épuisant pour l'intellect, mais il s'agit d'un film jubilatoire dont on sort avec la banane et l'impression d'avoir couru un marathon dans son fauteuil.

Pourquoi a-t-on peur dans le noir ?

1 LA VUE
LA VUE

2 LE GOÛT

3 L'OUÏE

4 LE TOUCHER
LE TOUCHER

5 L'ODORAT



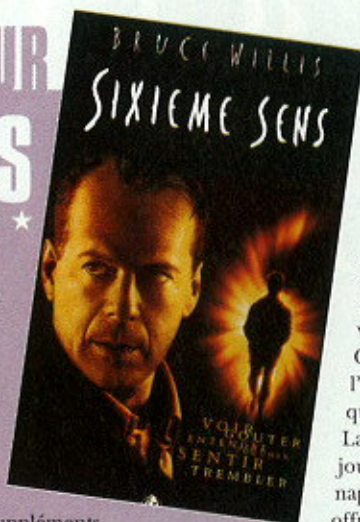
LA PEUR

VIDÉO COUP DE CŒUR SIXIÈME SENS

DVD/K7

Hollywood Pictures Home Vidéo

Ce n'est pas tous les jours qu'un film séduit à la fois la critique et le public, c'est le cas de "Sixième Sens" où le psychiatre Bruce Willis prend en main un gamin victime de visions horribles. Succès inattendu dans le monde entier, cet excellent thriller a le mérite de pouvoir être revu sans lasser. Sa mécanique diabolique fonctionne à chaque fois, ce qui le rend particulièrement approprié pour le "home video". Le DVD, gorgé de suppléments (notamment la rencontre passionnante avec le réalisateur M. Night Shyamalan), est absolument superbe. Il rend justice à l'atmosphère angoissante du film. VHS également disponible en kiosque.

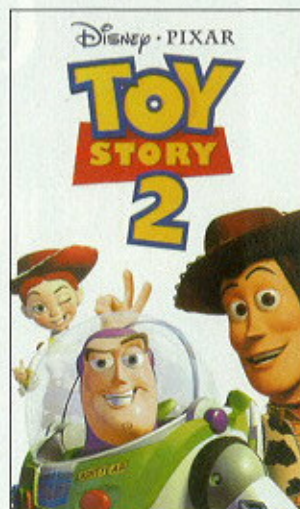


TOY STORY 2

DVD/K7

Disney/Pixar

John Lasseter est un animateur génial et un grand cinéaste, un point c'est tout! Ce deuxième volet des aventures de Woody le Cow-boy et de son acolyte Buzz l'Éclair se révèle encore plus réussi que le premier, déjà fantastique. La course-poursuite des copains jouets, pour retrouver Woody kidnappé par un vilain collectionneur, offre son comptant de scènes d'anthologie. On a un faible pour le DVD qui offre (outre deux makings of et un fort joli court métrage de Lasseter) la possibilité de voir le film en version originale. Un atout non négligeable quand on sait que les héros sont respectivement doublés par Tom Hanks et Tim Allen.

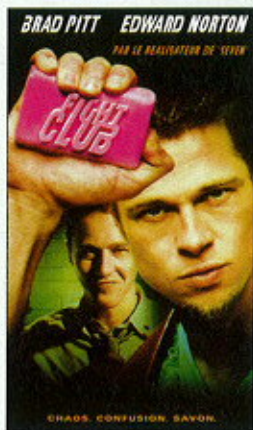


FIGHT CLUB

DVD/K7

20th Century Fox

Ce film coup-de-poing (oui, c'est facile, mais pourquoi s'en priver?) a divisé les cinéphiles. On aime ou on déteste les aventures du cadre Edward Norton tombé sous la coupe de Brad Pitt, vendeur de savons et adepte des combats clandestins. Il est, en effet, difficile de rester indifférent devant ce thriller nihiliste et manipulateur signé par le réalisateur de "Seven". Là encore, le DVD l'emporte sur la cassette, avec sa panoplie de bonus alléchants. Près de deux heures d'images supplémentaires sont, en effet, contenues sur le second disque livré avec le film. Making of, clips et scènes inédites mettront le cœur des fans en fête. Également disponible en kiosque.



L'EXTRA-TERRESTRE

DVD/K7

Pathé!

Les tentatives de science-fiction à la française sont trop rares pour ne pas être signalées. L'ex-Inconnu Didier Bourdon se place devant et derrière la caméra dans cette comédie dont la subtilité n'est pas le principal atout. Les amateurs des Inconnus apprécieront cependant de le retrouver aux côtés de Bernard Campan pour une fable délirante autour d'un E.T. perdu sur notre planète et traqué par des tueurs androïdes. Plus proche de "La Soupe aux choux" que de "Rencontres du troisième type", ce film est une curiosité à découvrir sur un DVD soigné comportant également making of et interviews.



LE MONDE NE SUFFIT PAS

DVD/K7

MGM

L'agent 007, alias Pierce Brosnan, n'en finit pas de faire rêver. Il assure ici la protection très rapprochée de Sophie Marceau, héritière menacée par le venimeux Robert Carlyle (plus habillé que dans "The Full Monty"). On peut trouver que cet opus n'est pas le meilleur des tribulations de l'espion, il faut néanmoins reconnaître que MGM a bien fait les choses côté suppléments en DVD. Les commentaires du réalisateur et de son équipe raviront les aficionados, tandis que les cinéphiles moins pointus se taperont une ventrée de making of (cascades, scènes coupées, reportage sur le tournage, etc.) pour tout savoir sur le sujet. Également disponible en kiosque.

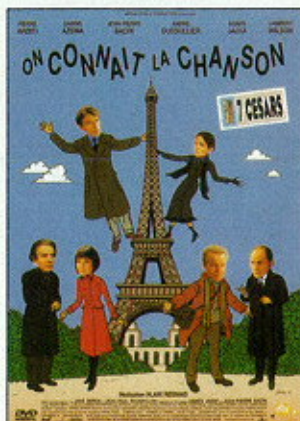


ON CONNAÎT LA CHANSON

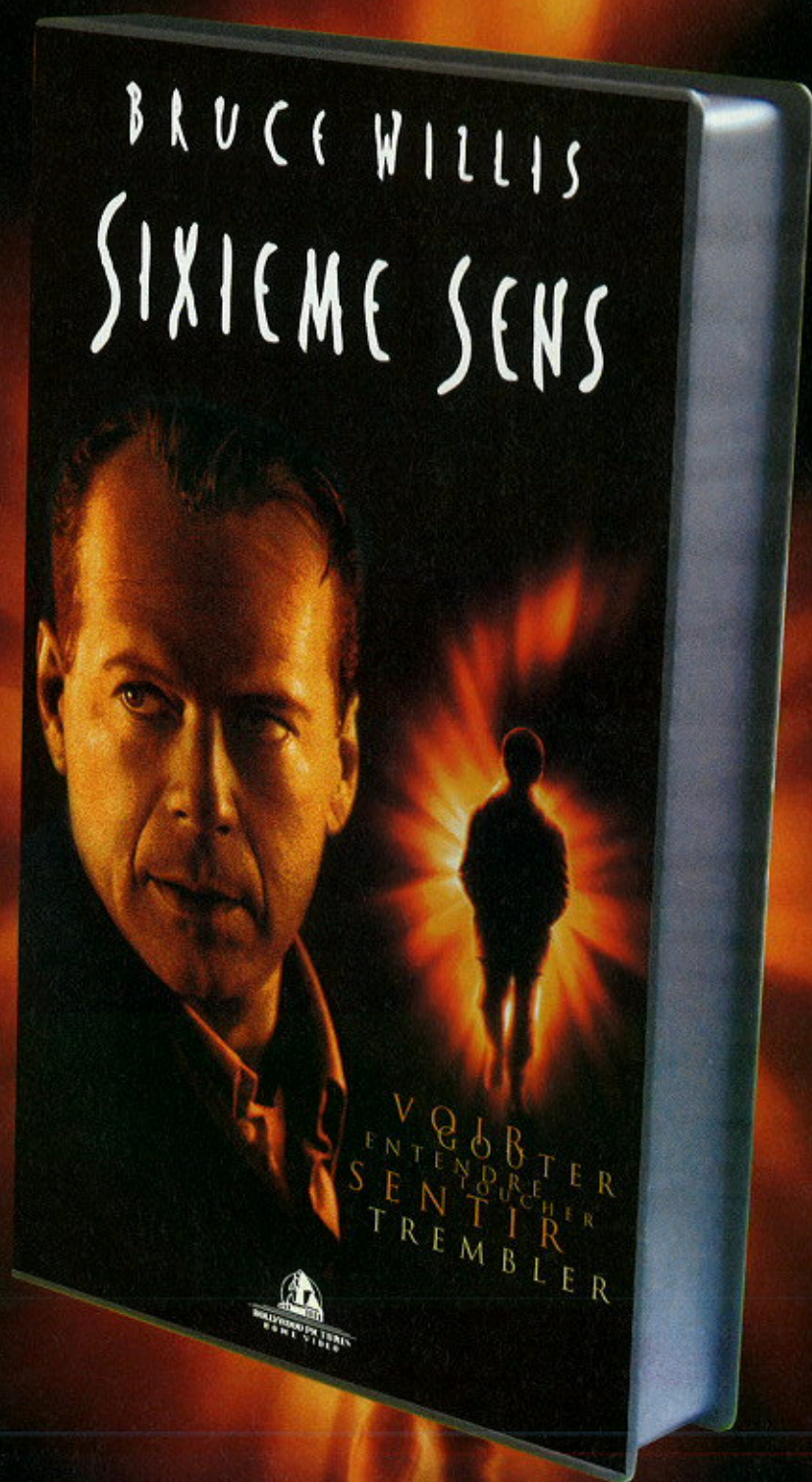
DVD

Pathé!

Si vous n'avez pas encore vu ce film d'Alain Resnais, vous avez de la chance... Car c'est un beau DVD qui vous tend les bras! Cette chronique tout en finesse reprend les tubes d'hier et d'aujourd'hui pour exprimer les sentiments de personnages névrosés. Non content de nous offrir une belle copie, ce DVD propose un chouette documentaire qui permet de retrouver les interprètes complices parmi lesquels le duo Agnès Jaoui/Jean-Pierre Bacri ("Le Goût des autres"). Merci à eux, également scénaristes de ce long métrage sublime qui fait passer du rire aux larmes avec un égal bonheur.



DÈS LE 29 NOVEMBRE



CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



THE
KENNEDY/MARSHALL
COMPANY



INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS

Musique

par Jean-Pierre Simard

Coup d'été indien sur la portée de "Dreamcast Magazine" avec, une fois encore, quelques tourbillons atmosphériques à base de rock futuriste pour Radiohead et de jungle tourmentée pour Roni Size. Sur le front nuageux de l'automne, on trouve aussi le cumulus Passi, le strato-nimbus Bob Sinclar, les cirrus de Blur et enfin les alto-stratus de Quark.



**ALBUM
COUP DE CŒUR**

ROCK

★ ★ ★ ★ ★

RADIOHEAD "KID A"

EMI

Galéjions pour une fois et affirmons que le rock est une histoire de peigne... Comment? Avec un peu de Gomina, trois accords et une présence scénique certaine, vous obtenez sans difficulté un "Creep", le premier tube à l'arraché du groupe. Avec une brosse, du shampooing, un ordinateur et des guitares, vous plongez dans "The Bends", la radio à fond, en plein cœur d'une cité ouvrière. Puis les années s'écoulent et les guitares lassent. La brosse se met à démêler les arpèges, le rasoir passe sur les toms et les caisses claires qui rebondissaient dans les enceintes pour un galop de plus au son des Marshall et des Gibson. Entrent les cuivres et les samplers, de la folie sur fond de douceur et tou-

jours des hymnes à faire pleurer les stades, des chansons belles à tomber par terre et aussi concernées par l'effacement de la dette du tiers-monde et l'écologie. Mais remodelées, pour éviter la redite. Brian Eno et les rythmiques de Can ne sont plus très loin pour les sonorités à motifs de fractales sur le morceau-titre. Et la voix de Thome York de s'enfler encore à survoler les volcans numériques, et les guitares de glisser en tapis synthétiques ("National Anthem"), et les mélodies de passer dénudées à prendre froid. Le ciel se déchire pour aspirer ce nouvel album de Radiohead envoûtant comme jamais. "Kid A" vient d'atterrir, le rock nouveau est arrivé.



TÉLEX

UN MUGGS POUR DEUX : CYPRESS HILL EN SOLO

Quand Muggs, le producteur-DJ, virtuose de Cypress Hill, n'écrit pas pour son pote B-Real, il sort un nouveau disque de "Soul Assassin", son projet parallèle ("Soul Assassin II", Ruff Life-Virgin). Il convoque illico d'autres ténors de la tchatche pour un match au sommet. Sont montés sur le ring: Dilated People, X Zibit, GZA, Everlast et d'autres. Tous en sont sortis vainqueurs, les seuls perdants étant ceux qui n'achèteront pas l'album.



THIERRY STREMLER LÂCHE LE FUNK, PAS LA CHANSON

Avec "Tout est relatif", son premier album co-signé Pascal Colon (M et J.B. Duncel), Thierry Stremier (ex-Vercoquin) joue le dandysme patraque de Chamfort et l'ironie de Dutronc. Ses textes aussi insolents que grinçants marquent la résurgence de l'humour café-concert dans la chanson française.



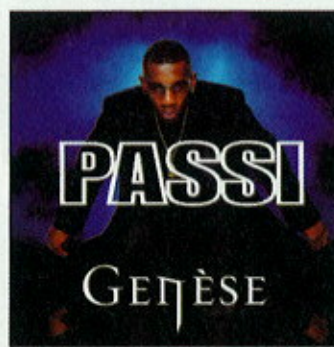
COMMENT REMIXER UN QUARK ?

Pendant que certains courent toujours après la techno pour mettre au point une nouvelle approche de la chanson, d'autres plongent carré-

ment dans les synthétiseurs et chantent Baudelaire sur fond de jungle. Qui? Quark, ce groupe parisien qui offre, pour mieux attendre son deuxième album, un remix du premier augmenté du clip de "Je t'ai oublié". Son marécageux, rock nouveau et angoisse latente. Superbe!

MADE IN EX-JAPAN : DAVID SYLVIAN

Après s'être difficilement fait passer pour un jeune romantique au début des années 80, David Sylvian, que ses goûts portaient vers l'Orient, a fait une carrière solo >



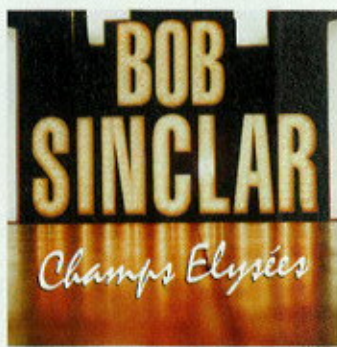
RAP

★ ★ ★ ★ ★

PASSI "GENÈSE"

V2/Sony

La question du "Genèse" de Passi tient en quatre mots: comment durer avec succès? Tous les titres apportent une réponse éclatée, ils sont centrés autour d'un discours de vérité rap, à l'instar de ses anciens collègues du Ministère A.M.E.R. (Stomy Bugsy et Doc Gynéco en tête), scannant l'actualité avec fougue. Passi sort le grand jeu. De "www.passiweb.com" sur les possibilités du nouveau medium supra-virtuel, à "Émeutes" qui fait le point sur la chaleur de sa banlieue, en passant par le "Rêve africain" qui remet en selle Bisso na Bisso et "Ex-nihilo" qui s'appuie sur la force du rap algérien de Bideew Bou Bess, en créant un pont entre Guinée et Algérie. Rusé et impérial dans son flow, l'homme de Sarcelles se fait, une fois de plus, le porte-parole du rêve de la banlieue qui regarde Paris du haut de ses tours. "Genèse" ou l'illustration réaliste du "Rap Bizness". Extra-lucide!



HOUSE

★ ★ ★ ★ ★

BOB SINCLAR "CHAMPS ELYSÉES"

Yellow/EastWest

Au sein des tribus house et techno, si l'humour de Dimitri from Paris emporte l'adhésion générale, Kris The French Kiss, avec son look d'ex-prof de tennis du Club Med, fait tache. Certains lui reprochent son opportunisme de façade... Et pourtant, qu'il incarne Bob Sinclar (Belmondo dans un polar des seventies) pour une musique futée ou qu'il soit la moitié de Mighty Bop (premier album de trip-hop sorti en France), peu de gens lui trouvent des qualités. Foin des critiques branchées, ceci ne l'empêche nullement d'avoir du succès (cf. l'album "Paradise"). Avancant avec "Champs Elysées" à visage découvert, Kris déclare une fois pour toutes son amour aux seventies, à la disco de Cerrone et aux producteurs des émissions de Guy Lux et Michel Drucker (le titre!). Il joue même à fond cette house qui fait le succès de Danny Tenaglia à New York. Et alors là, c'est simple: on craque!

FROOVE DANCE



donne le tempo !

Angoulême 90.2 • Belfort 100 • Bordeaux 91.8 • Brest 98.9 • Dijon 90.7
Clermont-Ferrand 96.6 • Grenoble 98.8 • La Rochelle 94.5 • Lille 96.8 • Lyon 93.3
Marseille 103.1 • Montpellier 91.8 • Nancy 103.3 • Nantes 103.4 • Nice 95
Nîmes 99.9 • Paris 101.9 • Perpignan 102.4 • Reims 101.7 • Rennes 94.5
Saint-Etienne 96.3 • Toulon 93.1 • Toulouse 105.9 • Tours 102.8 • Troyes 102.2...

Toutes les fréquences sur www.funradio.fr et 3615 FUN RADIO (2,23F/mn)



ALBUM COUP DE CŒUR



JUNGLE

★ ★ ★ ★ ★

RONI SIZE REPRAZENT "IN THE MODE"

Talkin Loud/Universal

Watcha, Roni Size est de retour et il n'a pas l'air content ! Avec, à ses ordres, le collectif Reprazent, le pionnier anglais de la jungle de Bristol revient sur le devant de la scène avec un album aussi explosif que vraiment abouti. Pour ceux qui s'en souviennent, leur premier album de 1997, "New Forms", avait atteint un large public. Une audience qui dépassait de beaucoup celle des fans de jungle grâce à une fusion savante avec le jazz, alignant les tubes "Watching Windows" et "Brown Paper Bag". Depuis, Roni Size et son posse (Krush, Suv, Mc Dynamite et Onallee) ont quelque peu musclé



leur discours grâce à une série d'albums live qui les ont imposés comme les meilleurs performers du genre. Enfin, avec ce nouvel album en forme de tempête, Reprazent accueille ses invités comme autant d'atouts majeurs : des rappeurs du Wu-Tang Clan, Method Man et

Razhel au très énervé Zack de la Rocha, chanteur-hurlleur des gauchistes rock de Rage Against The Machine. Au final, on admire un album de groove inventif et expérimental, posé quelque part entre puissance rock, funk futuriste, hip-hop et jungle, qui devrait logiquement réaliser l'union tant attendue des différentes tribus urbaines.

TÉLEX

à moindre succès. Mais quand le talent est là, la compilation ("Everything & Nothing", Virgin) permet de redécouvrir la carrure d'un chanteur de fond.

SHIVA DANSE LE BOP : MUKTA EST DE RETOUR !

Quand, l'an passé, un groupe breton s'est affiché entre jazz et musique indienne, personne ne voulait y croire. Cette année, après une tournée et avec ce nouvel album plus techno ("Dancing On One's Hand", WEA), les couleurs du jazz se sont parées d'électronique et de quelques scratches pour mieux emporter l'adhésion d'un nouveau public. En serez-vous ? Passionnant.

BARBÈS/MÉDINA, LE DERNIER SHOW DE RACHID TAHA

À courir le monde des rythmes avec son producteur Steve Hillage, Rachid Taha est aussi connu que Khaled au Caire, à Beyrouth et à Alger. C'est en reprenant des airs traditionnels comme "Ya Rayah" que le succès est arrivé. Le "Made In Médina" (Barclay) d'aujourd'hui le voit poursuivre sa quête d'un total métissage. Affaire conclue !



POP

★ ★ ★ ★ ★

BLUR "THE BEST OF"

EMI

Star inaugurant son règne sur fond de techno montante, Blur, le groupe de Damon Albarn, a régné sans partage sur la pop anglaise des années 90 avec une morgue et un sens de l'à-propos sans égal. On les opposait à Oasis... Ils y ont perdu des plumes, mais entre-temps, les pseudo-Beatles de Manchester ont jeté l'éponge. En 18 titres, on trouve ici toutes les raisons de relire avec eux l'histoire de la pop anglaise en version floutée (de l'anglais "blur"). Ils nous auront ainsi fait voyager avec "Parklife" du côté des Who de "My Generation" en miroir déformé, en passant aussi pour des analystes cyniques (comme les Kinks de "Dead End Street") avec leur "Boys And Girls". Dix années en dix-huit titres : pas mal pour ce petit groupe qui ne devait pas durer, après la tonitruante couverture du *New Musical Express* en 1989, due à son premier titre... Enfants de leur génération, ils ne négligent pas la techno qu'on retrouve dans "Music Is My Radar", le dernier single en inédit.

ROCK

★ ★ ★ ★ ★

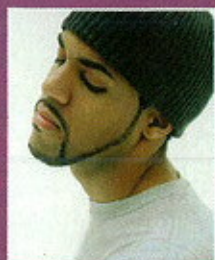
COUSTEAU "COUSTEAU"

Palm/Naïve

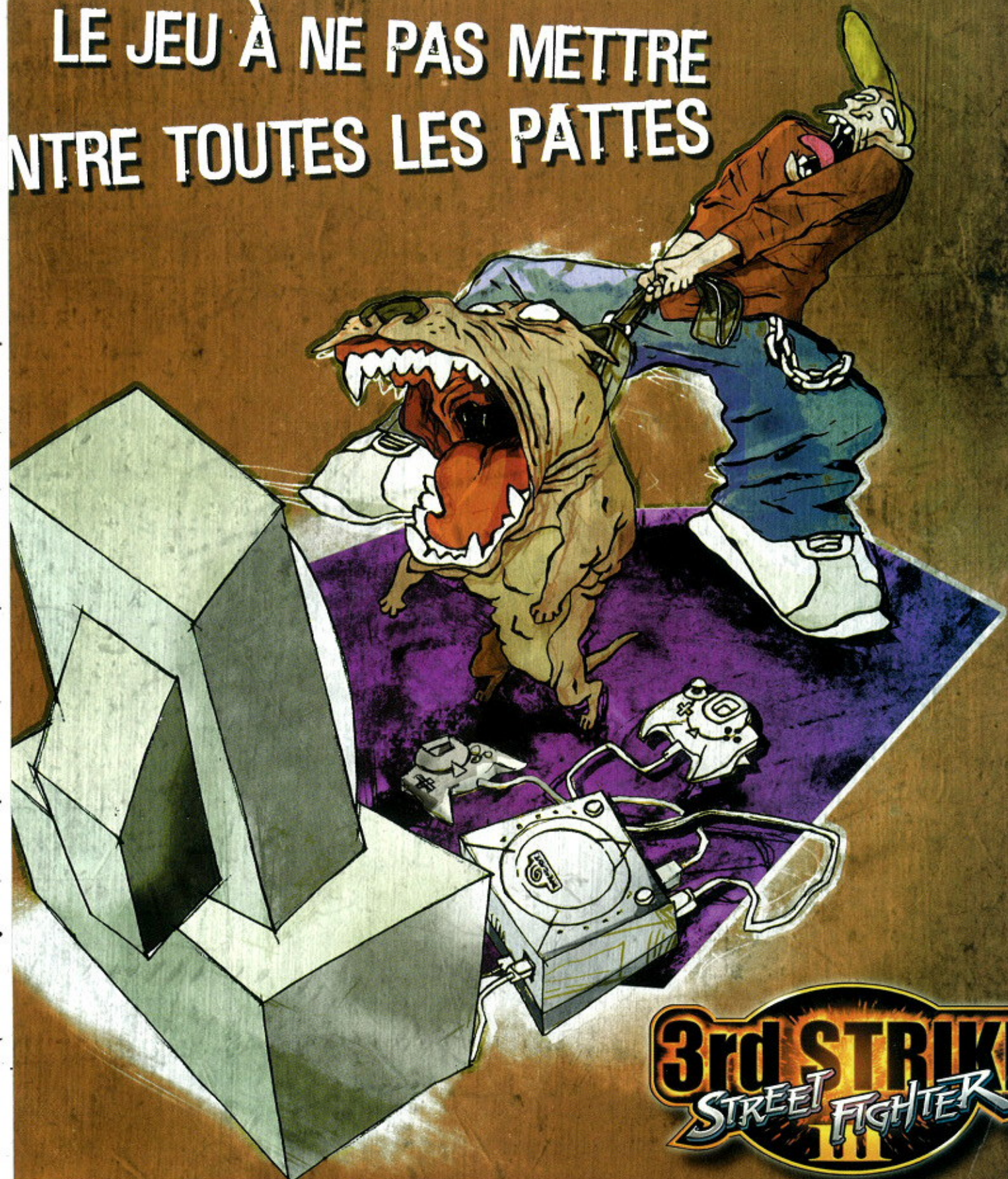
Tiens, un nouveau groupe anglais ? Et une future pointure de plus. Dans la tradition de Scott Walker, l'école à grosses voix et émotions surdimensionnées, là où ça vibre en tirant les larmes et en faisant passer la moindre émotion pour un neutrino grossi au microscope électronique. Grand angle sur les Cousteau, au son profond comme les abysses. Mais en sus, on trouve aussi, et ça les sauve, le romantisme à fleur de peau ("The Last Good Day Of The Year"), la légèreté harmonique ("Ruinous Blue"), les instrumentations et les arrangements singuliers comme chez les Tindersticks ("She Don't Hear Your Prayer"), autres proches cousins en comptines dévoyées. Côté live, ils vont en impressionner plus d'un, en passe de devenir un groupe scénique d'envergure. "Cousteau" est un premier album automnal, une rumeur de pluie portée par le froid montant et les violons, une mélodie de derrière la porte. Alors, pour passer l'hiver sous la couette en attendant les beaux jours...

LE GARAGE DE CRAIG

Paré des nouvelles de la jungle londonienne, un chanteur de 19 ans vient de décrocher le jackpot avec son premier album déjà vendu à plus de 400 000 exemplaires à la mi-octobre. Qui ? Craig David, un artisan du son two step (ou garage) qui balance d'une profonde voix soul des titres accrocheurs et bien tournés à un public fervent. Déjà une star, et ce n'est que justice. ("Born To Do It", Edel.)



LE JEU À NE PAS METTRE CONTRE TOUTES LES PATTES



3rd STRIKE STREET FIGHTER III



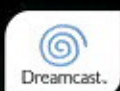
S'entraîner au combat de rue chez soi, c'est bien... mais ça peut faire mal ! Avec Street Fighter III 3rd Strike, vous allez vite comprendre pourquoi :

des jeux différents et 19 personnages aux animations dignes d'un dessin animé, cette ultime version de Street Fighter promet vraiment d'être très féroce.

INTERACTIVE

CAPCOM

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 26 68 94 95
26 15 Virgin Games
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr





QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS,
DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.



STAR WARS
— EPISODE I —
JEDI POWER BATTLES



INCARNEZ UN JEDI ET MENEZ D'INTENSES COMBATS AU SABRE LASER


Dreamcast.

