



INTERNET • TESTS • NEWS • ASTUCES • AIDE DE JEU CODE : VERONIC

Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL

**UN CD DE DEMOS
200% SPORT**

VIRTUA TENNIS

C'est de la balle!



Making of

**ALONE
IN THE DARK**

THE NEW NIGHTMARE

**ULTIMATE FIGHTING
CHAMPIONSHIP**

RUPID INVADERS

T 8193 - 6 - 49,00 F - RD



N° 6



SUR LE CD



Dreamcast, à fond la forme ! Le sport est à l'honneur dans ce numéro (mangez les tests de Sydney 2000, Virtua Athlete 2K et Virtua Tennis) et sur le CD de démos. Décoiffant, décapant, déstabilisant, désodorisant... On ne pouvait rêver mieux pour une rentrée en fanfare. À vos marques !



LE JEU DE LA RENTRÉE

VIRTUA TENNIS Sega Sports

Le plus grand et le meilleur jeu de tennis d'arcade, bientôt disponible sur Dreamcast. Alors, sortez vos manettes et appelez vos potes. Ça va lifter, lober, courir et cogner sec.

Intuitif, rapide, beau à pleurer, Virtua Tennis est tout simplement génial, aussi bien seul qu'à plusieurs.

Ah ! Sega Sports, quand tu nous tiens !



DÉMOS JOUABLES

F1 WORLD GRAND PRIX 2 Video System

La référence de la Formule 1 sur Dreamcast est de retour avec la cuvée 2000. Des sensations de vitesse encore plus exaltantes !

Mettez-vous au volant d'une McLaren ou d'une Ferrari et défiez les plus grands champions de F1.



GAUNTLET LEGENDS Midway

Tiré du célèbre jeu d'arcade des années 80, Gauntlet Legends est un RPG/action qui se joue jusqu'à quatre en mode Coopératif. Magie, baston et pièges sont au menu. À vous d'incarner guerrier, sorcier, archer pour mener à bien votre quête dans un décor d'*heroic fantasy*.

MOVIES

AEROWINGS 2 - AIRSTRIKE Crave

"Top Gun" - bis. La grande nouveauté est le mode Apprentissage, enfin disponible sur ce soft. Jouable à deux et assurément très beau. Décollage imminent !



VIRTUA ATHLETE 2K Sega Sports

À quelques jours des J.O. de Sydney, les images, colorées, de ce soft signé Sega Sports ne manquent pas d'attrait. Une démo qui devrait vous faire patienter jusqu'à la retransmission, 24 heures sur 24, des vraies épreuves.

POWER STONE 2 Capcom

Suite du premier volet. Plus beau, plus jouable (jusqu'à quatre dans une même arène), nouveaux décors, nouveaux personnages, nouveaux modes de jeu. Un soft tout nouveau, tout beau, pour de la castagne hors normes.



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 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. Tout y est indiqué.

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**
La manipulation des autres démos est encore plus simple. Il suffit d'admirer les belles images sans toucher à rien, de préférence bien installé dans son canapé. Et si vous désirez revenir au sommaire, appuyez sur **Start**.

Courrier

par Max la Terreur

213 mails ! Je pars dix petits jours en vacances, et quand je reviens, bronzé et heureux (mais pas amoureux – j'espère toujours vos lettres, charmantes lectrices), ce ne sont pas moins de 213 "messages électroniques" qui m'attendent dans ma boîte virtuelle sur DreamArena. En un mot: merci ! Et que d'idées, que de suggestions. Ça mouline à plein régime dans vos caboches. Ahhh, vous qui m'aviez manqué pendant mon séjour aux Caraïbes, je suis servi. On continue ? Car l'aventure entre vous et moi est loin d'être terminée, croyez-moi...

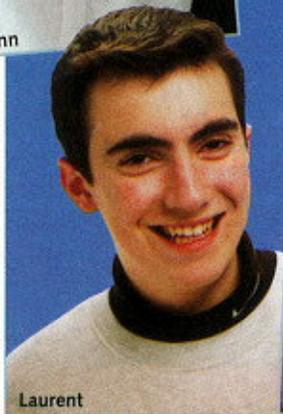
Max la Terreur (avec un grand T)
dreamcast.magazine-officiel@fr.dreamcast.com

CASTING DE RÊVE LE RETOUR

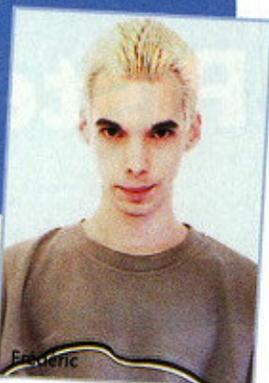
Le casting se poursuit. Cher Laurent, comme tu le désirais, j'ai transmis ta photo à toutes les Géraldine de la rédac'. Résultat, elles te trouvent absolument craquant ! C'est ta cops qui va être jalouse. Yann, avec ton look de play-boy, tu ne devrais pas avoir de mal à trouver un job dans le septième art, ton grand rêve. Trêve de flatteries, continuez à nous envoyer vos trombines, nous, on adore ça et on se fait un plaisir de les diffuser. Et plize, que les girls s'y mettent aussi, ce serait vraiment trop cool.



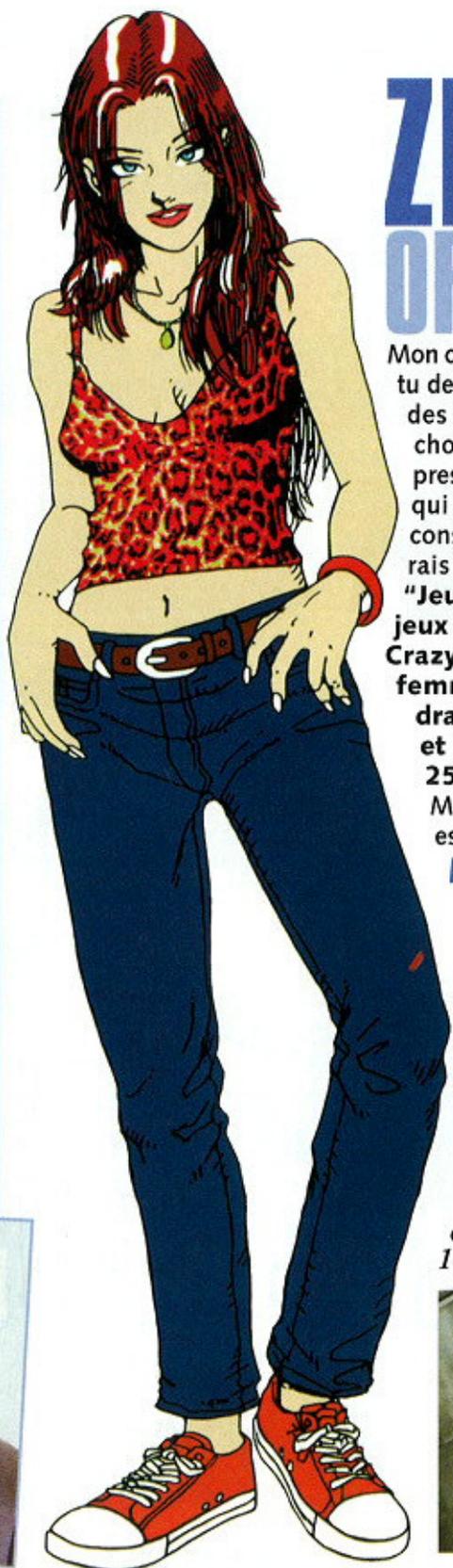
Yann



Laurent



Frédéric



ZE LETTER OF ZE MONTH

Mon cher Max la Terreur, dans le numéro 4, tu demandais (pardon, tu implorais) que des joueuses t'écrivent. Voilà, c'est chose faite. Tu as devant toi, enfin presque, une joueuse qui adore tout ce qui touche de près ou de loin aux consoles. Voici ma demande, j'aimerais que cette annonce soit publiée : **"Jeune fille de 18 ans adorant les jeux vidéo, et plus particulièrement Crazy Taxi et Resident Evil (une femme de goût, N.D.Max), voudrait correspondre avec des filles et des garçons âgés entre 17 et 25 ans. Réponse assurée."**

Mon avenir de super-girl interactive est entre tes mains. Gros bisous.

Amandine de Ribécourt (80)

Avec un prénom qui résonne comme une invitation au voyage, une prose à me rendre jaloux et des goûts parfaits en matière de jeux, nul doute que les lecteurs vont se bousculer pour t'écrire les lettres les plus séduisantes de la galaxie ! Qu'ils m'envoient directement leurs missives et je transmettrai, ça évitera les débordements. J'en profite pour encourager tes semblables à suivre ton exemple. Dreamcast Mag ou le seul mag de jeux vidéo 100 % anti-macho ! Profitez-en.



DES IDÉES COMPLÈTEMENT "VRAQUÉES"

Comme tu nous l'as demandé, voici plein d'idées pour faire évoluer le magazine. En pagaïlle: un poster, des petites annonces, une présentation des testeurs dans chaque numéro, et pour les tests, l'indice du nombre de blocs nécessaires dans le VM. Ça éviterait les mauvaises surprises du genre: une sauvegarde de NBA 2K équivaut à 198 blocs, soit un jeu qui coûte au final 379 F + 199 F...

Julien de Saint-Séverin (www.julien.julien@fr.dreamcast.com)

Un poster... hum, on y réfléchit, aujourd'hui plus qu'hier et moins que demain. Des petites annonces? Good idea. Aussi, je vous lance, amis lecteurs, un avis officiel: envoyez-nous vos "petites annonces"! Si nous en recevons en quantité suffisante, la rubrique se créera d'elle-même. Si ça ne s'appelle pas être à l'écoute de ses ouailles, ça! Pour le nombre de blocs sur le VM, on essaye de mettre ça sur pied dès le prochain numéro. Enfin, j'ai gardé le meilleur pour la fin: la présentation des testeurs. Je conçois que tu aimerais voir un trombinoscope dans chaque numéro. Avant que nous n'en arrivions là, cette petite friandise te plaira, à coup sûr. Commençons, galanterie oblige, par les deux nanas de la rédaction.

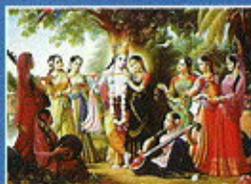
Clara Loft: un regard vert d'eau troublant que surplombe une crinière fauve, des jambes fuselées façon aventurière et une prose aussi concise qu'érudite tout en restant fun. Telle est Clara Loft.

Dominique Leguen: sœur sourire avec des yeux en amande, la critique sévère, mais juste. Tombée toute petite dans la marmite des jeux vidéo et des mangas, elle explose Resident Evil - Code: Veronica en 4 petites heures, les yeux bandés!

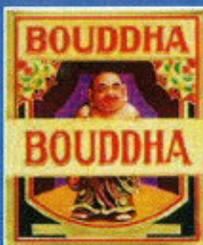


Nathan Dayspring: sorte de super-héros du quotidien - sauf quand il s'encastre façon puzzle dans une Renault Espace en faisant du roller! Nathan connaît tous les jeux, toutes les astuces, tout sur tout. L'otaku de la bande, qui n'hésite pas à jouer en collants moulants, pour les besoins d'une parodie de "Biomon".

Matthieu: le petit dernier de la bande. Un bouddha surpuissant et méga-zen, un pirate new-age au verbe rare mais sage. Matthieu a la naïveté de son inexpérience dans le métier et le discernement de ses vies antérieures cumulées, tour à tour Cléopâtre, Montecristo, Rayman...



Mehdi: lui, c'est tout le contraire.



SEGA, C'EST DÉJÀ DEMAIN

Je m'appelle Laurent et j'ai 28 ans. L'univers de la Dreamcast me fascine à tel point que j'ai décidé de réaliser un site avec, sans passer par un PC! Ce site Web comprend essentiellement du Javascript. Passionné de programmation, j'y ai mis des dizaines de scripts permettant de construire son propre site avec une Dreamcast pour seul outil. Le plus étonnant, c'est que mon site cartonne avec plus de 100 visites par jour! Voici l'adresse: <http://www.dream-codes.fr.st> (mon pseudo: jovem). Qu'en penses-tu, Max?

Laurent Perez de Nulle Part

Mazette, quel enthousiasme et quel professionnalisme! Tu adores la programmation, le C et le C++, et tu as décidé de partager ton savoir avec le monde entier... Bon esprit! Les possesseurs de DC, amateurs de langage HTML, trouveront dans tes pages tout le nécessaire pour fabriquer leur propre site. Super idée. D'autant que tes scripts sont clairs (comment compter le nombre de visiteurs, empêcher les clics droits, faire de jolis scrollings et de non moins jolis fonds d'écran...) et didactiques sans être lourds. Pas mal également les mini-jeux à télécharger sur le VM, dont un Tetris-like pas piqué des hamnetons. Continue, vieux!



JURASSIK POTE!

Monsieur, J'ai acheté une Dreamcast, un peu pour les jeux malgré mes 80 balais, mais surtout pour Internet. Seulement voilà, Internet, c'est la croix et la bannière: déconnexion rapide, messages d'erreur en anglais. Je ne pige rien. Pourtant, Sega est une maison sérieuse. Moi qui rêvais de communiquer avec ma famille via le Net...

André Naveau de Saint-Ouen (93)

Cher André, Primo, quel plaisir de constater que nous sommes lus par des personnes de ton âge. En tant que loisir universel, le jeu s'adresse à tous, de 7 à 80 ans (comme les "Tintin"). Secundo: les premiers pas sur DreamArena sont toujours délicats, surtout pour un néophyte. C'est pour cette raison que nous y consacrons des articles. Dans le numéro 3 de Dreamcast Mag se trouvent toutes les infos relatives à une connexion réussie. Et le jeu (ou la connexion) en vaut la chandelle. Courage!

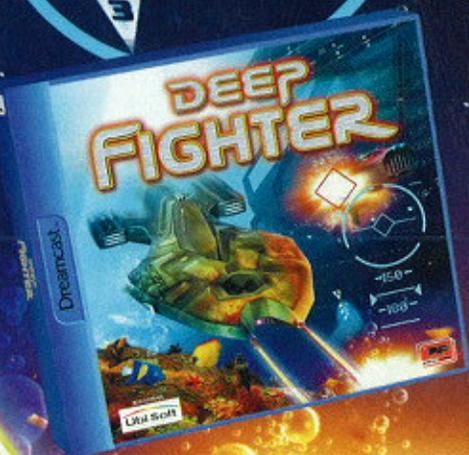
DEEP FIGHTER

sur Dreamcast™

DES COMBATS SANS MERCI DANS LES PROFONDEURS DE L'OCEAN...

RETENEZ VOTRE SOUFFLE...

L'ULTRA-RÉALISME EST AU RENDEZ-VOUS !



www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCIONS
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT



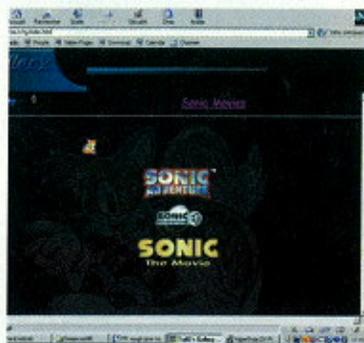
COMPATIBLE WITH MICROSOFT

Que signifie exactement le message "Compatible with Microsoft Windows CE" que l'on peut lire au moment du démarrage de la console? **La Dreamcast lit-elle des jeux PC?**

Gaëtan de Rouen (76)

Levons le voile sur une question qui taraude bon nombre de lecteurs. Ce message indique une chose basique. Pour faire simple, le système d'exploitation de la Dreamcast (qui est un PC avec un look de console) est "compatible" avec celui de Microsoft, alias Windows CE. Ce pont technologique facilite l'adaptation des jeux PC sur la bécane 128 bits de Sega, les routines de programmation étant identiques. N'oubliez pas que Sega et Microsoft (la boîte de Bill) sont partenaires dans la conception des chips principaux de la Dreamcast... Cependant, et une fois pour toutes, notez que ce message ne signifie absolument pas que la Dreamcast lit autre chose que les jeux qui lui sont dédiés. La réciproque est vraie (un PC ne lit pas les jeux DC). Et vlan!

LES LECTEURS SONT... NON, VRAIMENT!

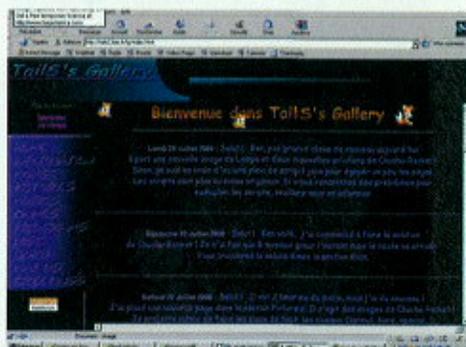


Je suis un fan de **Sonic** et je lui ai consacré un site (<http://tails2.free.fr/>). Max, peux-tu y jeter un œil?

Tails, the french fox

Des lettres bleu foncé sur un fond noir... Mieux vaut éviter si tu veux que l'on te lise. C'est d'autant regrettable que ton site n'est pas dénué d'intérêt. On sent la passion qui t'anime à chaque coin de page

Web. Le curseur de la souris en forme de Tails est une belle idée. Comme de proposer en téléchargement gratuit des morceaux de zique tirés des jeux Sonic et de certains dessins animés nippons, ou encore des animations en flash. Un site de fan... pour les fans. Mais, pliiiiize, change ces couleurs! Une question pour finir: puisque ton site est essentiellement consacré à Sonic, pourquoi l'avoir appelé Tails's Gallery?



QUESTIONS EN VRAC

Salut les Dreamers de "Dreamcast Mag"! Et si on organisait une **petite réunion sur DreamArena**?! Amicalement, J., cool Boss@fr.dreamcast.com

Nous y avons pensé, car vous êtes plusieurs à le demander. Cela va se faire, soyez patients. Promis, nous vous annoncerons très prochainement une date de chat avec toute l'équipe du magazine. À en faire péter le serveur!

Sega envisage-t-il de sortir une imprimante? Cela me serait très utile lors de mes consultations sur Internet. Stéphane, lycéen (c'est une ville, "lycée"?) N.D.Max

Ce qui suit n'est que supputations. Puisque Sega envisage de sortir une souris puis un disque dur pour Dreamcast (aucune date

de sortie n'est annoncée), donc de transformer à terme la console en véritable PC bon marché, il serait étonnant de ne pas voir arriver une imprimante. Suspense.

Ma console émet un sifflement aigu chaque fois que je l'allume. Comment y remédier? Théo de Narbonne (11)

Cher Théo, le sifflement n'est-il pas celui que fait le VM enclenché dans un pad lorsque tu allumes la console? Si c'est le cas, pas de panique. Cela indique que la console a reconnu le périphérique.

Nota Bene: un gros merci à Yoann de Pleslin qui m'a envoyé une superbe carte de son lieu de vacances, la superbe île de Noirmoutier. Super sympa!

Vous trouverez ci-joint la **soluce** du premier CD du jeu Resident Evil - Code: Veronica. Qu'en pensez-vous? Christelle d'Angers (49)

Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, après Amandine et sa soif de correspondance, voici Christelle et sa soluce. Une soluce, ma foi, extrêmement bien conçue, claire et précise d'un soft difficile et long. Si nous n'avions pas déjà concocté une aide de jeu de Code: Veronica pour ce numéro, nul doute que la tiennne aurait parfaitement convenu. Grosses bises et encore bravo.



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

L'occasion d'accéder à un mythe."

oypad

"...à la limite de l'orgasme ludique..."

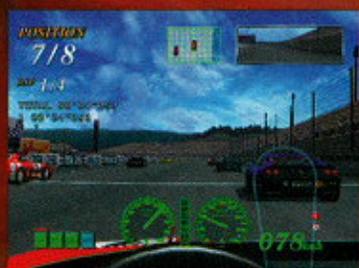
Micromania.fr

"Un résultat qui frôle la perfection."

Dreamcast le magazine officiel

F355 challenge

Passione Rossa



Exclusivement sur Dreamcast - Octobre 2000



SEGA

Original Game ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 ©SEGA ENTERPRISES, LTD./CRI 2000
Developed By AM2 of CRI.

Acclaim

Distributed by Acclaim Entertainment Inc. © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved.
Acclaim © & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Trucs & Astuces,
Solutions complètes,
Concours
et **3615 ACCLAIM***
08 88 08 36 68 24 68*

Ferrari, Ferrari logo, F355, all associated logos and the
Pirelli logo are trademarks of Ferrari Idea S.A.
© 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. © Ferrari Idea



ÉDITORIAL

Menu 5 étoiles

Pratiquement à la même époque l'an passé sortait Soul Calibur ou le must du jeu de cape et d'épée. Dans Virtua Tennis, les raquettes ont remplacé les lames pour un fun démesuré. Le test occupe le "plat de résistance" (Dieu sait qu'il nous a donné du fil à retordre), au menu de ce numéro.

Les juges ont voté, Virtua Tennis s'en tire avec un 9/10. Peut mieux faire ;-)

En guise d'amuse-gueule, nous avons déniché un zoom à pas piquer des hannetons. La rubrique aurait pu s'appeler "Rendons à César ce qui appartient à Carnby" – Carnby, Edward de son prénom, ou le premier héros jamais apparu dans un survival horror, alias Alone in the Dark. Ce titre s'impose effectivement comme précurseur dans le genre, avant Resident Evil. Nous "zoomons" aujourd'hui sur le quatrième volet d'une saga 100 % française qui n'a pas fini de faire tchatcher les bavards.

Place aux entrées. Nos reporters sans frontières ont parcouru le globe et sillonné les rues de la capitale à la recherche d'infos croustifondantes. Résultat, deux reportages font la une. Vous saurez tout sur l'Ultimate Fighting Championship et Stupid Invaders, respectivement: un jeu de baston qui nous a tapés dans l'œil et un soft d'aventure aussi loufoque qu'Austin Powers en rut. Pour ceux qui ont encore faim, le dessert est un clafoutis fait maison par ma mère-grand. Une commande qu'on aurait dû passer (la vieille avait besoin de fric, j'ai pensé que ça l'aiderait)... Hélas, mes chefs ont refusé. Il faudra vous contenter de deux aides de jeu en béton, dont celle de Code: Veronica, très attendue. Bref, un repas que Paul Bocuse, lui-même, n'aurait jamais réussi.

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 Ravanais. Directeur de la rédaction: Olivier Jacobs. Rédacteur en chef: Benjamin Janssens. Directeur de création: Antoine du Payrat. Maquette: Fabrice Bloch, Florence Mekderian, Stéphanie Morvan. Secrétaire de rédaction:

Valérie Barrès, assistée de Catherine Bray. Responsable marketing: Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion: Celine Beaugé. Directeur des ventes: Didier Dostes. Service juridique: Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro: Margot Abaronado, Guillaume de Casaban, Matthieu Cloix, Frédéric Danilewsky, Nathan Dayspring, Medhi Gauvin, Dominique Le Guen, Clara Loft, Sébastien Lucaire, Étienne Mouratila, Caroline Toussaint. Photos: Stéphane Gizard. Photographure: Num'ere 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°ISSN: en cours. Dépôt légal: septembre 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 l'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: 0800 198457 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 : Alone in the Dark - The New Nightmare	12
Internet : passion VM et le Net astucieux	20
Reportage : Ultimate Fighting Championship	22
Actualités	30
Reportage : Stupid Invaders	46

Tests 53

Virtua Tennis	54
Sydney 2000	58
Virtua Athlete 2K	58
Space Channel 5	62
Gauntlet Legends	64
GTA 2	66
Street Fighter 3 Double Impact	68
Nightmare Creatures 2	69
Fur Fighters	70
Plasma Sword	71
Bust-A-Move 4	71
Maken X	72
Bangai-O	72
Magical Racing Tour	73
South Park Rally	73

Previews 75

Ferrari F-355 Challenge	76
Samba de Amigo	78
Hidden & Dangerous	80
F1 Racing Championship	82
Deep Fighter	84
Silent Scope	85
Aerowings 2 - Airstrike	86
F1 World Grand Prix 2	87
Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft	88
Heroes of Might and Magic III	92
Sega Extreme Sports	93

Aides de jeu 94

Resident Evil - Code : Veronica	94
Tomb Raider : La Révélation finale	102

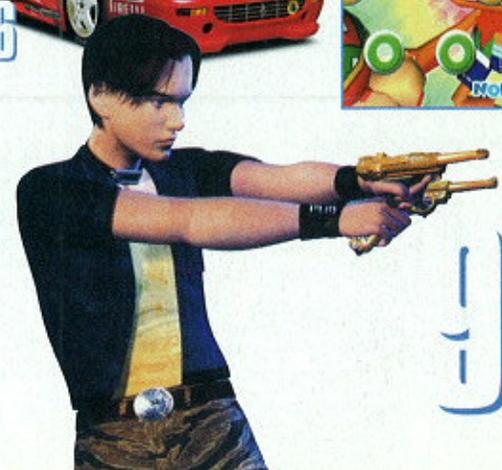
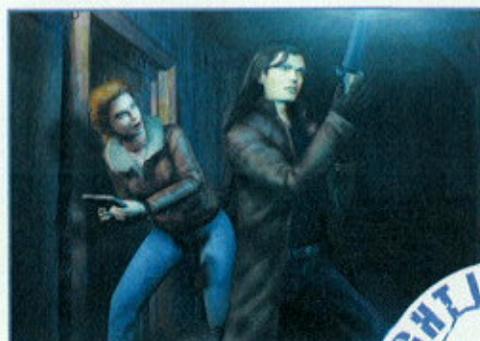
Trucs et astuces 108

Shopping 112

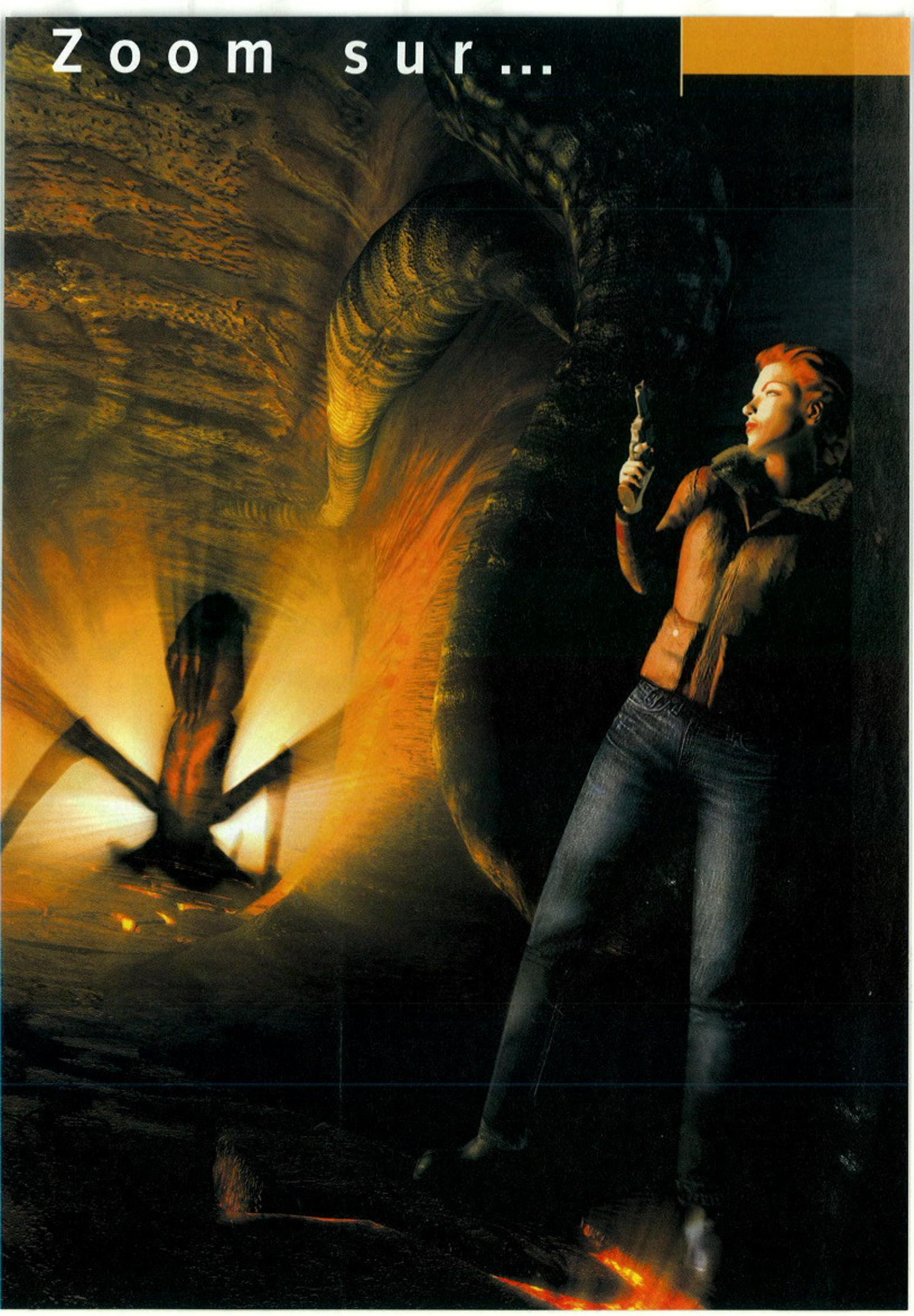
Cinéma 114

Vidéos/DVD 118

Musique 120



Z o o m s u r ...



ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

par Clara Loft

Cinq heures du mat', j'ai des frissons, je claque des dents et j'ai les jetons. Seul sur mon lit, c'est l'insomnie, sommeil cassé... "Bang!" fait le flingue en tombant sur le lino, j'me mange la table en évitant la balle. C'est plein de streams et d'bruits flippants. J'suis pas seul, pas seul (fait l'écho).

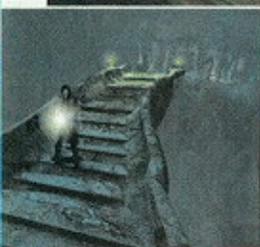
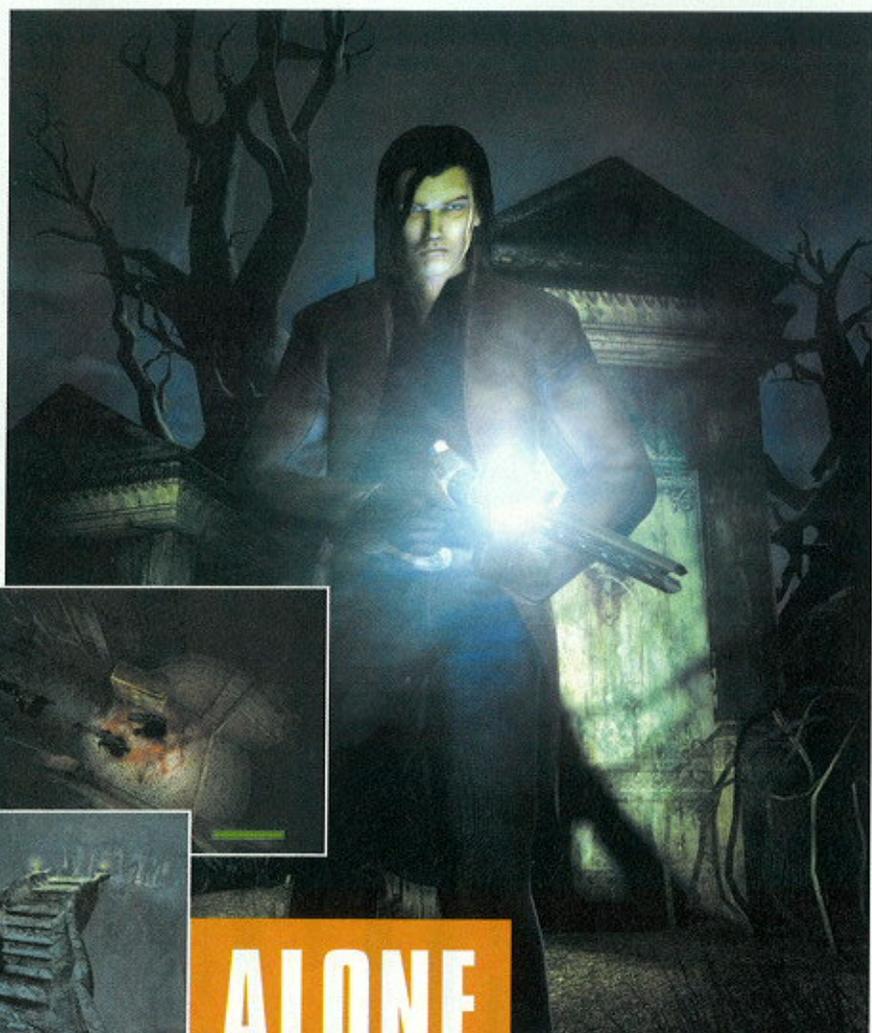
Alone in the Dark, "seul dans le noir", en français. Terreur, frissons, angoisses, sursauts... Coeurs fragiles, s'abstenir. Voici le thème du prochain jeu d'aventure (ou survival horror) édité par Infogrames. Mais faire peur, c'est comme faire rire: ça ne s'improvise pas. Nous avons donc passé beaucoup de temps chez DarkWorks, le développeur 100 % frenchy du soft.

UN, DEUX, TROIS... QUATRE, NOUS IRONS DANS LES BOIS

Depuis notre visite, on en tremble d'excitation, quelques mois à peine après la sortie de Resident Evil - Code: Veronica, pourtant un must du genre. Les deux jeux sont

d'ailleurs comparables sur bien des points. Ne vous méprenez pas pour autant, Alone in the Dark, quatrième du nom, ne plagie en rien Code: Veronica. Retour sur les origines d'une saga. Alone in the Dark, premier opus, date de 1992. Sorti sur PC, cet ancêtre du survival horror est né de l'association entre Infogrames et Frédérick Raynal, le boss de No Cliché (Toy Commander). Alone... ou les chocottes devant son écran d'ordinateur; un jeu culte et une entrée magistrale dans un genre très en vogue aujourd'hui, avec ses héros en 3D dans des décors en 2D précalculée. À votre avis, un monstre surgit de nulle part, qui casse une vitre et vous saute à la gorge, ça vient d'où? De Alone in the Dark, bien sûr!

Passons sur les deux suites de la série Alone in the Dark, moins brillantes. C'est en tout cas (en partie) "grâce" à ces épisodes que Capcom s'est imposé avec Resident Evil. Le développeur nippon s'est inspiré du concept "survival horror" pour l'améliorer, avec le succès qu'on connaît. Il était donc plus que temps de réagir. Avec The New Nightmare ("le nouveau cauchemar", en français), Infogrames et DarkWorks entendent bien redorer le blason de la saga. Pour le studio parisien, s'atteler à un tel projet relevait du rêve. Il est devenu réalité. Seule contrainte: le héros s'appelle Edward Carnby, comme dans les opus précédents. Pour le reste, carte blanche. >



ALONE IN THE SAGA

Dans la forme, le quatrième épisode de la mythique saga n'a pas grand-chose à voir avec les précédents. Grâce à un moteur 3D savamment mis au point (rendant l'action plus réaliste), l'effet de frisson est décuplé. À l'inverse, la trame de fond varie peu : un héros appelé Edward Carnby se fourre dans des galères pas possibles, avec une multitude d'énigmes pas très catholiques à résoudre. La preuve.



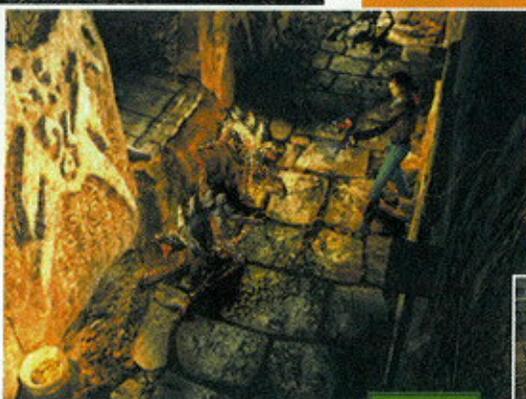
Alone in the Dark :
Hell's Kitchen (1992, sur PC)
Mort mystérieuse d'un peintre, manoir maudit et puissances démoniaques.



Alone in the Dark 2 :
Jack is back (1994, sur PC, 1996, sur PlayStation)
Enlèvement d'une fillette, magie noire et lutte contre One Eye Jack, le pirate fantôme.



Alone in the Dark 3 :
Slaughter Gulch (1996, sur PC)
Ambiance western, vieilles légendes indiennes et ville fantôme dans les années 20.



ET LA LUMIÈRE FUT !

Un des arguments maousses du studio DarkWorks pour renouveler le genre est un gameplay entièrement basé sur les jeux d'ombre et de lumière. Plongé dans l'obscurité totale, le joueur se déplace avec une lampe torche pendant toute l'aventure, enfin presque ! Jamais un épisode de la série n'aura aussi bien porté son nom. S'il est souvent possible d'actionner un interrupteur pour y voir plus clair, la torche reste l'outil de base, celui sur lequel repose l'action. Elle est d'une utilisation

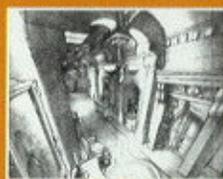


essentielle – pour ne pas dire vitale – dans les scènes d'exploration et de combat. De même, dans son faisceau, les objets clés, indispensables à la

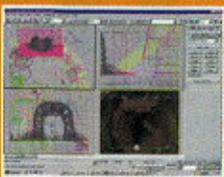
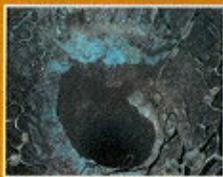
progression dans le jeu, scintillent. Autre astuce : la lumière éloigne certaines créatures malfaisantes ou, au contraire, les attire... Plus qu'un gadget d'ambiance, la lampe torche apporte ce renouveau tant attendu dans le gameplay de Alone in the Dark, quatrième du nom. Sans oublier la prouesse technique : le >

APPELEZ-MOI MAÎTRE !

Graphiquement, The New Nightmare nous a bluffés. Les 120 scènes du jeu montrent une rare richesse de détails. Là aussi, l'alternance lumière-obscurité a subjugué les esprits. Certains plans ont demandé jusqu'à 50 sources d'éclairage. Du travail d'orfèvre, comme le prouvent ces clichés.



Première étape : les roughs en noir et blanc
Plus de 600 croquis ont été réalisés. B.D., cinéma (Nicolas, un des artistes, ne cache pas son admiration pour Ridley Scott), bouquins d'architecture, photos de lieux isolés... La liste des références est longue, et le résultat convaincant.



Seconde étape : la modélisation

Un travail délicat pour l'équipe d'infographistes. À partir des roughs, ils ont donné forme aux décors du jeu. On leur doit également une mise en couleurs superbe qui retranscrit diablement bien l'atmosphère oppressante de l'aventure.



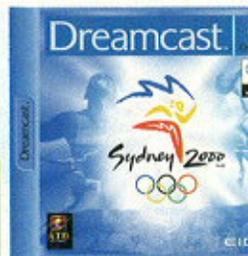
Michael Johnson
Champion Olympique

Que les Jeux commencent !



Le jeu vidéo officiel
des Jeux Olympiques

Épreuves athlétiques. 32 nations représentées. Multijoueur exaltant. Modes Olympique, Arcade et Entraînement.
Vrais sites Olympiques. Commentateurs TV officiels. Animations en motion capture. Gymnase Virtuel.



Conçu par
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Disponible sur
Dreamcast



www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Zoom sur ...



UN HOMME, UNE FEMME... L'AMOUR ?

Désormais, une jolie demoiselle dénommée Aline Cedrac partage l'affiche avec le célèbre Edward Carnby. L'objectif de DarkWorks était d'offrir deux aventures étroitement liées. Dans les faits, voici comment ça se passe. Imaginez que vous incarnez Aline. Explorant l'île à la recherche de votre père disparu, vous aurez l'occasion de rencontrer Carnby à maintes reprises. Le contact radio entre les deux persos est d'ailleurs permanent. Carnby vous demandera même de l'aide. Libres à vous d'accepter ou de refuser, mais si vous le laissez en plan et recommencez l'aventure (cette fois, dans la peau du héros), vous vous retrouverez en mauvaise posture. DarkWorks ne nie pas que les deux histoires se recoupent. Cependant, pour varier les plaisirs, non seulement Aline et Edward visitent des lieux différents, mais ils ont aussi une personnalité propre qui influe sur l'action. Explications et profils.



EDWARD CARNBY

Des épisodes précédents, le héros n'a conservé que le patronyme. Entièrement relooké façon perso

"romantique-gothique" (dixit Antoine Villette, co-fondateur de DarkWorks), Carnby tape dans le macho sombre.

• **Taille :** 1,84 m.

• **Poids :** 78 kg.

• **Yeux :** gris-bleu.

• **Compétence particulière :** pousse des objets lourds et utilise à deux mains des armes, tel le photopulseur.

• **Profession :** détective sur des affaires surnaturelles et paranormales (ça ne vous rappelle rien?).

• **Son objectif, en début de partie :** découvrir l'assassin de son meilleur ami, Charles Fiske, retrouvé mort sur une île mystérieuse, au large des côtes du Maine, USA. Fiske enquêtait sur trois tablettes anciennes pouvant libérer des forces maléfiques. Le début des emmerdes pour Carnby.

• **Le photopulseur :** une des armes préférées d'Edward Carnby.



ALINE CEDRAC

Voici la nouvelle recrue de la série! Bien que vêtue de la tête aux pieds, Aline n'a rien à envier à Lara Croft. Le genre de nana qui en a dans le crâne...

Dans le jeu, son rôle devrait être un peu plus facile à tenir que celui de Carnby.



• **Taille :** 1,72 m.

• **Poids :** 54 kg.

• **Yeux :** verts.

• **Compétence particulière :** escalade les parois.

• **Profession :** anthropologue.

• **Son objectif, en début de partie :** retrouver son père qu'elle n'a jamais connu. Le hic: il se pourrait que le paternel soit l'assassin de Fiske, l'ami de Carnby. "Dallas" quoi. Les relations seront donc tendues, au départ. DarkWorks nous a-t-il réservé un heureux dénouement? Assistera-t-on à un amour platonique à la Mulder et Scully?

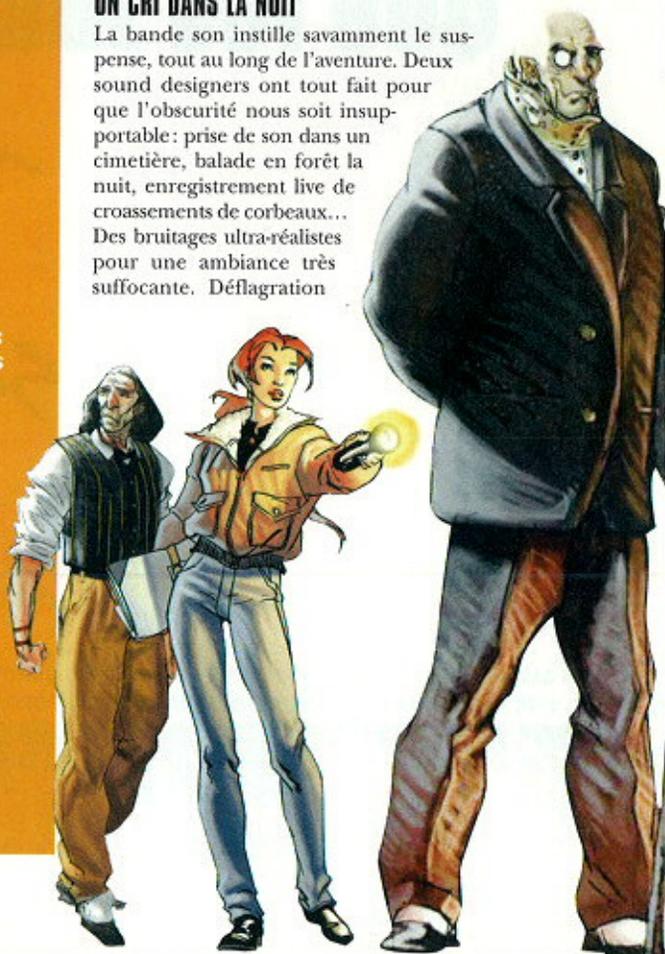
• **Le pistolet lance-disques :** tranchant, comme la verve d'Aline.

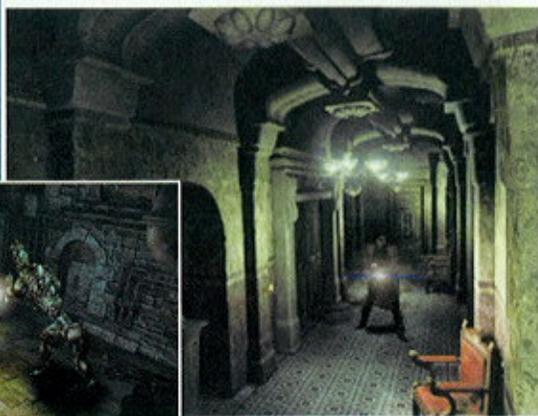
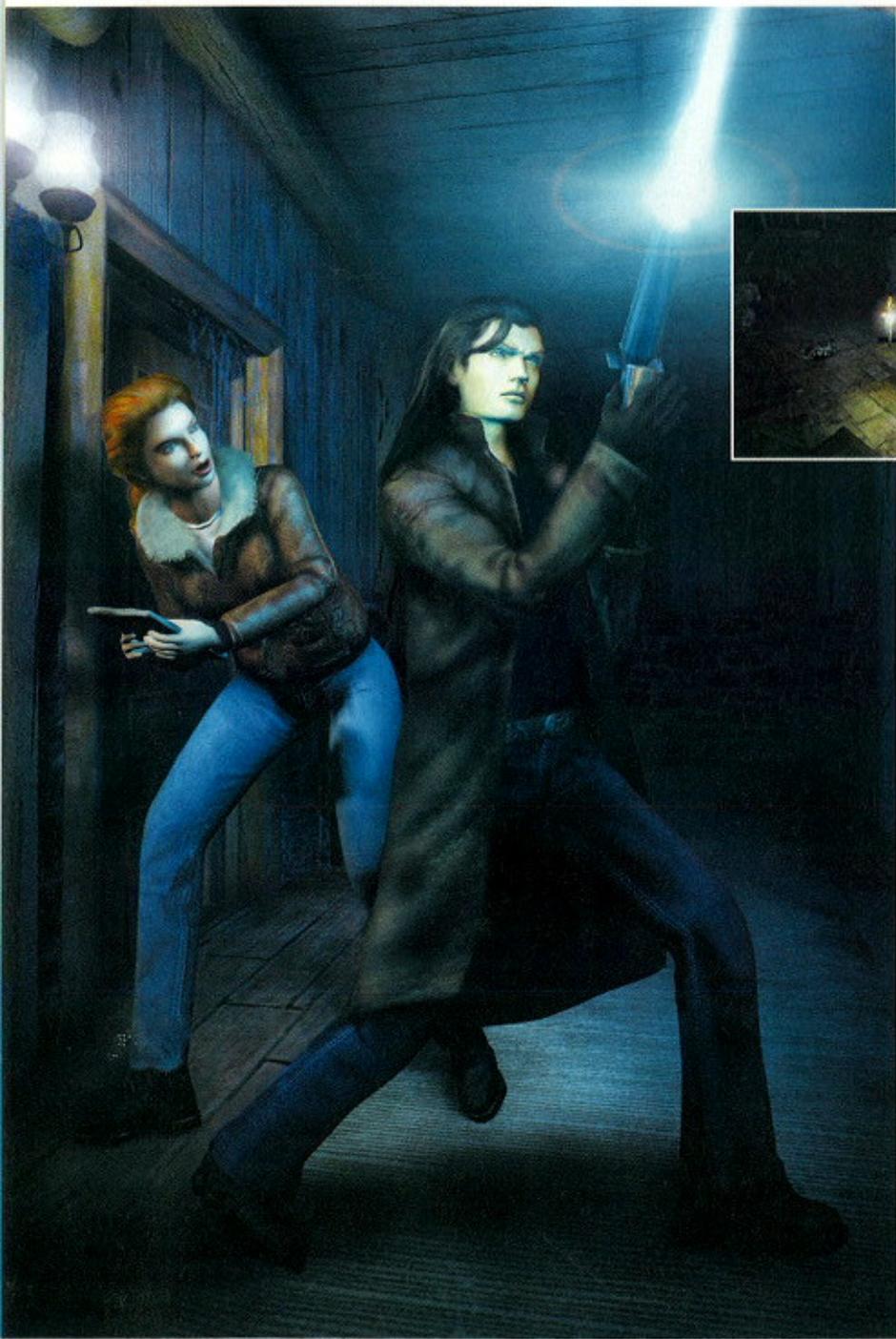


rayon de lumière étant géré en 3D temps réel (le joueur l'oriente avec le pad analogique), il "épouse" les formes du mobilier ainsi que celles de la pièce. Un véritable régal pour les yeux.

UN CRI DANS LA NUIT

La bande son instille savamment le suspense, tout au long de l'aventure. Deux sound designers ont tout fait pour que l'obscurité nous soit insupportable: prise de son dans un cimetière, balade en forêt la nuit, enregistrement live de croisements de corbeaux... Des bruitages ultra-réalistes pour une ambiance très suffocante. Déflagration





INTERVIEW EXPRESS



LA VERSION DC VA FAIRE DES ENVIEUX!

Ayant fait une croix sur les plages ensoleillées, Erwan Legoffic, lead programmer de la version DC, a passé l'été à figoler le quatrième opus sur Dreamcast. Impressions à chaud.

Dreamcast Magazine : *Alone in the Dark* sort simultanément sur Dreamcast, PC et PlayStation. Que réserve la version DC?

Erwan Legoffic : Le jeu sera plus beau que sur PlayStation et comparable à la version PC. Grâce aux capacités de la console, nous avons inclus des ombres portées en 3D temps réel (l'ombre aura la forme des protagonistes et changera en fonction de la luminosité, N.D.L.R.).

D.M : Le portage a-t-il été une partie de plaisir?

E. L. : Il n'a pas été difficile. Ça change des consoles 32 bits faites avec des bouts de scotch! La DC, c'est du bon matos. Pas besoin de se prendre la tête et de bricoler des heures avant de l'exploiter pleinement.

DU LOVECRAFT TOUT CRACHÉ

Rien à voir avec le bestiaire de Code: Veronica. Les créatures de *Alone...* ont été conçues et dessinées par Claire Wendling. Elle s'est inspirée des univers tordus de Lovecraft et de Ridley Scott. Selon DarkWorks, les 15 types de monstres sont dotés d'une personnalité propre. Avant de les voir, le joueur pourra les détecter à l'ouïe. Certains viendront de face, d'autres attaqueront sournoisement, par derrière; des apparitions le plus "scriptées" possible (prévues à l'avance), histoire de nous faire de grosses frayeurs.

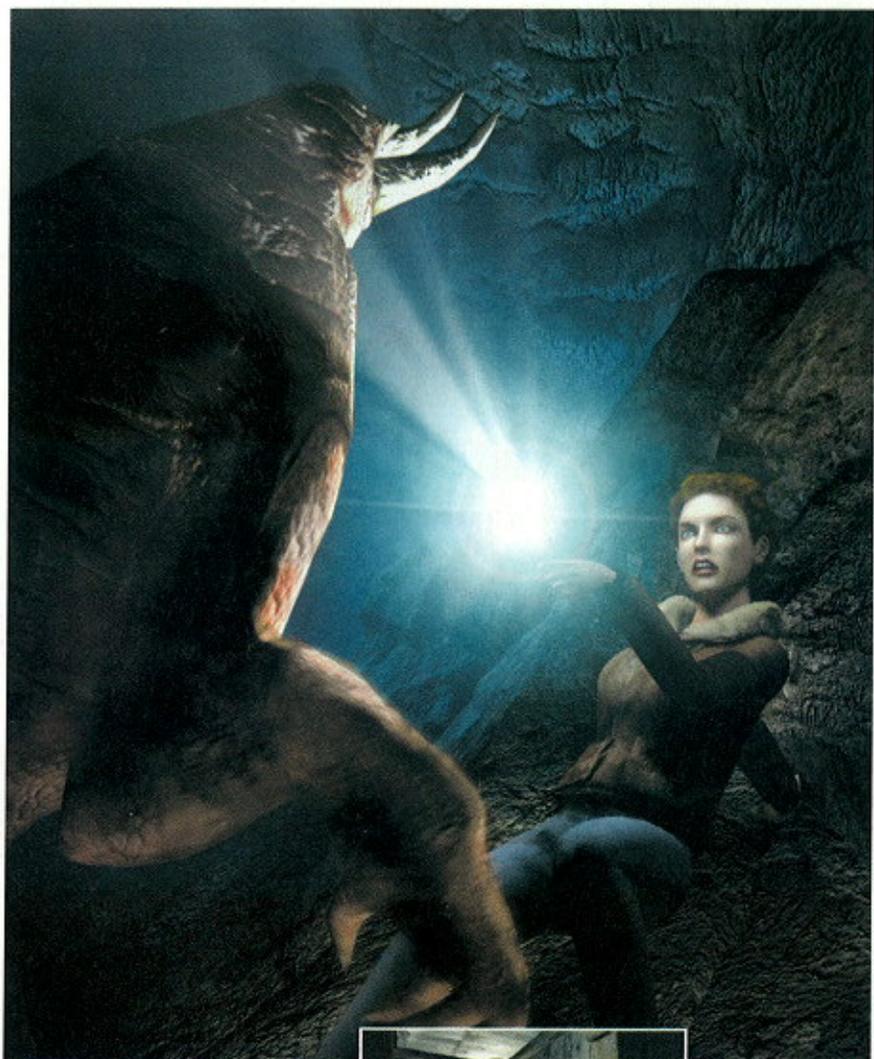


d'explosifs, de pétards et de feux d'artifice ont été enregistrés pour rendre les détonations des armes réalistes. Quant aux grognements des monstres, rien de tel qu'un cri de goret mixé au hurlement d'un collègue de bureau! Enfin, pour les détracteurs "du bruit de pas immuable" dans *Resident Evil*, sachez que nous en avons dénombré une soixantaine de différents par perso! Le secret? Un grand gabarit (identité et mensurations confidentielles) a accepté de faire les cent pas sur des dizaines de matériaux différents, du parquet à la boue.

DES REBONDISSEMENTS À GOGO

Côté scénario, DarkWorks a également marqué le coup. Pas question de taper dans le superficiel ou le tordu. L'idée était d'inclure des éléments fantastiques ultra-crédibles dans une

aventure qui s'y prêtait parfaitement. Et là bingo, nous vous le donnons en mille, le maître mot est "obscurité"! Au début, le héros mène une enquête policière sur une île mystérieuse. Puis, l'intrigue dérape progressivement. Et c'est un monde de ténèbres, où se côtoient l'occulte et le surnaturel propres à l'œuvre de Lovecraft, que vous affronterez. De quoi assurer une ambiance oppressante à tout instant. Sachez aussi qu'aux deux tiers du jeu, DarkWorks nous a réservé un énorme rebondissement... Suspense. Quoi qu'il en soit, *The New Nightmare* propose deux scénarios, selon le perso que vous choisirez d'incarner. Optez pour Edward Carnby, et vous vivrez des aventures cauchemardesques, à la poursuite d'un assassin. Aline, quant à elle, part à la recherche de son père, qu'elle n'a jamais connu.



INTERVIEW



Pascal Luban,
game designer
"Nous voulions gommer
les énigmes peu cohérentes
de Resident Evil."



Antoine Villette, chef
"Les décors de Alone...
sont plus riches et plus
complexes que ceux
de Resident Evil."

CODE : VERONICA DÉPASSÉ ?

Resident Evil - Code: Veronica. La comparaison semble inévitable. Chez DarkWorks, nul n'en rougit ou n'en souffre. Si les points communs existent, les différences aussi. Nous avons titillé Pascal Luban, game designer, et Antoine Villette, scénariste et co-fondateur du studio DarkWorks, pour en savoir plus.

Dreamcast Magazine : *Côté scénario, quelle est la particularité de Alone in the Dark par rapport à Code: Veronica ?*

Pascal Luban : Le scénario est beaucoup plus profond ! Il fallait que le joueur "vive" l'aventure et reste immergé dans l'histoire jusqu'au bout. Dans tous les Resident Evil, on peut finir le jeu sans s'attacher à l'intrigue.

Antoine Villette : Alone in The Dark comporte plusieurs niveaux de scénario, totalement imbriqués dans l'aventure, qui influent directement sur le gameplay.

D.M : *Comment le gameplay et la jouabilité de Alone in the Dark se démarquent-ils de ceux de Code: Veronica ?*

P. L. : Nous voulions que le gameplay soit simple, plus accessible. Notre souci était de gommer les énigmes peu cohérentes et trop difficiles de Resident Evil. Celles de The New Nightmare colleront complètement à l'aventure. Il n'y aura pas d'aller et retours intempestifs pour déposer ses objets dans un coffre: l'inventaire est illimité. Sans oublier la principale innovation dans le genre, le concept de la lampe torche.

A. V. : Contrairement à Resident Evil - Code: Veronica, le joueur peut non seulement tirer en marchant et en reculant, mais aussi dans les escaliers, en montant ou en descendant. Les monstres peuvent aussi vous y suivre. Enfin, le gameplay comportera des éléments de magie.

D.M : *Et graphiquement ?*

A. V. : Les décors de Alone... sont plus riches et plus complexes. Dans Resident Evil, cette perfection existe dans les angles de caméra et les enchaînements de plans. Mais les pièces sont souvent trop rectangulaires, avec du mobilier collé aux murs et un personnage au centre de l'écran. Dans The New Nightmare, tout cela est différent.



HARD, MAIS PAS GORE

Et le frisson ? Sur ce plan, DarkWorks joue la carte de la suggestion. "Le gore, ça suffit !" confiaient, lors de notre venue, Antoine Villette, scénariste et co-fondateur du studio, et Pascal Luban, game designer. "Pour que le joueur ait vraiment peur, il faut suggérer sans montrer. À lui d'imaginer les morts les plus atroces sans pour autant les voir." Il est vrai que la vue d'un cadavre sanguinolent en décomposition détruit le mystère. Or, la trame et la mise en scène de Alone... reposent sur l'angoisse de l'inconnu. Là encore, merci à l'obscurité quasi omniprésente.

Brrr... Avant même de jouer, on en a la chair de poule. Unique

crainte: que l'aventure perde en rythme après les 20 heures de jeu annoncées. Le danger d'utiliser des caméras fixes, posées sur des décors précalculés (le principe de Resident Evil - Code: Veronica), est de bacher l'action à chaque changement de plan. Faudrait donc pas en abuser ! Enfin, sachez que le soft a été conçu dans l'optique d'une nouvelle trilogie (et d'une bande dessinée). Davantage de détails plus tard. D'ici là, fermez la porte à double tour et laissez la lumière allumée. ■

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Assolatom
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320

● PARIS/AUSSEIU
10 des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel : 01 43 25 85 55

● PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel : 01 44 05 00 55

● VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel : 01 53 688 688

● CHELLES (77)
109 rue Commerciale Chelles 2
torsele 34 - 77508 Chelles
Tel : 01 64 26 70 10

● ORGEVAL (78)
Céat Art de Vivre Niv 1
Tel : 01 39 08 11 60

● VERSAILLES (78)
16 rue de la Palotise
78000 Versailles
Tel : 01 30 50 51 51

● VILLIERS (77)
37 avenue de l'Europe
140 VILLIERS VILLAGOUBRY
Tel : 01 30 700 600

● CORBEIL (91)
Commercial VILARE A6
91813 VILABRY
Tel : 01 60 06 28 28

● ANTONY (92)
5 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel : 01 46 665 666

● BOULOGNE (92)
10 rue Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 41 31 38 08

● LA DEFENSE (92)
2 Crat les Quatre Temps
des Arcades Est - Niv. 2
Tel : 01 47 73 00 13

● AULNAY (93)
C. Céat Paroiss Niv 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39

● PANTIN (93)
3 avenue Jean Lolive - N 3
93500 PANTIN
Tel : 01 48 441 321

● ST DENIS (93)
C. Céat St Denis Basilique
passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01

● DRANCY (93)
C. Céat DRANCY AVENIR
rue de Salingrad - N 188
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36

● CHENNEVIÈRES (94)
C. Céat PRINCE VENI N 4
94490 ORMESSON
Tel : 01 45 939 939

● CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
rue nationale Céat Village
Tel : 01 49 81 93 93

● KREMLIN BICETRE (94)
10 av. de Fontainebleau Nat. 7
93000 Kremlin Bictre (Pte d'Italie)
Tel : 01 43 901 901

● FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Céat Nat de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 6000

● ERGY PONTOISE (95)
C. Céat Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel : 01 34 24 30 98

● SAINNOIS (95)
C. Céat Contour
95110 SAINNOIS
Tel : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Céat Grand Littoral
13404 MARSEILLE
Tel : 04 91 09 80 20

● ROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Céat St-Clair
1200 HEROUVILLE St-Clair
Tel : 02 31 851 952

● TOULOUSE (31)
14 rue Temporaires
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216

● REIMS (51)
44, rue de Tollevange
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel : 03 20 519 559

● FLERS (59)
Céat Carrefour Douai-Flers
59143
9128 FLERS en Escrebieux
Tel : 03 27 98 06 05

● COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guyonnet
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel : 04 72 409 405

● LE MANS (72)
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
C. Céat GEANT CASINO
Z.A. du Chéac
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

● LE HAVRE (76)
Céat ALCHAM GRAND CAP
Mare Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel : 02 32 85 08 08

● AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel : 03 22 27 88 88

● AMIENS PC (80)
1, rue Lamark
80000 Amiens
Tel : 03 22 80 06 06

● POTTIERS (86)
12 rue Gaston Huln
86000 Pottiers
Tel : 05 49 50 58 58

● Le dimanche ● prix en réseau sur PC

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

VIRTUA TENNIS

379F

REFERENCE : 26576

FERRARI 355

379F

REFERENCE : 27417

STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

349F

REFERENCE : 26873

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

READY 2 RUMBLE

REFERENCE : 24623

129F

SHADOWMAN

REFERENCE : 25990

149F

SOUL FIGHTER

REFERENCE : 25181

129F

RESIDENT EVIL 2

REFERENCE : 25052

199F

SOUL CALIBUR

REFERENCE : 24775

249F

- Prix valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -



VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER

- PAR TELEPHONE
01 46 735 720

- PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES (2,21F/Min)

- PAR INTERNET
www.scoregames.com

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 MALAHOFF ced

Mode de Règlement

Je règle en espèces

Je règle par chèque

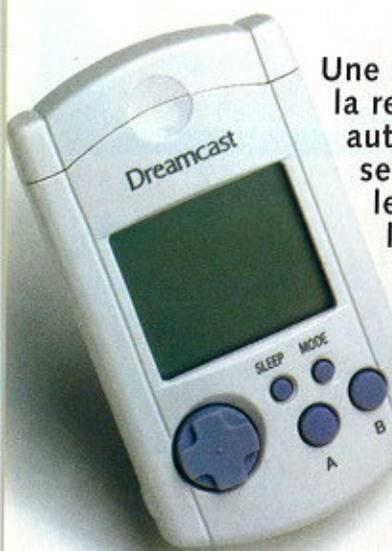
Je règle par mandat

Je règle par Carte Bancaire n°: _____

Expire le : _____ / _____

Signature : _____

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		



Une rubrique Internet réduite à sa plus simple expression... Sega attend la rentrée (des classes) pour annoncer le renforcement de sa politique autour du "online gaming". C'est pourquoi beaucoup d'éléments sont gardés secrets. Nous avons donc creusé le côté pratique de la chose. Voici, primo, les adresses des meilleurs sites pour "animer" son VM, et secundo, les URL incontournables pour trouver une aide de jeu et des astuces.

PASSION VM

par Guillaume de Casaban

Nous n'avons pas souvent l'occasion d'en parler, mais le VM est une "bestiole" sacrément intéressante. Cet objet anodin, qui quitte rarement nos manettes, est bien plus qu'une carte-mémoire. En plus de sauvegarder les parties, un VM peut contenir des mini-jeux, voire des animations rigolotes, à télécharger sur le Net ou à concevoir soi-même. Car, pour les plus mordus, il existe des sites proposant des logiciels de programmation pour VM... Mode d'emploi détaillé, adresses utiles à la clé.

SAUVEGARDEZ-MOI!

Récupérer l'introduction originale de Dead or Alive 2 ou tous les costumes de Virtua Tennis est possible, à condition de se rendre sur le ou les sites adéquats. Pour "downloader" un cheat code ou une sauvegarde, connectez-vous au Web et entrez l'adresse URL (qui commence le plus souvent par "www"), une fois sur la DreamArena. Sélectionnez le jeu qui vous branche et cliquez sur le lien pour accéder au téléchargement. Il ne reste qu'à choisir sur quel VM stocker les données et à patienter un peu. Une fois le transfert terminé, déconnectez-vous et essayez la nouvelle sauvegarde avec le jeu en question. Facile, non? De même, vous pouvez balancer vos performances sur le Net et ainsi en faire profiter le monde entier. Pour ce faire, "attachez" la sauvegarde présente dans le VM à un message

électronique (cinquième option dans le menu du bouton D), puis envoyez le tout sur un site d'échange.

UN VM ANIMÉ

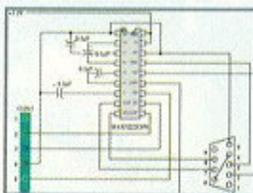
Si vous décollez les yeux de la télé pendant une partie, vous constaterez que le VM est loin d'être inactif. Des animations, amusantes et/ou utiles, viennent souvent égayer l'écran. La marche à suivre pour s'en procurer grâce au Net est identique à celle indiquée pour les sauvegardes. Vous allez être surpris par la qualité de certaines animations!

DÉVELOPPEUR TOI-MÊME!

Et oui, programmer sur le VM n'est pas une illusion. Si vous vous sentez l'âme d'un créateur, vous avez certains outils à disposition. Pour commencer, vous devrez posséder un ordinateur, de préférence un PC. Ensuite, de très solides bases en programmation (assembleur, notamment) seront les bienvenues. Pour finir, il faut un niveau d'anglais correct pour être capable de lire les documents techniques disponibles. Vous êtes toujours là? Alors, rendez-vous sur les sites Web indiqués plus loin, dont le fameux www.maushammer.com/vmu.html (site perso). Vous trouverez TOUT ce qu'il faut pour organiser un mini-studio de développement à domicile: des logiciels de compilation compatibles VM, désassembleur, simulateur, exemples, docs techniques, etc. In English only!

Bientôt, Sega devrait mettre à disposition des développeurs en herbe les outils

officiels pour coder sur VM. Une liste de discussion a été mise en place pour tenir informés ceux que cela intéresse. Pour y adhérer, envoyez un mail à subscribe-vmu-coders@soadtslist.sega.com.



MINI-JEU, MAOUSSE COSTO

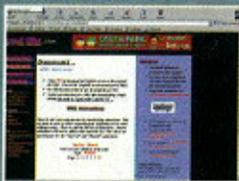
Les Japonais raffolent des mini-jeux à télécharger; à échanger entre potes ou à créer soi-même. Si nous sommes à des années-lumière de Soul Calibur d'un point de vue technique, cela n'exclut pas le fun. Sur le site anglophone, intitulé à juste titre "The Ultimate VMU Minigame Site" (dont l'adresse figure dans l'encadré ci-dessous), vous trouverez quantité de mini-jeux à récupérer, ceux-ci ayant été préalablement testés et notés par le Webmaster. Un site qui rappelle l'âge de pierre, mais aussi l'une des meilleures collections du moment. ■



ADRESSES UTILES

L'un des meilleurs sites non officiels de téléchargement de sauvegardes
www.levelsix.com/dcdownload.htm

On peut aussi télécharger des animations et des outils de développement, comme le VMU Animator
www.levelsix.com/vmuanimations



Le site officiel de Sega of America propose aussi des sauvegardes
www.sega.com/sega/vmu/vmu_main.jhtml

Pour les apprentis développeurs en goguette, voici le must



www.booyaka.com
On n'y parle que de VM, et les discussions sont souvent très pointues.



<http://jaovmu.virtualave.net>
(alias "The Ultimate VMU minigame Site")

UN VM VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

ARCHITECTURE	processeur 8 bits
MÉMOIRE	128K
ÉCRAN	48 x 32 pixels, monochrome
SON	PWM sur un canal
POIDS	45 g
PRIX	169 F environ

LE NET ASTUCIEUX

par Clara Loft

Trucs, astuces, soluces, cheat codes... Tout, vous trouverez tout sur le Net, grâce à votre Dreamcast (et son accès Internet gratuit via la DreamArena). La question est: où et comment obtenir ce qu'il y a de mieux? Pour vous éviter de surfer les yeux bandés sur la gigantesque Toile, voici quelques URL utiles, à conserver précieusement dans vos Favoris.

LES SITES DÉDIÉS

Le must en anglais

Les sites exclusivement consacrés aux jeux vidéo sont légion sur le Net. La plupart diffusent une rubrique de trucs et astuces agrémentée, de temps en temps, de soluces complètes. Dans un cas comme dans l'autre (trucs ou/et soluces), l'une des meilleures adresses au monde (!) est www.gamefaqs.com. Complet et fiable, ce site propose parfois plus de 20 soluces complètes pour un seul titre! La navigation sur gamefaqs est un jeu d'enfant. En tapant le titre du soft, une liste des informations disponibles apparaît. Malheureusement, tout est en anglais. Mais si vous êtes à l'aise avec cette langue, faites également un tour du côté de www.cheatcc.com.

Et en français

"My flowers are beautiful"... Pas de panique! Ceux qui parlent anglais comme une vache espagnole ne seront pas en reste. Entre les sites de pros et les pages personnelles de joueurs accros, les infos foisonnent sur le Réseau. Ça manque encore d'aides de jeux, mais côté trucs et astuces, on est blindé. Quelques adresses en vrac:

www.jeuxvideo.com



Premier site français de jeux vidéo, il permet même de télécharger (sur PC, uniquement) l'ETAJV (l'*Encyclopédie des Trucs et Astuces des Jeux Vidéo*), dont il existe un volume dédié aux softs sur Dreamcast.



Des dizaines de soluces et des centaines d'astuces. Un site plutôt bien fourni.

www.gameup.com

Des dizaines de soluces et des centaines d'astuces. Un site plutôt bien fourni.

www.chtidreamer.fr.st

www.id-net.fr/~pye/dreamtips/index1024.html

www.dreamgame.fr.st

Trois bons petits sites perso, 100 % Dreamcast, créés par des mordus. 10 à 20 soluces vous attendent, accompagnées de dizaines d'astuces pour chacune.



LES MOTEURS DE RECHERCHE

Une autre méthode consiste à passer par des moteurs de recherche, avec pour vocation de vous guider sur le Net. Méga-pratique! Ces deux exemples ne devraient pas vous décevoir.

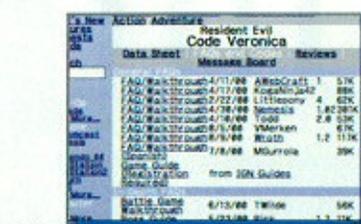
www.yahoo.fr

Moteur de recherche généraliste à la base, Yahoo peut s'avérer très utile, à condition d'être précis dans la demande. Parmi les nombreuses rubriques proposées, cliquez sur "jeux" et inscrivez le titre désiré dans la case correspondante. N'oubliez pas, au préalable, de sélectionner "uniquement cette catégorie". Vous obtiendrez une liste de sites plus ou moins longue. Cliquez sur "autres pages Web" pour afficher la suite. Si vous parlez anglais, passez par www.yahoo.com pour une recherche internationale.



www.gameloft.com

Ce site contient un moteur de recherche spécialisé dans les trucs et astuces. Le pied! Il suffit d'entrer le titre, et une liste incroyable de liens vers des sites français et étrangers apparaîtra. Vous n'aurez que l'embaras du choix. ■



LA CHASSE AUX RATEPIS A COMMENCÉ

Le système infaillible contre le piratage n'est pas encore prêt de voir le jour. Les dernières victimes de cette guerre aussi vieille que le jeu vidéo? Les GD-Rom Dreamcast! Jusqu'à il y a peu, "cracker" un GD-Rom relevait de l'impossible, à moins de posséder un graveur "spécial" au prix prohibitif. Depuis début juillet dernier pourtant, certains groupes de pirates ont trouvé un moyen de copier et de faire fonctionner les jeux sur des CD-Rom conventionnels. Autant vous dire que la chose n'amuse pas du tout Sega qui a fait fermer plus de 60 sites diffusant des jeux à télécharger. Le constructeur a aussi fait retirer de certains

sites de vente on line pas loin de 200 enchères suspectes. Il est donc recommandé aux joueurs de se procurer les softs chez des revendeurs connus, pour éviter de se faire refiler une version pirate (dont la possession est illégale en France, à moins d'en détenir l'original).

HAUT DÉBIT SUR DREAMCAST... AU JAPON

Surfer sur le Web à toute vitesse est enfin possible sur Dreamcast, au Japon seulement, en attendant mieux. Remplaçant le modem interne de la console, un cordon haut débit appelé LAN permet désormais de se brancher sur le câble, au lieu des lignes téléphoniques classiques. Pour naviguer plus vite et jouer on line dans

de meilleures conditions, les Japonais devront déboursier environ 500 F, le prix de l'accessoire. Et nous, alors?

MISSING IN ACTION

Repoussé au mois d'octobre, Quake III Arena figurera parmi les grands "absents", lors du lancement de SegaNet, le site US des jeux en réseau Dreamcast. Aucune explication n'a été avancée à ce jour. La version en ligne de NFL2K, disponible début septembre, devrait aider les Américains à patienter. Courage les gars, un mois, c'est pas bien long!



Reportage

par Mehdi Gauvin

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

L'après Soul Calibur se nommerait-il UFC (Ultimate Fighting Championship)? À l'E3 de Los Angeles, ce jeu adapté d'un championnat d'arts martiaux méconnu en France nous avait tapé dans l'œil (aïe!). C'est pourquoi nous revenons dessus, avec force explications cette fois. Voyage au pays des côtes (fra)cassées.

Des durs, des vrais, des tatoués. Pas (trous) tibulaires, mais presque... Né en 1993 au Japon, l'Ultimate Fighting est à l'origine un mix hétérogène et underground de plusieurs écoles traditionnelles (judo, karaté, kempo...). L'UFC s'est progressivement transformé en une technique de combat particulière: un mélange de jiu-jitsu brésilien au sol, avec des clés et des prises d'étranglement, et de boxe thaïlandaise, avec des combinaisons de coups de pied, de poing, de genou et de coudes.

Ces joutes inter-arts martiaux s'appelaient autrefois Free Fight. Sans les Américains et leur sens de la mesure, le Free Fight n'aurait jamais passé le stade de l'underground. Grâce à nos cousins les cowboys, séduits par cette discipline, l'Ultimate Fighting Championship (le championnat, quoi) a vu le jour. C'est aujourd'hui un show spectaculaire et plébiscité où s'affrontent des athlètes de très haut niveau, capables de mettre une raclée sauvage au premier keum qui les embrouille dans un koi.

Pour vous donner une idée encore plus précise, chaque combattant est un mélange entre "Les Douze Salopards", pour l'esprit "sans loi, ni loi", et "Universal Soldier", pour la carrure. D'une brutalité graphique moite, l'Ultimate Fighting Championship est en quelque sorte la réponse moderne aux jeux de cirque (mais où est passé Russell Crowe dans la peau du beau "Gladiator"?). On s'étonnerait presque qu'un jeu vidéo ne lui ait pas été consacré plus tôt.



MARCHE DU CRAVE

L'éditeur US Crave rattraperait la boulette avec brio. Ayant récupéré la licence officielle, Crave Entertainment, associé à Anchor pour la conception, a eu pour obligation de restituer l'UFC dans les moindres détails. Ainsi, dans le soft règne une ambiance post-apocalyptique à la "Mad Max 3", indissociable du championnat. On retrouve aussi le thème musical, diffusé avant les combats, qui vrille le cerveau du public, et le "ring-announcer" (Monsieur Loyal américain) Bruce Buffer, modé-

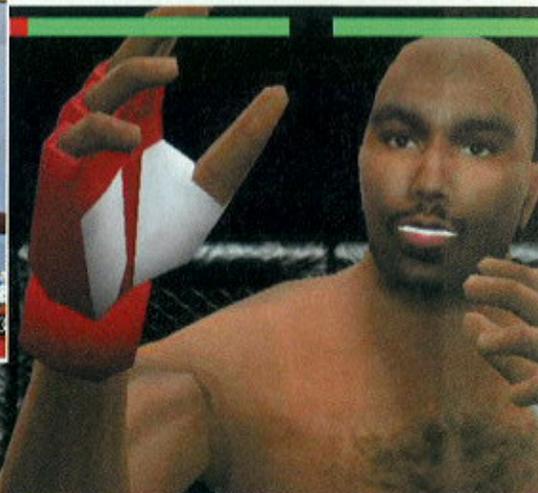
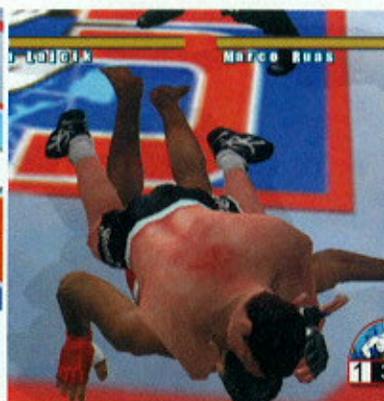
lisé en 3D, qui, à la manière de son frère Michael Buffer ("Let's Get Ready to Rumble", c'est lui), annonce les matchs d'un cri strident: "Let's geeeeeeet it on!!!" La réputation sulfureuse de l'UFC n'est pas infondée. Elle repose sur le réalisme des combats d'une violence inouïe. Si, dans l'arène, ce n'est pas du chiqué, sachez qu'en virtuel non plus. Malgré une légère orientation arcade dans les combos, le jeu crée une illusion parfaite; une sensation renforcée par la ressemblance incroyable entre les combattants et leurs

clones de pixels. Époustouffant. Les coups donnés aux adversaires, aussi, semblent réels. On nous avait promis "du vrai de vrai", nous ne sommes pas déçus! C'est en tout cas l'impression que nous a laissée la pré-version, en attendant mieux...

BOURRE-PIFS EN PAGAILLE

Les développeurs n'ont pas oublié d'inclure tous les styles de combats présents dans le championnat. Ce challenge de taille, ils l'ont, semble-t-il, surmonté haut la main. Pour de >

Reportage



MAKING OF

Du combattant numérisé à son clone de pixels, voici quelques clichés révélateurs.



Après avoir été scannée, l'image du sportif est numérisée. Ainsi, les développeurs pourront créer des textures, qui seront plaquées ultérieurement sur le modèle en 3D. Ici, la tête de Ron Waterman.



Idem, pour les textures des bras et du torse. Après quelques retouches, l'illusion est parfaite.

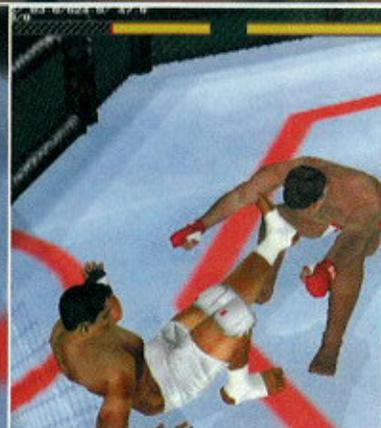


Et voilà, un Ron tout nouveau, tout beau, infatigable et prêt à en découdre dans une arène tout aussi virtuelle que lui.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP EN CHIFFRES

- 22** - Nombre d'Ultimate Fighters présents dans le jeu, les meilleurs mondiaux.
- 30** - Nombre de styles de combat, du judo au jiu-jitsu, en passant par la capoeira.
- 1 200** - Nombre d'enchaînements et de combinaisons possibles.
- 3 000** - Nombre de mouvements au total.
- 4 000** - Nombre de polygones par personnage.

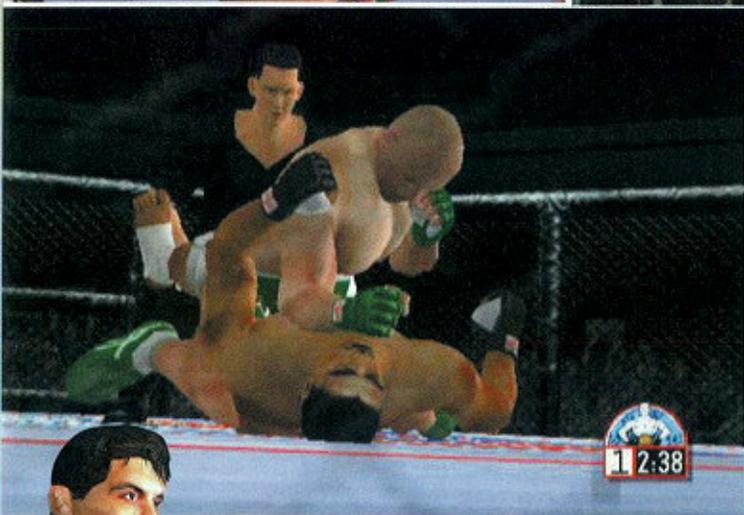
Et **8 millions** de façons de se faire matraquer la caboche !



SOUL CALIBUR VS UFC

Avouons-le, nous ne pouvons pas encore nous prononcer. Soul Calibur est devenu une référence dans le jeu de baston. In-dé-trô-na-ble, diront certains. En fait, ces deux jeux n'appartiennent pas du tout à la même catégorie. Si le hit de Namco mise sur une accumulation épuisante (mais euphorisante) d'effets super flashy, de techniques de combat existantes mêlées à des coups purement fantaisistes, UFC joue la carte du réalisme dans les mouvements, les arènes et les tactiques. Bien que le producteur l'admette difficilement (lire l'interview p. 24), nous l'avons constaté. Attaquer de front avec vigueur pour mettre l'opposant à terre ne sera pas toujours la meilleure stratégie... Du bourrin intelligent? Peut-être. Si votre avatar ne ressort pas le





nez en compote, l'arcade sourcilière en purée et les bras en écharpe, c'est qu'il a beaucoup de chance ou énormément de talent. Allez savoir...

CHASSE, PÊCHE ET TRADITION

UFC innovera très certainement avec un réalisme exacerbé dans les bastons. Il restera néanmoins fidèle à la tradition des jeux de combat en misant sur l'accumulation des modes. Pour faire clair: "Ils sont venus, ils sont tous là!" Tournoi, Championnat, Entraînement, Carrière, Exhibition... La liste est longue et ne sera exhaustive qu'à la condition d'y ajouter un mode UFC resté secret. Que proposera-t-il? Nul ne le sait. D'autre part, en plus de la vingtaine de combattants présents, on pourra créer et entraîner sa propre star en devenir. Voici qui promet. Bref, ces explications post-salon E3 confirment tout le bien que l'on pense de ce soft. Ce n'est pas si fréquent. Reste à subir l'épreuve du test. D'aucuns s'y sont cassé les dents; ce ne devrait pas être le cas d'UFC car, sauf avis contraire, le briseur de mâchoires, c'est lui. ■



L'AVIS DU SPÉCIALISTE

Pas évident de dénicher un spécialiste en France de l'Ultimate Fighting! Il existe, pourtant. Kamel, 28 ans, s'est livré amicalement à la confiance. Moi-jeu...



Kamel Khemili, avec le viril Bas Rutten, ex-champion du monde d'Ultimate Fighting. Menez la grosseur des poings!

"Je suis journaliste sportif, spécialisé dans les sports de combat, de type boxe thaïlandaise ou Free Fight, comme l'Ultimate Fighting. Le terme « Ultimate » répond simplement à cette question souvent posée: « Qui est le plus fort, entre un karatéka et un boxeur? » On combat dans un octogone grillagé; ainsi, on ne fuit pas. Il n'y a pas de règles, excepté celle de ne pas taper dans les organes génitaux et les points vitaux. Plus jeune, j'étais fasciné par ces sports, par les films de Bruce Lee. J'ai pratiqué, mais pas combattu.

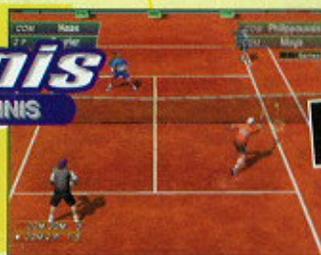
Je me suis fait des contacts à l'étranger en travaillant pour un magazine de boxe qui n'existe plus. Puis, j'ai commencé à obtenir des droits exclusifs

sur des compétitions d'Ultimate. Tous les samedis, sur Multivision, une chaîne de TPS, je propose en paiement à la séance des retransmissions du Pride japonais (l'Ultimate Fighting nippon, N.D.L.R.). Pour France 2, j'ai monté un sujet de 6 minutes qui est passé dans l'émission « Culte Fiction ». On y comparait des images réelles à des images tirées du jeu. La ressemblance est frappante! À titre d'exemple, le clone de John Mc Carthy, un arbitre très connu de l'UFC, nous a vraiment impressionnés.

L'UFC, c'est une idée de jeu vidéo qui s'inspirerait de « Bloodsport » et de films avec Jean-Claude Van Damme. Le succès du soft profitera peut-être à l'essor de l'UFC en France. Pour l'instant, en raison de la violence des combats, les chaînes hertziennes sont frileuses. Pourtant, la boxe est un sport mille fois plus violent! La plupart des coups atteignent la tête. Mais l'image de l'UFC est encore trop floue dans l'esprit des gens. Je me bats pour changer cette mentalité."

www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

Le 1^{er} jeu
nouvelle
génération



NEW

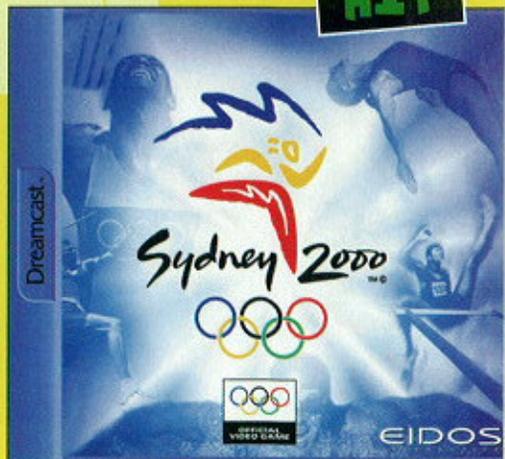


Bénéficiez de l'Offre Exceptionnelle



(Manette **ASTROPAD**
d'une valeur de 49Fr\$)

**MANETTE DREAMCAST
OFFERTE**
pour tout achat de Virtua Tennis



HIT

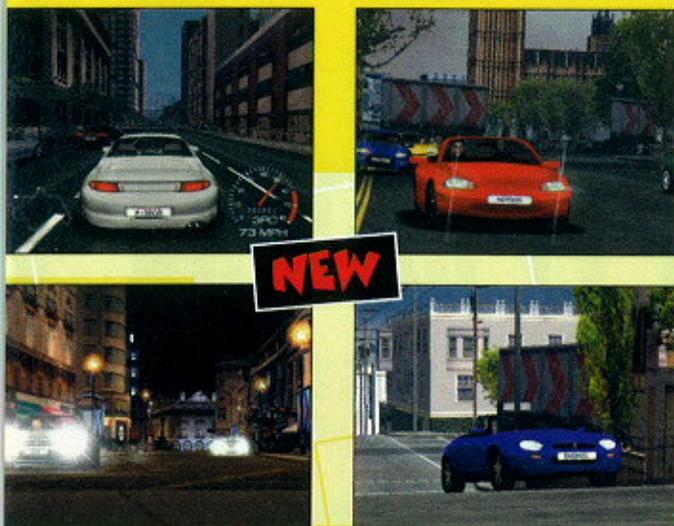
NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSES BLOIS Center 39, rue porte Chartraine 02.54.78.97.38	VANNES Center 30, rue des Chanoines 02.97.42.60.60	ST JEAN de LUZ Bd Victor Hugo (consulter le minitel)	DAX 10, rue Neuve (consulter le minitel)	LA GUADELOUPE Baie Mahault 0590.38.13.96
CHALON/SAONE Center 25, grande rue 03.85.42.98.58	ST GERMAIN en LAYE Center 72, rue de Poissy (consulter le minitel)	FOSSES Center Centre Commercial Leclerc 01.34.72.70.16	LIVRY GARGAN Center 32, bis avenue de Chanzy 01.41.53.11.98	SOISSONS 4, rue du Collège 03.23.53.25.75
CAMBRAI Center 5, rue du Général de Gaulle 03.27.78.77.42	TOURS NORD Center C.C. Auchan - Petite Arche (consulter le minitel)	REIMS NORD Center Centre Commercial Cora Tél. (consulter le minitel)	BERCK/IMER Center ZIC Continent - La Verte Vigogne 03.21.09.48.13	LAGNY S/MARNE 6, rue des Marchés 01.60.07.73.07

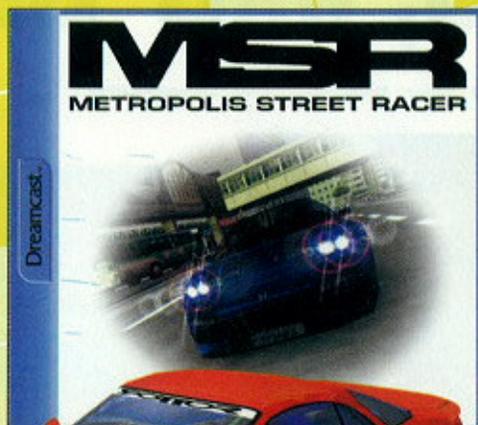
FRANCE		FRANCE		FRANCE		FRANCE	
BBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.20.01	ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.5
ELBI	Tél : 05.63.49.94.40	CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06	LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52	PAMIEERS	Tél : 05.61.67.34.6
LES	Tél : 04.66.52.38.95	CHALON S/SAONE CENTER	Tél : 03.85.42.98.58	LA VARENNE ST HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.3
MIENS CENTER	Tél : 04.22.92.28.85	CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46	PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.2
NGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45	QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.1
NGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	CHATEAUXROUX	Tél : 02.54.60.86.97	LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.7
NGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15	CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78	REIMS	Tél : 03.26.77.96.7
NNECY	Tél : 04.50.51.44.98	CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12	REIMS NORD CENTER	NOUVEAU consulter le minitel
RLES	Tél : 04.99.96.84.81	COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45	LIVRY GARGAN CENTER	Tél : 01.41.53.11.98	RENNES	Tél : 02.99.31.11.2
RRAS	Tél : 03.21.23.45.25	COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72	LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73	ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.0
UTUN	Tél : 03.85.52.85.53	CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82	SENILIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.7
UXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	DAX	NOUVEAU consulter le minitel	LYON	Tél : 04.78.60.33.60	SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.1
VIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61	DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	MACON	Tél : 03.85.40.91.74	SAINTE CENTER	Tél : 05.46.74.13.5
VARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88	DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	SARRREGUMINES	Tél : 03.87.02.96.0
VERCK/MER CENTER	NOUVEAU	DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	METZ CENTER	Tél : 03.87.75.22.75	SOISSONS	NOUVEAU
ESAMONCON	Tél : 03.21.09.48.13	FECAMP	Tél : 03.87.88.78.87	MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32	ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.1
EZIERIS	Tél : 03.81.81.67.09	FORBACH	Tél : 03.87.88.78.87	MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51	ST BRIEUC CENTER	Tél : 02.96.61.72.6
LOIS CENTER	Tél : 04.67.28.03.91	FOSSES CENTER	NOUVEAU	MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	ST GERMAIN EN LAYE Center	NOUVEAU consulter le minitel
LOUGNE/MER CENTER	Tél : 02.54.78.97.38	FREJUS	Tél : 01.34.72.70.16	MONTELLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU
LURDES CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	GAP	Tél : 04.94.53.64.18	MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90	ST OMER CENTER	NOUVEAU
ORIVE	Tél : 02.48.70.39.10	GEX	Tél : 04.50.41.92.21	NEVERS CENTER	Tél : 03.83.17.35.29	ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.7
ALAIS CENTER	Tél : 05.55.17.92.30	GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32	STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.8
	Tél : 03.21.19.49.59	HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	NIMES	Tél : 04.66.21.81.33	TARBES	Tél : 05.62.44.92.9
		LAGNY S/ MARNE	NOUVEAU	NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13	TARNOS	Tél : 05.59.64.18.6

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



NEW



MSTR

METROPOLIS STREET RACER



DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.

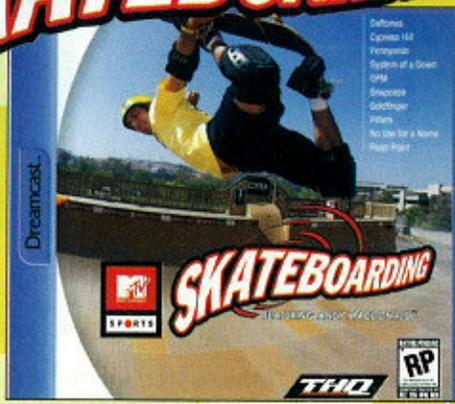
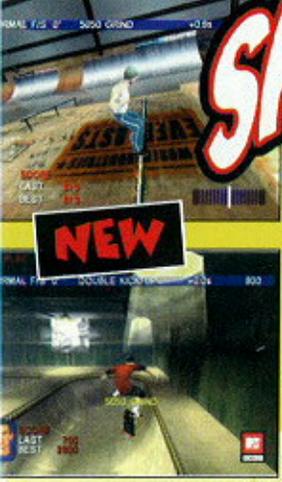
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



SKATEBOARDING



1690^{frs}

console + 1 manette



Venez découvrir toutes les NEWS DREAMCAST

CORNERS

EN / SIDERAL 2000 Tél : 03.82.34.61.49
 MURS CENTER NOUVEAU consulter le minitel
 OYES Tél : 03.25.73.11.28
 LENCE Tél : 04.75.56.72.90
 LENCINIENS CENTER Tél : 03.27.47.30.60
 NNES CENTER Tél : 02.97.42.60.60

EUROPE

BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514.67.37
 LUXEMBOURG CENTER (00 352) 26.53.04.42
 PAMPUNELE CENTER (Espagne) (00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03.40
 GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50
 GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80
 LAUSANNE Tél : 021.329.04.14
 ROLLE Tél : 021.826.25.25
 SIGNY Tél : 022.363.03.09
 SION Tél : 027.323.83.55

DOM TOM

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES - POUR L'OUVREURE DE MAGASIN EN SUISSE
 CONTACT Raymond 079.212.08.80

FORT DE FRANCE Tél : 05.95.63.12.13
 LA GUADELOUPE NOUVEAU Tél : 0590.38.13.96

EN / SIDERAL 2000 Tél : 05.53.47.73.01
 ESSUIRE / PATTY VIDEO Tél : 05.49.74.22.79
 ATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45
 OUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS Tél : 05.49.38.11.55
 MURMIES / VIDEOSTOCK Tél : 03.27.57.58.09
 UY EN JOSAS / CINEBANK Tél : 01.39.56.89.63
 DESQUEU VOLVESTRE / MONTESQUEU VIDEO Tél : 05.61.90.21.05
 JILLAC / COBRA VIDEO Tél : 05.56.59.16.96
 DUZANE / CINEBANK Tél : 02.98.45.82.51
 FFEC / NEW GAMES Tél : 05.45.30.37.34
 ANDRE DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO Tél : 05.57.43.25.56
 MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO Tél : 05.56.05.18.15
 FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTEE Tél : 05.57.46.13.00
 IRON / PAT' VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVREURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite de commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

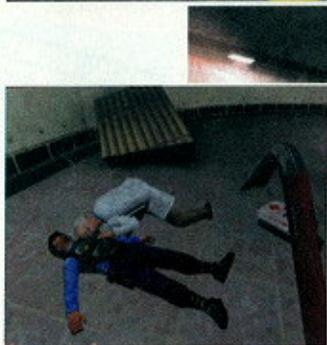
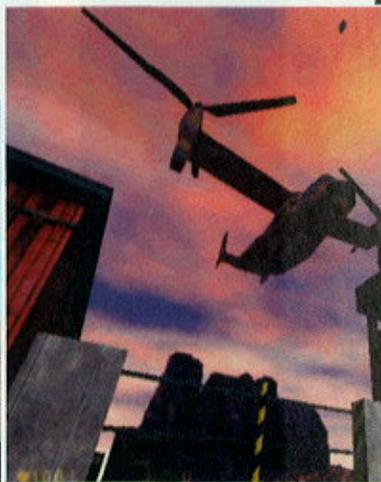
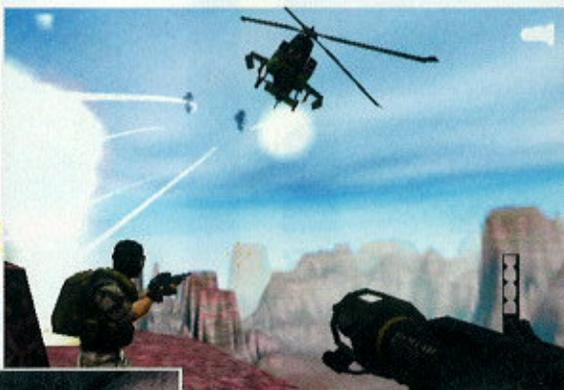


tarifs et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état de vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement.

DALLAS, HALF-LIFE ET CÆTERA

HALF-LIFE

Genre: shoot 3D • Éditeur: Sierra • Disponibilité: novembre 2000



Ce job nous amène parfois à visiter des lieux improbables. Ce fut le cas au début du mois d'août. Alors que l'été s'installait dans la capitale, nous sommes allés voir les petits gars de Gearbox Software, à Plano, dans la banlieue de Dallas, Texas. 27 °C à Paris, 40 °C à Plano, ville américaine comme tant d'autres où l'expression "il fait trop chaud pour travailler" prend toute sa signification. Bref, sans la clim omniprésente (dans les voitures, les hôtels, les magasins, etc.), nous aurions eu beaucoup de mal à bosser et ainsi à profiter des premières images (animées) de Half-Life sur Dreamcast, le but de notre voyage. Au dixième étage d'un building de la Bank of America, dans une pièce sombre envahie d'écrans, nous avons donc joué, au paddle (!), à l'adaptation de ce jeu culte. "It is not a cheap port!" ("Ce n'est

pas un pauvre portage!"), clamait à qui voulait l'entendre Randy Pitchford, patron du studio. "Les équipes de Gearbox, et particulièrement celle de Captivation Digital Laboratories en Californie, ont rehaussé, à tous niveaux, la qualité du hit conçu par Valve voici deux bonnes années." Dans les faits, on a droit à un graphisme plus lumineux, plus détaillé, et à des modèles 3D

1> Barney Calhoun est le héros d'un "jeu dans le jeu" dont le titre provisoire est Guard Duty. Cette mission en 30 niveaux est inédite et exclusive à la version DC!

Web mon-C! COUP DE THÉÂTRE!

À la veille de la rentrée scolaire (désolé!), c-monweb.com invite tous les ados à se réunir sur le site. Au programme: musique, cinéma, jeux vidéo... et apprentissage virtuel! En effet, un moteur de recherche référence 350 sites censés fournir de l'info sur n'importe quel exposé. Finies les galères et l'attente à la bibliothèque!



Les zombies de Resident Evil sont montés, cet été, sur les planches! Adaptée en pièce de théâtre au Japon, la série a momentanément quitté l'univers du jeu pour se donner en spectacle... Après le parc d'attractions (lire le test de Code: Veronica, dans le précédent numéro), ça n'a rien d'étonnant. Si le scénario nous est inconnu, espérons que les dialogues auront été enrichis. Entre le "Aaahhh!" de Claire et le "Beeuuuuhh!" des morts vivants, Molière aurait de quoi se retourner dans sa tombe.





complètement relookés, mieux animés, avec davantage de polygones. "Les scientifiques ne sont plus des caricatures d'Einstein ou de « premier de la classe » avec des lunettes à triple foyer, comme sur PC, a expliqué Randy. Nous leur avons donné plus de volume et de couleurs pour qu'ils fassent réels." En plus d'armes inédites (le fusil M4 avec lance-grenades intégré, notamment), ce sont les seuls changements apportés à Half-Life.

Dans la peau de Gordon Freeman, vous suivrez une aventure 100 % similaire à l'opus original, de l'accident provoquant la venue des aliens dans le complexe de Black Mesa au dénouement surprenant – mais là, suspense. "C'est pourquoi, en accord avec Valve, nous avons intégré un scénario

« bonus ». Ainsi, ceux qui ont joué au jeu sur PC bénéficieront non seulement d'une version remaniée, plus jolie et plus rapide, mais aussi de nouvelles missions à remplir, dans la peau d'un personnage qui assiste aux événements sous un angle différent." Au début du soft, vous avez en effet le choix d'interpréter Gordon ou un militaire appelé Barney Calhoun.

"30 niveaux (contre une centaine pour Gordon, N.D.L.R.) attendent Barney, dont l'objectif est de retrouver le docteur Rosenberg; ce savant, unique survivant à l'attaque des extra-terrestres, est le seul à pouvoir le tirer du pétrin. La difficulté ira croissante, mais trois fois plus vite qu'avec Gordon." À deux mois de la sortie de Half-Life, il reste encore deux mystères à percer...

1. Gearbox parviendra-t-il à intégrer toutes les actions au paddle? Ayant joué à la préversion "armés" d'une manette, nous avons constaté que cela n'entravait en rien la jouabilité (comparé au clavier + souris), mais certains mouvements n'avaient pas encore été implantés, alors que toutes les touches du paddle étaient utilisées...

2. Half-Life sera-t-il jouable en réseau? "À la demande de Sega of America (qui mise énormément sur le jeu on line via SegaNet, lire la rubrique Internet dans ce numéro, pp. 20-21), nous conserverons le secret sur ce sujet", a répondu Randy. Patience, dans deux mois, vous saurez tout et bien plus encore. ■

2> Ils sont venus, ils sont tous là! Quelques participants (humains) de Half-Life. Sans oublier le G-Man (Government Man), au centre.

3> Randy Pitchford, dirigeant de Gearbox Software (développeur à l'origine de Opposing Force sur PC), surpris par l'objectif, un pad Dreamcast entre les mains.

4> À l'intérieur de cet immeuble de la Bank of America, dans la banlieue de Dallas, se cachent les développeurs de Gearbox Software. Ça ressemble à Fort Knox, vu de l'extérieur, comme de l'intérieur. Et pour cause, Half-Life DC est un petit bijou!

5> Admirez la différence entre les modèles 3D des versions PC (à gauche) et ceux de DC (à droite).

HUMANS SHOOTING STARLANCER

Genre: shoot them up • Éditeur: Crave
Disponibilité: novembre 2000

Les dogfights intergalactiques ne sont pas exclusifs aux jeux Star Wars. Starlancer en propose des dizaines d'excellente facture. L'action prend place dans un lointain futur où quatre puissantes nations (les États-Unis, la Russie, la Chine et l'Angleterre) s'affrontent pour la domination de la planète bleue et, plus globalement, du système solaire. Space opera en perspective (avec une option réseau éventuelle).



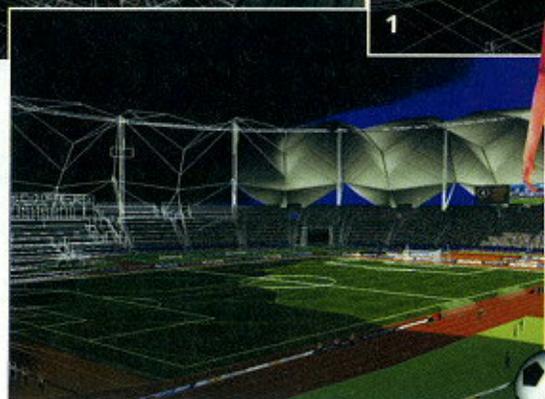
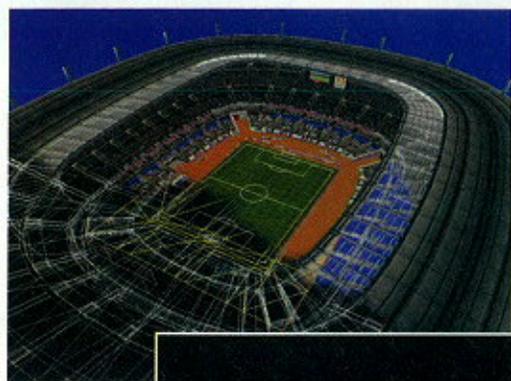
C'est votre dernier mot?

Qui aurait cru que la Dreamcast pourrait rapporter des millions? Pour le vérifier (ou non!), rendez-vous chaque jour à 13 heures sur lotree.com, site de loterie gratuite en ligne. Choisissez 7 numéros dans une grille qui en compte 39, et peut-être gagnerez-vous des brouzoufs. 2 000 participants ont remporté entre 5 F et 20 000 F, le mois dernier. Un millionnaire a même été désigné. Vous attendez quoi, là?

TOUT À FAIT... CHRISTIAN JEAN-PIERRE

SEGA WORLDWIDE SOCCER 2001

Genre: sport - Éditeur: Sega - Disponibilité: fin 2000



1> Des stades plus détaillés, avec de nouvelles textures, pour toujours plus de réalisme.

2> Une option internet permettra de télécharger de nouveaux stades. En revanche, pas de rencontres on line en perspective.

3> Des footballeurs, hommes et femmes, désormais composés de 3 000 polygones, contre 2 000 à 2 500 dans les versions précédentes.

Annoncé pour décembre prochain, SWWS 2001 promet une "expérience footballistique inédite sur Dreamcast, [...] le jeu comprenant des équipes masculines et féminines", dit-il les producteurs de Silicon Dreams (concepteur anglais à l'origine de la série SWWS). Nous les avons rencontrés en juillet, à Paris, au studio Le Lotus Rose, où étaient enregistrés les commentaires - en français siouplaît - de Christian Jean-Pierre, Vincent Hardy et Arson Venger. La parole au co-présentateur de "Téléfoot" sur TFI et commentateur averti.

En plus d'être commentateur, Christian Jean-Pierre est aussi un pitre. Allez, au piquet!

Dreamcast Magazine:

Comment êtes-vous arrivé là ?

Christian Jean-Pierre: Sega sponsorisait un programme court, "L'Esprit du foot", qui passait après "Téléfoot". Ils sont naturellement venus me proposer de travailler sur le jeu.

D.M: *Qu'est-ce qui vous plaît dans le foot ?*

C.J.-P.: Le sport lui-même et l'ambiance des stades, tout particulièrement en Angleterre et en Espagne. C'est beaucoup plus chaleureux!

D.M: *Quelles sont les différences entre commenter un vrai match et enregistrer des voix pour un jeu ?*

C.J.-P.: Contrairement au live, je n'assiste pas à un match, donc j'essaie de visualiser l'action qui correspond au commentaire, afin de rendre celui-ci le plus réaliste possible. Pour que le joueur ait l'impression d'y être vraiment.

D.M: *Un dernier mot sur l'équipe de France ?*

C.J.-P.: Nous avons la chance d'être les contemporains d'une génération de joueurs talentueux et d'une équipe de France de folie. Je pense que l'on en parlera encore dans trente ans. ■

Sea, sex and métaphysique

Étudiant ou jeune travailleur dépressif, le Club Med vous laisse la parole sur son nouveau site www.clubmed-campus.com. Affichant la volonté de se rapprocher des 18-35 ans, le mastodonte des vacances

organise une consultation internationale. Thème des débats: "Les jeunes de l'an 2000: individus ou communautés?" Vous pouvez répéter la question ?

Plus peur que toi!

SPIRAL NIGHTMARE

Genre: survival horror - Éditeur: Sega
Disponibilité: courant 2000

Il ne manquait qu'un jeu d'aventure/horreur pour compléter la gamme de softs estampillés Sega. L'éditeur n'a pas fini de nous surprendre... L'histoire de **Type X: Spiral Nightmare** se situe en 2078, à bord d'un vaisseau spatial pris d'assaut par des créatures étranges. Un mélange de "Alien" et de Resident Evil - Code: Veronica? Possible.





BIEN VU LE PASSING SHOT
TOUT EN PUISSANCE



LES DÉMONS DE MINUIT

SPAWN - IN THE DEMON'S HAND

Genre: shoot 3D - Éditeur: Capcom - Disponibilité: NC

Spawn, phénomène mondial du comics made in USA, débarquerait en bien meilleure forme sur Dreamcast qu'autrefois sur console concurrente... Enfin, une adaptation digne de ce nom, semblerait-il! Bientôt les 100 numéros outre-Atlantique, et la popularité du héros anti-héros n'est plus à faire. Ce beat them all revient sur la triste histoire d'Al Simmons, mercenaire assassiné puis ressuscité par un démon prénommé Malbolgia. Cette fois, c'est à Capcom (contrairement à Acclaim, ailleurs) que l'on doit la version DC.



Jeu développé sur carte Naomi pour l'arcade, Spawn oscillerait entre le beat'em all, le shoot et le Doom-like. Parmi les multiples modes de jeu, on retrouvera ceux de l'arcade, avec des boss à exterminer, ainsi qu'un Team Battle et un Battle Royal, qui seront jouables à quatre simultanément, en écran splitté. Sur DC, Capcom a pensé à inclure six niveaux supplémentaires et des personnages cachés, notamment Al Simmons, tel qu'il était avant sa mort. Bienvenue en enfer! ■

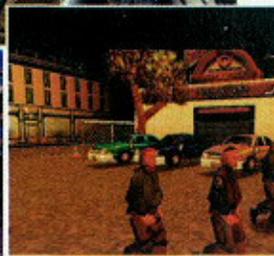
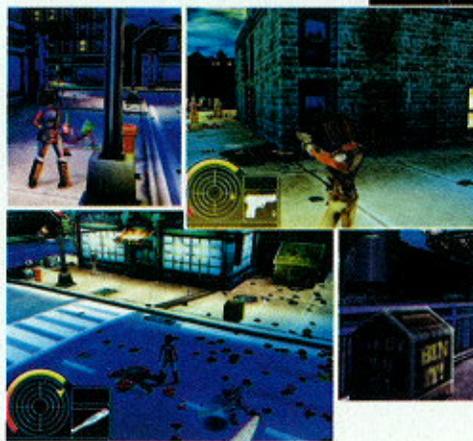


BLACK IS BEAUTIFUL

URBAN CHAOS

Genre: aventure/action - Éditeur: Eidos - Disponibilité: novembre 2000

À l'aube du XXI^e siècle, un gang s'apprête à mettre la ville à feu et à sang. Les prédictions de Nostradamus ont désigné D'Arcy Stern, jeune nana en uniforme super sexy, pour stopper la menace. Dans la peau de la plantureuse créature, le joueur explorera une ville pleine de dangers, avec une totale liberté d'action. Pour se déplacer, il aura le choix entre réquisitionner un véhicule ou avancer par les toits (deux exemples, parmi d'autres possibilités). Les décors offriront également une rare interactivité, comme pouvoir ramasser une canette et la balancer. Des sous-sols aux greniers d'un bar ou d'une mansarde, tout endroit sera accessible. Enfin, Darcy se battra avec des armes classiques ou à mains nues, façon streetboxing. Merci, Nostradamus! ■



Après les films...

DINOSAURE

Genre: aventure - Éditeur: Disney Interactive
Disponibilité: fin 2000

LES 102 DALMATIENS

Genre: Plate-forme - Éditeur: Disney Interactive
Disponibilité: novembre 2000

Bien que discret, Disney Interactive est un éditeur parmi les plus productifs. Des softs portant sa "patte", il en sort à tire-larigot sur toutes les plates-formes de jeu. Pour les fêtes, il nous a concocté deux titres adaptés de longs métrages prochainement dans les salles. Ce sont nos cadets qui vont apprécier.



Un Web pour les meufs

Ne dites plus "surfeurs", mais "surfeuses". En effet, 50,4 % des internautes américains étant des femmes, la majorité l'emporte! Les statistiques, en France, montrent que nous n'en sommes pas loin avec 40 %. Parmi les sites les plus visités: le commerce électronique, l'emploi et les voyages. Le règne des amazones sur le Net a commencé.



BEL AMORTI
TOUT EN FINESSE





TU CHERCHES DES CROSSES ?

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Genre : sport • Éditeur : Crave • Disponibilité : novembre 2000

Une première simulation de motoneige sur DC, ça se fête. D'autant plus qu'au salon de l'E3 à Los Angeles (souvenez-vous...), Sno-Cross ne nous avait pas laissés de glace. (Rires.) **Bourré d'effets réusis et réalistes** (la neige qui tombe, l'eau des glaciers qui coule, etc.) et **d'un mode de jeu "cerise sur le gâteau" bien jouasse, à savoir un éditeur de circuits**, Sno-cross recrée les joies transies des gadins dans la poudreuse – une cascade de chutes de

Manhattan à l'Alaska, en passant par le pôle Nord. 12 bolides, qui réagissent en fonction de la surface (neige, glace, béton), sont au menu, et une certaine pratique sera nécessaire. Dites, je ne vous ai pas refroidis, au moins ? ■



F.A.K.K. U 2!

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Genre : action/aventure • Éditeur : Take Two • Disponibilité : fin 2000

Inspiré du *Comic Book* éponyme, **Heavy Metal F.A.K.K.2** est un **Tomb Raider-like** (vue à la troisième personne), **mâtiné de science-fiction**. Julie, héroïne sexy, courageuse et téméraire, trashes du monstre à gogo dans l'univers d'Eden2, au "design" de cartoon pour adultes. Ses ennemis sont tous des envoyés de Gith Industries, complexe industriel qui ne recule devant rien pour exploiter les ressources de la planète. Un jeu écolo ? Sur le papier, peut-être. À l'écran, **F.A.K.K.2 ressemble plus à un beat them all, carrément beau avec force effets spéciaux et gameplay ultra-fluide**. Pas étonnant que les Ricains en aient tiré un film d'animation, projeté dans les salles US depuis le mois de juillet dernier ; Simon Bisley, dessinateur phare outre-Atlantique (les quatre premiers tomes de *Slaine*, c'est de lui), y a participé. Tous en cœur : "La-ra, au re-but !" ■



Meeting de surfeurs... à Paris

Le salon du Net se tiendra à l'Espace Champerret, à Paris, du 24 au 27 novembre prochain. Au programme : **culture, économie, éducation, loisirs, business...** Une occasion en or pour les sept millions d'internautes français d'en savoir plus sur la Toile et ses papillons.



À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE

POD 2

Genre : course futuriste • Éditeur : UbiSoft • Disponibilité : fin 2000

Après un passage remarqué sur PC, **POD 2**, jeu de courses futuristes, déboule sur Dreamcast. Avec un **gameplay orienté arcade et des sensations de vitesse inégalées**, ce titre s'annonce comme une excellente alternative à *Star Wars - Racer*. On l'attend au tournant...





PUISSANT REVERS DES DEUX MAINS



PETIT JEU À LA C...

Plus fort que "Qui veut gagner des millions?", voici le "Petit Jeu à la C..." de "Dreamcast Magazine". Je sais, l'été et les vacances appartiennent au passé, mais, au regard de l'actu, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous faire passer ce mini-test. Voyons voir si vous avez un QI suffisant pour associer les jeux et les "accessoires" permettant d'y jouer avec un max de fun. ■



1> Faut être vraiment barré pour se déhancher comme ça!



2> De la concentration, du sérieux et un sacré timing dans la reproduction des mouvements. Mange ta glace!



3> Fier comme un bar-tabac. Pourtant, il ne fume pas.



A> Space Channel 5



B> Samba de Amigo



C> Ferrari-355

Réponses: 1/B; 2/A; 3/C.

QUE JE T'EN COLLE UNE!

READY 2 RUMBLE BOXING 2

Genre: baston • Éditeur: Midway • Disponibilité: fin 2000

Michael Buffer reprendra très prochainement du service grâce à Midway, éditeur-développeur à l'origine de R2R2 (à ne pas confondre avec R2D2). "Let's get ready to rumble!", l'exclamation restera dans les annales américaines autant que françaises. Voici, rien que pour vos yeux, de nouveaux clichés réalisés à partir de la version Dreamcast. Dire que Michael Jackson est un des boxeurs cachés... (Il va s'en prendre plein la tête, le Bambi, N.D.L.R.) ■



DES CENTAINES D'ÉPÉES... ON LINE!

HUNDRED SWORDS

Genre: RPG • Éditeur: Sega • Disponibilité: NC

Outre Phantasy Star Online, Sega bosse en ce moment sur un autre RPG en ligne, intitulé Hundred Swords. À vrai dire, ce sont les développeurs de Jet Set Radio, alias SmileBit (ex-AM6 chez Sega), qui s'y sont collés! Ça promet. Hundred Swords verra jusqu'à quatre joueurs s'affronter sur une même console avant,

pourquoi pas, de partir à la conquête du monde via Internet. Au programme, une guerre civile et des batailles en temps réel mettant en scène jusqu'à 400 unités de combat. Vraiment du jamais vu! ■



BASTON ET GROS ZONZON SLASHOUT

Genre: baston • Éditeur: Sega • Disponibilité: NC
Développée sur carte Naomi (d'où une adaptation aisée sur DC), la suite du célèbre SpikeOut déboulerait en fin d'année, dans les salles d'arcade. Ce beat them up de catégorie

supérieure mettra en scène quatre persos (jouables simultanément) dotés de pouvoirs spectaculaires. Mieux que Soul Calibur?



Anime culte sur DC

RECORD OF LODOSS WAR: THE ADVENT OF CARDICE

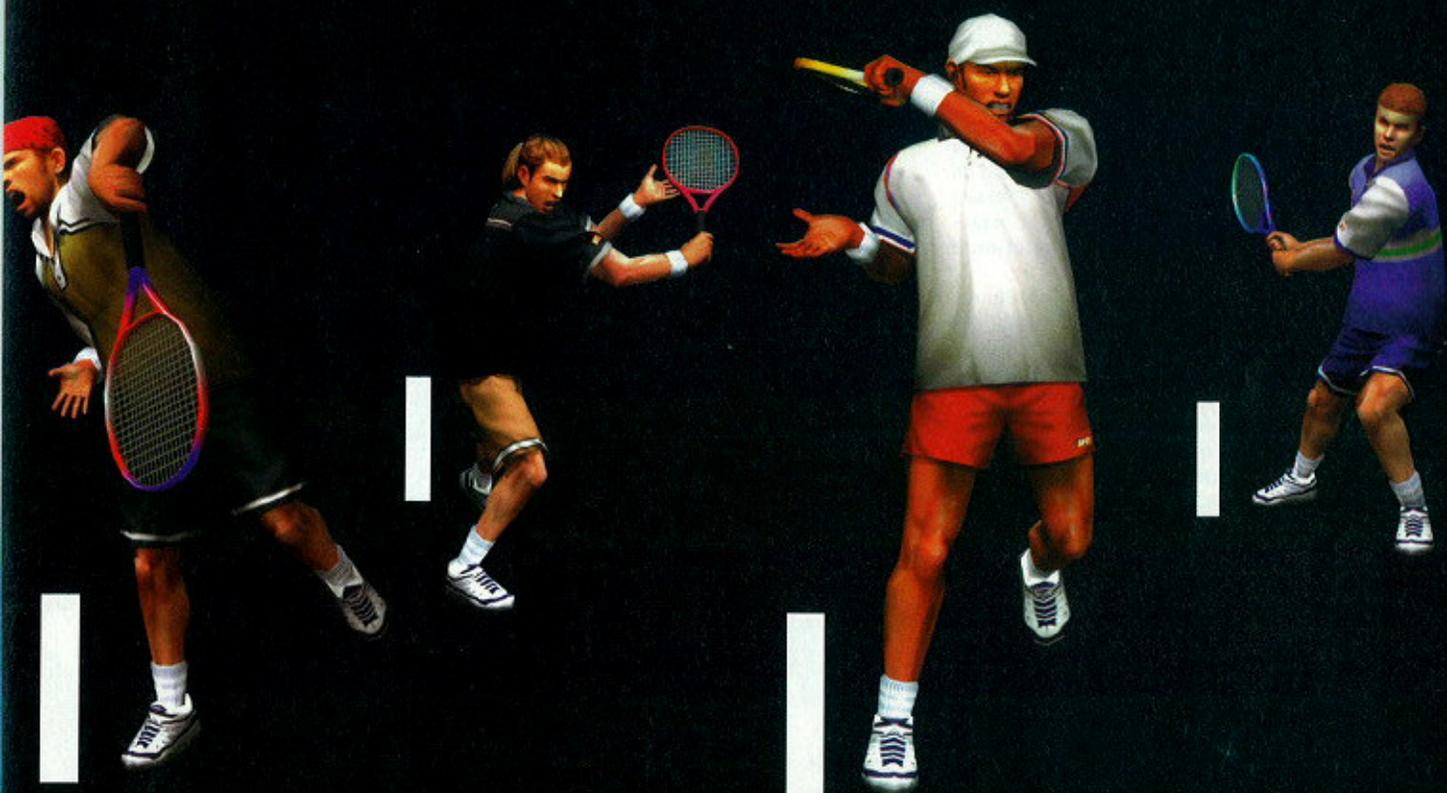
Genre: donjon RPG • Éditeur: NC • Disponibilité: NC

Dévoilé au Japon, Record of Lodoss War reprendrait le concept de Diablo sur PC. Les amateurs de l'anime culte du même nom (13 épisodes à voir) y incarneraient le ou les héros de la saga, de l'elfe au nain, dans une suite de donjons bourrés d'ennemis féroces. Objectif? Faire évoluer le(s) perso(s), en ouvrant des coffres ou en pillant les cadavres.

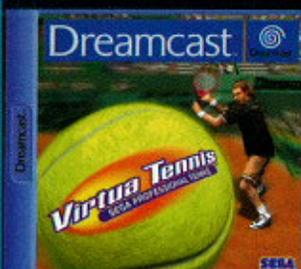
La distribution du titre serait assurée par Virgin en Europe.



VOUS N'ÊTES PLUS DEVANT UN JEU VIDÉO



www.dreamcast-europe.com



Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

EN EXCLUSIVITÉ SUR DREAMCAST


Dreamcast.

SEGA

BLEEMCAST ET SONY BLÊME

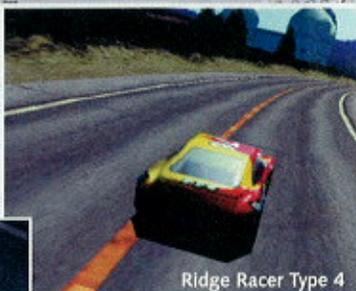
Jouer à des jeux PlayStation sur Dreamcast? Le rêve (mouais?!) serait en passe de devenir réalité grâce à Bleem!, célèbre fabricant d'émulateurs outre-Atlantique. Vu à l'E3 de Los Angeles, l'émulateur Bleemcast aurait dû sortir en France, cet été. Pour d'obscures raisons (la peur d'un procès, pensons-nous), nous l'attendons toujours... C'est pourquoi nous préférons jouer la carte de la modération et du scepticisme; nous y croirons quand nous le verrons.

Sur le salon, Bleem! a fait fantasmer pas mal de "professionnels de la profession", journalistes, simples curieux et observateurs avertis confondus. Combien de fois avez-vous regretté de ne pas pouvoir vous éclater sur Final Fantasy VII ou Tekken 3? Aux dires des représentants de Bleem!, **Bleemcast serait LA solution à vos tourments** (mouais?! - bis).

Concrètement, voici comment cela fonctionne. **Bleemcast se présenterait sous la forme d'un CD de boot (CD de démarrage)**; le joueur commencerait par l'insérer dans la Dreamcast, puis une fois le chargement du logiciel effectué, il le remplacerait par un jeu PlayStation (qu'il possède déjà ou à acquérir). Au final, Bleem! commercialiserait **quatre CD de boot (prix unitaire: 239 F)**, assurant chacun la **compatibilité de 100 jeux PlayStation**, classés par thèmes (sport, RPG, etc.). Bien que la liste des titres "compatibles" n'ait pas été dévoilée, on nous garantit de gros hits...

Autre bonne nouvelle, **Bleemcast améliorerait le graphisme des jeux PlayStation émulés**, à l'image de Ridge Racer Type 4, dont vous pouvez admirer les images ci-contre. L'explication de Sean Kauppinen, directeur marketing de Bleem!: "Nous utilisons la puissance du processeur de la Dreamcast, ainsi que les effets anti-aliasing et bi-linéar, pour augmenter la résolution des jeux PlayStation qui passe à 640 x 480 au lieu de 320 x 240 (pixels/pouces). Même la Play 2 ne saurait en faire autant!"

Reste un souci lié au paddle. Pour assurer une parfaite compatibilité entre les softs PlayStation et la Dreamcast, Bleem! vendrait, au choix, le **Bleempad** (manette configurée comme celles de Sony) ou le **Bleempod** (adaptateur permettant de brancher un pad Sony sur DC). Les prix sont à définir. Las, Sony enrage. Le constructeur a déjà intenté un procès contre Bleem!, lors du lancement de l'émulateur PC pour jeux PlayStation. Chez Sega, la position officielle n'est ni aux encouragements, ni à la condamnation... On les comprend! ■



Ridge Racer Type 4



Ridge Racer Type 4

LA JET-SET CHOQUÉE PAR JET SET

JET SET RADIO

Genre: arcade et graffitis • Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000

Avant même sa sortie aux States, **Jet Grind Radio** (le titre US de Jet Set Radio) se trouve au cœur d'une polémique. Des associations puritaines et conservatrices américaines ont exprimé leur vif mécontentement à l'encontre de l'esprit rebelle de ce jeu. **Objet du délit: les graffitis et les tags que l'on**

réalise à foison dans le soft. Pour ces assocés, Jet Grind Radio inciterait à la dégradation des biens publics et au vandalisme. (*Pas à la consommation de drogue? J'aurais pourtant parié, N.D.L.R.*). Heureusement, Sega of America ne compte pas modifier le jeu pour autant. Ouf! On l'a échappé belle! ■



DOA 2 enfin là!

DEAD OR ALIVE 2

Genre: baston • Éditeur: Tecmo • Disponibilité: maintenant



L'attente fut longue, mais notre patience récompensée. Enfin en magasin, et peut-être déjà entre vos mains, **la version européenne de Dead or Alive 2 s'annonce superbe!** Depuis le test, le jeu a subi quelques modifications: **des arènes supplémentaires (hourra!)** et **une garde-robe enrichie pour certains persos**, à l'instar de Kasumi qui possède plusieurs tenues et différents types de coiffure. Attention au défilé, ça va cogner!

Guerre fratricide UNREAL TOURNAMENT

Genre: shoot 3D • Éditeur: Infogrames • Disponibilité: NC

Shoot 3D culte sur PC, **Unreal Tournament vient d'être annoncé sur DC.** Réputé pour sa perfection graphique ce hit conçu par Epic MegaGames viendrait sérieusement concurrencer Quake III Arena et, si l'option réseau se confirme, Half-Life. Les premiers tests pour des parties on line auraient déjà commencé aux States... À en mourir d'impatience.



QUE LA FORCE SOIT AVEC MOI!

JEDI POWER BATTLES

Genre : aventure/action • Éditeur : LucasArts • Disponibilité : NC

Star Wars - Racer ne sera pas la seule licence Star Wars à voir le jour sur Dreamcast. La nouvelle est tombée sur le Net, il y a peu: Jedi Power Battles, jeu d'aventure inspiré de Episode One, serait en cours d'adaptation dans les studios de LucasArts, en Californie. Au regard des premières images (ci-contre), le graphisme aurait été revu à la hausse, avec davantage de variété et de finesse dans les textures et des effets visuels plus soignés (motez les effets de transparence, par exemple). Malheureusement, aucune date de sortie officielle n'a été communiquée. Une bonne niouze n'arrivant jamais seule, apprenez que LucasArts, associé à BioWare (Baldur's Gate sur PC et MDK 2 sur DC), se serait enfin lancé dans la conception d'un RPG tiré de la saga. L'aventure prendrait place 4000 ans avant les faits rela-

tés dans la première trilogie, à une époque où les Jedi défendent une galaxie en proie aux assauts de Sith, l'ancêtre de Darth Maul & co. Là encore, compte tenu des excellentes relations qu'entretiennent Sega, BioWare et LucasArts, nous sommes en droit d'imaginer une version Dreamcast (jouable on line, éventuellement). Vous m'excuserez, mais faut que j'aille chercher un Kleenex pour essuyer la bave de mon écran d'ordi... ■



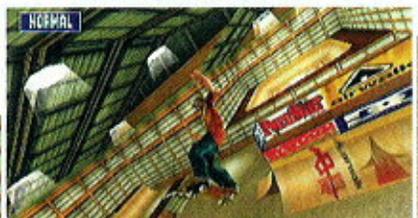
SUR LA VAGUE DU SKATE

MTV SPORTS : SKATEBOARDING (FEATURING ANDY MACDONALD)

Genre : sport • Éditeur : THQ • Disponibilité : octobre 2000

Flips et olies en perspective, grâce à THQ et MTV. Après Tony Hawk Pro Skater (et avant la suite prévue en fin d'année), voici une simulation de skateboard qui ne manque pas d'attrait. Les premières images nous ont presque convaincus, à l'instar de la (longue) liste des possibilités offertes par le jeu. En bref: un mode 4 joueurs, 30 skaters professionnels et fictifs, dont le fameux Andy MacDonald (qui assurerait, paraît-il, la relève de Tony Hawk), 40 skate-parks gigantesques et variés, 60 figures décoiffantes et

une bande son qui décape, signée The Deftones et Cypress Hill, entre autres. On n'en dira pas plus. ■



CHAMPION DU LOOK!

"Cocorico!" chante le coq. Le PSG se refait une beauté via son site Internet. Entièrement relooké, www.psg.fr célèbre l'arrivée de la vidéo et affiche un tas de nouvelles rubriques. News en direct du Camp des Loges, chats, jeux, statistiques... Tout y est. Le club parisien n'a jamais eu aussi bonne mine. Comme un prince au parc. Promis, la prochaine fois, on parle de l'OM.

Tu cherches les noises? KANGY, LES AVENTURES DU PETIT KANGOUROU

Genre : plate-forme • Éditeur : Titus • Disponibilité : novembre 2000

Rayman comptera bientôt un nouveau pote en la personne de Kangy. Ce kangourou mimi tente de rejoindre l'Australie après avoir été kidnappé. Avec ses gants de boxe, il vous entraînera dans un jeu de plates-formes aux allures de cartoon. 5 modes de jeu, quelque 50 niveaux (en comptant les niveaux « bonus »), une quantité dingue de power-ups et des véhicules insolites promettent un gameplay très riche. Tu la veux toujours, ta baffe?



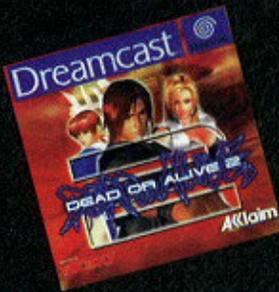
**3617 CTRL*PUB,
C'EST SIMPLE ET PRATIQUE**

- Vous créez votre compte et votre code client
- Vous laissez une adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48 heures* et sous colissimo suivi



des jeux...

NHL 2K - Evolution, The World of Sacred Device - MDK2
 Dead or Alive 2 - Maken X - Resident Evil, Code Veronica
 Marvel vs Capcom - V-Rally 2 - Jojo's Bizarre Adventure
 Soul Reaver - Tomb Raider 4 - Worms Amageddon NFL
 NBA Showtime : NBA on NBC - Blitz 2000 - Rayman 2
 Wild Metal - Incoming - Slave Zero - Shadow Man
 Suzuki Aistare Racing - Re-Volt - Psychic Force 2012
 Virtual Striker 2 - The House of Dead 2 - Crazy Taxi
 Tokyo Highway Challenge - Soul Fighter - Snow
 Surfers - Speed Devils - UEFA Striker - Aerowings
 WWF Attitude - Sonic Adventure - Buggy Heat
 Soul Calibur - Blue Stinger - Dynamite Cop
 Trickstyle - Monaco Grand Prix 2 - Pen Pen



Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,57 F TTC/minute)

3617 CTRL*PUB, c'est

- plus de 30 jeux et accessoires pour la Dreamcast, mais aussi plus de 350 titres, pour le PC et le Mac
- toutes les nouveautés en DVD, K7 VIDEO et CD AUDIO
- une sélection constamment actualisée de matériel et périphérie informatique
- du matériel hifi, vidéo, électroménager...
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements magazines, du champagne et des accessoires automobile.

3617 CTRL*PUB, c'est aussi
 une sélection quotidienne d'articles en promotion
 à - 10, - 20, voire - 40 % !!!

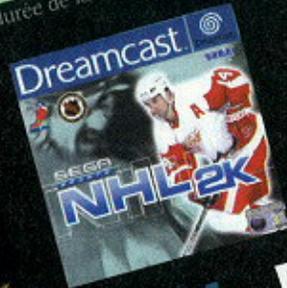
Venez donc découvrir notre catalogue complet
 et n'oubliez pas votre mot de passe : **CAST**

sans CB
 NI chèque...



OFFRE RÉSERVÉE

10 minutes offertes sur votre première commande
 Lecteur de Dreamcast Magazine, tapez CAST
 * selon disponibilité - ** la durée de la communication dépend de l'article



3617

CTRL*PUB

...des accessoires

- Virtual Memory (VMS) - Controller (Pad)
- Arcade Stick - V3 FX Racing Wheel
- Clavier - Vibration Pack



RC 393307855

C'EST QUOI, CETTE BOUTEILLE DE LAIT?

GRANDIA 2 Genre: RPG • Éditeur: Ubisoft/ESP • Disponibilité: fin 2000

Par les temps qui courent, l'arrivée prochaine de Grandia 2 serait presque considérée comme un miracle. Enfin un RPG digne de ce nom sur Dreamcast! Grandia 2 est le fruit d'un travail de longue haleine (deux ans nous séparent du début du développement). Les concepteurs ont repris ce qu'il y avait de mieux dans le premier jeu, en ajoutant une ambiance plus adulte et oppressante. L'histoire se déroule sur une Terre irradiée par la lumière de Lunes, deux blanches et une rouge, après une guerre qui a coupé un continent en deux.

Ryudo, profession garde du corps, n'a rien des héros adolescents standards. C'est lui que l'on incarne. Le jeu, coloré et en 60 images/seconde, présente des textures haute résolution sur tous les éléments, des personnages aux décors. Il en ressort une intense im-

pression de "vie". Les combats réservent, eux aussi, leur lot de surprises. En plus d'être entièrement en 3D, ils profitent de séquences FMV (full motion video) qui apparaissent lors des coups magiques. La super-classe! Un futur RPG culte? ■

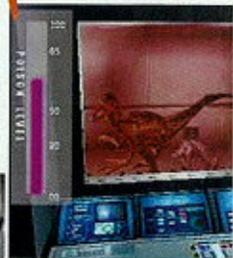


"ROAR!" FAIT LE T-REX

DINO CRISIS

Genre: survival horror • Éditeur: Capcom • Disponibilité: NC

À l'instar de Resident Evil 2, Dino Crisis est sorti initialement sur console 32 bits. Ce dérivé de la saga Resident propose des raptors et un T-Rex en lieu et place des sempiternels zombies. Cette adaptation profiterait au passage d'un lifting dans le graphisme (lissage, effets de lumière, etc.) pour satisfaire les possesseurs de Dreamcast en mal de sensations fortes. Est également attendue une version DC de Resident Evil 3 - Nemesis, toujours par Capcom. Pour quand? Pour bientôt. ■



LE PLUS PLUS PLUS DU RPG ON LINE

PHANTASY STAR ONLINE

Genre: RPG on line • Éditeur: Sega • Disponibilité: fin 2000

Sega fournit régulièrement la presse du monde entier en images inédites de PSOL, le nom de code de Phantasy Star Online. Nous avons reçu ces clichés au tout dernier moment. Fébriles, nous avons inséré le CD dans l'ordinateur, pensant découvrir des photos

extraordinaires. Nous ne fûmes pas déçus, au contraire. Phantasy Star Online s'annonce comme un gigantesque RPG, coloré en diable, où les genres (heroic fantasy,

science-fiction, gestion des ressources) se mélangent allégrement. Une "hénaurme" affaire à suivre.



**VOUS AVEZ CRAQUÉ...
VOUS ADOREREZ...**

**LES PLUS ATTENDUS
BASTON**



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Éditeur: Crave • Disponibilité: novembre 2000



READY 2 RUMBLE BOXING 2

Éditeur: Midway • Disponibilité: décembre 2000



POWER STONE 2

Éditeur: Capcom • Disponibilité: fin 2000

SPORT



ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Éditeur: Konami • Disponibilité: décembre 2000



TONY HAWK PRO SKATER 2

Éditeur: Activision • Disponibilité: décembre 2000



SEGA EXTREME SPORTS

Éditeur: Sega • Disponibilité: octobre 2000

LES INCONTOURNABLES



DEAD OR ALIVE 2 Genre: baston • Éditeur: Tecmo

"Dead or Alive 2 s'impose comme l'autre must du jeu de combat en 3D sur DC."



RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA

Genre: aventure • Éditeur: Capcom

"Sueurs froides garanties. Les mystères d'Umbrella n'ont pas fini de faire parler d'eux."



VIRTUA TENNIS Genre: sport • Éditeur: Sega Sports

"Une certaine idée de l'immortalité!"

Quatre mois avant Noël et la venue du barbu dans la cheminée, nous faisons le point sur les sorties prévues. Éloquent mur d'images! Pas moins de 30 titres ont été annoncés par Sega et les éditeurs tiers (UbiSoft, Virgin, etc.). Le délire! Nous en avons retenu une quinzaine, potentiellement de futurs hits. Las des mots, place aux photos.

COURSES AUTO



FERRARI F-355 CHALLENGE

Éditeur: Sega • Disponibilité: novembre 2000

© Sega Entertain, Ltd. 1999, 2000. Produit under licence of Ferrari (TM) (TM) Trademark Rights from Copyright 2000 Ferrari USA, Inc.



MSR (METROPOLIS STREET RACER)

Éditeur: Sega • Disponibilité: novembre 2000



SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000

AVENTURE



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Éditeur: Infogrames • Disponibilité: novembre 2000



SHENMUE

Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000



STUPID INVADERS

Éditeur: UbiSoft • Disponibilité: novembre 2000

ARCADE ET SHOOT 3D



JET SET RADIO

Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000



HALF-LIFE

Éditeur: Sierra • Disponibilité: novembre 2000



QUAKE III ARENA

Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000



SPACE CHANNEL 5

Genre: OVNI musical (shoot, shoot, shoot!) • Éditeur: Sega

"À vous laisser patraques, hagards et essorés par ce déluge de notes, de sensations et de couleurs."



ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Genre: arcade et divers • Éditeur: Sega

"Ecco fait partie de ces jeux rares qui allient le beau et le fun de façon magistrale."

Nota Bene: pour infos, voici quelques jeux dont la sortie aurait été repoussée à 2001: Black & White, Evil Twin, Peacemakers. Titre qui aurait été annulé sur Dreamcast: Baldu's Gate.



Reportage

par Mehdi Gauvin

BUD (ALIENUS SAUCISSUS)

Sorte de saucisse sur pattes, Bud (comme Budweiser?) est le membre "peace and love" de la troupe. Il est doté d'un esprit teenager attardé, bien pire que les étudiants les plus débiles de "Scream".

STUPID

CANDY (ALIENUS STUPIOUS VERDUS)

Grosse tête sur un corps chétif et vert, Candy est en proie à une sérieuse crise d'identité sexuelle. C'est un peu la maman du groupe, sauf que c'est un garçon (sans contrefaçon?).



ETNO (ALIENUS STUPIOUS SCIENTIFICUS)

Voici l'inventeur de la bande. Son statut de scientifique lui confère une expression supérieure, limite hautaine. Il est pourtant largement aussi con que ses "con-génères". Si ce n'est plus.

INVADERS

STEREO

(ALIENUS BI-STUPIOUS)

1 cerveau + 1 autre cerveau =
1/2 cerveau, et encore,
nous sommes sympas...
Comme son nom l'indique,
Stereo possède deux voix
et les têtes qui vont avec.
Elles sont toujours
en désaccord,
cela va sans dire.

GORGEOUS

(ALIENUS STUPIOUS STUPIOUS)

En alien "multi-estomacs",
donc toujours affamé, Gorgeous
passe son temps à se goinfrer.
En plus, c'est une vraie boule
de nerfs. Est-ce besoin
de préciser qu'il est vraiment,
vraiment, VRAIMENT bête?

Dynamiter un jeu de l'intérieur, repousser les limites de la bienséance, cumuler les allusions scato, liquéfier le père Noël avec du déboucheur pour chiottes... Stupid Invaders ou la soude caustique du jeu vidéo ! Un soft 100 % français (signé Xilam), à pleurer de rire. Visite guidée et débridée.

Rendez-vous chez Xilam, ex-Gaumont Multimédia, à Paris, dans le 10^e arrondissement. Depuis deux ans, ce studio d'animation développe aussi des jeux vidéo. Nous attendons patiemment, dans une cour décorée avec goût, l'arrivée de notre contact. Son nom ? Sébastien Hamon, ancien journaliste de *Joystick*, magazine de référence dans la presse PC. Le voici ! Poignées de mains franches, regard droit ; il y a des types comme ça, qui suscitent la sympathie, sans forcer le talent. Seb est de ceux-là. En tant que

directeur du développement chez Xilam, il nous accueille à bras ouverts. Ce "plombier surpuissant" de la conception, ce touche-à-tout omnipotent se trouve aujourd'hui à la barre de cette adaptation trash et franchement décalée de la série animée "Les Zinzins de l'espace", actuellement diffusée sur France 3 (52 épisodes au total). Vous lui donneriez le bon Dieu sans confession... À tort ! Vous allez comprendre pourquoi.

PAS SI STUPIOU QUE ÇA

Non content d'avoir opéré la transition entre le dessin animé et le jeu vidéo, Seb a supervisé le projet dans son ensemble. Il a travaillé sur le game design et a apporté

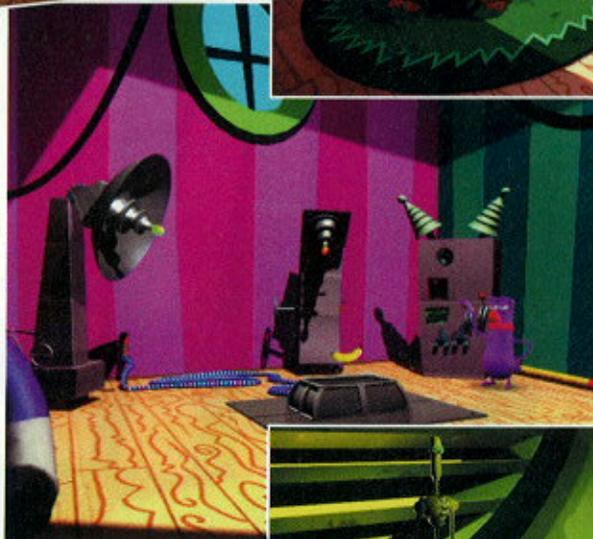
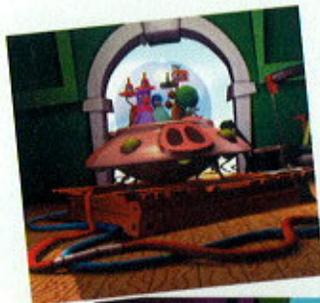
son expérience de testeur chez *Joystick* à une équipe mixte ultra-motivée. Celle-ci était composée, au plus fort de la tourmente, de 16 personnes, pour moitié spécialisées dans l'animation traditionnelle. Ne l'oublions pas, l'activité originelle de Xilam est la production d'animations pour le petit ou le grand écran. Seb a donc joué le relais entre deux mondes : celui du dessin animé et celui du jeu.

On aurait pu croire que laisser la conception d'un soft à une poignée de néophytes aussi farfelus que talentueux relevait du suicide. Au contraire ! Stupid Invaders a bénéficié de leur savoir-faire dans la mise en scène, le découpage du >

Reportage

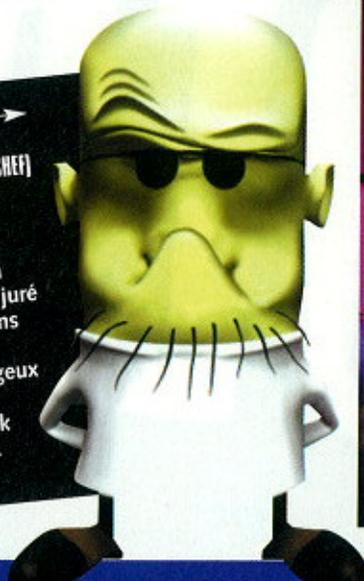


BOLOK
(BAD GUY EN SECONO)
Regard torve et silhouette d'armoire à glace, Bolok a le profil type du mercenaire brutal et vénal. Con, aussi. Rira bien, qui rira le dernier.



SAKARINE (BAD GUY EN CHEF)

L'archétype du savant fou, traumatisé par on ne sait quel accident d'enfance. Pourvu d'un accent teuton caricatural, Sakarine s'est juré d'ajouter nos cinq bouffons à sa collection d'aliens déjà bien fournie. Courageux mais pas forcément téméraire, il envoie Bolok le tueur à leurs trousses.



RENDONS À CÉSAR...

Stupid Invaders s'inspire d'une série animée bien connue des kids. Diffusée sur France 3, elle a été renommée "Les Zinzins de l'espace". Ce dessin animé, créé par Jean-Yves Raimbaud et Philippe Traversat, retrace les tribulations de cinq extraterrestres louffingues, échoués sur Terre. Ayant investi une bicoque terrienne, ils passent leur temps à décourager d'éventuels locataires. La série est ultra-culte outre-Atlantique. Mais nous nous sommes demandé pourquoi "Space Goofs", le titre original de la série, s'est transformé en "Stupid Invaders". Sébastien Hamon à la barre : "La série passant à la télé est un peu censurée... L'humour est délibérément plus doux, car la cible est jeune. À l'inverse, le jeu est résolument ado-adulte. Nous allons parfois très loin dans le délire. Nous avons eu la trouille d'être catalogués « gamin ».

Alors, nous avons décidé de changer le titre. Je ne sais pas si nous avons bien fait... Une honnêteté tout à son honneur.



scénario, les dialogues, etc. Sébastien confirme : "Les scénaristes ont passé plus de deux mois sur le premier jet. Les dialogues ont été remaniés à plusieurs reprises. Ce n'est qu'une fois l'intrigue entièrement verrouillée que nous avons débuté le travail avec les animateurs et les graphistes."

Pour modéliser puis animer les décors et les persos, Xilam a utilisé le logiciel 3D Studio

Max; Adobe Photoshop, pour les textures, et Adobe Première, associé à After Effect, pour le montage des scènes cinématiques et les effets spéciaux (éclairs, explosions, effets de fumée, etc.). Chose rare, la bande son a été composée par la suite, en externe, par deux musicos qui se sont inspirés de vidéos tirées du jeu. D'habitude, les musiques sont composées "en aveugle". Résultat : Stupid Invaders, >

Gratuit un magnifique
séjour à Waikiki Beach*

* Non compris : billets d'avion, transferts, excursions, piscine
repas, hôtel, eau courante, accueil, sable, coin à l'ombre...

Au moins, sur M6net, on sait ce que "gratuit" veut dire.

6H / MOIS GRATUIT
internet + télécoms

SANS ENGAGEMENT - SANS CARTE BANCAIRE
COMMUNICATIONS NON-SURTAXÉES: AU-DELÀ DE CES 6 HEURES.

08 21 21 66 66 (0,78 ttc/min)

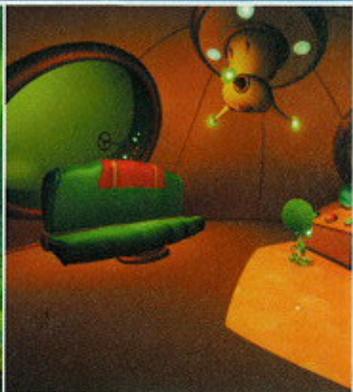
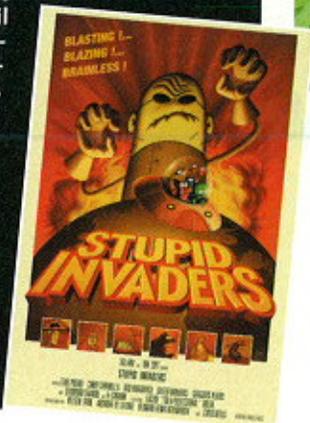


Fournisseur d'accès gratuit à tout ce qu'on aime



STUPID SCÉNARIO

Malgré sa simplicité, l'intrigue de *Stupid Invaders* recèle de trésors d'humour décapant. Les références irrévérencieuses sont multiples et plus trash les unes que les autres. De même, les flatulences les plus sonores et les jeux de mots ringards ont la part belle. Cette profusion d'idées émane de la tête de deux professionnels de l'image qui n'avaient jusque-là jamais touché à un jeu de leur vie (enfin, pas tout à fait, mais le dernier en date se nomme *Pac-Man I*): Nicolas Gallet, le scénariste de la série animée, et Thomas Szabo, son réalisateur. Qu'ils aient collaboré au jeu est un sacré gage de qualité... Voici de quoi il retourne, dans les grandes lignes: partis pique-niquer à travers l'univers, cinq extra-terrestres se crashent sur notre jolie planète bleue. Pas de bol, le docteur Sakarine, en digne collectionneur d'aliens rares, décide de leur mettre le grappin dessus. Il envoie son sbire Bolok les kidnapper... À vous de les sortir de là, en les incarnant tour à tour.



le dessin animé et le jeu, et fera baisser les coûts

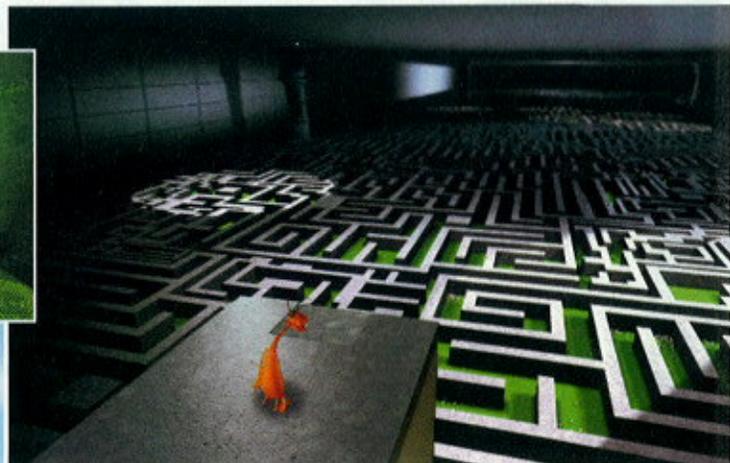
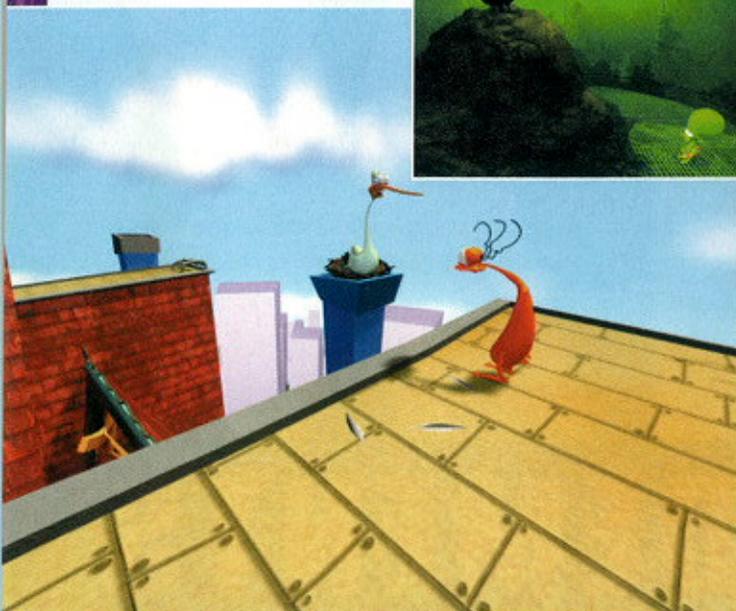
passé son statut de jeu d'aventure classique, bénéficie d'un scénario et de dialogues ultra-délicieux. L'humour est plus tranchant, et l'identité visuelle et musicale, plus fortes. Non, vraiment, *Stupid Invaders* lave plus blanc.

P... DE JEU!

Puisque, dans le monde du jeu, tout va très vite, Xilam, tout en peaufinant son premier bébé, travaille déjà sur deux projets inédits. Le premier établira de nouveaux ponts entre

de production. Le second est un jeu original où l'humour décalé se taillera à nouveau la part du lion, mais avec plus de réalisme que *Stupid Invaders* et davantage d'action. Voilà pour l'aparté... Car nous allons oublier l'essentiel, à savoir un petit mot sur le gameplay!

Dans la forme, *Stupid Invaders* reprend le concept galvaudé, mais pas éculé du "point and click" (le principe des softs d'aventure sur PC, qui se jouent avec la souris). Les personnages, en 3D, évoluent dans des décors pré-calculés, et le curseur change de forme lors-



Panoramique sur une partie de la fine équipe. Les joyeux drilles ont trimé dur pendant près de deux ans, avant d'arriver à ce résultat. Sébastien Hamon, notre contact, se trouve en bas, à droite, sur la photo. Il arbore un T-shirt PsiKoPat qui en dit long sur sa personnalité.

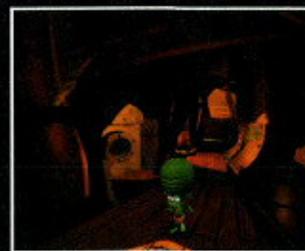
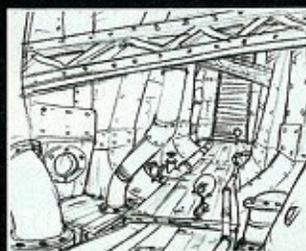
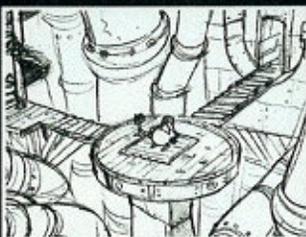
qu'il passe sur un élément utile pour progresser. Un inventaire permet de combiner les objets ou de les conserver en vue d'une utilisation ultérieure. Or, qui dit curseur et système "point and click", dit aussi mulot. Par chance, Stupid Invaders reconnaîtra la souris prévue pour notre console 128 bits chérie. L'accessoire serait commercialisé à la rentrée, nous a-t-on dit.

Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, sachez que les cinématiques de la version Dreamcast tourneront en 24 images par seconde, soit deux fois plus que celles de la version PC. Carrément plus belles! Croyez-nous, les petits gars et les jolies filles de Xilam ont pensé à tout, y compris à inclure des poussins péteurs, des vaches intellos et des escargots rois du sprint. Attendez-vous à un soft comme on en voit rarement, original en tout point, de l'histoire aux z'héros, sans conteste les plus chtarbés jamais rencontrés. Pour avoir maté les premières images et élucidé quelques énigmes, nous vous garantissons un jeu coloré, dans tous les sens du terme. À vous dézinguer les zygomatics, à vous rendre zinzins... de l'espace, of course. ■

UN ÊTRE STUPIDE S'ÉVEILLE

Un tas de croquis, des story-boards (pour les cinématiques), une multitude de peintures et d'indications techniques (sur la lumière, le cadrage, les interactions avec le décor...) ont servi aux développeurs. Quand on tient à la qualité finale d'un jeu, on prend le temps nécessaire dans l'élaboration de la pré-production. Ces comparaisons "avant/après" (voir les photos) vous donnent une idée de la somme de boulot.

Dans l'ordre, Thomas Szabo, déjà co-scénariste, s'est échiné sur les premiers dessins. Puis, Hélène Giraud (la fille du dessinateur du même nom) a joué à la chef-déco, en matant un par un les 450 décors et les 120 lieux créés par les graphistes. Son rôle fut de surveiller la cohérence graphique entre les chapitres du jeu (l'appartement, l'usine à bouses - on vous avait prévenus - et le repaire au look futuriste de Sakarine) et le travail de chaque artiste. Elle a changé des couleurs le cas échéant, a ajouté taches et débris... En résumé, dixit Sébastien: "Son job a consisté à réétalonner." Au vu du résultat, assurément une femme de goût.



A PARTIR DU 4 OCTOBRE 2000
AU PALAIS DES SPORTS DE PARIS
LE SPECTACLE MUSICAL

D LES DIX COMMANDEMENTS

"LA PLUS BELLE HISTOIRE DE TOUS LES TEMPS."

MUSIQUE
PASCAL OBISPO

MISE EN SCÈNE
ELIE CHOURAQUI

TEXTES : LIONEL FLORENCE, PATRICE GUIRAO

COSTUMES : SONIA RYKIEL

DÉCORS : GIANTITO BURCHIELLARO

CHORÉGRAPHIE : KAMEL OUALI

vizzavi

SITE DU SPECTACLE : WWW.VIZZAVI.FR



Le Parisien



SIEMENS
mobile phones



UNE PRODUCTION 7 ART : ELIE CHOURAQUI, ALBERT COHEN, DOVE ATTIA - ALBUM DISPONIBLE

LOCATION : 0803 038 039 (0,99 F/MM) - PALAIS DES SPORTS - POPB - FNAC

VIRGIN MEGASTORE - AGENCES - CARREFOUR - AUCHAN - GALERIES LAFAYETTE - WWW.M6.FR

WWW.PALAISDESSPORTS.COM - 3615 TICKETNET* - WWW.NRJ.FR - 3615 NRJ* (0,99 F/MM)

Notation

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

3 Faudrait pas prendre la DC pour une 32 bits.
4 Y avait de l'idée, mais elle s'est enfuie.
5 Dans la moyenne.
6 Un petit effort : on y est presque.

7 Si tu l'as pas, t'es un Guillaume.
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

Bangai-O	72
Bust-A-Move 4	71
Fur Fighters	70
Gauntlet Legends	64
GTA 2	66
Magical Racing Tour	73
Maken X	72
Nightmare Creatures 2	69
Plasma Sword	71
South Park Rally	73
Space Channel 5	62
Street Fighter 3 Double Impact	68
Sydney 2000	58
Virtua Athlete 2K	58
Virtua Tennis	54

VIRTUA TENNIS

par Mehdi Gauvin



"La vie, c'est comme une boîte de chocolats : on ne sait jamais sur quoi on va tomber", disait je ne sais plus quel illustre poète... Alors, quand on tombe sur un jeu de la trempe de Virtua Tennis, on dit : "Merci, la vie (et adieu, mes 8 heures de sommeil quotidiennes)."

Exsangué, à l'abandon, à peine défriché. Sur console, le tennis a toujours eu beaucoup de peine à se frayer un chemin de pixels digne de ce nom. Pas assez spectaculaire pour les uns, sans profondeur et d'un gameplay déplorable pour les autres, les bons jeux de tennis se comptent sur les doigts d'une main pleine d'ampoules. La misère ! Sur DC, Virtua Tennis relance le genre en grande pompe.

Nouvelle donne avec ce soft aux qualités multiples. D'abord, VT prouve qu'un jeu de tennis qui nécessite deux boutons à commander (l'un pour les balles rasantes, l'autre pour les balles flottantes) peut receler des trésors de jouabilité et donner des tonnes de frissons émoustillés et de sourires réjouis. Virtua Tennis a remporté un succès critique et commercial mérité à travers le globe ; il prouve *de facto* la viabilité de ce type de produit à gros budget. Notons au passage qu'entre un Shenmue révolutionnaire (prévu fin décembre 2000, en France), un Jet Set Radio à l'esthétique inédite et ce Virtua Tennis gonflé, Sega renouvelle, l'air de rien, notre paysage vidéoludique. En vérité, je vous le dis haut et fort, ceux qui affirment que la Dreamcast ne bénéficie pas de softs en béton sont de fieffés menteurs. Alléluia et amen !

ILS SONT VENUS, ILS SONT TOUS LÀ !

Ou presque... Pour une histoire de gros sous – licences coûteuses oblige – tous les meilleurs joueurs de la planète (Sampras et Agassi en tête) n'ont pas répondu à l'appel – à vrai dire, on s'en moque complètement. Entre le Français Cédric Pioline (cocorico !), le Russe Yevgeny Kafelnikov, l'Espagnol Carlos Moya, l'Australien Mark Philippoussis, l'Américain Jim Courier, l'Allemand Tommy Haas, le Britannique Tim Henman et le Suédois Thomas Johansson (modélisés en 3D), vous trouverez sans mal un personnage adapté à votre manière de jouer. Techniquement, ces sportifs de haut niveau ont tous un point fort et un talon d'Achille. Adeptes du service-volée ? Optez pour Philippoussis.

Si vous préférez user l'adversaire, c'est Kafelnikov qu'il faut choisir. On me souffle qu'à ces huit joueurs s'en ajoutent huit autres, cachés, à débloquer dans le mode World Tour...



TENNIS



Côté prise en main, c'est l'enfance de l'art. On l'a dit, Virtua Tennis ne sollicite que deux boutons du pad. Suivant l'inclinaison du stick analogique au moment de la frappe, tous les coups, toutes les puissances sont possibles: amortie, lob, lift, slice, passing-shot, etc. La jouabilité, réellement instinctive, répond au quart de poil et rappelle celle de Virtua Striker. VT a d'autres points communs avec ce jeu de foot: une technique à la pointe, un graphisme époustouffant et un gameplay trépidant, à en perdre haleine. Mais contrairement à Virtua Striker trop compliqué et trop rapide, Virtua Tennis impose une fluidité, une lisibilité et une clarté appelées à faire date.

LE MONDE À PORTÉE DE RAQUETTE

Passons *fissa* sur les traditionnels modes Versus (néanmoins essentiel dans un jeu de ce type) et Arcade (succession vite barbante de cinq matchs de deux à quatre jeux contre l'ordinateur). L'occasion, tout de même, de constater que, des salles de jeux à son salon (Virtua Tennis est l'un des derniers gros hits de Sega, en arcade), l'adaptation reste fidèle à l'original. Techniquement, Virtua Tennis vous donne l'impression d'assister à une retransmission télé en LIVE d'une VRAIE rencontre. Graphiquement, ce titre carrément hallucinant est doté de textures sidérantes de vérité (on croirait du bon vrai gazon, de la belle terre battue bien ocre, etc.) en plus d'animations étonnantes de complexité (menez les déhanchés des sportifs et la palette de coups propres à chacun)... Eh bien, oui, ça se passe >

THE RACE

De 1970 au 31 décembre 1999, le classement mondial des joueurs de tennis était calculé sur 12 mois de compétition. Depuis le 1^{er} janvier dernier, les compteurs ont été



remis à zéro (comme en Formule 1). Chaque semaine, ou toutes les deux semaines en cas de tournoi du grand chelem (Roland Garros, Flushing Meadow, Wimbledon et l'Open d'Australie), un classement provisoire est établi. À ce petit jeu appelé à juste titre The Race se classent, parmi les meilleurs, le Brésilien Gustavo Kuerten chez les hommes (classement ATP) et la Suisse Martina Hingis chez les femmes (classement WTA). Le dimanche 3 décembre 2000, au soir de la finale de la Masters Cup, les numéros un de l'année seront désignés. Suspense.



BOUILLON D'INCULTURE

Pour les lecteurs qui ont vécu cachés dans une grotte sans télé, ces 50 dernières années, voici un rappel essentiel tiré du "Dictionnaire universel Hachette":

Tennis n. m.: 1. Sport pratiqué par deux ou quatre joueurs qui se renvoient une balle à l'aide de raquettes, sur un terrain (court) séparé en deux camps par un filet. **Des chaussures de tennis** (ellipt., n. m. pl., des tennis): chaussures de sport basses, à empeigne souple et à semelle de caoutchouc. 2. **Court de tennis.** 3. **Tennis de table ou ping-pong:** jeu analogue au tennis, qui se joue sur une table spéciale, avec des raquettes en bois revêtues de caoutchouc.



- 1> Du flou artistique pour des replays peu convaincants.
- 2> Cédric Pioline est content: il a remporté la coupe, en arcade!
- 3> Garder le regard fixé sur la petite balle jaune est un principe de base du tennisman.
- 4> Va chercher ce smash, petit!
- 5> Et un superbe smash en arrière.
- 6> Oh, la, la, quel joli contre-pied!
- 7> Des doubles d'une vitalité inouïe.
- 8> Un mouvement proche de la perfection.
- 9> "Et mon brushing, pas trop de dégâts?"



comme ça sur DC. Plus besoin de dépenser ses maigres économies dans une salle enfumée pour s'éclater, un seul achat suffit, celui du soft auprès du revendeur le plus proche - que viva la litote!

TAMIS LA MAIN AU PANIER

(À énoncer comme Monsieur Loyal.) "Ma brave dame, vous qui trouviez que Virtua Tennis arcade manquait d'options, alors rien que pour vous, j'ai ajouté une vue supplémentaire postée dans le dos du joueur. Elle s'avère certes moins jouable que la traditionnelle vue aérienne comme à la télé (avec léger zoom avant et arrière, selon la situation), mais quel spectacle! On s'y croirait. Cela ne vous satisfait pas pleinement? Alors, tenez-vous bien: VT sur DC comprend un mode Quatre joueurs, absent de la version d'origine. Attendez-vous à des parties trépidantes, sans ralentissement, avec mauvaise foi et intox de la part des participants en bonus. C'est 100 % de bonheur! Et puis, si vous le souhaitez, libre à vous de customiser les règles du mode Arcade, comme bon vous semble. Contrairement à la version arcade où les parties se concluaient inmanquablement après deux ou trois jeux, vous pourrez faire durer le plaisir en jouant un set. Toujours pas convaincue? C'est

parce que j'ai gardé le meilleur pour la fin. Mon dernier cadeau se nomme... Le... Le mode... Le mode World... Le mode Wooooorrrrrllllldddd Touuuuuuuurrrrr!"

Laissons ce bonimenteur à son, euh, boniment (même s'il dit vrai). La grosse surprise de cette version console, outre l'excellent mode Multi-joueurs, réside sans conteste dans le World Tour. Une balade envoi-rante autour du globe à la conquête de tous les trophées possibles et imaginables, un grand chelem par étapes, avec cinq niveaux de difficulté. Extrêmement bien conçu, ce mode est la cerise qui fait de ce gâteau sportif un plaisir de tous les instants, y compris en solo.

TOUR DU MONDE EN 80 TERRAINS

Voici comment il fonctionne: primo, les épreuves de Tutorial vous enseignent la technique du tennis, du service au smash; deuzio, le mode Carrière fait grimper votre joueur dans le classement. Chaque rencontre remportée rapporte également de l'argent. Et plus votre jeu répond aux directives d'avant-match, comme privilégier la volée, plus la masse de dollars amassés est conséquente; tertio, il est enfin possible de se

rendre dans des magasins disséminés partout sur la planète bleue. Ils offrent une gestion (limitée) des ressources en proposant des raquettes, des tenues inédites et des boissons énergisantes. Autres achats envisageables: des tournois, des terrains et des persos cachés qui deviennent accessibles dans les modes Arcade et Exhibition. Certains joueurs acquis deviendront des partenaires en double, lors de tournois contre l'ordinateur. Leur adresse ne sera pas superflue, croyez-moi, le savoir-faire de la console devenant affolant, le troisième niveau du World Tour atteint. À ce stade, plus question d'enchaîner à l'aveugle les services-volées, il s'agit de découvrir rapidement le point faible de l'adversaire. En somme, un soupçon de réflexion et de tactique dans un jeu qui privilégie le spectacle brut, l'amusement instantané, purement arcade.



"Bon, bah, j'étais bien dans mon tennis. Je crois que maintenant vous avez compris ma façon de jouer!"

Henri Leconte, après sa défaite en finale à Roland Garros, en 1988

"Ouhhhhhhhhhh!!!"

Le public

DEUX OU TROIS "MAIS"

Voilà ce qu'on pourra reprocher à Virtua Tennis. Là où le tennis en live impose aux sportifs une masse d'infos à appréhender, à disséquer et à analyser dans le feu de l'action, VT simplifie le jeu à l'extrême. Les stratégies à adopter pour gagner ne vous grilleront pas les derniers neurones qui vous restent. Si l'adversaire monte au filet, lobber est très (et trop) souvent la meilleure parade. S'il reste en fond de court, une amortie fera l'affaire... On aurait aimé, par exemple, une gestion de la fatigue. Un joueur, qui balaye inlassablement le terrain, devrait en subir les conséquences en fin de match. Ce n'est pas le cas ici. De plus, davantage de ratés dans l'exécution des coups auraient été les bienvenus, pour plus de réalisme notamment. Les tennismen ont une furieuse tendance à réussir un super coup dans les positions les plus incongrues. Ce petit défaut dans le gameplay réduit d'autant la marge de progression (apprentissage de nouveaux mouvements) du joueur. Énervant également la façon dont chacun se congratule au moindre passing gagnant, avançant un

poing rageur à 15-0, dès le premier jeu du premier set! Des détails qui, cumulés, ont leur importance.

Pourtant, Virtua Tennis est indéniablement le must de la rentrée. Pourquoi? Un brio technique relevant du jamais vu dans un jeu de ce genre (il faut voir les joueurs s'échiner sur le terrain, tels des sosies presque parfaits de leurs modèles); une accessibilité immédiate; une fraîcheur incroyable et un potentiel sympathie inouï auprès de tous ceux qui ont eu la chance d'y jouer à la rédaction. Pour cela, et malgré quelques imperfections (gommées dans une éventuelle suite?), Virtua Tennis mérite sa note, un point, c'est tout. ■

- 10> Envoyer la balle dans chacun des bidons: l'entraînement se corse.
- 11> Coup droit surpuissant exigé dans ce billard géant.
- 12> En double, les joueurs semblent échanger des confidences.
- 13> Dans les magasins du World Tour, vous pouvez acheter tournois, joueurs, boissons énergisantes, tenues, etc.
- 14> Les smashes sont encore plus impressionnants avec la vue inédite.
- 15> L'épreuve réussie donne droit à un petit pécule utilisable dans les magasins.

Jouabilité 9/10

Une prise en main instinctive, un fun omniprésent, dès les premiers instants du jeu. Bluffant, forcément.

Graphisme 8/10

Des surfaces (gazon, terre battue...) et des arènes criantes de réalisme, une modélisation fine des muscles des joueurs. Léger couac: les visages "zombifiés" des athlètes.

Son 5/10

La déception. Vivats du public étouffés, bruitages ternes, rock basique, sans âme et prise de tête. Passons.

Durée de vie 10/10

Un mode Carrière (World Tour) bien ficu et motivant, un mode Multi-joueurs inusable car très convivial: une certaine idée de l'immortalité!

CONSEIL

- 1- Au niveau 3 en mode Carrière, devinez les talons d'Achille de vos adversaires successifs (gérés par la console). Tel joueur lent sera surpris par une amortie, tel autre pro de la volée se fera avoir par un lob.
- 2- Contre vos potes, n'hésitez pas à taper la frime en changeant de tenue, ça impressionne. Dans le tennis, même virtuel, tout est question de mental.

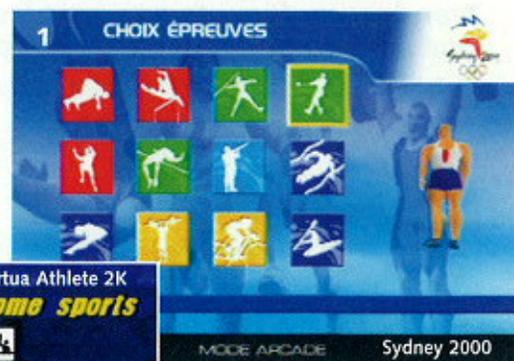
SYDNEY 2000 CONTRE VIRTUA ATHLETE 2K



par Clara Loft



Dites tout de suite adieu à vos nuits de septembre et préparez les plateaux-télé ! Bientôt, les J.O. auront lieu sur Dreamcast de 20 h à 23 h, et en direct de Sydney, de 00 h à 09 h. Voici un comparatif entre Sydney 2000 et Virtua Athlete 2K pour que vous en profitiez au mieux. Verdict sans appel.



- 1> Pouvoir choisir les épreuves d'un tournoi, quel pied !
- 2> Voici l'ensemble des cartes à collectionner pour faire évoluer votre athlète. Un vrai casse-tête dont la finalité nous échappe encore.

Croyez-nous, si vous êtes fans des modes Multi-joueurs, les softs d'athlétisme vont vous changer la vie. Après avoir passé des mois sur Track and Field 1 et 2, les titres cultes de Konami (en arcade et sur consoles 32 et 64 bits), nous n'avions plus qu'une envie : voir le genre débarquer sur Dreamcast. Un vœu trois fois exaucé avec les sorties quasi simultanées de Virtua Athlete 2K et de Sydney 2000, suivis de près par ESPN International Track and Field (version DC), en novembre prochain. Dure, dure est

la concurrence. Dans la guerre qui s'engage, Eidos possède une caution prestigieuse : la licence de "jeu vidéo officiel des J.O. de Sydney". Arnaque marketing ou jeu décisif ? À voir. Quant à Virtua Athlete, c'est l'occasion pour Sega de renouer avec le succès de Decathlete sur Saturn. Pari tenu ?

À VOS BRIQUETS

Avant toute chose, une petite mise au point s'impose pour les novices. À quelques exceptions près, participer à une épreuve d'athlétisme virtuelle est simple : il suffit de "bourriner" sur deux touches (par exemple, les boutons A et B successivement) pour faire croître la vitesse et, le cas échéant, d'appuyer sur une troisième touche (comme Y) pour déclencher l'action (un saut, le plus souvent). Rapidité et timing sont les mots clés



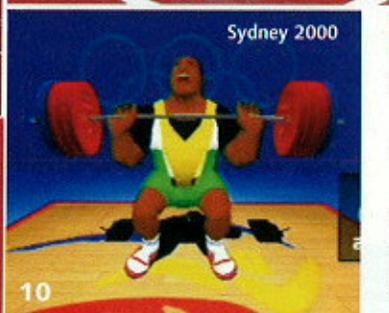
Virtua Athlete 2K



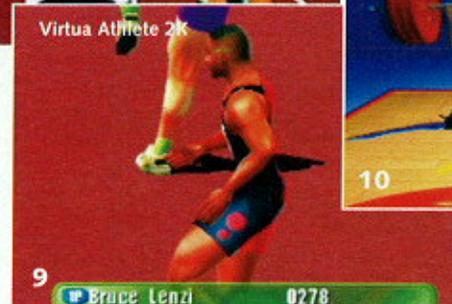
Sydney 2000



Virtua Athlete 2K

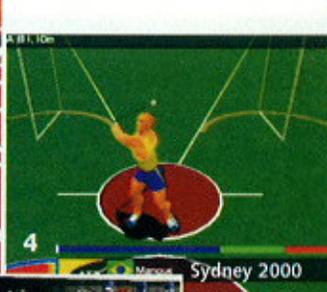


Sydney 2000



Virtua Athlete 2K

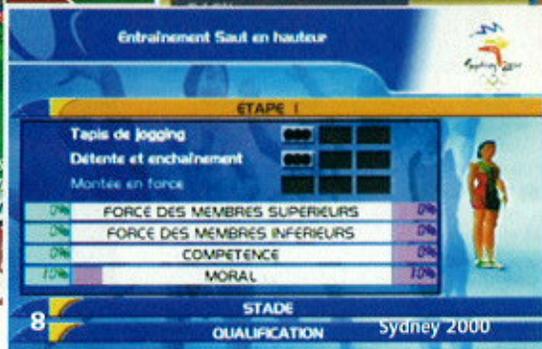
Bruce Lenzi 0278



Sydney 2000



APPAREL EDIT	
GLASSES	Type 1
UNIFORM	Type 9
WRIST/L	Type 8
WRIST/R	Type 6
SOCKS	Type 9
SHOES	Type 7
5 DIT SAVE	Virtua Athlete 2K



- 3> Une barre d'endurance dans un 100 m? Bizarre, pour ne pas dire frustrant.
- 4> Cher à Track and Field, le marteau n'est pas une épreuve pour les dyslexiques!
- 5> De la couleur des lunettes à celle des chaussettes, choisissez la tenue de votre athlète.
- 6> Échauffement et présentation des athlètes couloir par couloir. Comme à la télé!
- 7> Pas de vitesse pour le lancer de poids. Uniquement du timing et de sacrés réflexes.
- 8> Pas question de participer aux J.O. sans améliorer la forme physique et le moral de l'équipe.
- 9> Selon la performance réalisée, les athlètes arborent différentes attitudes.
- 10> Réussir cette épreuve d'haltères est aussi fatigante que gravir dix étages à pied.

"Face à l'événement, c'est à soi-même que recourt l'homme de caractère."

Charles de Gaulle

du gameplay. Les moins patients useront de subterfuges... Comme le briquet, le surligneur ou les ongles (lire l'encadré superbement illustré ci-contre). En fin de compte, chacun tient le paddle à sa façon. D'où le besoin, souvent impératif, de personnaliser les touches. Or, si Sydney 2000 (S2) propose quatre configurations différentes, Virtua Athlete (VA) ne laisse pas le choix: X et A pour la vitesse, B pour l'action. Un point faible qui risque de gêner pas mal de joueurs.

À TOUTE ÉPREUVE

Autre défaut de VA: le jeu ne contient que sept épreuves contre douze pour S2 (voir le tableau comparatif p. 60). Alors que Sega se cantonne aux grands classiques de l'athlétisme, Eidos élargit la compétition à des sports originaux comme le ball-trap, le plongeon ou l'haltérophilie. Autant de disciplines qui diversifient le gameplay et augmentent la durée de vie du jeu. La jouabilité globale est bonne pour les deux titres, malgré des incidents de parcours, à l'instar du slalom en kayak dans S2 – prise de tête! – ou du saut en hauteur dans VA – rendu difficile par la configuration des touches. Il n'empêche, parmi les modes de jeu proposés, la palme revient à S2.

L'objectif étant de nous faire vivre les J.O. comme à la télé, Eidos a peaufiné le réalisme de la compétition. Dans le mode Olympique, le joueur contrôle douze athlètes, soit un par discipline! Avant de participer aux J.O., chaque athlète doit passer par trois étapes de qualification et suivre une série d'entraînements virtuels en gymnase (développé couché, abdominaux, tapis de jogging, etc.). Appliquez-vous et vous améliorerez sensiblement la force, l'adresse et le moral de votre équipe. L'évolution des sportifs est une grande première dans les jeux d'athlétisme. VA offre également cette caractéristique, mais de façon plus vague. Lorsqu'il remporte un tournoi, votre athlète gagne des cartes qui >

PLUS VITE QUE SON OMBRE

Sans célérité dans le feu de l'action, faites une croix sur les records du monde! Appuyer sur deux touches alternativement et à toute bombe est un vrai exercice physique. Les pianistes aux doigts souples seront à leur aise. Pour les autres, voici quelques astuces pour griller les potes.



La méthode dite "du pianiste"
Pas toujours efficace et sacrément éprouvante.



La technique du briquet
Chaud devant: les meilleurs scores ont été réalisés grâce à lui.

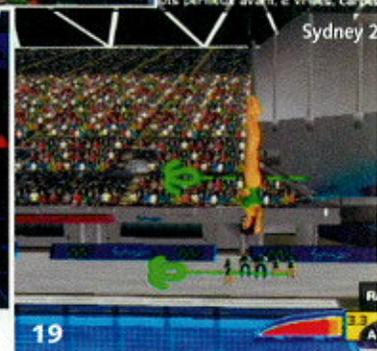
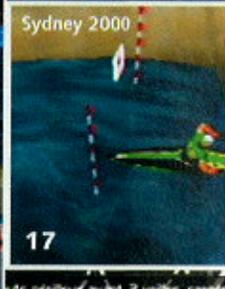


Le surligneur
Plus large que le briquet et tout aussi efficace. Idéal pour les gros doigts.



Les ongles à plat
Bien, mais si vous ratez un aller-retour, vous risquez de le regretter un bon bout de temps...

Match



- 11> Plutôt vide ce stade, comparé à celui de Virtua Athlete.
- 12> Vue de dos ou aérienne. Les angles de caméra varient d'un essai à l'autre.
- 13> Endurance et stratégie pour cette épreuve de sprint à vélo.
- 14> Touches X et A pour l'élan, B pour sauter, plus le pad directionnel vers le bas pour passer les jambes. Une configuration imposée et peu jouable.
- 15> Anticipez les haies ou c'est la gamelle assurée!
- 16> À la fois très coloré, détaillé et animé, le stade a une superbe allure.
- 17> Côté graphisme et jouabilité, le kayak n'est pas au top.
- 18> Le gymnase virtuel propose une vingtaine d'entraînements différents. Excellente idée.
- 19> Enchaînez les figures en appuyant sur les touches correspondant aux symboles.

COMPARATIF

TYPE D'ÉPREUVES

SYDNEY 2000

100 m, 110 m haies, javelot, saut en hauteur, marteau, triple saut, ball-trap, haltérophilie, cyclisme sprinté, slalom en kayak, 100 m nage libre, plongeon haut vol. Total: 12 épreuves.

VIRTUA ATHLETE 2K

100 m, 110 m haies, javelot, saut en hauteur, lancer de poids, saut en longueur, 1500 m. Total: 7 épreuves.

ATHLÈTES

SYDNEY 2000

Performances évolutives en mode Olympique.

VIRTUA ATHLETE 2K

Auto-édition de sportifs (choix de leurs tenues et de leurs capacités) et performances évolutives.

MODES DE JEU

SYDNEY 2000

a/ Mode Olympique avec entraînement en gymnase virtuel, trois épreuves de qualification par sport et compétitions finales.

b/ Mode Tournoi pour un à quatre joueurs avec des athlètes pré-configurés à qui l'on peut attribuer

des handicaps. Il est possible de sélectionner le nombre ainsi que la nature des épreuves.

c/ Mode Face à Face pour un à quatre joueurs avec des athlètes personnalisés de l'équipe olympique (téléchargés à partir du VM).

d/ Mode Practice: possibilité d'affronter son propre fantôme.

VIRTUA ATHLETE 2K

a/ Mode Tournoi pour un à quatre joueurs, avec cinq niveaux de difficulté. Il est possible de limiter le tournoi à trois ou à cinq épreuves, avec des athlètes pré-configurés ou personnalisés (téléchargés à partir du VM).

b/ Mode Practice.

INTERNET

SYDNEY 2000

Non, à priori.

VIRTUA ATHLETE 2K

Pas de compétition en réseau. Possibilité de télécharger des athlètes et des records pour les affronter ensuite à la maison (option à valider à la sortie du jeu).



illustrent des sports, des hobbies, des goûts musicaux, voire des métiers. Chacune est supposée améliorer les performances, mais vous ne pouvez en sélectionner que trois à la fois. Alors, comment faire le bon choix? La carte "sprint" est évidente pour les coureurs rapides, mais quant à savoir si le reggae transforme un athlète en dieu du javelot, il faudra le découvrir par vous-mêmes. Au final, ce système aurait pu se révéler amusant. Dommage, dès lors, que le petit nombre d'épreuves et l'absence de qualifications rendent le challenge de VA aussi monotone.

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT

Les meilleurs moments restent de loin les parties Multi-joueurs (quatre maximum pour S2 et VA). Libres à vous d'incarner des athlètes déjà configurés ou téléchargés à partir du VM. Eidos offre, en outre, la possibilité d'assigner des handicaps. Un bon moyen pour ne pas

dégoûter vos copains novices par une raclée trop systématique. En revanche, seul VA dispose d'une option Internet. Difficile pour nous de la tester avant la sortie du jeu, mais il semble que vous pourrez télécharger des athlètes et des records afin de les mesurer aux vôtres. Autre nouveauté pour S2: la possibilité de présélectionner les épreuves qui constitueront le tournoi. Vous n'aimez pas le cyclisme? Pas de problème, on le vire *illico*. Ceux qui ont joué à International Track and Field 2 apprécieront tout particulièrement cette option. Dans VA, le joueur est libre de limiter le nombre d'épreuves à trois ou cinq, mais en aucun cas, il ne pourra les choisir. Dommage!

DU BEAU MUSCLE

Graphiquement, le jeu de Sega en jette pas mal. Les épreuves d'athlétisme n'ont jamais été aussi belles. Haute résolution, textures fines, stade détaillé, effets de lumière... Il n'y a pas de doute,

le graphisme a dû demander des efforts. Et cela sent la motion capture à plein nez! L'animation des muscles et l'attitude des participants sont réalistes. Dans ce domaine, S2 pêche un peu: moins fin, moins fluide, le jeu d'Eidos a presque un arrière-goût de vieux reportage télé. Tout l'inverse de sa bande son qui est pour le moins surprenante. Comme sur le petit écran, des commentaires à la Thierry Roland (drôles et péchus) accompagnent chaque épreuve. Génial, même si, parfois, on a envie de couper le son – surtout quand on perd!

Est-il nécessaire de préciser lequel de ces deux jeux a notre préférence? Avec douze épreuves sportives et un gameplay très riche, Sydney 2000 est en tête. Sans être un giga-hit, cette licence nous a séduits par son fun et son ambiance de compétition internationale. Inconditionnels du genre ou novices, allez-y les yeux bandés, c'est du tout bon! Track and Field, qui était jusqu'à aujourd'hui la référence toutes consoles confondues, aurait-il trouvé un premier concurrent sérieux? Vous trouverez une ébauche de réponse dans l'encadré ci-dessous. Que cela ne vous prive nullement de faire un stock de plateaux-télé... ■

CONSEIL

Dans des épreuves comme le saut en hauteur, le triple saut ou le javelot, rien ne sert de démarrer à fond la caisse. Économisez vos efforts et "bourrinez" progressivement. L'important est d'être au top de la vitesse au moment du saut ou du lancer.

SYDNEY 2000

Jouabilité 7/10

Un peu de temps pour régler le timing de chaque épreuve, et ça roule! Dédié aux novices autant qu'aux experts.

Graphisme 5/10

Moins fins et moins détaillés que ceux de Virtua Athlete. Peut mieux faire sur DC.

Son 7/10

Avant, pendant et après les épreuves: des commentaires comme à la télé.

Durée de vie 8/10

Entre la gestion de votre équipe olympique et les parties multi-joueurs, Sydney 2000 occupera une bonne partie de vos soirées... Et de votre esprit.

VIRTUA ATHLETE 2K

Jouabilité 5/10

À priori, aussi bonne que Sydney 2000. Mais ceux qui n'aiment pas la configuration imposée des touches craqueront.

Graphisme 7/10

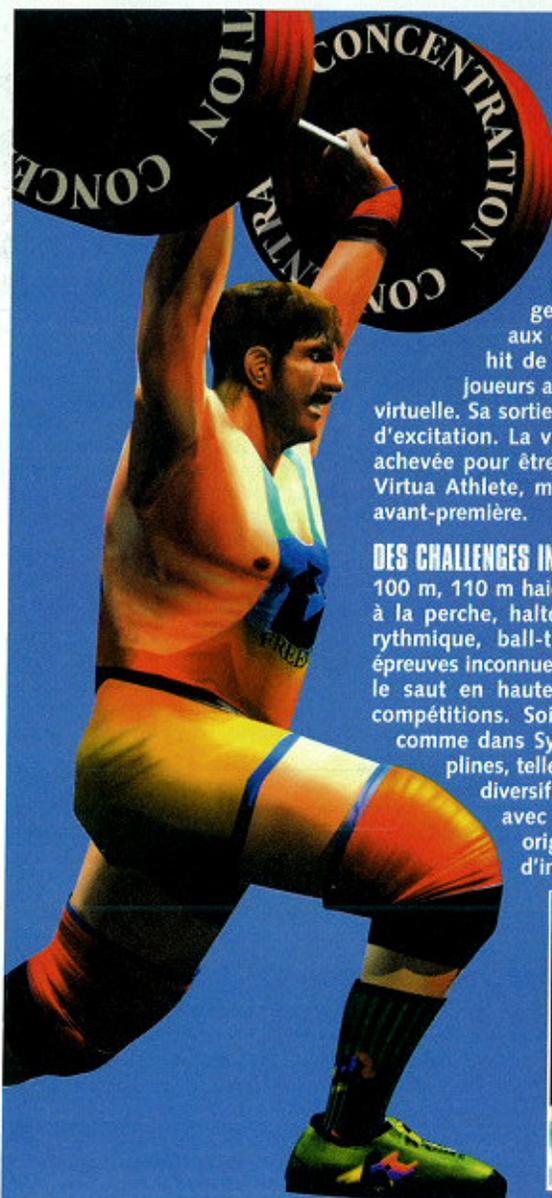
L'animation des sportifs et le niveau des détails dans le stade sont impressionnants.

Son 7/10

Une ambiance bien recréée, avec voix qui résonne au micro et applaudissements de la foule.

Durée de vie 3/10

Seulement sept épreuves! Décidément, on ne s'y fait pas... Malgré d'évidentes qualités, un obstacle majeur à une éclate durable.



UN OUTSIDER DE POIDS NOMMÉ INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD • Éditeur: Konami • Disponibilité: novembre 2000

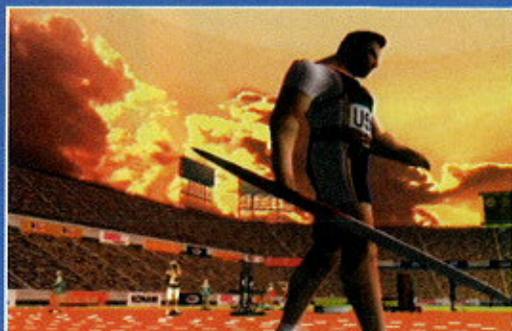
Dégagez du podium: Track and Field, le maître incontesté du genre, entre en piste! De l'arcade aux consoles 32 et 64 bits, le célèbre hit de Konami a initié des millions de joueurs aux joies de l'athlétisme à la sauce virtuelle. Sa sortie sur Dreamcast nous fait trembler d'excitation. La version bêta était insuffisamment achevée pour être comparée avec Sydney 2000 et Virtua Athlete, mais voici déjà quelques infos en avant-première.

DES CHALLENGES INÉDITS

100 m, 110 m haies, saut en longueur, javelot, saut à la perche, haltérophilie, marteau, gymnastique rythmique, ball-trap, barre fixe et deux autres épreuves inconnues (peut-être le 100 m nage libre et le saut en hauteur) constitueront le noyau des compétitions. Soit un total de douze épreuves, comme dans Sydney 2000. Les nouvelles disciplines, telles que la barre fixe, promettent de diversifier considérablement le gameplay, avec des combinaisons de touches originales. On en trépigne vraiment d'impatience.

CASTING DE STARS

Deux figures de proue de l'athlétisme ont participé aux séances de motion capture: Ato Boldon et Maurice Green. Au final, plus de 700 mouvements d'athlètes professionnels se retrouvent dans le soft. Le résultat s'annonce au-delà de tout espoir. L'attitude et les mimiques faciales des protagonistes nous ont particulièrement impressionnés par leur réalisme. Si, en plus du graphisme soigné, la version DC reste fidèle à sa réputation de fun et de jouabilité... Nous n'en dirons pas plus. (À suivre.)



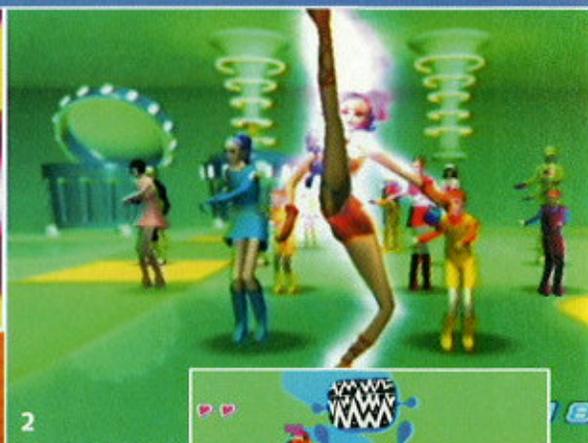
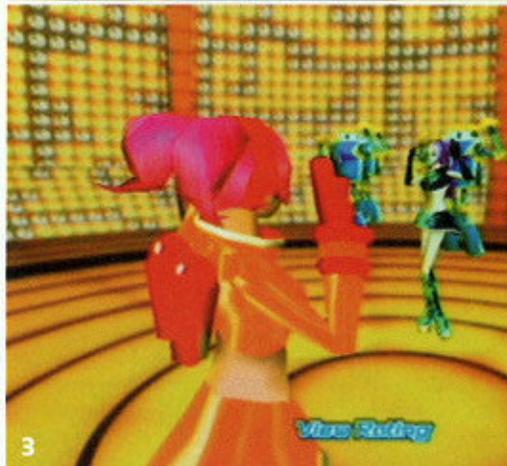
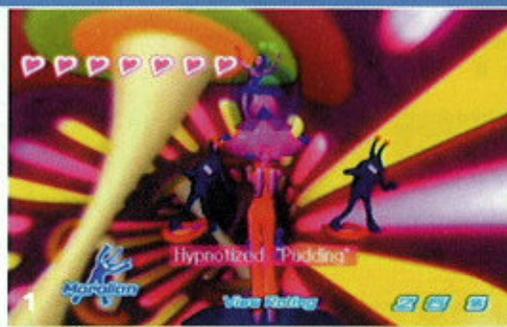
SPACE CHANNEL 5

par Mehdi Gauvin

Ulala, reporter intersidéral de choc au look super sexy, vient à la rescousse de ses compatriotes enlevés par les Morolians. Bienvenue dans une sarabande indescriptible, extatique, frénétique et mélodieuse! Ceux qui, comme saint Thomas, ne croient que ce qu'ils voient n'en reviendront pas.

SPACE MICHAEL

Dans la cohorte de personnages anonymes à sauver, se sont glissés quelques otages plus spectaculaires. Parmi eux, le space businessman qui n'en finit pas de mater sa montre d'homme pressé tout en dansant, quelques robots à la solde de Blank et... Michael Jackson himself! Les remerciements dans les crédits tendraient à prouver que Bambi, en personne, aurait prêté son (ses?) organe(s) à son clone de pixels. Hi, hi!



- 1> Space Channel 5 dans toute sa splendeur: absurde, psychédélique et speed.
- 2> Les 95 % d'audience atteints, Ulala se pare d'une aura fluorescente.
- 3> Sur un dance-floor multicolore, Ulala affronte Evila, son double maléfique.
- 4> La fin est proche: une joute musicale s'annonce entre Ulala et son ennemi juré, Blank.

Aliez, débarrassons-nous tout de suite des influences qui collent aux pixels de Space Channel 5. Au rayon cinéma, on trouve "Mars Attacks!" de Tim Burton, avec ses aliens farceurs dont le cerveau explose s'ils écoutent de la musique. Le jeu rappelle aussi "Austin Powers" par son design psyché d'enfer. Enfin, côté gameplay, Space Channel 5 s'inspire de tous les jeux musicaux sortis jusqu'à maintenant, où l'on reproduit en rythme des séquences pré-déterminées. Sauf qu'ici, les notes de musique correspondent tantôt à des tirs de rayon laser qui grillent les extra-terrestres, tantôt à des postures chorégraphiées. C.Q.F.D.

JE RÉQUÉPÉPETTE DEPUIS LE DÉBUT

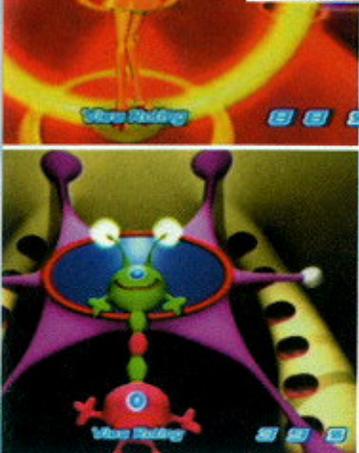
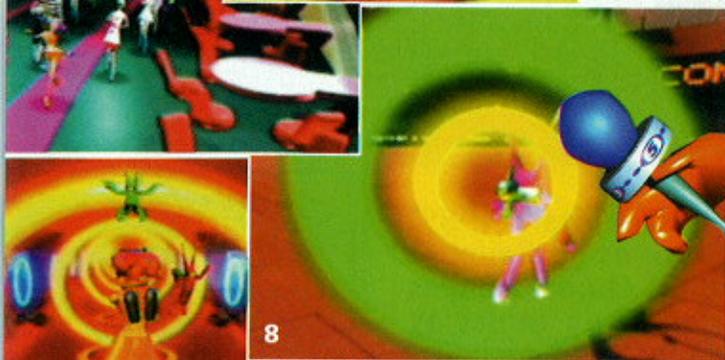
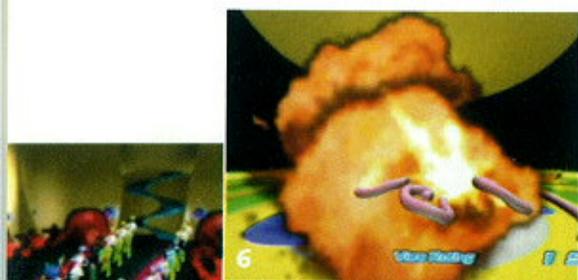
Postulat de base: pour éliminer les Morolians, Ulala doit danser. Inventé par les Américains, le concept de guerre propre prend ici tout son sens. Point de sang, ni de violence, la journaliste reproduit à l'identique les séquences musicales et dansantes imposées par les aliens (pour une fois, vraiment extra). Objectif: sauver ses congénères et repousser l'envahisseur. Pour ce faire, vous utilisez la croix multidirectionnelle et certaines touches du pad analogique. Vous imitez donc les

créatures généralement postées face à vous, les boutons rouge et bleu servant respectivement à shooter les extra-terrestres, à libérer et à récupérer les otages. Si les chorégraphies naïves et les airs lents du début n'impressionnent guère (du style: gauche, gauche, shoot, shoot), l'entreprise devient complexe très rapidement, jusqu'à une totale inversion des commandes en fin de parcours!

"MAD ATTACKS!"

D'emblée, le style graphique et musical de Space Channel 5 estomaque. Entre Jet Set Radio, les délires fantasques de "Austin Powers" et les comédies musicales les plus loufoques de Vincente Minelli et de Gene Kelly ("Un Américain à Paris", par exemple), ça en jette. Le tout, trempé dans un grand bain de couleurs et passé à la moulinette d'un esprit branque rappelant... euh, non, ça ne rappelle rien. De mémoire de gamer (et de testeur itou), aucun jeu n'est allé aussi loin dans l'excentricité graphique. De plus, jamais la folie d'un soft n'a autant rejailli sur le joueur. Et puisque la folie n'exclut pas l'érotisme, entre deux croisades interstellaires et un sauvetage périlleux (avec quel bouton? Le bleu, y en a deux qui suivent!), vous avez tout loisir d'admirer les jeux de jambes affolants d'Ulala et de sa bande de potes.

- 5> En enchaînant les chorégraphies, Ulala entraîne dans son sillage les humains qu'elle a sauvés.
6> Ci-gît un bibendum rose, boss peu coriace.
7> Le tunnel de l'amour? Le tunnel de l'alien qui te brise les burnes, ouais!
8> Le faisceau facétieux mais destructeur d'un pistolet alien.
9> La danse des lapins: une folie bien frappée, à savourer dans un niveau bonus.
10> Ces extra-terrestres débiles ont crevé l'écran. Littéralement!
11> Gare à ne pas se tromper de bouton: c'est un humain inoffensif qui se trouve sur la plate-forme!



"I'll never forgive you!"
Un extra-terrestre

ET SA BANDE?

Autre nouveauté à l'origine du succès de Space Channel 5 au Japon: le jeu tourne vite à la comédie musicale interactive, pour peu qu'Ulala excelle dans l'exécution des pas de danse. Ceux qui la rejoignent, au fil des chorégraphies réussies, sont en fait ses compatriotes hypnotisés par les Morolians. Leur nombre varie selon que vous êtes bons ou non. Aussi, gare aux accroc! De votre succès en tant que reporters-danseurs dépend également le taux d'audience de votre émission. Aussi inconcevable que cela puisse paraître pour un esprit cartésien, Ulala bosse pour une chaîne de télé. Le but, en sus de sauver la planète? Atteindre les 100 % de parts d'audience. Le vieux rêve des dirigeants de TF1 n'est cependant réalisable que si vous persévérez. Il faudra même terminer le soft plusieurs fois!

Ne paniquez pas car, à chaque fois que vous recommencerez le jeu, l'histoire empruntera des chemins inédits, encore plus ardues que les précédents, pour certains. Une manière habile de faire passer la pilule et d'accroître la durée de vie malin-gre du jeu (même pour les plus manchots suffira amplement).

LE HIC

En plus d'une courte durée de vie, Space Channel 5 est ultra-dirigiste. Le jeu ne laisse qu'une marge de manœuvre limitée. En dehors des phases de chorégraphies, somme toute répétitives, le joueur reste passif face aux événements. Il ne décide jamais de la route à suivre. C'est inhérent au genre (le jeu musical), mais cela en laissera

quelques-uns sur le carreau. Quoi qu'il en soit, Space Channel 5 est un soft 100 % délire, où même les moments sans action valent vraiment leur pesant d'émerveillement. Merci pour la superbe mise en scène des cinématiques, pour le brio époustouffant des graphismes et l'impétuosité brillante des musiques. Bref, un jeu vidéo à acheter à plusieurs, pour minimiser l'investissement: l'expérience vaut le coup d'être vécue, à vous laisser patraques, hagards et essorés par ce déluge de notes, de sensations et de couleurs. Il y en aura toujours pour dire que Space Channel 5 n'est pas un jeu. Ils n'ont rien compris; mais ce sont eux les fous. ■

Jouabilité 7/10

Bien que la part d'(inter)action soit mineure et répétitive, il y a largement de quoi passer un fabuleux moment.

Graphisme 9/10

Toutes les couleurs de l'arc-en-ciel y passent dans des décors grandioses. Personnages modélisés en 3D à la perfection et sublimement animés. Du jamais vu.

Son 9/10

Les extra-terrestres ont des accents hilarants, tandis que les musiques, entre danse de qualité, soul et symphonie parodique, s'impriment durablement dans les esprits.

Durée de vie 5/10

Space Channel 5 est beau, fun et funky mais diablement court, malgré quelques niveaux bonus. La brièveté de ce tourbillon de folie le prive du statut de hit.

CONSEIL

Ouvrez grand votre esprit, relâchez vos muscles, détendez vos orteils et décrivez vos doigts. Chaloupez ensuite en souplesse, au rythme de la musique... Vous voici prêts à devenir des dieux dans Space Channel 5.

GAUNTLET LEGENDS

par Clara Loft



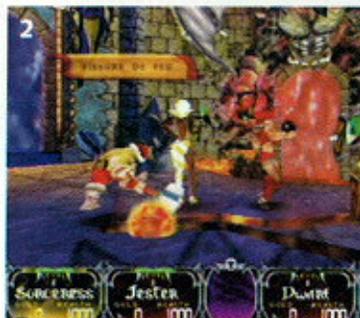
C'EST DANS LES GÈNES



Considéré comme des gouffres à petite monnaie, Gauntlet I et II ont marqué l'âge d'or de l'arcade au milieu des années 80. Après de nombreux mois d'absence, Atari revint avec un épisode ultra-modernisé, intitulé Gauntlet Legends (l'inspirateur de la version DC), suivi récemment de Gauntlet Dark Legacy. Parmi tous les portages sur consoles (8, 32 et 64 bits), la version 128 bits est graphiquement la plus proche de l'original. Avec huit personnages au lieu de quatre, c'est aussi le seul opus à reprendre des éléments de Gauntlet Dark Legacy.

Ça, c'était avant la Dreamcast...

De la borne d'arcade Atari (1985) à la Dreamcast, les versions de Gauntlet ne se comptent plus. Quinze années de cassage de monstres et un gameplay inchangé. La saga déchaîne la passion de ses fans et les critiques de ses détracteurs. Explications.



- 1> Trouvez vite le point faible des boss ou c'est la fin!
- 2> En mode Multi-joueurs, choisissez des persos complémentaires.
- 3> Un rideau d'énergie protège la rune. Comment s'en débarrasser?
- 4> Jolies tronches, mais pas des gueules d'anges!
- 5> Sans carte, dur de se repérer dans les labyrinthes.

Invoqué par un magicien maladroît, le démon Skorne sort des profondeurs de la Terre et s'apprête à régner par la terreur. Seule la réunion des treize "pierres runes" peut venir à bout de sa puissance. Le hic, c'est que Skorne les a dispersées aux quatre coins du royaume, dans des contrées où grouillent les monstres à son service. Devinez qui est l'élu pour partir au casse-pipe... Enchaînant donjon sur donjon, l'action se résume à briser de la créature, des hordes de bestioles agressives non-stop. Un gameplay trop répétitif? Oui, disons-le. Pourtant, Gauntlet Legends reste un jeu ultra-fun par bien des aspects. Son mode Quatre joueurs est, à lui seul, un argument suffisant pour envoyer ses détracteurs au tapis.

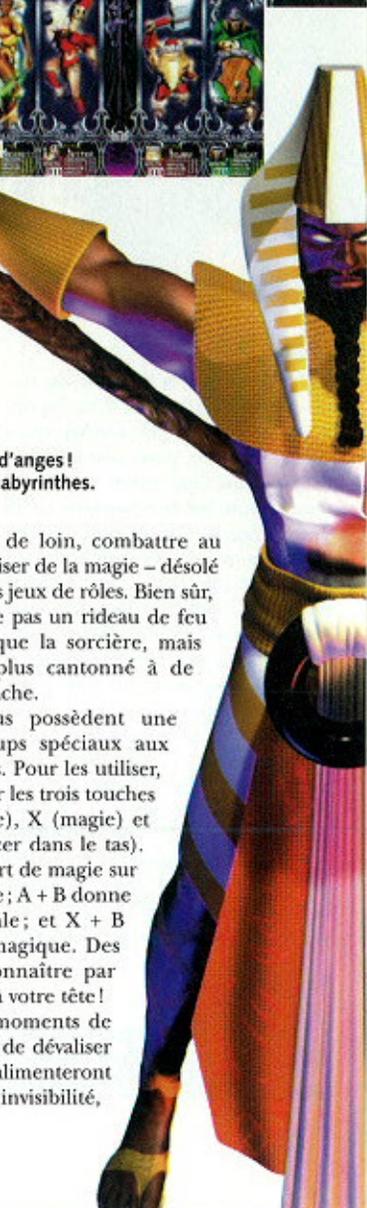
80 % D'ACTION, 20 % DE RPG... 300 % ARCADE!

En début de partie, vous choisissez un personnage parmi les huit proposés, auxquels s'ajoutent quatre persos cachés... Pas de détail, suspense oblige! Leurs qualités diffèrent, mais il est possible de les classer par spécialités: la magie pour Sorceress et Wizard, la rapidité pour Jester et Archer, la force pour Dwarf et Warrior, et la résistance pour Valkyrie et Knight. La surprise, c'est que

tous peuvent tirer de loin, combattre au corps à corps et utiliser de la magie - désolé pour les puristes des jeux de rôles. Bien sûr, le guerrier ne lance pas un rideau de feu aussi destructeur que la sorcière, mais il n'est pas non plus cantonné à de simples coups de hache.

De même, tous possèdent une ribambelle de coups spéciaux aux effets spectaculaires. Pour les utiliser, il suffit de combiner les trois touches de base: A (attaque), X (magie) et B (turbo pour foncer dans le tas). A + X projette le sort de magie sur une grande distance; A + B donne une attaque spéciale; et X + B crée un bouclier magique. Des combinaisons à connaître par cœur si vous tenez à votre tête!

Dans les rares moments de répit, n'oubliez pas de dévaliser les coffres, ils vous alimenteront en sorts, pouvoirs (invisibilité,





- 6> À trois contre le boss... C'était quoi déjà, le plan ?
- 7> Fulguropoing et j'te balaie tout dans les environs.
- 8> Les monstres ont une dégaine fantaisiste... et des polygones parfois trop visibles.
- 9> Au centre de chaque monde : une tour et des téléporteurs vers les donjons.
- 10> Clé, porte, baston : un schéma mille fois répété dans le jeu.
- 11> Les attaques turbo sont idéales pour se frayer un chemin.

14



invulnérabilité) et artefacts (lunettes à rayons X, ailes de lévitation, etc.). Vous y trouverez aussi des "familiers", de puissants alliés qui combattront un court moment à vos côtés. Autant d'éléments qui donnent du rythme et font oublier le gameplay répétitif.

Le seul regret concerne l'inventaire... Ou plutôt son absence ! En effet, le joueur consomme automatiquement l'objet ou le pouvoir qu'il ramasse. Seuls les sorts de magie s'accumulent (neuf maximum), mais ils se lancent les uns après les autres, sans pouvoir choisir l'ordre. Décidément, Gauntlet Legends n'a rien d'un RPG classique. Unique ressemblance : les points d'expérience gagnés au combat. Et là, on est servi avec 99 niveaux par perso !

MYSTÈRE ET BOULES DE NERF

Quant aux donjons, oubliez toutes les références sur DC. Au lieu des habituels couloirs ternes et sans vie, le joueur se promène dans des environnements réalistes et détaillés : la glace, les volcans, les châteaux, le désert... Le tout en 3D, avec des textures fines et bourrées de couleurs. Fait tout aussi inhabituel, les donjons recèlent des pièges et des zones secrètes. Des cachettes idéales pour les runes, les armes "légendaires" (anti-boss), et même les niveaux inédits, exclusifs à la version Dreamcast ! Ces éléments, insuffisants

CONSEIL

Pour faire le plein de sorts et de points de vie, retournez dans les donjons "faciles" que vous avez déjà visités. Depuis votre passage, les coffres se sont remplis.



12

"Il n'y a pas cinquante manières de combattre, il n'y en a qu'une, c'est d'être vainqueur."

André Malraux

pour qualifier Gauntlet Legends de jeu d'aventure, ont néanmoins le mérite de pimenter l'action. Que les novices rassemblent leur courage, car la difficulté augmente à une vitesse grand V, et le chemin est long avant d'affronter Skorne. Vite des renforts !

LE DÉLIRE À QUATRE

Le mode Coopératif de Gauntlet Legends pourrait rapidement devenir une légende sur DC. À deux, trois ou quatre potes, vous voilà embarqués dans la même galère. Le principe est simple. Vos personnages se retrouvent sur le même écran, et chacun joue son rôle. Sans stratégie, c'est le foutoir. Si vous êtes un archer ou un sorcier, restez à distance des ennemis pendant que votre copain guerrier castagne au corps à corps. Fixez des règles pour éviter une baston hors écran ! Pas question de se gaver de trésors pendant que les autres luttent pour leur vie. Le mode Multi-joueurs est d'autant plus fun qu'il contient quelques bottes secrètes. En lançant une attaque turbo, le Dwarf est capable, par exemple, de réquisitionner le partenaire le plus proche, de sauter sur son dos et de charger l'ennemi avec 100 % d'invincibilité ! Cool. Si le mode Solo plaira aux vrais amateurs d'action (au risque de lasser les autres), Gauntlet Legends prend tout son intérêt à plusieurs. Une occasion rêvée d'amortir vos paddles ! ■

12> La portée et la puissance des sorts varient selon le perso et ses caractéristiques.

13> L'amulette de feu transforme vos flèches en flammes.

14> Seul moyen de récupérer des points de vie : traquer à gratter dans les coffres.

15> Pas besoin de la touche A dans les corps à corps. Votre personnage attaque automatiquement.

Jouabilité 7/10

Les commandes sont simplissimes. À plusieurs, soyez coordonnés pour éviter de vous gêner lors des déplacements.

Graphisme 8/10

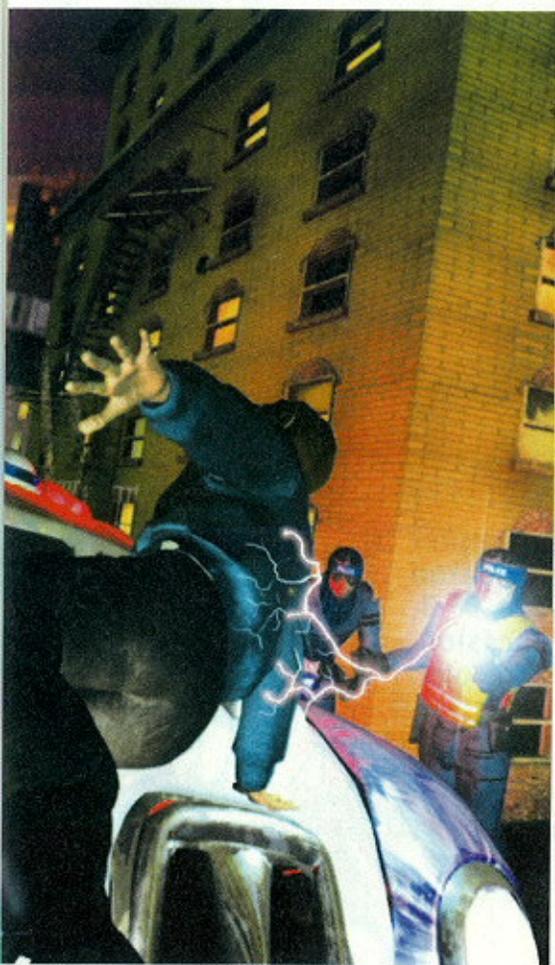
Beaucoup de couleurs, des textures fines et des environnements variés. Le jeu approche la qualité arcade.

Son 6/10

Bonne ambiance musicale, mais bruitages aussi répétitifs que l'action.

Durée de vie 7/10

Avec quatre mondes, des dizaines de donjons et un mode Multi-joueurs passionnant, Gauntlet Legends vous tiendra en haleine pendant de longues soirées entre potes.



"Il me faut un moyen de transport. Tiens, elle me plaît bien ta caisse. Allez, tu sors de là! Sympa la Furore GT. Arrhh ! Les kisdés! Un coup de bazooka et on n'en parle plus..."

Un Keum anonyme

VOS MISSIONS

Une fois dans la rue, trois flèches vous indiquent la direction à prendre pour vous rendre dans un des quartiers dominés par les gangs. Ensuite, trouvez une cabine téléphonique qui sonne. Vous y recevrez les instructions concernant votre mission: "Allô! Jambo. Bon, écoute, c'est simple. Vole la voiture de flics stationnée devant le commissariat. Récupère un mec à l'université. Il te conduira à la casse des Daihatsus, que tu détruireras." Et hop! 20000 dollars. Deal de came, vol de voiture, attentat à la bombe, etc. Les missions sont variées et, en général, en plusieurs étapes. Pour vous aider, une flèche violette vous montre le chemin à suivre (un dépliant de la ville, fourni avec le jeu, vous aidera aussi). Votre apprentissage consistera en 21 missions à effectuer pour trois gangs différents, plus quelques objectifs généraux à atteindre. Se débloqueront ensuite d'autres secteurs et donc d'autres missions, mieux payées, puis vous finirez par prendre part à la guerre des territoires.

OBJECTIF: S'ÉCLATER

Techniquement, GTA 2 ne casse pas des briques. En effet, les graphismes sont simples et franchement pas très beaux. La vue de dessus est un peu ringarde et dépassée, mais elle donne une vision d'ensemble

parfaite pour ce genre d'action (les poursuites n'en sont que plus réalistes - on croirait une scène de "Hawaii Police d'État" mélangée à du Millennium Soldier Expandable). De ce fait, la jouabilité demande un petit temps d'adaptation. Et lors des gros carnages, cela devient un peu fouillis. Mais rien de bien grave. Le but est de s'éclater et ça marche. GTA 2 regorge de petits détails et d'ambiances fort sympathiques, visant à immerger le joueur dans un univers de débauche et de coups foireux. Les musiques changent régulièrement, d'un quartier à l'autre ou d'une voiture à l'autre (station de radio, musique disco ou country). Vous aurez même la fréquence des flics lorsque vous monterez dans leur véhicule ou dans une ambulance.

Résultat, on oublie vite l'aspect vieillot des graphismes et de la jouabilité. Au final, jouer au criminel est un bon défolement. Cependant GTA 2 est complètement immoral. Il faut donc le prendre au deuxième degré et, surtout, ne pas le mettre entre toutes les mains (un code parental est nécessaire pour jouer). ■



CONSEIL

Mettez-vous dans la peau d'un fugitif, évitez la police le plus possible. Vos missions et la guerre des gangs vous occuperont bien assez.

- 5> Ça va chauffer!
- 6> Coincé par les flics! Dommage.
- 7> Choisir une cabine revient à choisir une mission.
- 8> Barrage de police... Pas de problème pour le grand Jambo.
- 9> Voici une des diverses "frénésies" disponibles.

Jouabilité 7/10

Après quelques missions, on s'y fait, même s'il est parfois difficile de se repérer dans la ville (c'est un peu fouillis). Rien d'alarmant cependant. Le fun prime largement.

Graphisme 5/10

Aurait pu être plus fin, un peu plus détaillé. N'exploite pas les capacités de la Dreamcast, mais n'enlève rien au plaisir de jouer.

Son 7/10

Musiques variées, ambiance "Pulp Fiction" agrémentée de cris, d'explosions, de rots et de tous les bruits d'une ville. Seul celui des moteurs n'est pas très réaliste.

Durée de vie 9/10

Plusieurs secteurs, plus de 60 missions et un fun indéfinissable. De longues soirées en perspective, seul ou entre potes.

Genre Combat 2D	Nombre de joueurs 1 à 2	Disponibilité Maintenant	Éditeur Capcom	Accessoires VM, Pack Vibration, Arcade Stick	Note d'intérêt Dreamcast Mag 6/10
--------------------	----------------------------	-----------------------------	-------------------	---	---

Site Web
www.capcom.com

STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT



par Nathan Dayspring

Chez Capcom, les développeurs ont enfin appris à compter jusqu'à trois. Exit les versions prime, alpha, delta, turbo (et ton daron en short sur la banquise) des Street Fighter 2 et Zero. Place à SF 3, qualifié de Double Impact pour l'occasion. Pourquoi (est-il aussi méchant)? Parce que.



Des jeux de castagne en 2D, avec une pléthora de héros charismatiques, telle est la spécialité de Capcom. Street Fighter 3 étant sorti voici un bon bout de temps déjà, le développeur nous offre une suite pour le moins inattendue. Deux jeux ont été réunis sur un seul GD-Rom, d'où le sous-titre Double Impact. Street Fighter 3 New Generation est l'un d'eux. Ce soft est le deuxième à avoir été conçu sur le système CPS 3 qui permet et optimise l'utilisation du CD-Rom comme support. L'autre jeu, intitulé Street Fighter 3 Second Impact Giant Attack (à répéter dix fois sans reprendre son souffle, N.D.L.R.) est un de ses dérivés. Le gros absent de cette compil n'est autre que le récent Street Fighter 3 Third Strike: Fight for the Future, prévu ultérieurement sur Dreamcast. Ce "défaut" exclut d'office Chun-Li et certains personnages inédits, comme Remi. Nous criions à l'arnaque, l'argument commercial prévalant toujours autant chez Capcom...

DES ZERO COUNTER MIEUX GÉRÉS

SF 3 Double Impact s'impose comme l'un des plus beaux fleurons de la saga. On frôle la qualité de l'arcade; sauf pour quelques couleurs qui sont propres à certains protagonistes, comme Elena. Ce qui saute le plus aux yeux est l'animation extrêmement fluide,

soignée et détaillée. Capcom a sorti la grosse artillerie; qui s'en plaindrait? Le développeur a également opté pour un gameplay "vieille école" (ou "old school"), idéal pour des combats en 2D. Pour accroître le réalisme et faire du spectaculaire, le système de garde en l'air a disparu. De plus, la technique des Zero Counter, inaugurée par la série des Street Fighter Zero, a été modernisée. Au lieu d'effectuer une manipulation laborieuse, il faut désormais appuyer "avant", au moment où le combattant se prend un coup en position de garde. Assez délicat à maîtriser, ce blocking correctement utilisé permettra des contre-attaques d'une vitesse étonnante. La principale nouveauté du soft.

LA 2D, C'EST COOL

Les fans déploreront le manque de suppléments, en général de mise dans les adaptations Dreamcast des jeux Capcom. Le problème est identique sur Jojo's Adventure, rappelez-vous. Sans quoi, il n'y a pas grand-chose à reprocher à cet énième Street Fighter en 2D. Reste à choisir entre son réalisme ou la démesure de Marvel vs Capcom 2 (testé dans le précédent numéro, N.D.L.R.). Un seul conseil: jouez de préférence avec un Arcade Stick plutôt que de saccager le paddle standard de la Dreamcast. ■

1> Oro, redoutable guerrier manchot. L'un des nombreux persos inédits du jeu.

2> Necro, alias le Dhalsim du pauvre (le pauvre!).

3> On ne peut choisir qu'une furie par rencontre.

4> Dudley, le stéréotype du boxeur.

Jouabilité 7/10

Le pied avec un Arcade Stick, insupportable et lamentable avec un pad traditionnel.

Graphisme 7/10

Fidèle à l'arcade. On a aussi droit à une animation proche du dessin animé.

Son 5/10

Rien à noter, voix digitales correctes.

Durée de vie 6/10

Seul, on se lasse très vite à cause du manque de bonus. À plusieurs, on peut y passer des heures.

CONSEIL

Maîtriser la technique de blocking est la clé de la réussite. Bien utilisée, elle stoppera les furies, même si le risque est grand!

NIGHTMARE CREATURES 2

par Mehdi Gauvin

Nightmare Creatures 2 s'inscrit dans la tradition des jeux ultra-violents, où l'hémoglobine gicle pour compenser un manque d'imagination certain. Ces déluges gore peuvent impressionner ou laisser de marbre, comme dans le cas présent. Allô, maman? Bobo...

Mélange d'aventure en "troidé" et de baston, Nightmare Creatures sur console 32 bits avait séduit. Les combos s'apprenaient en temps réel, tandis que l'ambiance horripilante embringuait le joueur dans un tourbillon de trouille lessivante. Un "petit" jeu dans la réalisation, mais avec de sympathiques innovations, le tout suintant d'une crasse pas du tout déplacée. En adaptant le principe sur DC, pour une suite, Kalisto se devait d'enclencher le turbo. De Nightmare Creatures 2, nous attendions plus d'audace, de folie et de profondeur. Apparemment, nous espérons trop.

DANDY DÉCADENT CHERCHE RÉDEMPTION

100 ans après la première histoire, Adam Crowley est de retour. Bille en tête, le mage maléfique s'est juré d'asservir la planète, en commençant par le Londres de 1934. C'est sans compter avec Wallace, un dandy agité de la tuyauterie, qui croupit dans un hosto sordide après avoir subi les assauts d'un démon. Afin de recouvrer sa santé mentale, Wallace s'en va déjouer les desseins de Crowley. Incarner un héros dégénéré autorisait tous les excès, graphiques, narratifs et sonores... Or, sur ce point, la déception est abyssale. Des outrances graphiques possibles, le jeu ne retient que les plus platement évidentes : des gerbes de sang décalées, amusantes à la longue, par leur profusion. Pas de décor trash pour psychotiques, mais des bâtisses lugubres, souvent identiques, sans détails...

CONSEIL

La tactique du "Je me protège et puis je latte" est la plus efficace. Celle du "Je te colle une frite, je recule, puis je te recolle une beigne" porte également ses fruits.



1> Le sang gicle abondamment... Lassant à la longue.

- 2> Et un steak de gargouille!
3> Un sort destructeur.
4> Le mode Therapy vous aide à mémoriser les rares combos et "fatalities" du jeu.

De débordements narratifs, il n'y en a pas, une retenue relativement incompréhensible. Nightmare 2, sous couvert d'aventure, abat finalement la carte du beat them all "old school", aux combats à base de bêtes combos et de "fatalities" pénibles à force de répétitions. Avis aux amateurs. Ce ne sont pas les rares clés, artificiellement rajoutées, qui feront changer d'avis. Côté son, (très) très peu d'effets. On a droit à des boucles musicales minuscules.

POURTANT, C'ÉTAIT BIEN PARTI

Certes, les têtes n'en finissent pas de voltiger, le sang de tacher les murs, et les bestioles - stupides - d'attaquer en grappes serrées. Malheureusement, ce n'est pas en appliquant mathématiquement des principes éculés que la sauce prend à coup sûr. Que retiendra-t-on? Ça et là, des cinématiques inquiétantes et un ou deux zombies déjantés; des restes de ce qui devait relever, à l'origine, d'un projet alléchant. En plus de la générosité et de l'originalité, il manque à Nightmare 2 une âme. Celle-là même qui agitait les cimetières balayés par le vent dans le premier volet. Regrets d'outre-tombe. ■

Jouabilité 5/10

Les déplacements manquent de souplesse et les actions se répètent à l'infini.

Graphisme 5/10

Décor gothiques réussis, mais uniformes d'un niveau à l'autre.

Son 4/10

Peu de bruitages et des boucles musicales sans variété.

Durée de vie 6/10

Nightmare 2 manque singulièrement d'intérêt. Il y avait pourtant matière aux délires les plus poussés.

FUR FIGHTERS

par Matthieu Cloix

Les Fur Fighters (à ne pas confondre avec les Foo Fighters !) débarquent enfin sur DC. Après pas mal de retard, voici le verdict sur ce jeu qui met en scène des peluches armées de méga-guns, à la recherche de leurs rejetons kidnappés. Pour ne rien vous cacher, nous sommes un peu déçus.

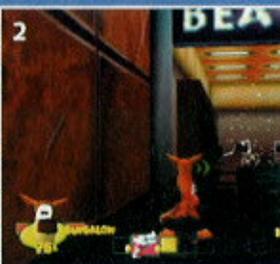
Fur Fighters mélange les genres (shoot, aventure) et les inspirations : à la recherche de votre progéniture, enlevée par un affreux jojo, vous traversez un univers "très toon", mâtiné d'une ambiance "à la Blues Brothers" (pour les chapeaux et les lunettes noires). Vous incarnez une mignonne ch'tite peluche, à choisir parmi les six proposées, disposant chacune de facultés différentes, en plus d'un arsenal à faire pâlir Rambo. Roofus, le chien, creuse des galeries pour passer d'une pièce à l'autre. Chang, l'écureuil, petit mais agile, se faufile partout. Juliette, la chatte, grimpe sur tous les murs, à l'aide de ses griffes acérées. Rico, le pingouin, est le seul à nager en apnée. Bungalow, le kangourou, atteint des plates-formes surélevées, et Tweek, le petit dragon, vole pendant un court instant. Bref, ça commence plutôt bien. D'autant que les ennemis sont de taille, de Viggo, le kidnappeur, à ses sbires aux looks assez délirants : ours porte-fingue, libellules mécaniques, extra-terrestres...

POURTANT, ÇA PÈCHE (DANS TA FACE)

Malgré tout, Fur Fighters est trop classique. Le graphisme, bien que varié et en 3D (ville avec d'immenses gratte-ciels, rappelant New York, grottes exotiques...), n'est pas assez fouillé. Côté gameplay, le fait de passer d'un perso à l'autre, grâce à des "échangeurs" lumineux, afin de progresser et de tout voir dans un niveau, est un principe éculé. De même, les missions se terminent toutes par un boss à battre, pour accéder à

CONSEIL

Suivez scrupuleusement les conseils de votre mentor, car il est souvent ardu de trouver son chemin et de poursuivre sa mission.



l'étape suivante... Que du déjà vu ! Bien que l'animation soit fluide et la maniabilité pas trop compliquée (on se dirige avec les touches A, B, X et Y), ça ne suffit pas pour en faire un bon jeu.

Reste le mode Multi-joueurs, relativement sympa et complet. Fur Fighters comporte six modes de jeu au total, du simple Deathmatch au perso caché, à dénicher le premier. Excepté quelques défauts, comme la difficulté de se repérer, cette option casse le rythme et la monotonie du mode Solo, ouf ! En clair, Fur Fighters n'est pas un soft destiné aux passionnés (qui en viendront très vite à bout). Bizarre Créations, le développeur, tenait pourtant une idée vraiment originale. ■

- 1> Les Blues Brothers attaquent. Planquez-vous !
- 2> Et hop ! Une pièce secrète. Le jeu en fourmille.
- 3> Une des contraintes de l'aventure : les animaux doivent appartenir à la même espèce pour être sauvés.
- 4> Sautez sur la grande aiguille pour faire avancer le temps. Original.
- 5> Le méchant Viggo et son chat à tête humaine. Fallait y penser.
- 6> Le mode Multi-joueurs. Pas toujours évident de s'y retrouver.
- 7> Les ennemis sont parfois des nounours armés de guns, sortis d'un film de guerre.

Jouabilité 6/10

Un petit temps d'adaptation, quelques problèmes d'orientation, mais cela reste correct.

Graphisme 5/10

Manque de soin et de couleur. La Dreamcast est loin d'être pleinement exploitée.

Son 8/10

Des musiques tendance funky et des bruitages très "toon" pour l'ambiance. Le vrai point fort du jeu.

Durée de vie 4/10

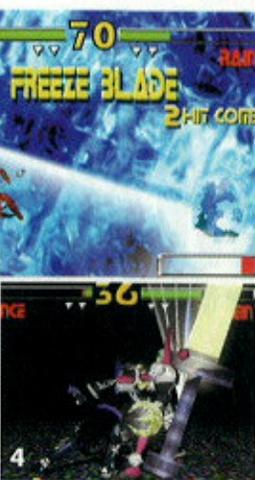
On se lasse vite, malgré un bon départ. Un passionné viendra vite à bout de l'aventure, pas assez poussée. Heureusement que le mode Multi-joueurs a été prévu.

PLASMA SWORD

par Nathan Dayspring

Les jeux de combat 3D ne sont pas une denrée rare, loin de là. Normal, par conséquent, qu'on en voie débouler pas mal sur DC. À priori, si c'est signé Capcom, il n'y a pas lieu de s'inquiéter. Mais que vaut Plasma Sword face à Soul Calibur ?

Plasma Sword est sorti en 1998 dans les salles d'arcade nippones, sous le doux nom de Star Gladiator 2. D'aucuns supposaient que Capcom l'avait laissé dans les oubliettes. Que nenni ! Moins d'un an après son adaptation sur DC au Japon, il déboule en France. Dans Plasma Sword, on se battonne à coups de sabre laser. Une bonne idée au départ, certes (un jeu d'inspiration "Star Wars", pensez donc !). Le résultat n'est malheureusement pas à la hauteur. D'abord, les graphismes sont affligeants. En deux mots : fades et insignifiants (version arcade, les graphis-



mes étaient de meilleure qualité). Seul le joli design des combattants sauve le jeu du désastre. Ensuite, le soft ne propose que des modes classiques (Arcade, Versus, etc.); rien de plus que la borne. C'est d'une tristesse ! D'où la lassitude qui survient vite.

Aucune comparaison possible avec Dead or Alive 2 (testé dans *Dreamcast Magazine* n°4). Le nombre de héros à incarner (22, mais dont la moitié sont en fait des versions *bis* des 11 persos de base) n'apporte rien au gameplay. Capcom nous a habitués à mieux... Pourtant, les sabres laser, c'était un bon concept. Il y avait matière à, non ? ■

- 1> Certaines furies sont très dévastatrices à distance.
- 2> Coup "cliché" des jeux de baston.
- 3> La Saturn revient en force ! Oh, no !
- 4> Un sabre laser géant, le truc le plus sympa du jeu.

Jouabilité	6/10
Graphisme	3/10
Son	6/10
Durée de vie	4/10

BUST-A-MOVE 4

par Matthieu Cloix

Bust-A-Move fait partie de ces vieux softs indémodables. En dix ans, ce puzzle-game a été adapté pour toutes les consoles. Jeu d'arcade à l'origine, le voici sur DC, relooké pour l'occase, sans perdre de son attrait (pour les fans, cela va de soi).

Connu des amateurs de jeux de café, la série des Bust-A-Move se situe dans la lignée du célèbre Tetris. En clair, le genre de casse-tête sur lequel on reste scotché des plombes, à s'en faire péter les méninges ! Le concept est simple : exploser, à la chaîne si possible, des billes de couleurs suspendues en haut de l'écran, en tirant dessus avec d'autres billes. Trois billes identiques (ou plus) juxtaposées disparaissent. L'objectif est de toutes les éliminer en un minimum de temps, le "plafond" descendant progressivement... Gare au stress !



Si Bust-A-Move 4 est sans doute dépassé techniquement, il a toutefois le mérite d'être simple, amusant et convivial. En effet, passé le mode Un joueur et ses niveaux corsés à la longue, le plus chouette est assurément le mode Multi-joueurs. À deux, trois ou quatre, Bust-A-Move devient carrément palpitant, chacun attaquant en fonction du nombre de billes éliminées simultanément. D'où ce conseil : tâchez de faire des grappes de billes de couleur similaire. De la sorte, vous cumulez les points et les bonus tout en évitant de perdre. Sachez que Bust-A-Move 4 propose plus de 200 puzzles, 8 personnages, 5 modes de jeu dont un mode Versus délirant. Avis aux aficionados. ■



- 1> Un mode Training vous explique le concept. Facile !
- 2> Ici, les billes sont accrochées à des poulies mobiles.
- 3> Réaction en chaîne pour le joueur 2.

Jouabilité	8/10
Graphisme	4/10
Son	7/10
Durée de vie	7/10

Genre
Shoot 3D/aventureNombre de joueurs
1Disponibilité
MaintenantÉditeur
AtlusAccessoires
VM, Pack VibrationNote d'intérêt
Dreamcast Mag 5/Site Web
www.atlus.com

MAKEN X

par Matthieu Cloix

Ce shoot 3D à l'épée s'inscrit dans la lignée de ces jeux japonais qui, en général, ne sortent pas en Europe : un soft à la sauce manga, avec un soupçon d'action et des masses de dialogues. Cela a plu à nos cousins asiatiques, mais nous autres, Occidentaux, préférons quand ça bouge.

Une idée originale au départ, certes. Malheureusement, sa transposition sur Dreamcast manque cruellement de piment. Maken X se présente sous la forme d'un vulgaire Quake-like. On se balade de couloir en couloir. Objectif : dégommer tout ce qui entrave notre progression. C'est d'ailleurs ici que les problèmes commencent, car les combats se font à l'épée ! Avec seulement trois coups différents, aucun combo et un unique coup spécial,

l'aventure tourne vite à la galère. D'autant que la maniabilité est hasardeuse et le champ de vision réduit. Il est effectivement difficile de bien se positionner pendant les affrontements, et avec un système d'esquive mal pensé, mieux vaut parfois fuir que risquer de crever.

Heureusement (?), les ennemis que vous devrez combattre sont peu nombreux. Malheureusement, très vite, on s'ennuie sec. L'intrigue ? Vous interprétez le Maken, une entité (représentée par une épée) qui a la faculté d'intégrer un corps humain. Facile, dès lors, de changer d'apparence et d'arme car, en fonction du perso que vous incarnez et des choix (qui se limitent à "oui" ou "non") à faire, l'aventure évolue. Sans les pesantes et omniprésentes cinématiques, et les dialogues à n'en plus finir, le concept aurait sans doute tenu la route. Il n'en est rien, à moins d'adorer les mangas, et encore. ■



- 1> En appuyant sur Y, on cible l'ennemi.
- 2> Un "pas beau" qui vous shoote à la roquette !
- 3> Quand le niveau de la barre EX grimpe, le coup spécial est proche.
- 4> Voici le Maken qui s'éveille pour la première fois !

Jouabilité	4/10
Graphisme	6/10
Son	4/10
Durée de vie	6/10

Genre
Shoot them upNombre de joueurs
1Disponibilité
MaintenantÉditeur
SwingAccessoires
VM, Pack VibrationNote d'intérêt
Dreamcast Mag 6/Site Web
www.chiez.com

BANGAI-O

par Nathan Dayspring

Ce n'est sans doute pas par sa qualité graphique que brille Bangai-O... Et alors ? Contrairement aux apparences, ce shoot en 2D a de quoi surprendre. Définitivement novateur dans le concept, mais volontairement vieille école dans le gameplay, il n'est pas uniquement réservé aux nostalgiques !

Bangai-O a été développé par Treasure (connu aussi sous le nom de ESP). Ce concepteur nippon a signé des merveilles comme Guardian Heroes ou Radiant Silvergun, deux shoots de la mort sur Saturn. Bangai-O, son premier jeu sur console 128 bits, s'inscrit dans la logique du studio : aller toujours plus loin dans l'originalité.

Il s'agit pourtant de l'adaptation d'un soft sorti plus tôt sur console concurrente (dont le nom finit par 64)... Fort heureusement, cette version a été grandement améliorée (si l'on excepte une prise en main délicate).

Le concept : le héros, aux commandes d'un robot, tue des centaines, voire des milliers d'ennemis à la seconde, avec l'espoir de sortir indemne d'un gigantesque dédale de niveaux. Les adversaires peuvent envahir l'écran entier, sans parler des boss ! On en démolit tellement en cours de partie qu'un indicateur de combos précise les pertes. L'objectif des créateurs de Bangai-O

était de faire un jeu hilarant, avec des bonus en forme de fruits qu'on ramasse, par exemple. Hélas, les graphismes sont très minimalistes, et cela en rebute plus d'un, à coup sûr. Un shoot plein de défis (il y a énormément de niveaux !), réservé aux inconditionnels. ■



- 1> Tous les dialogues grotesques et hilarants ont été traduits. Un régal !
- 2> Un exemple de séquence intermédiaire. On dirait du Docteur Slump.
- 3> Pas particulièrement beau, mais super riche en action.

Jouabilité	7/10
Graphisme	2/10
Son	6/10
Durée de vie	6/10



Genre
Course

Nombre de joueurs
1 à 4

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Disney Interactive

Accessoire
VM

Note d'intérêt
Dreamcast Mag **6/10**
pour les plus jeunes

Site Web
www.disney.fr/disneyinteractive

MAGICAL RACING TOUR

par Matthieu Cloix

Le but du jeu est simple; il s'agit de retrouver les pièces d'une machine que Tic et Tac ont cassée. Pour cela, il faut finir quantité de courses sur la première marche du podium et réussir divers challenges. Au fur et à mesure de votre progression, vous débloquez des nouveaux persos et des modes de jeu inédits. D'une réalisation correcte, Magical Racing Tour reste très enfantin, tant au niveau de l'ambiance (environnements et musiques à la sauce Disney) que des armes disponibles pour envoyer l'adversaire dans le fossé (tasses à café, noisettes, etc.). Le choix des parcours s'effectue à partir d'un plan représentant le monde merveilleux de Walt Disney. Ainsi, on



Un jeu de kart Disney comprend forcément des héros qui ont bercé notre jeunesse. Tic et Tac and co sont donc au volant de bolides insensés. Un soft pour les plus jeunes et les nostalgiques du club Mickey.

On passe du Far West au château de la Belle au bois dormant, sans oublier Space Mountain. Tous les styles sont représentés: on roule sur du bitume, de la glace, de la terre... Les niveaux sont assez variés graphiquement, mais on s'en lasse vite. C'est sûr que le délire à la South Park n'est pas présent. À noter au passage, un mode Quatre joueurs amusant, pour une meilleure durée de vie. Au final, pas de surprise, mais un cadeau idéal pour le petit frère ou la petite sœur. ■



- 1> Ça va faire mal...
- 2> Les véhicules changent en fonction du paysage.
- 3> Il y en a un qui a pris le large!

Jouabilité	6/10
Graphisme	5/10
Son	5/10
Durée de vie	6/10

Genre
Course

Nombre de joueurs
1 à 4

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Acclaim

Accessoires
VM, Pack Vibration

Note d'intérêt
Dreamcast Mag **5/10**

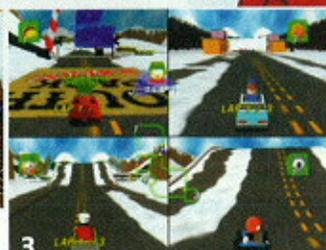
Site Web
www.tantalus.com.au

SOUTH PARK RALLY

par Matthieu Cloix

Tout le monde connaît la série télé (et éventuellement le long métrage). En voici une adaptation sous forme de jeu de karting. Pets, insultes, gerbes vertes et boules de chocolat salé sont au menu. L'ambiance scato et trash est bel et bien présente, mais la mauvaise jouabilité gâche tout.

Deuxième jeu de kart sur DC, South Park Rally se démarque nettement de Magical Racing Tour, le soft de Disney. Après le monde féerique de Mickey et ses potes, welcome to Scatoland. Grand est le choc pour le néophyte, mais ô combien jouissif pour l'amateur. L'ambiance graphique et sonore de la série est fidèlement retranscrite. Ne comptez pas sur le scénario, il n'y en a pas. Les courses s'enchaînent, point barre.



D'ailleurs, parlons-en des courses. Un parcours bien défini vous est présenté avant chaque épreuve, et vous devez rallier les checkpoints dans un ordre précis. Mais comme tous les chemins mènent à Rome, on finit par se perdre dans le dédale des circuits, jusqu'à l'énerverment. Ajoutez une maniabilité nulle, et vous obtenez un flop. Seul point positif, South Park Rally offre beaucoup de tracés, répartis dans plusieurs modes (Championnat, Mini-championnat, Arcade, Multi-joueurs) et des personnages supplémentaires à débloquer. Un jeu dans la moyenne (voire un peu en dessous) qui risque bien de décevoir quelques fans. ■

- 1> Gooooooooooooooooooooo!!!!!!
- 2> Yoooupiiiii!!!!
- 3> Le mode Multi-Joueurs, le plus fun du jeu.
- 4> Une image que vous verrez trop souvent.

Jouabilité	4/10
Graphisme	6/10
Son	5/10
Durée de vie	5/10

LeneMarlin

sitting down here

Le Nouveau Tube de Lene Marlin

Déjà plusieurs fois disque d'Or en France, cette jeune norvégienne est devenue une star internationale.

Récompensée par 5 Grammy Awards, Lene Marlin a également reçu de nombreux autres prix : triple disque de Platine en Norvège, en Italie, au Danemark, et double disque d'Or au Japon, en Nouvelle-Zélande et en Suède...



Playing my game

CD & K7 album déjà disponibles

inclus

Sitting down here

Where I'm headed

Unforgivable sinner



Sitting down here

CD 2 titres déjà disponible

Virgin

Découvrez «SITTING DOWN HERE»

le nouveau tube de Lene Marlin

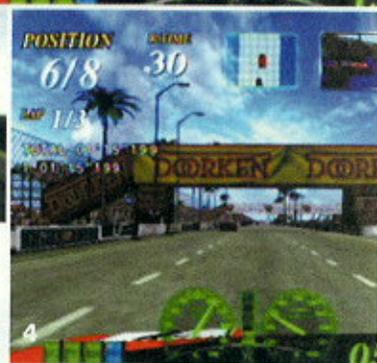
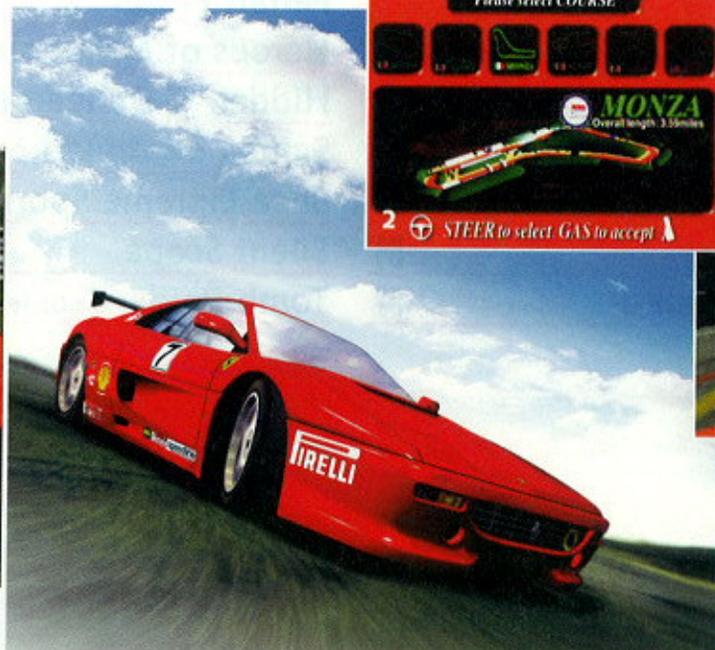
extrait de son album «PLAYING MY GAME»

PREVIEWS

Aerowings 2 - Airstrike	86
Deep Fighter	84
F1 Racing Championship	82

F1 World Grand Prix 2	87
Ferrari F-355	76
Heroes of Might and Magic III	92
Hidden & Dangerous	80
Samba de Amigo	78
Sega Extreme Sports	93
Silent Scope	85
Tomb Raider : sur les traces de Lara Croft	88





Ferrari. Ce nom mythique fait fantasmer des millions d'aficionados depuis des années. Qu'on se le dise, le constructeur est désormais associé à la Dreamcast. Hit originaire de l'arcade, F-355 débarque sur console. Est-ce une fidèle adaptation ? Que vaut-elle face aux concurrents ? Premiers éléments de réponse.

FERRARI F-355

par Nathan Dayspring

- 1> La F-355 est parfaitement modélisée ; mais c'est le seul véhicule présent dans le soft.
- 2> Six courses sont disponibles, en début de partie.
- 3> Quel que soit votre niveau, ces panneaux sont toujours là pour vous guider.
- 4> Rattraper les voitures en tête est parfois laborieux.

Posséder ou conduire un bolide aussi prestigieux qu'une Ferrari relève du fantasme chez beaucoup de mecs. Malgré le cliché évident, je connais peu de potes qui n'ont pas rêvé, un jour, d'en "maîtriser" une. Grâce à Sega, associé à Acclaim (l'éditeur détient la licence Ferrari pour l'Europe), et à la techno-

logie 128 bits, tutoyer cet idéal purement masculin n'est plus une chimère. Produit par Suzuki Yû entre deux développements de Shennmue, Ferrari F-355 est un soft 100 % simulation, 200 % speed.

Dans les salles d'arcade, le succès de Ferrari F-355 réside autant dans un gameplay décoiffant que dans le concept de la borne. En effet, histoire de retranscrire avec réalisme la vision d'un pilote (à 180 degrés), les concepteurs de Sega Japon ont créé une borne dotée de trois écrans animés en simultané. Bien que ce procédé n'ait rien d'inédit dans le jeu vidéo, la façon dont il a été exploité pour Ferrari F-355 en a repoussé les limites. Les ingénieurs ont fait un boulot superbe, c'est du délire, assu-

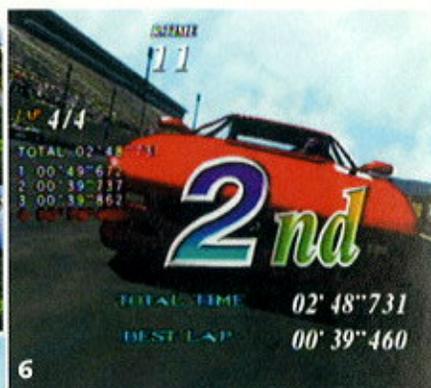
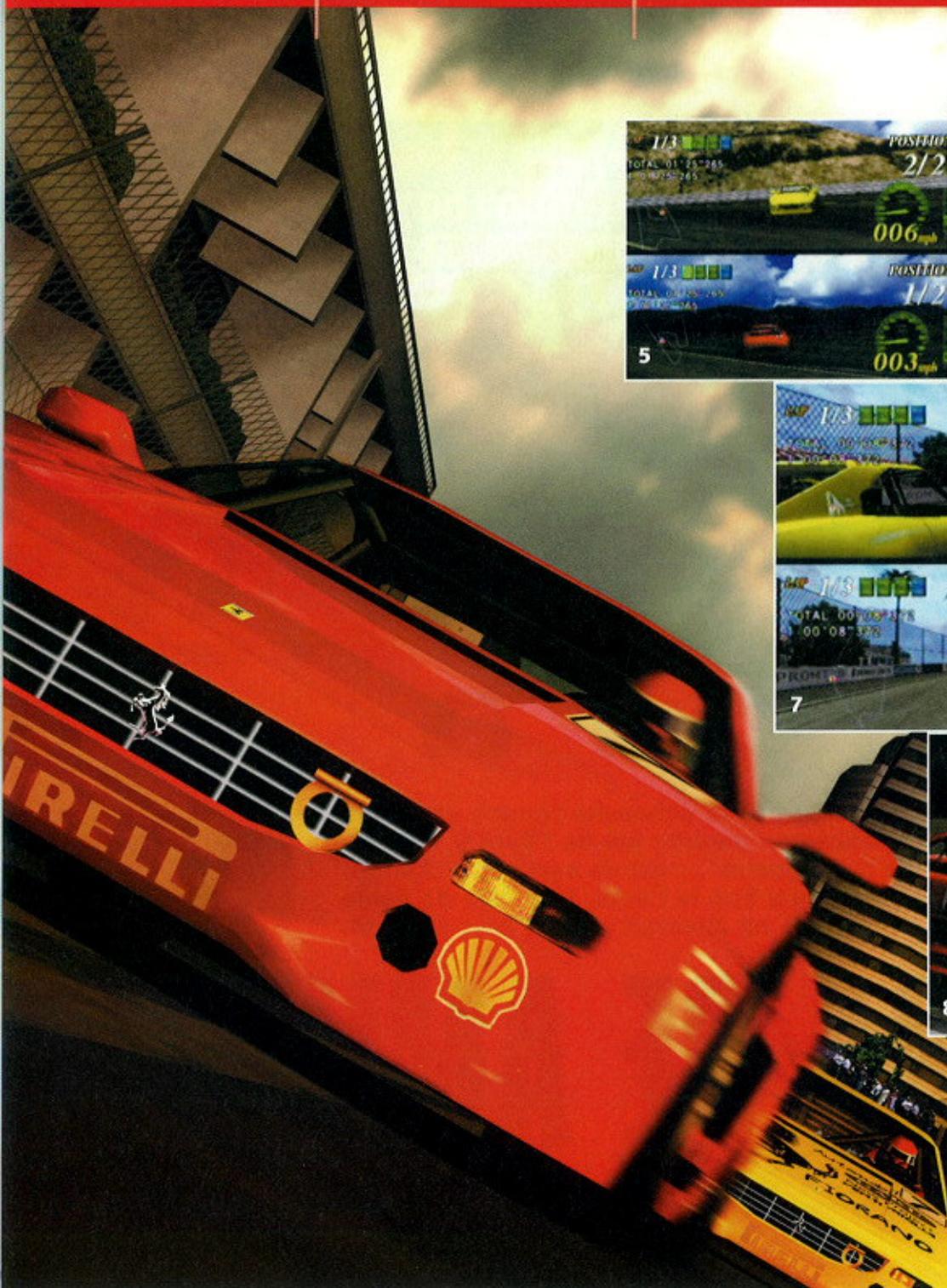
rement ! Nous n'y avons pas droit, hélas, sur Dreamcast, mais ce petit "détail" excepté, la version semble très fidèle à l'original. Explications dans le texte.

JE NE DOIS RIEN À PERSONNE... EN FERRARI

Sega a obtenu toutes les autorisations pour reproduire avec exactitude la F-355, modèle ô combien prestigieux, estampillé du cheval cabré propre à Ferrari. Tout, dans les moindres détails, du design du véhicule à ses réactions sur la route, se retrouve dans le soft. Même remarque concernant les circuits. Les amateurs seront aux anges devant autant de perfection et de réalisme. Ainsi, le tracé sinueux de Monza est reconnaissable entre mille.

Comme souligné auparavant, le mot clé de F-355 est "simulation", contrairement à d'autres jeux de ce type, tel Sega Rally. Une erreur de con-





- 5> Le mode Versus en écran splitté.
- 6> Un pari fou, mais on y arrivera...
- 7> Quoi, une Ferrari jaune me double? À mort!
- 8> Combien d'années de salaire pour un bolide comme celui-ci?
- 9> Une borne d'arcade dotée de trois écrans. Reviens Léon, j'aurai bientôt la même à la maison, sur Dreamcast.

duite, et c'est le carton. Un détour malencontreux par le bas-côté, et vos chances de victoire s'envolent aussi vite que vous dépassent vos sept concurrents (si vous étiez en tête). F-355 ne pardonne pas aux mauvais conducteurs virtuels. Si les habitués des courbes de Monza et de Suzuka ne seront pas dépayés, les autres risquent de souffrir.

FERRARI NETWORK

Heureusement, Sega n'a pas oublié les débutants. Le jeu comprend des aides en tout genre. Ils pourront, par exemple, s'entraîner sur un circuit où une ligne tracée sur le sol leur permet de suivre la trajectoire idéale. Autre astuce pour ne pas pénaliser les néophytes: le choix d'un bolide "intelligent" qui ralentit de lui-même à l'amorce des virages, évitant ainsi les sorties de piste. Autant d'options totalement exclues du mode Hard, naturellement. Techniquement, F-355 est une

réussite; graphiquement, car fidèle en tout point à l'original, c'est du grand art – merci aux capacités de la Dreamcast. En revanche, la musique rock à deux balles n'a pas fait l'unanimité à la rédaction. Elle a le don de vous vriller les tympans en moins de deux... D'autant plus regrettable qu'elle cache le bruit, réaliste, du moteur.

Parmi les nouveautés, notons le mode Deux joueurs, en écran splitté. Malgré un champ de vision réduit, le résultat à l'écran est loin d'être aussi désastreux qu'on pourrait le croire. De plus, customiser sa caisse à loisir est désormais possible, et Dreamcast oblige, F-355 bénéficierait d'une option réseau, avec un Time Attack jouable à 16 simultanément, pour plus de pêche. D'autres ajouts seraient prévus dans la version finale... Côté accessoires, reliez un volant à la console et vous aurez des sensations de conduite non seulement dignes de l'arcade, mais carrément envoiées. Si, avec tout ça, vous n'êtes pas déjà en train de camper devant le magasin le plus proche pour être les premiers à profiter de F-355, c'est à n'y rien comprendre. ■



9



- 1> Samba, samba!
- 2> Jouer de la samba avec un oursin, la classe ultime.
- 3> Chouette, les musiques du jeu Sonic (à récupérer sur le Net).

À l'heure où Jack Lang se déhanche comme un diable sur des airs de goa, Sega lance son premier jeu de "Rythm action". Rien à voir avec de la "tequeno", c'est de samba (de Amigo) dont il s'agit ici. Un soft qui fleure bon la fiesta. Une idée de génie venue du Japon, comme on aimerait en voir plus souvent.



SAMBA DE AMIGO

par Nathan Dayspring



Voici la version Dreamcast du jeu qui a fait un véritable carton dans les salles d'arcade nipponnes, ces derniers mois. Samba de Amigo est un savant mélange de délire psychédélique, de musiques latinos (et dance) et de "héros" un peu grotesques. À se demander de quel esprit tordu ces trucs-là ont pu sortir, c'est incroyable! Petit rappel des faits. D'abord, il faut savoir que Samba de Amigo marque la venue de la Sonic Team sur un créneau, le jeu musical, jusqu'ici réservé à Konami (éditeur et développeur nippon à qui on doit des chefs-d'œuvre du genre, comme Dance Dance Revolution sur console concurrente). Samba de Amigo est ainsi le premier jeu d'arcade (qui plus est, musical) du célèbre Naka

Yuji, surtout connu pour avoir créé le personnage de Sonic. Pourquoi la Sonic Team a-t-elle choisi de concevoir un soft aussi décalé pour son arrivée sur un marché dominé par les jeux de baston à la Soul Calibur et les jeux de caisses à la Sega Rally? Pour l'heure, la question reste en suspens. En tout cas, le pari a été couronné de succès; Samba de Amigo a été plébiscité au Japon.

MEHDI, C'EST POSSIBLE

Qu'en est-il de l'adaptation Dreamcast? Une interrogation d'autant plus légitime que la version originale est vraiment d'enfer. Le principe? Deux joueurs doivent utiliser simultanément des paires de maracas. Ces instruments de percussion, qui font "tchie tchie", sont dotés de capteurs permettant à la borne de situer leur position dans l'espace (haut, milieu, bas). Une fois secoués en rythme, ils vous emmènent dans des délires hallucinants, voire hallucinogènes. Un système coûteux



et complexe qu'on imaginait mal sur une console... Vous en aviez rêvé, Sega l'a fait.

Les possesseurs de Dreamcast auront la surprise de découvrir une énorme boîte qui contient une paire de maracas et une planche à poser sur un petit tapis (tous deux en plastique). Cette planche, reliée aux maracas, captera les mouvements, dans un rayon plus limité que la borne toutefois. Pas question d'aller à la cuisine avec ses bidules, tout en continuant de jouer! Mais franchement, est-ce le but (faut être sacrément crétin pour répondre "oui")?

DÙ SONT LES GIPSY KING ?

À l'écran, l'adaptation reste fidèle en tout point à l'original. Reconnaissons que, de ce point de vue, elle n'a pas dû demander des efforts sur-humains aux développeurs. Les graphismes, jolis et colorés, ne sont finalement là que pour déstabiliser le joueur qui agite les maracas comme un ouf. Côté musique, c'est la grande classe. Les amateurs regretteront toutefois de ne pas trouver, pour des raisons de droits, deux titres pourtant disponibles en arcade, "Living La Vida Loca" et "The Cup Of Life",

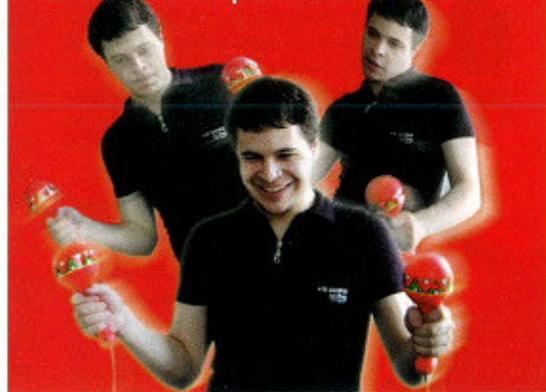
deux "opus" majeurs de Ricky Martin. La bande son comprend des grands classiques des fêtes latinos, à la sauce dance pour certains. C'est super cliché, mais on adore. De fait, on a craqué pour Bellini et sa "Samba de Janeiro", une des musiques les plus accrocheuses (dans le genre) de ces dernières années. Sans oublier "La Bamba" et, dans un autre registre (la Sonic Team a pensé aux nostalgiques des eighties), "Take On Me", le tube de A-HA, remixé pour l'occasion en salsa. Au Japon, une option permet de récupérer sur Internet des musiques inédites. À titre d'exemple, on peut télécharger les thèmes des jeux phares de Sega (Sonic - CD, Adventure et R - Nights et Burning Rangers). Espérons qu'en France, cette possibilité ne soit pas écartée.

Dernier détail et non des moindres, Samba de Amigo comporte une pléthore de mini-jeux plus drôles les uns que les autres. Par exemple, le Love Love vous aidera à déterminer si vous êtes synchro avec votre petit(e) ami(e). Si le package arrive dans nos contrées à un prix pas trop élevé, ça va "sambater" sec dans les chaumières. ■

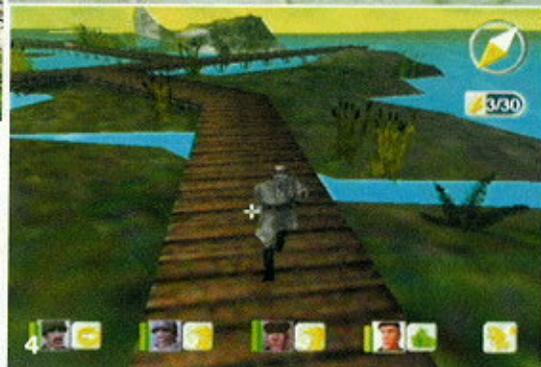
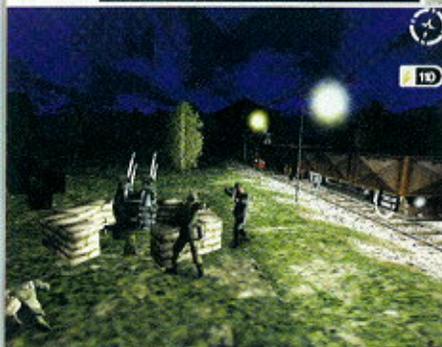
- 4> Exemple de mini-jeu : le classique Tape Taupe.
- 5> Des décors très souvent psychédéliques. Acidulé comme goût, ne trouvez-vous pas ?
- 6> Indiquez votre taille, avant d'entamer une partie. Ça aide l'ordinateur à déterminer la position des maracas.
- 7> Exemple de mini-jeu bis : vous provoquez une réaction en chaîne, si vous détruisez la bombe.
- 8> Exemple de mini-jeu ter : il faut secouer à mort les maracas à l'endroit indiqué.
- 9> Samba ou le jeu musical le plus coloré jamais vu.

PRENEZ LA POSE

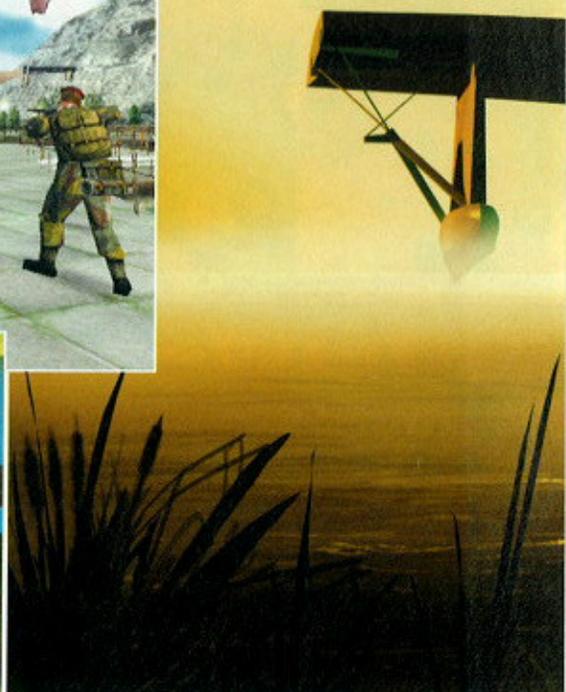
Non, ne faites pas comme Véronique et Davina, suivez plutôt le guide. Sieur Nathan Dayspring, alias Sambaman, vous montre les mouvements de base. Matez son visage expressif, ses yeux rieurs et son sourire extatique. Bientôt, vous aussi, vous aurez droit à votre quart d'heure de bonheur!



Preview



- 1> Repérage aux jumelles : classique, mais plus indispensable que jamais.
- 2> Rares sont les occasions d'avancer en terrain découvert !
- 3> Objectif : détruire les missiles anti-aériens avant le bombardement allié.
- 4> Évacuation par avion. Attention aux derniers gardes embusqués !



HIDDEN & DANGEROUS

par Clara Loft

Oubliez les jeux de tir bourrins et rameutez les neurones qui vous restent. Dans *Hidden & Dangerous* ("cachés et dangereux", en français), la tactique prime. Réservé aux joueurs confirmés, ce soft inaugure un genre sur DC, la stratégie 3D en temps réel. De quoi changer radicalement nos habitudes de joueurs.

Seconde Guerre mondiale, quelque part derrière les lignes ennemies. Les forces SAS (Special Air Service) tentent d'affaiblir la puissance allemande. Chef d'un commando d'élite, vous orchestrez des missions d'infiltration et de sabotage dans toute l'Europe. Vous incarnez une sorte de Lee Marvin dans "Les Douze Sa-lopardes", génial!

TU FONCES DANS L'TAS, T'ES DEAD!

L'entreprise n'a rien d'une balade dominicale. Première mission parmi les 23 proposées : traverser un pont pour rejoindre des sympathisants italiens. Prudemment,

vous avancez, en vue "à la Tomb Raider", avec l'un des quatre membres d'une équipe préalablement constituée. Nuit noire et silence total. Bang ! Une balle entre les yeux, il tombe raide mort. Plus que trois hommes. Sans vous décourager, vous décidez de vous organiser. 1. Repérer les lieux : l'utilisation de jumelles et de fusées éclairantes s'impose. Un garde allemand est posté à l'entrée du pont. Vous apercevez une cabane apparemment déserte. 2. Vous placez un sniper derrière un gros rocher, à 100 mètres du pont. 3. Dès que le garde tourne le dos, vous positionnez vos deux derniers équipiers à courte distance de la cahute, à plat ventre, le fusil-mitrailleur en joue, car on ne sait jamais. 4. Le sniper tire et abat le garde d'un coup. 5. Bien que le bruit ait

fait sortir d'autres soldats allemands de la cabane, vos hommes à l'affût n'en font qu'une bouchée. 6. Récupération des armes sur les cadavres, la voie est libre.

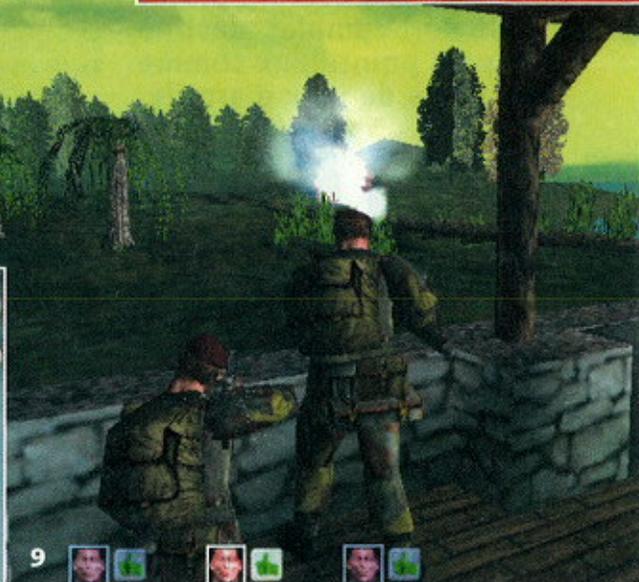
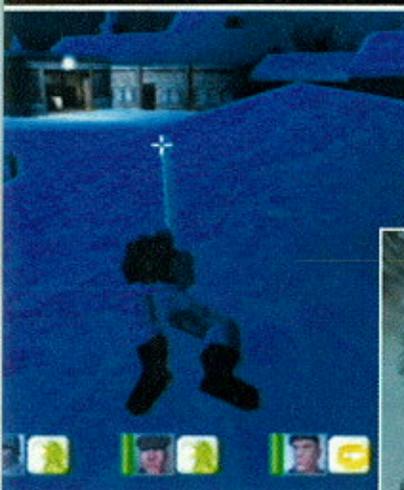
TU SERAS UN CHEF, MON FILS

Prudence et tactique sont les clés de voûte du gameplay. Dans ce domaine, *Hidden & Dangerous* nous a vraiment bluffés. Élaborer un plan est d'autant plus excitant que les missions diffèrent grandement. Cela va du kidnapping d'un commandant allemand au dynamitage d'une usine. Et partout, ça grouille d'ennemis embusqués, armés jusqu'aux dents ! Votre pire cauchemar : approcher un mirador sans se faire (a)voir. Les véhicules jouent également un rôle stratégique. Les soldats sous vos ordres les voleront pour s'enfuir,





- 5> Au paddle, la carte d'état-major est lourde à gérer.
- 6> À plat ventre, accroupis, debout, roulés-boulés... Vos soldats sont de véritables athlètes.
- 7> Obéissant à l'ordre donné, vos hommes sont montés à bord d'un véhicule.
- 8> Vol d'un camion en direct.
- 9> Postés à un endroit, vos équipiers répliquent automatiquement au tir ennemi.



se cacheront dedans ou utiliseront leurs armes puissantes. Pour constituer le "platoon" ("peloton", en français) en début de partie, vous choisissez parmi 40 combattants d'élite. Chaque équipier a ses propres caractéristiques (tir, réflexe, endurance, discrétion et force). Il convient d'attribuer à tous un arsenal adapté: mines anti-chars, colts 1911, fusils MP44, explosifs, etc. La liste est longue, et vous pouvez demander à la console de choisir les armes pour vous.

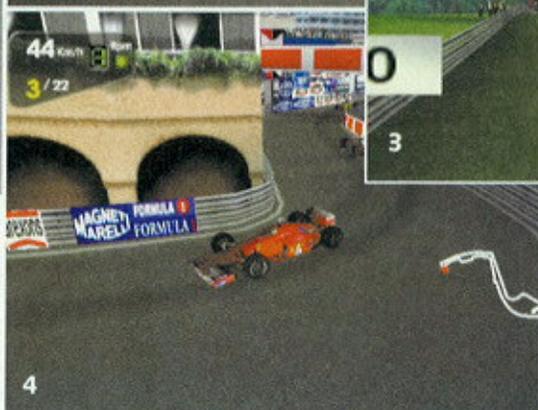
Une fois sur le terrain, vous contrôlez un seul personnage à la fois, avec la possibilité d'en changer à tout moment. Pour que l'équipe agisse de concert, quelques ordres simples, comme "Suivez-moi" ou "Cessez le feu" sont donnés en temps réel, dans un rayon de 15 mètres. Une carte d'état-major est également à votre disposition; elle permet à l'avance d'assigner des tâches aux soldats. Indispensable pour lancer des actions dispersées en simultané. La guerre - des nerfs - dans toute sa splendeur.



QUELQUES CRAINTES

Malheureusement, si l'intelligence artificielle des ennemis est au poil, celle de vos équipiers semble beaucoup moins fine. Envoyés à un point de la carte, ils peuvent ne pas voir un train qui passe et finir dessous! Faudrait-il les gérer à tour de rôle, pour de meilleures chances de réussite? Ou est-ce cette version preview qui n'est vraiment pas au point? Autre

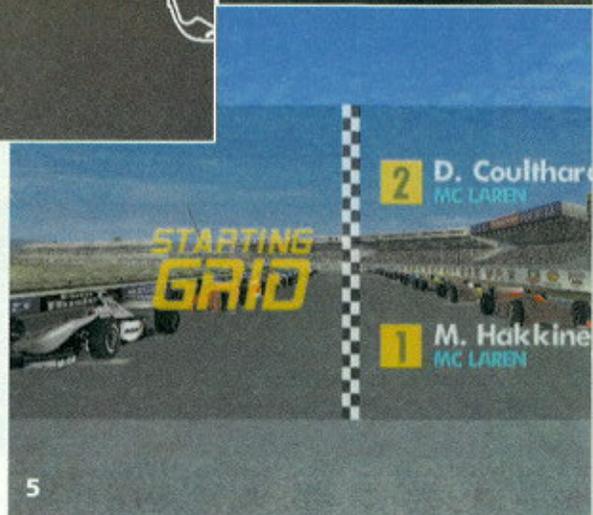
souci: la jouabilité au paddle analogique. Les combinaisons de touches sont trop nombreuses, d'où un problème global de prise en main et de fluidité. Puis, il y a les bugs, comme les ralentissements en cours d'action. Sorti sur PC voilà un an, Hidden & Dangerous en contenait énormément. Pas question de les revoir sur Dreamcast! Heureusement, graphiquement, c'est plutôt bien, avec des décors très variés. Qu'en sera-t-il au final? C'est avec une certaine impatience que nous attendons de tester ce premier jeu de stratégie sur DC. ■



Le très attendu F1 Racing Championship nous est finalement arrivé... en version bêta. Point de test, hélas ! N'empêche, nous en avons profité un max. Les premières impressions s'avèrent plutôt bonnes. Un soft complet, destiné aux plus pointilleux comme aux fans de jeux d'arcade.

- 1> Un tour de chauffe avant le départ. Cardiaques, s'abstenir.
- 2> À la queue leu leu !
- 3> Un grand angle, pour mieux apprécier la situation.

F1 RACING CHAMPIONSHIP



- 4> Un graphisme réaliste, à l'image de ce virage en épingle.
- 5> Coulthard et Hakkinen sont sur la ligne de départ. Ce n'est pas gagné d'avance.

par Matthieu Cloix

Digne concurrent de F1 World Grand Prix 2 (lire la preview p. 87), F1 Racing Championship offre aussi un bon compromis entre l'arcade et la simulation. D'une autre manière, cependant. En effet, ici, les deux styles de gameplay sont séparés, ce qui n'est pas pour déplaire aux passionnés de F1, ceux qui suivent la saison et parient des sommes folles entre potes, un week-end sur deux. Comprenez : à l'inverse de F1WGP2, pourtant du même éditeur (Video System), F1 Racing propose un mode Simulation et son équivalent en Arcade. Ce dernier permet de tourner sur un circuit, histoire de s'entraîner, ou bien de participer à un championnat. Pourquoi parle-t-on d'arcade ? Parce qu'il n'y a aucun réglage à réaliser sur le véhicule. Vous choisissez une écurie,

un Grand Prix, et c'est parti, mon kiki ! Il n'y a que cinq tours à effectuer, mais avec des checkpoints (ou extended time) à respecter. Le freinage assisté vous évitera bien des tête-à-queue, et les éventuels dommages ne vous ralentiront en rien. Un mode donc très simple d'accès, et malgré tout très fun (ce n'est pas incompatible). Idéal pour débiter.

CASSE-TÊTE MÉCANIQUE

En mode Simulation, vous avez le choix, cette fois, entre un practice, un Grand Prix et un championnat. Et là, plus question de rigoler ! Place à la simulation pure et dure, avec des réglages à tire-larigot. C'est à vous de gérer tous les paramètres : pneus, carburant, aérodynamisme, répartition du



6> Ne serait-ce pas Monaco ?

7> Une Ferrari qui dérape au démarrage, rien de plus banal.

freinage, etc. Sans oublier l'aspect stratégique avec les arrêts aux stands, les séances d'essais, etc. D'un réalisme impressionnant, ce mode devrait ravir les incondtionnels du genre, pour qui un pneu slick n'a aucun secret.

BÔ, LES ZAUTOS

Y a pas à dire, la réalisation technique est à la hauteur. Textures fines, décors détaillés, excellent rendu de vitesse, aucun ralentissement à déplorer, ni de clipping... La liste des bons points est longue. L'animation fluide et la prise en main aisée en mode Arcade, plus délicate en mode Simulation (pour davantage de réalisme),

viennent couronner le tout. Plusieurs vues sont évidemment disponibles (cinq au total, dont une ultra-speed); aucune n'a été mal conçue. Quant aux conditions météorologiques, nous avons noté, là encore, un sacré degré de réalisme; on frise la perfection! Pluie et brouillard sont fidèlement retranscrits; dès lors, mieux vaut régler le bolide avec justesse pour éviter toute fin prématurée.

MIEUX QUE DANS LA VRAIE VIE ?

Ce n'est pas tout. Fumée lors des carambolages, étincelles des pots d'échappement, herbe et sable sur les pneus... Video System a eu le souci du détail, assurément. Des écrans de jeu dignes d'une

retransmission télévisée! Un sentiment renforcé par les replays en fin de course (ou suite à un abandon)... Reste que cette version comprend quelques bugs que l'on espère éliminés d'ici le test. De plus, nous n'avons pas pu participer à une saison dans son intégralité; nous n'avons donc pas été en mesure de juger si les concurrents réagissent intelligemment ou non, en fonction du déroulement du championnat. Ne désespérons pas, avec un peu de chance et grâce au savoir-faire de Video System, il y a fort à parier que F1 Racing Championship ne décevra pas. Bientôt, nous pourrions réécrire la saison 2000, comme nous l'entendons - Schumacher vaincra! ■



- 1> Votre premier sous-marin (vous en aurez d'autres).
- 2> 20 000 lieues sous les mers. Admirez les effets de lumière.
- 3> La Terre, un endroit si paisible autrefois.
- 4> Une partie de votre base immergée.
- 5> L'entrée du complexe. Géant, non ?
- 6> Une éruption volcanique a détruit partiellement la mine de thorium.
- 7> Voici le commandant en chef qui assigne les missions.
- 8> Une vue du cockpit appréciable.
- 9> Votre coéquipier décharge les cristaux de thorium. Victoire !



Calmes et envoûtants, les fonds marins sont des décors dans l'air du temps. Faut dire, les lieux, magiques, sont le théâtre idéal pour de géniaux jeux d'aventure. Après Ecco, Deep Fighter vous emmène à la découverte du monde du silence pour sauver, encore une fois, l'univers et ses merveilles.

DEEP FIGHTER

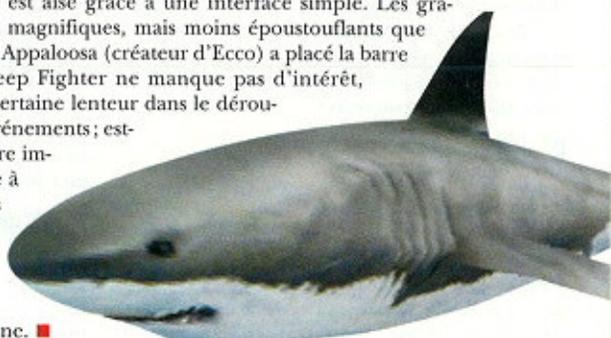
par Matthieu Cloix

Prologue: la Terre s'est dépeuplée, suite à un conflit fratricide. Depuis, l'humanité vit recluse dans les profondeurs des océans. Bancs de poissons multicolores, coraux étincelants, algues en suspens dans l'eau, effets de transparence et ambiance inspirée du film "Abyss" de James Cameron... Tous les éléments ont été réunis pour vous plonger dans une aventure pleine de rebondissements. Les missions à remplir sont certes différentes de celles proposées dans Ecco; elles n'en sont pas moins "peace and love". De la sauce Greenpeace, avec un zeste d'action et de combats.

C'EST SÛR, FAUT PAS ÊTRE CLAUSTRO!

Aux commandes d'un sous-marin, vous récupérez des cristaux de thorium (pierre radioactive nécessaire à votre vaisseau mère); vous capturerez des bancs de poissons, indispensables à la survie de vos congénères, ou encore vous défendrez une mine attaquée par des pillards. Les scènes de combat ressemblent à des "dogfights", et comme dans

une simulation aérienne, un petit curseur indique la position de l'ennemi. Seule différence: dans l'eau, tout est possible. Le pilotage des submersibles est aisé grâce à une interface simple. Les graphismes sont magnifiques, mais moins époustouffants que ceux d'Ecco; Appaloosa (créateur d'Ecco) a placé la barre très haut. Deep Fighter ne manque pas d'intérêt, malgré une certaine lenteur dans le déroulement des événements; est-ce le fait d'être immergé? Reste à savoir si les missions seront assez variées, pour nous tenir en haleine. ■





- 1> Scorpion, un des premiers boss.
- 2> Poursuivre un avion entre les immeubles n'est pas une sinécure.
- 3> Vue nocturne et discrétion assurée.
- 4> Je tire, oui ou non ? Au boulot, maintenant !
- 5> Les cibles sont représentées en bleu.
- 6> En maillot de bain à cette heure de la journée !
- 7> Le mode Shooting Indoor permet de s'entraîner, avant d'entrer dans le cœur de l'action.
- 8> J'peux pas tirer sur une nana...
- 9> Belle vue ensoleillée.

SILENT SCOPE

par Matthieu Cloix

Jouer au tireur d'élite, seul capable de sauver le président et sa famille, ça vous branche ? Alors, c'est parti. Titre sorti en salles d'arcade, Silent Scope débarque sur DC, le fusil en moins. On a quand même pu mater les filles avec la lunette !

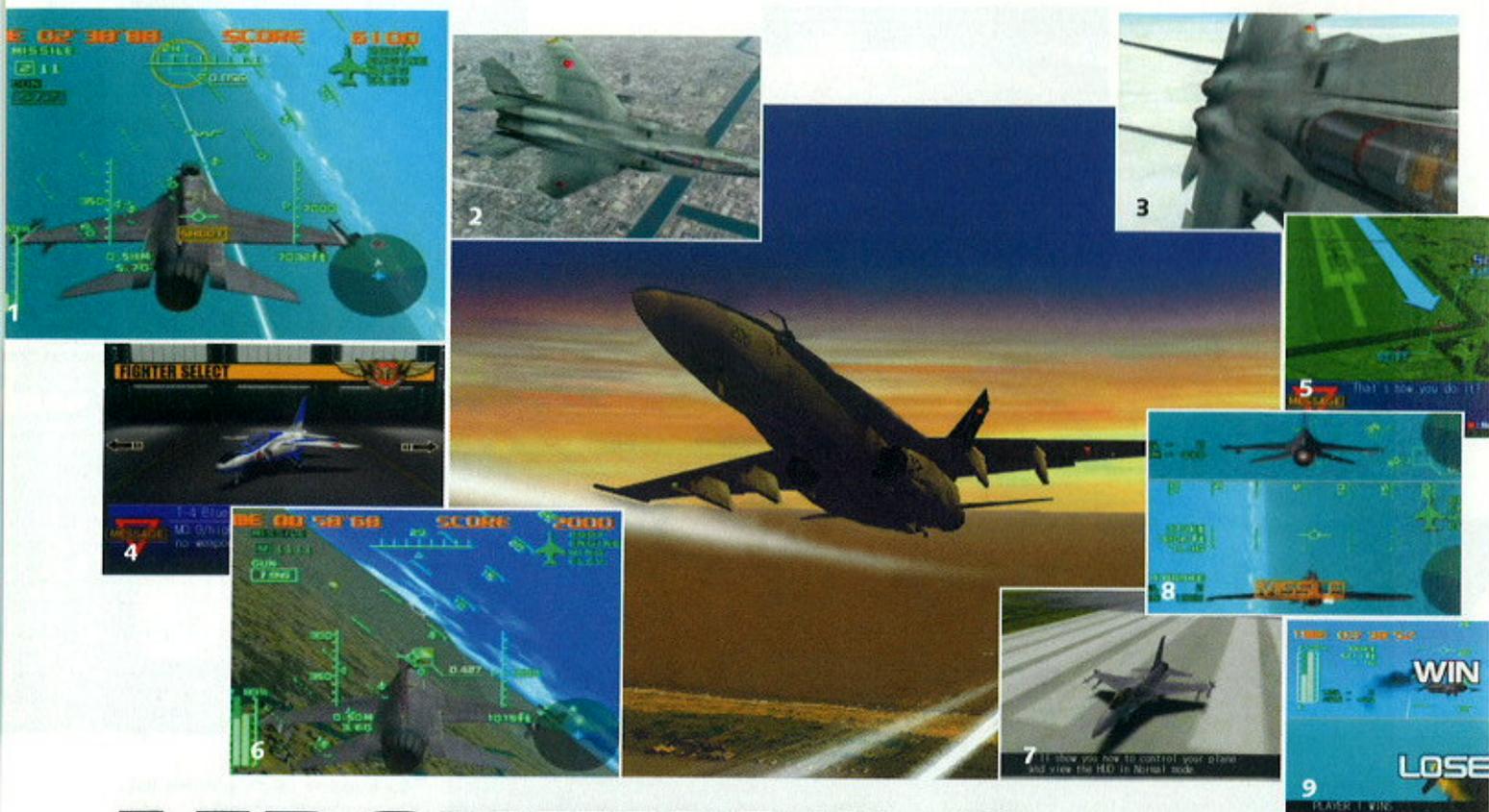
L'adaptation étant fidèle à la version arcade, les fans vont se régaler. Certes, au départ, on y joue équipé d'un fusil, à l'image d'un (gentil) sniper, défenseur de la veuve et de l'orphelin. Ne paniquez pas, le pad analogique fait très bien l'affaire, après quelques minutes de prise en main.

À DÉCONSEILLER AUX STRESSÉS

Pour la petite histoire, le président, la première dame et leur fille ont été enlevés par des terroristes. Vous incarnez le héros qui les sortira de la m... Posté en haut d'un immeuble, à bord d'un

hélicoptère ou accroché à une voiture en marche, le perso devra descendre les "vilains" d'un coup de fusil. Précision exigée ! En ville, à la campagne, au-dessus d'un stade ou sur une autoroute, de jour comme de nuit (la vue nocturne en plus), les missions que vous devez accomplir s'enchaînent à un rythme effréné. Bien que le gameplay soit identique du début à la fin, on n'a guère le temps de s'ennuyer. Le challenge est de taille et requiert des trésors de patience et des réflexes. Les boss sont coriaces, et le temps vous est compté ; vous admirerez plus tard les filles bronzant sur les toits ou faisant leur gym.

Parmi les options proposées dans le jeu, figure un mode Shooting Indoor qui permet de s'exercer sur plusieurs types de cibles (aussi bien fixes que mouvantes). Silent Scope comprend également un Time Attack, à vous stresser le dalaï-lama. Malgré le sérieux de l'action, l'accent a été mis sur le fun. Deux touches utiles, pour une jouabilité idéale. Le défaut dans la cuirasse : l'absence du mode Deux joueurs, dommage. Un shoot them up de bonne facture, pour une immersion totale et rapide dans une story digne des meilleurs films d'action hollywoodiens. ■



AEROWINGS 2 AIRSTRIKE

par Nathan Dayspring

- 1> "Fox 2, je le tiens!"
- 2> Dogfight au-dessus de la ville. C'est légal, ça?
- 3> De belles cinématiques pour les amateurs de jolies carlingues.
- 4> Il y a davantage d'appareils que dans le premier jeu.
- 5> Un mode Entraînement bien fait, mais ardu.
- 6> Des missions où l'on doit shooter des ballons!?
- 7> Le premier vol est une démo qui présente les paramètres de l'engin et du HUD.
- 8> Mehdi a un missile au train...
- 9> ... Et boom!



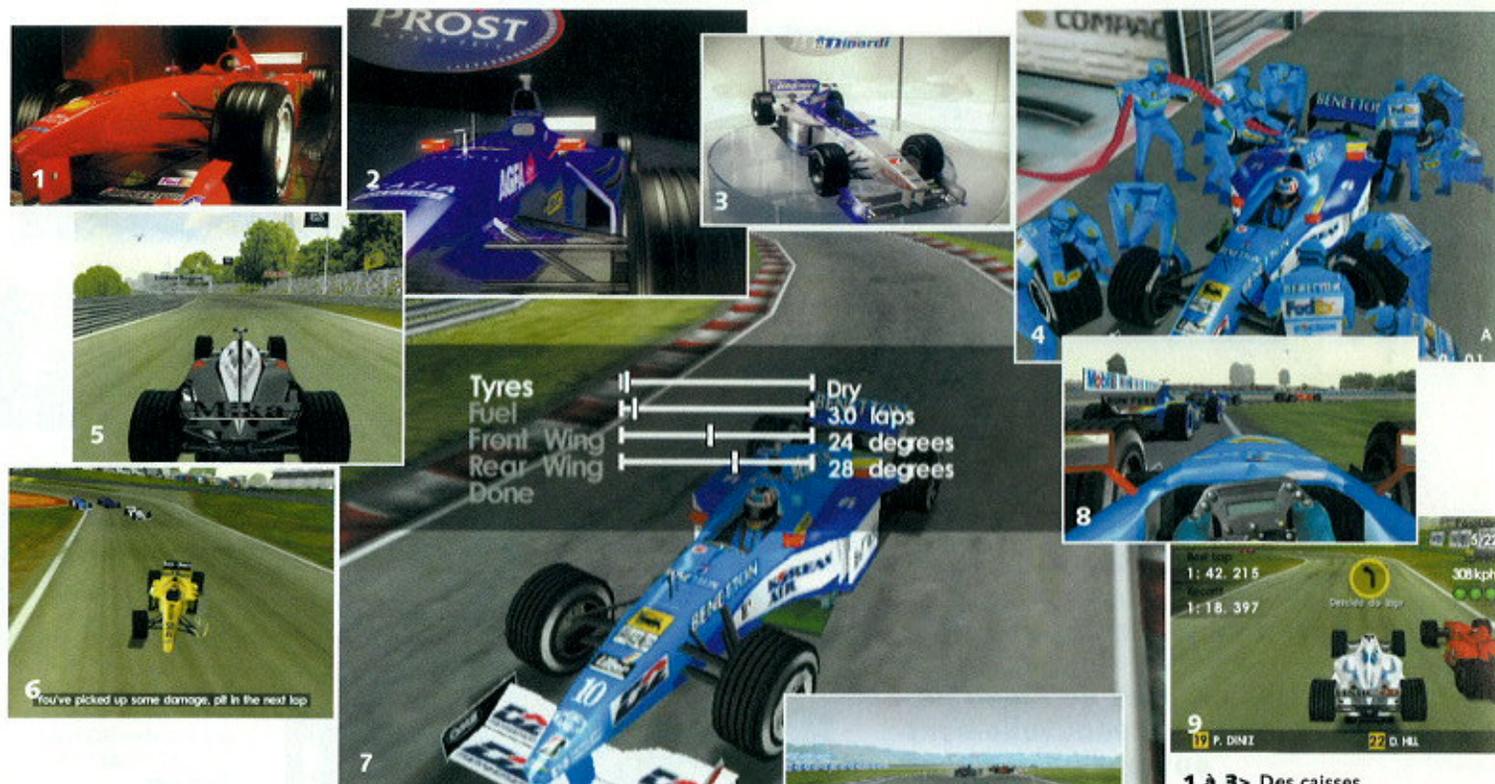
La simulation de vol induit la gestion de multiples paramètres. C'est pourquoi on trouve généralement beaucoup de softs de ce type sur PC. Aerowings 2 propose un compromis. On y pilote des avions, mais le maniement est très orienté arcade. Attention, ça n'a rien à voir avec un shoot!

Développé par Cri, partenaire privilégié de Sega Japon, Aerowings 2 - Airstrike est connu en Asie sous le doux nom de Aero Dancer F. Dans cette suite d'un des seuls jeux vidéo du genre sur Dreamcast, on retrouve avec plaisir le graphisme agréable à l'œil, apprécié dans le premier opus. Ce n'est sans doute pas aussi fin que le dernier-né des simulateurs, qui tourne sur Pentium III; c'est en tout cas un soft très satisfaisant et suffisamment fluide pour bien s'amuser.

ENTRE DEUX CHAISES

Ni shoot them up à la After Burner, ni simulation de vol de la trempe de Flight Simulator (une référence sur PC), Aerowings 2 se situe entre les deux. Contrairement à la série des Ace Combat de Namco (sur console concurrente), ce deuxième opus n'est pas uniquement basé sur la recette éculée, en trois temps, du "je vise, je locke, je shoote (l'adversaire)". Bien entendu, d'innombrables dogfights très sympas sont au programme, mais Aerowings 2 offre aussi un mode Appren-

tissage (ou Entraînement) qui pourrait faire la différence. Un instructeur vous y attend et, croyez-nous, il note sévèrement (enflure!). Ajoutez un mode Deux joueurs particulièrement fun et vous obtenez un titre à ravir les fans de simulateur de vol typé arcade. En clair: un soft accessible, simple d'utilisation et riche en missions pas trop prises de chou. De plus, Aerowings 2 vient combler un manque sur la bécane de Sega; ça change des jeux de baston. "Ça aère les neurones", comme dirait mon pote en rollers, Mehdi. Vive la diversité! ■



F1 WORLD GRAND PRIX 2

par Matthieu Cloix

- 1 à 3> Des caisses modélisées avec finesse. Tous les emplacements des sponsors ont été respectés au millimètre près.
- 4> Un arrêt au stand pour quelques réglages. Ne vous méprenez pas, nous sommes loin d'une vraie simulation.
- 5> Je ne dois rien à personne...
- 6> Un replay pour un triste accident
- 7> Quelques réglages à effectuer avant le départ.
- 8> Une vue intérieure pour plus de sensations fortes.
- 9> Virage à gauche, droit devant.
- 10> I'm singing in the rain...



F1 World GP cuvée 2000, signé Video System (l'éditeur de F1 Racing Championship), arrive sur DC. Encore du grand art en perspective? Peut-être. Nous avons néanmoins relevé quelques défauts. Que les fans d'Alesi se rassurent, ici, le pilote a toutes les chances de terminer premier...

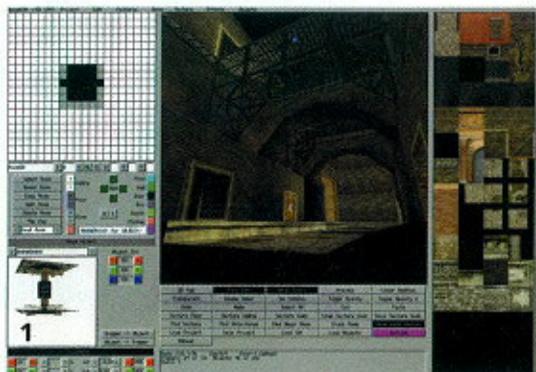
F1 World Grand Prix 2 for Dreamcast", le titre occupe 80 % de l'écran menu. À l'instar de F1 World GP, premier du nom, ça promet... Sur le plan technique, les deux softs se ressemblent énormément, dans le gameplay notamment.

DU NEUF AVEC DU VIEUX ?

Graphiquement, on notera une certaine amélioration : textures plus fines, décors plus détaillés et plus colorés. Sachant que F1WGP avait déjà placé la barre très haut, nous vous laissons imaginer le résultat. Côté prise en main, celle-ci reste très intuitive et d'une remarquable précision. Quant aux menus, ils sont clairs et faciles d'accès. Bref, un soft de F1 toujours aussi agréable à jouer. Dans le gameplay, nous n'avons pas constaté de réel

changement (malheureusement, diront les mauvaises langues). Le mélange entre l'arcade et la simulation a été conservé... pour le plus grand déplaisir des amateurs du genre. Excepté une ou deux options supplémentaires (un mode Broadcast, permettant de regarder une course comme à la télé, et l'accès à une galerie pour des infos sur les bolides, les pilotes et les constructeurs), F1WGP2 ne se démarque pas vraiment du précédent opus. D'ailleurs, ces options n'influent en rien sur la course proprement dite. Nous aurions aimé affronter des concurrents plus retors et plus vifs dans leurs réactions. Pourquoi ne pas y avoir songé? Allons-nous au devant d'un F1WGP bis? Ce serait dommage. ■

* Nous avons reçu la version test un jour trop tard ; le jeu étant initialement prévu pour octobre prochain... Un peu de patience : vous saurez tout dans le prochain numéro de "Dreamcast Magazine".



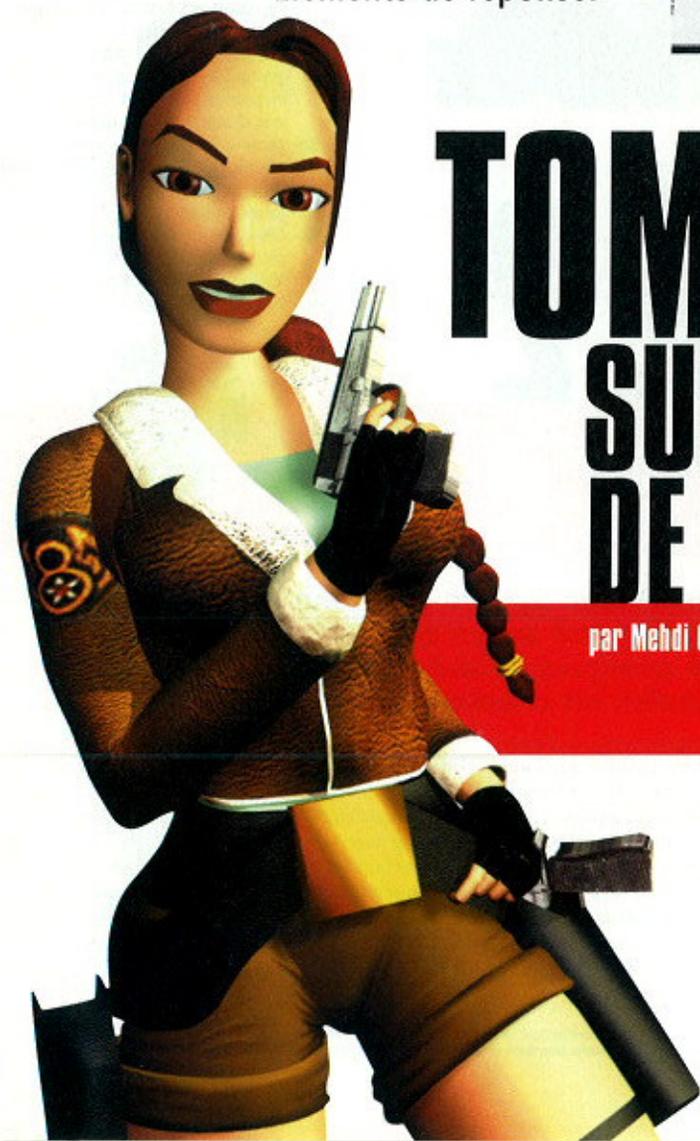
Un hiver sans Lara Croft ?
N'y comptez pas !
Pour la cinquième fois
(la deuxième sur DC),
Miss "double airbag"
part défier tous les dangers.
Core Design, le développeur,
a décidé de revenir sur
les origines de l'héroïne.
Renouvellement
ou appauvrissement
d'une saga mythique ?
Éléments de réponse.

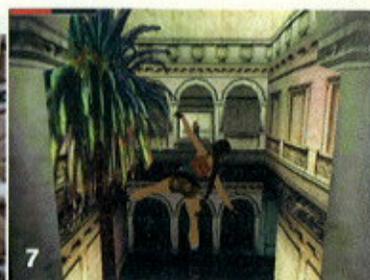
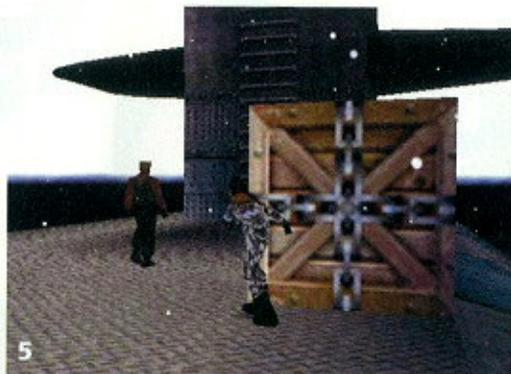


TOMB RAIDER: SUR LES TRACES DE LARA CROFT

par Mehdi Gauvin

“Sous-titré « Chronicles » en anglais, cet opus inédit est destiné avant tout aux fans irréductibles, aux nombreux inconditionnels de la série (et de son actrice principale, cela va de soi). Le vrai changement, à savoir un Tomb Raider « niou » génération, est prévu pour l'hiver 2001”, confiait Adrian Smith, co-patron de Core Design, lors de notre visite dans la petite bourgade de Derby, en Angleterre. Il a le mérite d'être honnête : la version 2000 de Tomb Raider ne bouleverse pas les règles jusqu'ici immuables de la saga. De là à affirmer que ce cinquième épisode n'offre aucune amélioration, il n'y qu'un pas... Que nous ne franchirons pas, faute d'avoir vu le jeu dans sa globalité. On aimerait cependant





- 5> Cet épisode introduit les notions de furtivité et de discrétion, absentes des précédents volets.
- 6> Pas de Tomb Raider sans gunfight à la John Woo!
- 7> Sous le feu d'un sale type, Lara se la joue équilibriste. Pas facile la vie d'aventurière!
- 8> Bonnet vissé sur une crinière de feu, treillis impeccablement moulat et moue carnassière... Ça va chauffer!



imaginer un volet – *quid* du cinquième ou du sixième de la saga – qui revisiterait complètement le genre... Nous prendrons vraisemblablement notre mal en patience.

UNE ÉTOILE EST MORTE

Revenons à nos moutons. L'actu, la vraie, est ce Tomb Raider à l'incipit alléchant. Jugez-en: ensevelie sous une pyramide à la fin de La Révélation finale, Lara était laissée pour morte. Ce que confirme d'emblée cet opus qui débute par une séquence montrant les funérailles de la vedette au regard calculeur. Sous une triste pluie se pressent les protagonistes des précédents épisodes: Von Croy (TRIV), la famille de la

milliardaire, etc. Autant de guest stars qui se remémorent leur rencontre avec Mam'zelle Lara. Vous l'aurez compris: Tomb Raider V a été conçu sous forme de longs flash-backs. En tant que joueurs dans le rôle de Lara, vous découvrirez ses jeunes années, à travers les souvenirs émus de ses proches. Croustillantes et mouvementées de l'adolescence de Lara. Quatre destinations sont au menu. La première n'est autre que L'Irlande et ses ectoplasmes par milliers. >

LES MOUTONS DE LA VERTE IRLANDE FONT "BÉÉÉ!"

Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft revient sur quatre anecdotes croustillantes et mouvementées de l'adolescence de Lara. Quatre destinations sont au menu. La première n'est autre que L'Irlande et ses ectoplasmes par milliers. >

- 9, 10> Un général de l'Armée Rouge et un lion... Une palette d'ennemis pour le moins éclectique.
- 11> Un nouveau moyen de transport pour l'héroïne? Allez savoir!
- 12> Des casse-tête inédits en prévision. Matez la tenue de combat!
- 13> La neige tombe, mais ce n'est pas Noël.

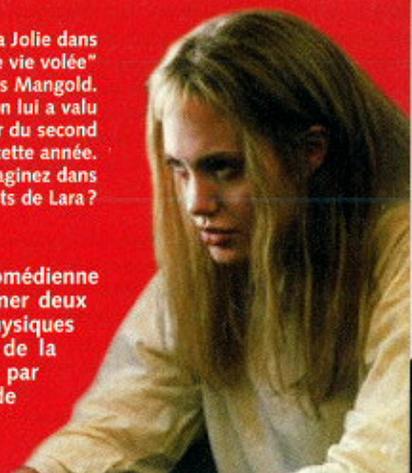


UN FILM PRÉVU POUR L'INDEPENDENCE DAY

Bisexuelle affichée, ne cachant pas son penchant pour les stupéfiants... On n'attendait pas Angelina Jolie dans les tenues moulantes de Lara Croft. À tort. Primo, la fille de l'acteur John Voight ("Anaconda") est d'une beauté sculpturale et renversante. Secundo, comme nous l'a confié Adrian Smith, cette fille est "totally crazy", donc suffisamment frondeuse pour exécuter les cascades nécessaires à l'adaptation sur grand écran

des aventures de Lara. Enfin, c'est une comédienne travailleuse qui n'a pas hésité à s'entraîner deux mois durant, afin d'accomplir les exploits physiques exigés par le rôle. La sortie américaine de la superproduction "Tomb Raider", financée par Paramount à hauteur de 90 millions de dollars, est prévue pour le long week-end du 4 juillet 2001 (Independence Day).

Angelina Jolie dans "Une vie volée" de James Mangold. Sa prestation lui a valu l'oscar du second rôle cette année. Vous l'imaginez dans les habits de Lara?





14



15



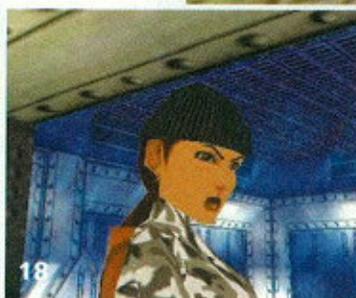
16



17



- 14> Cours, ma belle, cours !
- 15> Des cinématiques, toujours aussi lissées, entrecouperont l'aventure.
- 16> Des changements d'angles de vue pour mieux apprécier une situation périlleuse.
- 17> À l'assaut... Et adienne que pourra !
- 18> Toujours aussi "femme fatale".
- 19> Des maîtres chanteurs ? Des mafieux ? Vous le découvrirez bientôt.
- 20> Là où passe Lara, les bestioles trépassent.



18



19



20

Le chapitre s'annonce comme le plus excitant de la quête. On y incarnera effectivement une Lara Croft au look juvénile, comme dans le niveau d'entraînement de Tomb Raider IV. Elle affrontera des hordes de fantômes sans user d'aucune arme classique, de type Uzi, fusil à pompe, etc. Seul moyen de défense : son cerveau (et le vôtre, par conséquent). Original.

Les autres aventures resservent un cocktail plus ou moins classique, avec son lot de clés à trouver (pour ouvrir des portes situées à l'extrémité de couloirs interminables) et d'énigmes souvent déjà vues. Sans oublier une quantité astronomique d'ennemis stupides à annihiler avec des balles de différents calibres... De Rome aux dédales d'un sous-marin russe, Lara Croft traversera des décors high-tech. Au rayon des nouveautés, outre un pistolet-grappin qui permet de s'agripper aux murailles, on notera la possibilité, dans certains cas, de neutraliser en douceur les vilains, comme dans un film d'espionnage. Lara les assomera d'un coup de gourdin ou les endormira à l'aide d'un mouchoir imbibé de chloroforme. Un zeste de discrétion dans un jeu qui reste toutefois très largement bourrin.

UNE TRANSITION ASSUMÉE

On l'a dit, cet opus ne devrait pas révolutionner la série. Tout juste poussera-t-il dans ses derniers retranchements une formule qui a déjà fait ses preuves, avec : davantage d'adversaires ; plus d'exotisme ; des décors superbes car plus détaillés ; une extravagance exacerbée dans la garde-robe de Miss Croft (dont une tenue en latex noir qui rappelle incidemment "Matrix"). La formule se révélera euphorisante lorsque le dosage action/réflexion est maîtrisé, parfois agaçante à force de cavalcades ininterrompues dans des courses sans fin, à la recherche de satanées clés... Techniquement, ce volet n'exploitera pas la Dreamcast à donf, hélas. Toutefois, l'épisode précédent réservait un lot suffisant d'émerveillements pour que l'on se satisfasse d'une

qualité équivalente. Reste que ce n'est pas en augmentant le volume mammaire de l'héroïne, en sus d'un ou deux mouvements supplémentaires dans une panoplie déjà étendue, que la recette ne sentira pas le réchauffé. Le Tomb Raider qui nous scotchera à l'écran n'est pas encore né, visiblement. À en croire Adrian Smith, ce sera pour la prochaine fois. Ne vous méprenez pas pour autant : ce volet, attendu pour les fêtes de fin d'année, promet de contenter largement les amateurs de jeux d'aventures. Lara n'est peut-être pas si morte que ça... (À suivre.) ■

VOICI ADRIAN SMITH



Co-boss de Core Design et conteur hors pair, il nous a narré, sans en dévoiler les détails, les plus croustillants, l'histoire de ce nouveau Tomb Raider. Lara Croft, il en rêve tout éveillé, à force de passer ses journées avec.

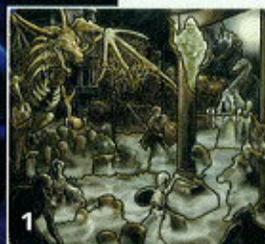
GROOVE DANCE



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)



- 1> Une carte au trésor originale, pour découvrir le Saint-Graal.
- 2> Un face-à-face pour des combats au tour par tour, passionnants.
- 3> Plaines, souterrains, mers, marécages, lave... De l'exploration et de l'aventure !
- 4> Dans les villes, on trouve sept types de créatures.
- 5> N'oubliez pas de fortifier vos villes pour vous protéger des assauts ennemis.

Peut-on convertir tous les jeux PC sur DC ? Un débat de fond illustré par Heroes of Might and Magic III. Ce jeu de stratégie grandiose a tout pour nous plaire. Pourtant, techniquement, c'est un casse-tête. Au banc des présumés coupables : les temps de chargement et une jouabilité au paddle pas garantie.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

par Clara Loft

Plusieurs fois repoussé, le titre d'UbiSoft commence à se faire désirer. Heroes III aurait-il du mal à quitter le monde du PC ? Vu sa réputation, il nous tarde pourtant d'y jouer. Petit rappel pour ceux qui ont manqué le numéro 4 (preview p. 105) : dans ce jeu de stratégie au tour par tour, l'objectif est de s'emparer des villes adverses.

ESPOIR, ESPOIR... QUAND TU NOUS TIENS !

Vous incarnez un cavalier, à la tête d'une armée de créatures. Un clic sur la carte, et votre homme part à la découverte de la contrée : mines (où vous trouverez les matières premières indispensables pour construire des bâtiments dans vos villes et produire des créatures), artefacts, sources de magie... et ennemis. Lors des combats, vos créatures attaquent à tour de rôle, soutenues par votre

puissante magie (près de 70 sorts). Malgré une certaine répétition dans les parties, rares sont les jeux qui rendent autant accros.

Avec un gameplay inédit et passionnant, Heroes III trouvera sûrement son lot de fans. Une contrainte, mais elle est de taille : résoudre les problèmes liés à la conversion. Initialement conçue pour la souris sur PC, l'interface a été entièrement remodelée, mais les manipulations avec le paddle restent lourdes. L'idéal : une souris Dreamcast (prévue courant septembre, nous a-t-on dit). Cet objet de culte n'existant pas encore, il se pourrait qu'UbiSoft commercialise Heroes III avec le Mouse Converter, un adaptateur rendant les souris PC compatibles à la console. Prix global de la bête (jeu, adaptateur et souris PC offerte) : environ 500 F. Autre

souci, les temps de chargement. La version bêta est presque injouable. Rassurez-vous, UbiSoft a prévu de l'améliorer. Aura-t-on néanmoins un jeu complètement fluide, alors qu'il se montrait très gourmand sur PC ? Pari à tenir ou gros soupir. ■





- 1> Un saut à 360° pas bouclé, et c'est la grosse gamelle en VTT.
- 2> Un petit coup de poing vicieux pour ralentir l'adversaire!
- 3> Coucher de soleil et lumière éblouissante en plein jump.
- 4> Utilisez le boost pour les grandes occasions, du genre tremplin et sprint avant l'arrivée.
- 5> Encore quelques mètres, et c'est le grand saut.
- 6> Le "bungee jumping" s'obtient après quelques victoires en mode Compétition.

SEGA EXTREME SPORTS

par Clara Loft

Surf en haute montagne, quad, saut à l'élastique, VTT, parapente et deltaplane... Pour la première fois, un soft vous offre l'opportunité d'essayer toutes ces disciplines de "oufs", sans avoir à risquer votre peau. Un jeu fun et funky pour les pantouflards en quête de sensations fortissimo.

Loin d'être un banal jeu de sport, Sega Extreme Sports joue la carte du fun et de la variété. Au programme, six disciplines complètement délirantes, basées sur des sports de vitesse, de glisse et de vol, au gameplay typé arcade. Le concept est simple, mais plein de promesses: "Le premier parvenu en bas est déclaré vainqueur."

Suspense, car les épreuves s'enchaînent à un rythme effréné. Après une bonne bourre en surf, vous déchaussez et courez vers votre deltaplane, pour une séquence frisson au milieu des

oiseaux! À peine de retour sur le plancher des vaches, un VTT vous attend pour une descente infernale *bis*! Les parcours étant très longs, rien n'est joué avant la ligne d'arrivée. C'est d'autant plus vrai que tous les coups sont permis, comme des coups de coude dans la tête de l'adversaire. Chaque discipline offre son lot de figures à effectuer tant bien que mal: 360° en VTT, hélicoptère en deltaplane, etc. Uniquement pour la frime? Pas vraiment, car plus vous faites le clown, plus vous allez vite. Il ne reste qu'à admirer le spectacle...

GRAPHIQUEMENT PROMETTEUR

Autre détail qui ne gâche rien, Sega Extreme Sports est à la fois beau et fluide. De l'Himalaya aux plages de Maui, les paysages ont été soigneusement peaufinés par une équipe de développement basée à Oslo, en Norvège. Ils ont aussi inclus toutes sortes d'obstacles, des bosses aux ravins et autres plans d'eau. En outre, la sensation de vitesse est bien restituée, et le jeu ne souffre que de peu de ralentissements. Autant d'éléments qui devraient vous convaincre. Moi, j'y retourne. ■

RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA

Percer les mystères de Resident Evil - Code: Veronica n'est pas chose aisée. Le jeu a, d'ailleurs, suscité nombre d'interrogations (la question qu'on me posait très souvent était: "Eh, tu ne saurais pas comment on élimine le boss final du premier disque?"). Voici donc l'aide de jeu. Le plus bel épisode de la saga est loin d'être le plus facile... Tous les éléments ont été réunis pour vous guider et vous sauver la mise. Avec ça, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas profiter de la séquence de fin.

**Astuces, secrets,
conseils et tout le tremblement**

DES MYSTÈRES

Voici les options supplémentaires (et secrètes) auxquelles vous aurez droit, à condition de faire comme indiqué.

JOUER AVEC HUNK

Vous devrez avoir terminé le jeu en moins de trois heures trente et avoir lu tous les documents.

OBTENIR LE LANCE-ROQUETTES

Pour avoir accès à cette arme redoutable en début de quête, vous devez d'abord jouer en Rang S: aucune sauvegarde, ni aucun essai supplémentaire ne sont permis; vous devez terminer le jeu en moins de quatre heures trente; vous n'utilisez pas les sprays de soin (mais les herbes sont autorisées); vous donnez le médicament à Rodrigo; vous libérez Steve, qui est emprisonné, le plus vite possible.

ACCÉDER AU MODE COMBAT

Ce mode n'est accessible que si vous avez déjà traversé tous les niveaux. Objectif:

éliminer en un minimum de temps tous les zombies. Pour ce faire, vous disposez de munitions infinies. Le mode Combat se joue soit en vue normale (à la troisième personne), soit en vue subjective (type Doom-like).

OBTENIR LE SECOND COSTUME DE CLAIRE

Jouez avec Claire en mode Combat, une première fois.

JOUER AVEC ALBERT WESKER

Jouez avec Chris Redfield en mode Combat.

OBTENIR LE SECOND COSTUME DE CHRIS

Venez à bout du mode Combat, avec Albert Wesker.

INCARNER STEVE BURNSIDE

Dans le jeu en mode Normal (l'aventure, quoi), récupérez les Répliques de Luger, disponibles si vous jouez avec Chris (lire le passage sur Gold Luger, p. 99).

RÉCUPÉRER LE CANON À IONS

Terminez le jeu en Rang A, avec tous les personnages du mode Combat.

LIRE LE JOURNAL DE D.I.J.

Rendez-vous autant de fois que possible près de la machine à sous éclairée. Vous tomberez peut-être sur ce journal et vous découvrirez un secret étonnant.



L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE!

Nous y voici, le thriller commence. Installez-vous confortablement. Mettez de côté une ou deux bouteilles pour étancher votre soif en cours de partie, car ça risque d'être long. Terminer Code: Veronica n'est en aucun cas une sinécure.

Chapitre I

Avec Claire Redfield (premier GD-Rom)

PROLOGUE > images 1 à 3

Sortez de la prison en utilisant le briquet et munissez-vous du couteau. Une fois dehors, fuyez les zombies. Après votre rencontre avec Steve, ramassez le **petit calibre M93R** et dirigez-vous vers la maison de brique. À l'intérieur, récupérez la **carte du niveau** dans la cuisine et lisez le **journal du prisonnier** que vous trouverez dans le dortoir. Gare au zombie qui tape à la fenêtre! N'oubliez pas de prendre le **Calico M100-P** quand vous sortirez. Longez la maison.

Direction: le rideau métallique situé à côté d'une cage où sont enfermés des morts vivants. En-

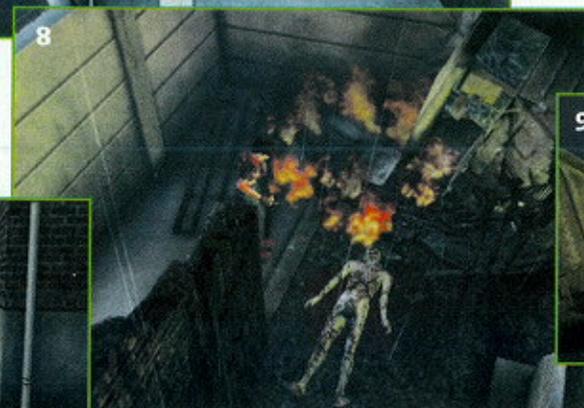
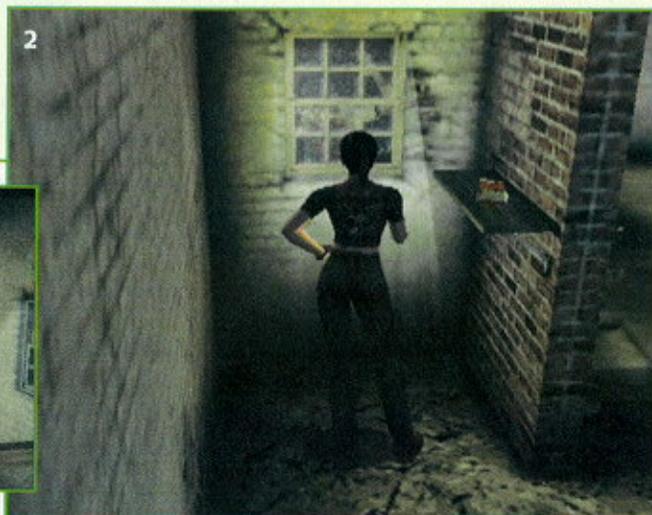
trez dans le complexe scientifique et **déposez tous vos objets métalliques dans le détecteur**; vous les récupérez plus tard. Sinon, l'alarme se déclenche.

LE COMPLEXE SCIENTIFIQUE > images 4 à 9

Traversez le couloir, récupérez le **spray** et parcourez le **mode d'emploi du duplicateur 3D**. Plus loin, lisez le **fax** posé sur la table. Après l'altercation avec Steve, emparez-vous de l'**Emblème du Faucon**. N'oubliez pas de **déverrouiller le rideau métallique** à l'aide de l'interrupteur bleu qui clignote. Revenez

dans la pièce où se trouve le duplicateur 3D et utilisez l'**Emblème du Faucon** dans la machine. Ouvrez le rideau métallique. Débarrassez-vous des zombies qui vous agressent en visant le baril explosif. Munis de l'**extincteur**, faites le tour de la cage et saisissez-vous de la **clé sur la guillotine**. Retournez au cimetière et ouvrez la porte grillagée avec la **clé du cadenas**. Utilisez l'extincteur sur la mallette en feu. Elle contient une **plaque de TG-01**. Conservez l'extincteur dans un coffre, il vous servira à nouveau. De retour dans la pièce du duplicateur 3D, utilisez la TG-01:

vous obtiendrez ainsi l'**Emblème Alliage** qui permet de pousser la double porte centrale de la prison.



LE PALAIS > images 10 à 13

De l'autre côté du pont, poussez le bloc isolé vers les flammes, de sorte à créer un chemin. **Empruntez le grand escalier en fer jusqu'en haut.** Ensuite, continuez tout droit et prenez les marches qui mènent au palais. Récupérez le **Sceau Marine** qui clignote, si vous avez assez de place dans l'inventaire. Poussez la double porte: voici l'entrée du palais. Montez les escaliers, en vous dirigeant vers la droite. Dans la pièce, lisez la **note du secrétaire**. Sous un meuble se trouve la **carte d'identité**. Examinez-la pour y trouver un numéro à entrer dans l'ordinateur du rez-de-chaussée. Ensuite, pénétrez dans la salle de bains par la porte bleue et prenez la **valise** (ainsi que les autres objets qui traînent). Vous ne pouvez pas l'ouvrir pour le moment; déposez-la dans un coffre.

Revenez vers l'ordinateur, et passez, cette fois, par la porte marron. Une des portes de cette pièce permet d'accéder à une salle où est installé un écran de projection. Pressez le bouton qui clignote et visionnez un court-métrage sur la vie du maître des lieux. Quand le passage secret s'ouvre, **ne touchez surtout pas aux pistolets en or**; si jamais vous le faites, reposez-les. En revanche, ramassez la roue, puis dirigez-vous vers la sortie du palais. Quand vous entendrez Steve crier, rebroussez chemin. Revenez dans la salle de projection, appuyez sur les **dessins C et E** de l'écran de contrôle, et Steve sera libéré.

SOUS LA MER

> images 14 et 15

Sur le chemin qui mène à la sortie du palais, vous rencontrerez le maître des lieux, Alfred Ashford. Une fois dehors, dirigez-vous sur la droite, vers le bord de l'eau. Dénichez la **carte du niveau** et utilisez la **roue sur le tableau de bord**, tout à gauche. Entrez dans le sous-marin et récupérez les **sacoches**. **Abaissez le levier**. Ensuite, sortez du submersible.

Continuez votre chemin jusqu'à la salle où sont entassés des bagages. Empruntez le passage de droite, traversez le pont et montez dans l'ascenseur. Manœuvrez le levier pour avoir accès à l'interrupteur. Repérez-vous avec l'ombre de la pince. Appuyez sur l'interrupteur et ramassez le **Passé Contaminé**. De retour dans la pièce aux bagages, empruntez le passage de gauche

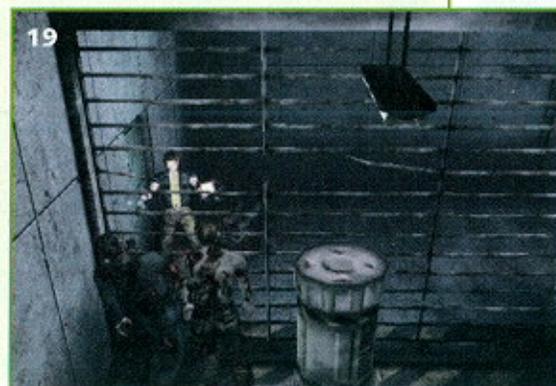
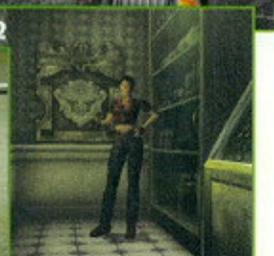
et actionnez la plate-forme. Si vous avez le **Sceau Marine**, vous pouvez le placer sur le tableau de bord. Revenez à la surface, jusqu'au grand escalier de fer, et dirigez-vous sur la droite.

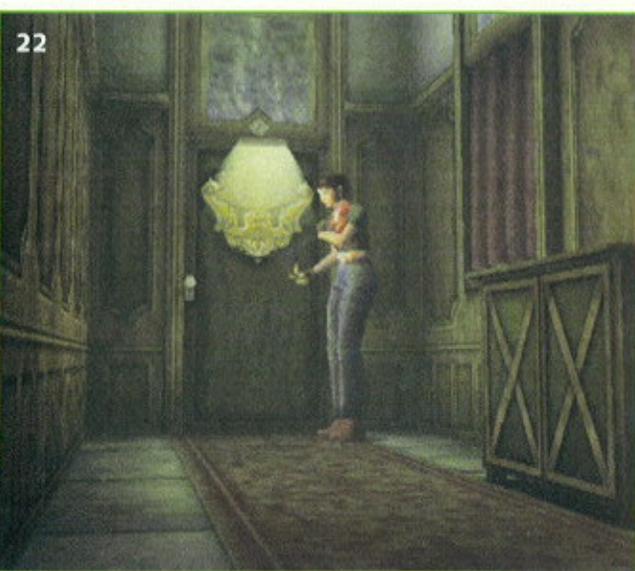
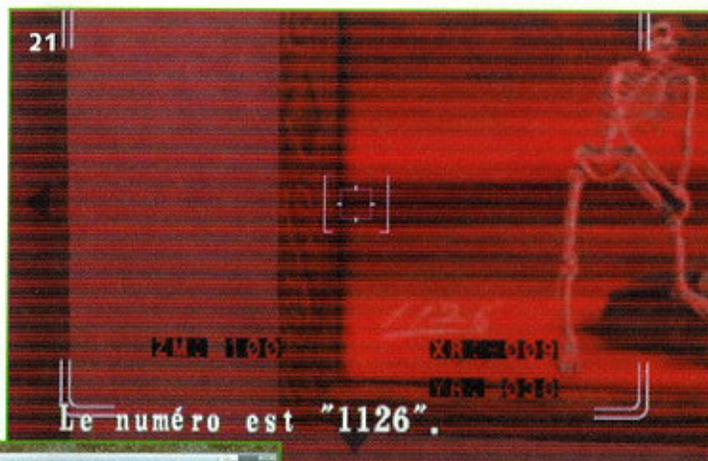
LE VER SOLITAIRE > images 16 à 18

Dès que le gros ver se met à bouger, courez vers la double porte. Montez les escaliers et récupérez l'**arbalète**. Lisez aussi le **mémo** sur le code. Observez bien la vitre et sortez de la pièce. Dirigez-vous vers la salle d'eau, fermez la valve et **ramassez la clé**. Passez, à présent, par la porte face aux téléphones de l'entrée et ouvrez le coffre. Actionnez l'interrupteur et sortez. Ouvrez la porte métallique du fond; Alfred Ashford vous embêtera encore une fois. Poursuivez-le dans les escaliers. Vous trouverez un distributeur de boissons, une machine à écrire, un coffre et d'autres objets, dont le **Médecin hémostat**. Rangez-le dans le coffre, il vous sera utile plus tard. Après les avertissements d'Alfred par haut-parleurs, ramassez les **Uzi** que vous échangerez plus tard, avec Steve Burnside, contre des **Luger en or**. Attention aux monstres: ils sont particulièrement coriaces!

DANS LA PEAU DE STEVE > images 19 et 20

Voici le seul moment où vous incarnez Steve. Armé d'Uzi, nettoyez le secteur. Surtout, ne récupérez aucun objet, laissez-les à Claire. Une fois hors de l'ascenseur, à nouveau aux commandes de Claire, suivez Steve. Après une chute, **vous découvrez son terrible secret**. Continuez votre route par la porte en bois, près de la Jeep. Cherchez la pièce où sont accrochés deux tableaux. Vous y trouverez également une machine à écrire. Emparez-vous du **Blason de l'Aigle**. Retournez voir Steve et ouvrez la double porte face à lui. Gare au ver géant! Revenez à l'endroit où Alfred vous a tiré dessus. Placez le **bouclier** en haut de l'escalier et ramassez le **Passé Emblème**. Descendez sous terre en empruntant l'échelle et déverrouillez les deux grilles du secteur que Steve a déjà "nettoyé". N'oubliez pas de récupérer le **lance-grenades**. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur en passant par la gargouille. Montez au premier étage.





LA FAMILLE ASHFORD > images 21 à 23

Derrière la porte métallique se trouvent le **Sceau Infanterie** et une description de l'**Albinoïd**. Activez les caméras de surveillance et zoomez sur le tableau pour y découvrir un **code d'accès**. Descendez au rez-de-chaussée, dans la pièce aux téléphones. Puis, rendez-vous en haut de l'escalier, devant la porte métallique du labo, à déverrouiller. Entrez le code et pénétrez dans le laboratoire pour y récupérer les **grenades et le tableau**. Évacuez vite le secteur, avant le temps imparti.

De retour dans la salle où sont accrochés les tableaux, placez le **portrait du squelette** sur un des murs et ramassez la **clé dorée**. Retenez bien la date inscrite sur le pupitre. Il est temps de revenir au palais. Avec la clé dorée, vous ouvrirez la grande double porte du palais. Celle-ci vous conduira à la galerie des portraits de la famille Ashford. Pressez les boutons dans l'ordre suivant, du plus âgé au plus jeune des membres : **Lady Ashford** (première, à gauche), **Stanley** (au fond, à droite), **Thomas** (premier, à droite), **Arthur** (au fond, à gauche), **Edward** (deuxième, à droite), **Alexander** (deuxième, à gauche) et **Alfred** (au-dessus des escaliers).

Dans le vase qui apparaît, vous trouverez une **Fourmi en rubis**. Revenez dans la salle de sauvegarde, en haut de l'escalier. Placez les **Lugers en or** sur la porte, au fond, et pénétrez dans la pièce suivante. Lisez la note et entrez les **instructions dans l'horloge**. Ainsi, vous aurez accès à un code que vous entrerez dans l'ordinateur. Maintenant, le **manoir secret des Ashford** vous est grand ouvert.

À l'intérieur, allez le plus haut possible. Vous rencontrerez pour la première fois **Alexia Ashford**. Arrêtez la mélodie de la boîte à musique et posez la **Reine des fourmis** dessus. Prenez la **clé argentée** et retournez à la salle de sauvegarde. Sortez et ouvrez la porte avec la clé argentée. Dans la salle de jeux, raflez tous les bonus.

RETOUR À LA PRISON > image 24

Emportez le **Medic. hémostat**. Poussez la porte, en bas de l'escalier, et pénétrez dans la pièce en face, en utilisant la clé argentée. Ramassez le **Blason de l'Aigle** et lisez le **rapport de Hunk**, qui traîne sur le bureau. Ensuite, retournez voir Rodrigo en prison. Il vous remettra un objet très utile pour déverrouiller tiroirs et valises. **Sur le chemin, arrêtez-vous près de la guillotine et placez le Blason de l'Aigle sur le mur**. Vous provoquerez ainsi l'ouverture du passage que vous emprunterez. Puis, continuez jusqu'à la porte grillagée; derrière se trouve un coffre. Pensez à débloquer la porte en poussant les blocs. Elle mène au complexe scientifique. Revenez devant la porte grillagée et entrez dans le **bâtiment rouge**. Vous découvrirez une infir-

merie glauque. Lisez la **note de l'anatomiste**. N'oubliez pas de récupérer la **valise et l'œil de verre** sur un des zombies. Utilisez cet œil sur le mannequin de l'infirmerie et empruntez le passage qui s'est ouvert. Une fois dans la salle de torture, entrez dans la **pièce où se trouvent les statues**. Emparez-vous de l'**épée rouillée** placée sur l'une d'elles et positionnez très vite (sinon, vous serez asphyxiés) la face du bouclier central vers la statue qui tenait l'épée. Enfoncez l'épée dans l'orifice et ramassez le **papier perforé**. Il est temps de retourner dans la salle de jeux du palais.





EN MUSIQUE > image 25

Quelle coïncidence, le piano fonctionne avec du papier perforé ! **Le Roi des fourmis** sera dans votre poche. Retournez dans le manoir, dans la chambre où se trouvait la boîte à musique. Récupérez le **disque à picots** et placez-vous devant l'autre boîte à musique. Posez-y d'abord le Roi des fourmis, puis le disque à picots. Grimpez sur l'échelle. Inspectez les lieux autour du manège et ne ratez pas la **Libellule en argent**. Examinez-la et placez-la sur la fourmi peinte sur le mur. Montez au-dessus du manège. Le **mémo d'Alfred** est posé sur une des étagères. Le bloc au milieu de la pièce vous aidera à l'atteindre. N'oubliez pas de vous emparer du **Sceau Aviation**.

Revenez dans la chambre de la boîte à musique, puis sortez. C'est ici que la méchante Alexia vous surprendra. Vous découvrirez son identité après avoir examiné sa perruque blonde. De retour au palais, assurez-vous d'être en possession du Sceau Marine et du Sceau Infanterie, puis direction le sous-marin. **Sous l'eau, un emplacement accueillera les trois Sceaux**. Dans le doute, suivez Steve qui vous montrera le chemin. Sauvegardez et montez dans l'avion.

PONT À LEVER > image 26

Hélas, l'avion ne décollera pas tant que vous n'aurez pas levé le pont. Ce fainéant de Steve ne veut pas s'en charger. Sortez de l'avion et passez par le pont. Prenez l'ascenseur et rendez-vous dans la salle qui abrite les commandes de la grosse pince. Atteignez la console de commandes et utilisez le levier pour élever le pont. Traversez-le et récupérez la **clé de l'aéroport**. Utilisez-la sur la grille marquée "K-402". Dans la pièce suivante, poussez les caisses pour libérer la porte. Traversez la pièce après avoir appuyé sur l'interrupteur, à gauche. Un compte à rebours s'est déclenché. Une fois à l'extérieur, fuyez vers le palais. Sur votre chemin, vous rencontrerez le **Tyrant**. Il est beaucoup trop fort pour vous. **Canardez-le avec des grenades et des flèches explosives**. Au bout d'un moment, il s'écroulera à plat ventre. Courez vous réfugier à bord de l'avion, avec Steve, et décollez. Hélas, le Tyrant a décidé de voyager avec vous. **Équipez-vous de flèches explosives, d'un lance-grenades et d'un maximum de munitions**. Descendez dans la soutè.

PREMIER BOSS : LE TYRANT > image 27

Quelle plaie ! Le Tyrant est pratiquement invulnérable, mais si vous tirez sur lui avec des flèches explosives ou des grenades, il reculera et saignera. Il se déplace lentement, mais ses attaques sont d'une redoutable efficacité. La seule issue consiste à le pousser dans le vide. Pour actionner la machine qui l'éjectera, appuyez sur le bouton, près de la

porte. Cependant, après chaque utilisation, il faut patienter jusqu'à l'enclenchement d'une nouvelle caisse. Tenez le Tyrant à distance, et si vous êtes à court de munitions, courez et esquivez ses attaques. Le Tyrant vaincu, vous aurez achevé le premier disque.

ANTARCTICA (SECOND CD-ROM) > images 28 et 29

Après le crash, vous vous retrouvez en plein cœur de l'Antarctique. Passez la porte à côté de l'escalier et équipez-vous. Décrochez la **carte du mur** et lisez le **journal de l'employeur**. Descendez les marches et dirigez-vous vers la porte en face en courant, afin d'éviter le poison des chauves-souris du couloir (si vous êtes atteints, pensez à prendre des herbes bleues). Dans la salle de sauvegarde, lisez la **Confession d'Alexander**. Poussez la bibliothèque. Derrière a été dissimulée la **lettre du majordome**. Retournez dans le couloir aux chauves-souris et ouvrez la porte, en face du pot d'herbes. Une tripotée de zombies vous y attend de pied ferme ! Éliminez-les tous et cherchez la double porte où est inscrit "Weapon". Entrez dans la pièce, vous trouverez un **fusil d'assaut, la clé de la salle de forage et un détonateur**. Placez ce dernier sur la serrure de l'armoire, près du zombie qui gît à terre.

Sortez et ouvrez la porte marquée d'un "Bow".

Tuez les araignées et ramassez le code-barres.

Revenez dans la salle principale et placez-vous face au tableau de commandes de la trieuse.

Collez le code-barres sur la caisse posée sur le tapis roulant. Dirigez-vous ensuite vers la porte, en haut d'un petit escalier, qui s'ouvre avec la clé de la salle de forage.

Vous arriverez dans une salle réfrigérée. Examinez l'emplacement de la valve et cherchez la porte menant aux **deux générateurs électriques**. Activez-les.



MASQUE À GAZ > images 30 et 31

De retour au tableau de commandes de la trieuse, appuyez d'abord sur le bouton bleu, au mur, avant d'abaisser le levier. Rendez-vous dans la salle "Bow" pour récupérer le **masque à gaz**. Revenez dans la salle de sauvegarde et appuyez sur le bouton, derrière la bibliothèque. Un passage s'ouvre. Ramassez le **pot qui traîne** dans la pièce cachée. Examinez la salle et vous obtiendrez la **clé s.machines**. Puis, remontez à l'extérieur. Entrez par la double porte située juste avant l'échelle. Ouvrez la porte de droite avec la clé s.machines et cherchez la **poignée de la valve**. Ensuite, pour réparer les bêtises de Steve, sortez et passez par la porte de gauche, derrière laquelle un zombie en cage vous attend. Réajustez la valve à l'aide de la machine à découper le métal. Mettez le masque à gaz dans votre sacoche. Revenez dans la salle réfrigérée et **placez la valve**.

Retournez dans la salle de sauvegarde pour y laisser vos munitions et autres objets utiles. N'oubliez pas d'emporter **des herbes, des sprays et une arme à feu** (au choix, le M93R ou le fusil d'assaut) que vous utiliserez pour éliminer le boss de fin. À partir du moment où vous ramasserez le **fusil sniper** dans la pièce réfrigérée, vous ne pourrez plus revenir sur vos pas. Tous les objets rangés dans le coffre serviront à Chris.

DEUXIÈME BOSS : NOSFERATO > image 32

Ce boss a une grosse tentacule dans le dos, qui s'allonge sacrément. Il dégage aussi des nuages de poison (cela vient-il de son haleine?). **Pour le blesser, il faut le toucher en plein cœur**. Le fusil sniper devrait suffire, mais si vous ratez votre coup, finissez-le au fusil d'assaut (ou au M93R). Quand il s'écroulera, Claire et Steve s'enfuiront, mais se retrouveront en très mauvaise posture : la véritable Alexia s'est réveillée. Au tour de Chris d'entrer en scène.

Chapitre II

Avec Chris Redfield

RODRIGO > image 33

Rodrigo, qui se trouvait dans les parages, a été avalé par un gros ver. Si le cœur vous en dit, tuez la bestiole, après avoir récupéré les munitions laissées par Claire dans le coffre. Sauvegardez à l'aide de la machine à écrire. Après avoir encaissé quelques balles, le ver recrache Rodrigo qui vous confie le **briquet**. Éclairiez la gravure sur le mur, près de la machine à écrire, et ramassez les **mitraillettes**. Rebroussez chemin et montez dans l'ascenseur. Vous arriverez à un endroit où vous trouverez une **Jeep abandonnée**. Continuez votre route jusqu'à un **tank**. Appuyez sur le bouton situé à l'arrière du tank et prenez l'ascenseur qui apparaît. Une fois en bas, ramassez tous les objets. Dès que vous prendrez la **batterie**, des araignées vous attaqueront. La première porte marron vous mènera à une salle de sauvegarde.

GOLD LUGER

Dans cette pièce se trouve une commode. **Les tiroirs doivent être ouverts** dans un ordre précis (la solution de l'énigme se trouve sur un mur) : **rouge, vert, bleu et marron**. À vous,

la **Réplique de Luger** ! Il n'est pas nécessaire de la transporter, elle permettra uniquement d'obtenir un secret, en mode Combat. Ensuite, revenez à l'endroit où vous avez découvert la Jeep et placez la batterie dans le montage-charge. Une fois en haut, prenez la **clé entre chimie**, et lisez le rapport **Alliage Deploïde**, avant de passer dans la pièce suivante.

Après la scène cinématique, prenez la porte de gauche et continuez jusqu'à la salle en feu, qui abrite des sacoches. Revenez dans la pièce où il y a un écran géant et prenez l'ascenseur à proximité, pour descendre au sous-sol. Empruntez l'escalier face à la gargouille et décrochez le **fusil à pompe**. L'escalier est maintenant inaccessible. Si vous voulez sauvegarder, l'échelle située sur l'autre rive mène au couloir gris où se trouvait la batterie. Sinon, passez la porte qui s'ouvre sur le laboratoire.

DANS LES LABOS GLAUQUES > image 34

Dans le labo, appuyez sur le bouton du tableau de commandes à l'étage, afin de récupérer une **recharge pour fusil d'assaut**. Sortez par la porte juste à côté. Dans la salle, vous apercevez un objet par terre : ne lui accordez aucune attention, pour l'instant. Prenez la porte de gauche et continuez votre chemin jusqu'à un autre labo. Ouvrez le frigo avec la clé entre chimie, et **réglez la température sur 12.8**. Prenez le **Clement** et revenez dans la pièce où il y a eu une panne de courant.

Munissez-vous du fusil à pompe et ramassez l'objet. Dégomez les deux hunters et redescendez à l'endroit où était accroché le fusil à pompe. Remettez-le en place et empruntez l'ascenseur pour aller au premier étage, là où se trouvaient les sacoches. **Attention aux caméras de surveillance** ! Continuez jusqu'à la porte à laquelle il manque la poignée. Utilisez celle que vous venez de récupérer et prenez le petit tank qui se trouve derrière. Ensuite, revenez vers l'ascenseur et rendez-vous au rez-de-chaussée. Allez vers la droite, en faisant gaffe à la caméra.

LE PETIT TANK > images 35 et 36

Vous voici dans la salle des tableaux. Placez le petit tank sur la maquette, et le tableau du fond dévoilera quelques objets intéressants. Prenez la **clé plaque tourn**, et lisez la **note sur le passage secret**. Reprenez l'ascenseur. Direction : le sous-sol. Décochez le fusil à pompe et allez faire un tour dans le labo. Vous y rencontrerez Albert Wesker qui vous laissera un petit monstre à abattre. Passez par la double porte pour rejoindre la salle où les hunters vous avaient attaqués. Utilisez la **clé plaque tourn** sur le panneau de contrôle. Une fois en haut, poussez les caisses pour ramasser la **poudre**. Empruntez la double porte et éliminez les deux hunters. Continuez jusqu'à une échelle posée derrière un grillage. Descendez et **poussez le levier coupe-circuit du système de ventilation**. Le gaz toxique, qui vous empêchait d'accéder à certaines salles, est maintenant aspiré. Poursuivez votre chemin vers l'escalier, direction ouest, puis vers le petit bureau où sont dissimulés le **Clement a** et le **kit de modification du Glock 17**. Associez les deux Clements.



T'AS PAS DU LIQUIDE? > images 37 et 38

Rebroussez chemin jusqu'à la salle en feu. Sortez par la double porte et prenez le monte-charge jaune, à gauche. Vous tombez sur une salle de sauvegarde où se trouve un coffre. Continuez jusqu'au petit ascenseur et empruntez le pont. Là, vous trouverez un appareil qui contrôle la pression de l'huile du pont. **Pressez les boutons dans cet ordre: 3, 3, 5, 10, puis 3, 3 et 5.** Traversez à nouveau le pont et abaissez le levier. Vous pouvez à présent emprunter le pont au niveau inférieur. Passez par la porte, à côté de l'aquarium. Tuez d'abord le hunter, puis coupez l'électricité de la console et emparez-vous **des trois Sceaux**. Revenez à l'endroit où vous aviez activé les ventilateurs. Dirigez-vous, cette fois, vers l'escalier à l'est et prenez l'ascenseur en direction du rez-de-chaussée.

Allez ensuite vers la droite, jusqu'à la salle des tableaux. Placez les trois Sceaux à côté de la machine à écrire et abaissez le levier. La maquette s'est déplacée. Saisissez **les bonus**, avant de descendre par les échelles. Attention aux deux araignées sur le passage. Vous arriverez à un bassin occupé par l'Albinoïd. Vous pouvez: soit lui tirer dessus en dehors de l'eau; soit plonger dans le bassin et récupérer **le bouclier**, mais c'est assez dangereux. Associez le bouclier au mélange des deux Clements, vous obtiendrez **une hallebarde**. Placez-vous face à la double porte en métal, là où se trouvait la batterie. Utilisez la hallebarde pour l'ouvrir... Et ce frimeur de Chris s'envolera à bord d'un Harrier vers l'Antarctique.

CHRIS, DANS LE FROID > image 39

Passez par la porte grise et descendez le plus bas possible. Dans le couloir des papillons, avancez tout droit jusqu'à la salle de sauvegarde. Posez la hallebarde dans le creux d'un mur de la pièce. Vous gagnerez **un presse-papiers et le journal d'Alfred**. Emportez l'extincteur à l'extérieur, vers la double porte près de l'échelle. Vous voici au-dessus d'une patinoire, où se promène une araignée géante. Dirigez-vous vers la droite, entrez dans la salle réfrigérée pour extirper la valve. Après vous être débarrassés des zombies, allez sur la gauche et récupérez **la valise de duralium**. Déposez-la dans un coffre, dès que possible; Claire se chargera de l'ouvrir plus tard. Sortez de la salle et, tout près, au bout du passage détruit, descendez sur la glace et allez de l'autre côté en appuyant sur le bouton A.

Prenez la première porte (attention aux caméras de surveillance). Passez par la double porte immédiatement à droite et remplissez l'extincteur en appuyant sur le bouton bleu. Descendez par l'ascenseur juste à côté. Éteignez le feu et saisissez-vous **du Magnum**. Dirigez-vous à présent vers l'armoire où Claire avait placé **un détonateur**. Faites-le exploser avec le briquet, vous obtiendrez des objets en bonus.

FOURMIS EN PAGAILLE > images 40 et 41

Remontez et prenez l'ascenseur au bout du couloir. Il est truffé de caméras. Ensuite, empruntez toujours la porte la plus proche de vous, jusqu'à un dispositif de connexion

électrique. Utilisez la valve et poussez le levier pour rétablir l'électricité. C'est aussi une salle de sauvegarde. Vous pouvez ranger la valve dans le coffre, mais n'oubliez pas d'emporter **le presse-papiers**. Sortez de la pièce et longez le couloir réfrigéré, vous arriverez dans une salle où il y a une statue au centre. Poussez-la vers la commode. En s'écroulant, elle vous permettra d'atteindre **la carte du labo**. Continuez jusqu'à **une tête de tigre**. Enlevez **les deux joyaux et emparez-vous de l'adaptateur pour valve ainsi que des balles de Magnum**. Montez ensuite dans l'ascenseur face au tigre. Devant la fourmillière géante, recueillez **l'aile de libellule abandonnée**. La salle vers la droite ne renferme que **le rapport sur la Reine des fourmis et quelques munitions**. Courez donc vers la gauche. Vous êtes dans la salle où Alexia s'est réveillée. Lisez **le rapport sur le virus**. Sur la console au-dessus des escaliers, entrez les signes dans cet ordre: **AA, couronne, cœur et pique**. Casez le presse-papiers dans le tiroir qui s'ouvre. Enfin, récupérez **la bague** sur le corps d'Alfred Ashford et examinez-la.

CLAIRE IZ BACK > image 42

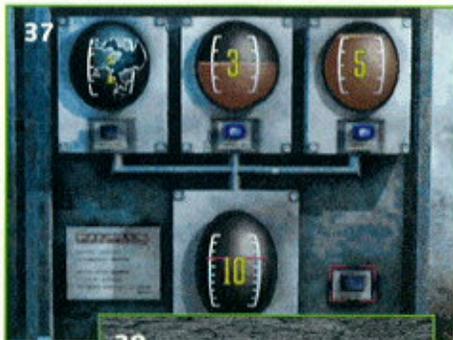
Revenez dans le couloir réfrigéré et passez par la porte, près de la salle de sauvegarde. Vous tomberez sur une belle terrasse. Stockez **les deux ailes de libellule** qui traînent dans le coin, et entrez dans le bâtiment par la double porte. Libérez Claire avec un couteau. Si vous ne l'avez pas sur vous, allez le chercher en haut des escaliers.

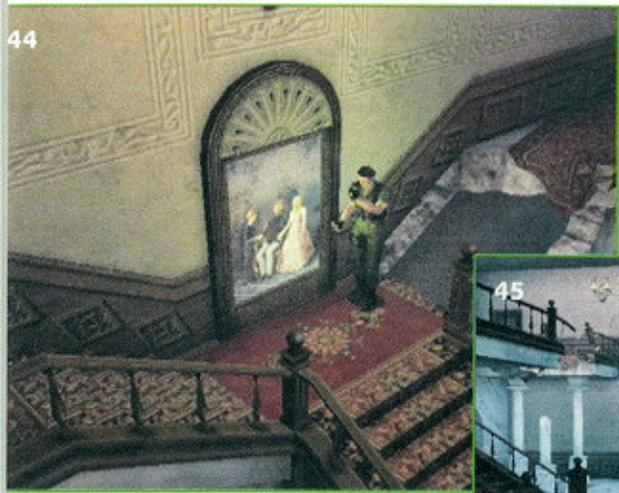
Hélas, Claire est empoisonnée. **La carte vous donnera une indication pour trouver l'antidote**. En fait, il s'agit de la pièce où vous avez découvert le Magnum. **Le sérum est sur l'étagère**. Avant de revenir vers Claire, sauvegardez et déposez le fusil à pompe pour vous munir du lance-grenades ou du Magnum ainsi que d'herbes de soin. Dès que Claire ira mieux, vous jouerez à nouveau avec elle.

UNE SUPER NANA > image 43

Soignez d'abord la demoiselle en piteux état. Dirigez-vous ensuite vers le coffre pour y prendre quelques armes. **Ouvrez la valise de duralium et reposez les balles de Magnum**. Poussez l'armoire et prenez les munitions qui apparaissent. **Accrochez le fusil à pompe sur le mur; des grenades seront alors disponibles**. Ensuite, pensez à décrocher le fusil et replacez-le dans le coffre.

Sortez et rendez-vous près du vieux canon. Lisez **le mémo sécurité** à sa base et tournez la poignée. Ramassez **la boule de verre**. Il y a **une carte** à l'intérieur. Faites très attention à la trace carrée au sol. Si vous marchez dessus, un gros bloc de béton vous écrasera. Objectif: briser la boule avec ce bloc. Un petit pas dans le carré provoquera la chute du bloc. Reculez tout de suite. Le temps que le bloc remonte, vous pourrez placer la boule au centre (en avançant au milieu du carré et en utilisant la boule). Faites de même pour ramasser la carte. Vérifiez que vous avez suffisamment d'herbes et de sprays. Sinon, allez en piocher dans le coffre. **Désormais, les objets que vous prenez dans l'inventaire**





ne pourront plus être utilisés par Chris. Près des cages, une porte donne sur une grille fermée. Utilisez la carte pour l'ouvrir. Tout au bout, retrouvez Steve, mais dès qu'il se sera transformé en monstre, rebroussez chemin en courant. Soignez-vous souvent, vous n'avez pas d'autre choix.

UN SUPER MEC > images 44 et 45

De nouveau dans la peau de Chris, vous êtes prêts à affronter Alexia. Quelques coups de lance-grenades ou de Magnum suffiront à la rendre K-O. Ramassez son collier, à côté de l'escalier. Examinez-le et placez-le sur le tableau, en haut de l'escalier. Si vous détenez la bague d'Alfred, accrochez-la également sur le tableau. Emportez la valve et son adaptateur. Associez-les, puis remontez vers la salle où vous avez rechargé l'extincteur. Grimpez au-dessus de l'aquarium et utilisez la valve.

Attention car, dès que vous ramasserez la clé de la grue en bas, un hunter vous attaquera. Ensuite, direction la patinoire où squattait une araignée géante. Utilisez la clé sur le poste de commandes. Nosferatu et l'araignée seront libérés.

Courez prendre la boucle d'Alexander près de Nosferatu, puis rebroussez vite chemin vers le bâtiment où Alexia vous a attaqués. Puis, examinez la boucle d'Alexander et placez-la sur le tableau en haut de l'escalier. Il cédera la place à un passage secret qui mène au Manoir secret des Ashford.

La porte immédiatement à droite (juste après le buste) donne sur une salle de sauvegarde qui renferme aussi la clé de la salle stérile.

Partez vers la salle de sauvegarde des générateurs et coupez l'électricité. Revenez ensuite dans le bâtiment d'Alexia et ouvrez la double porte visible à l'entrée, avec la clé de la salle stérile. Vous êtes dans la pièce à la statue qui portait une carte. Emparez-vous des Joyaux du tigre.

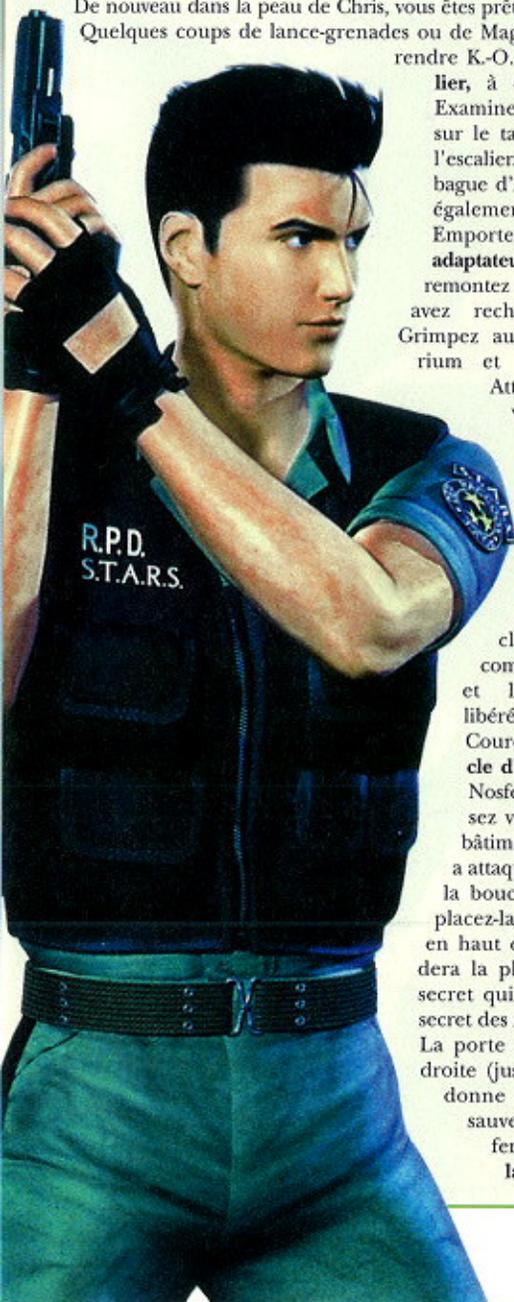
CODE: VERONICA

Retournez dans le manoir des Ashford. Entrez dans la chambre où se trouve une boîte à musique incrustée de joyaux rouges. Placez-y l'Œil rouge du tigre. Saisissez le disque à picots. Passez dans l'autre chambre grâce au passage secret marqué par un apôtre. Posez l'Œil bleu du tigre sur la boîte à musique bleue, puis le disque à picots. Grimpez sur l'échelle qui apparaît et prenez le corps de la libellule. Sortez et passez par la double porte, à côté de l'entrée du passage secret. Dans le coin, vous découvrirez la dernière aile de libellule, emprisonnée dans un morceau de verre (pour la libérer, appuyez sur le bouton). Lisez aussi le rapport sur Code: Veronica.

En haut de l'escalier, la porte s'ouvre sur l'endroit où Claire était intervenue auparavant. Avant de la retrouver, passez par la salle du coffre. Récupérez-y les armes les plus puissantes et les ailes de libellule. Combinez-les avec le corps. Vous vous rendez ensuite à la prison où est retenue Claire. Elle vous donnera le fichier sécurité. Examinez-le pour obtenir le passe de sécurité. Montez les escaliers et placez la libellule reconstituée dans le creux du mur. Entrez dans la salle déverrouillée et déclenchez le système d'autodestruction avec le passe de sécurité. L'ordinateur vous demande un code. Réfléchissez bien, la réponse est dans le titre du jeu... Sortez et préparez-vous à affronter Alexia en personne une ultime fois.

BOSS DE FIN: ALEXIA > images 46 à 48

Quand Alexia s'approchera de Claire, tirez-lui immédiatement dessus. Une balle suffira pour qu'elle se transforme en monstre hideux. Pour cette étape, équipez-vous d'une arme rapide. Les flèches explosives sont idéales. Au bout d'un moment, Alexia s'envolera. Emparez-vous du canon à ions et braquez-le sur elle. Elle bougera beaucoup, mais un seul coup l'éliminera définitivement. **The end, happy end!**



par Étienne Mouratila

TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE (PART TWO)

Après maints rebondissements, des heures à se ronger les sangs et une calvitie plus que naissante à cause du stress, voici la "révélation finale" de cette soluce à rallonge. Vous voici rendus aux derniers niveaux du jeu; attendez-vous à en baver. Vivement Tomb Raider V...

LES GALÈRES DE LARA, SUITE ET FIN

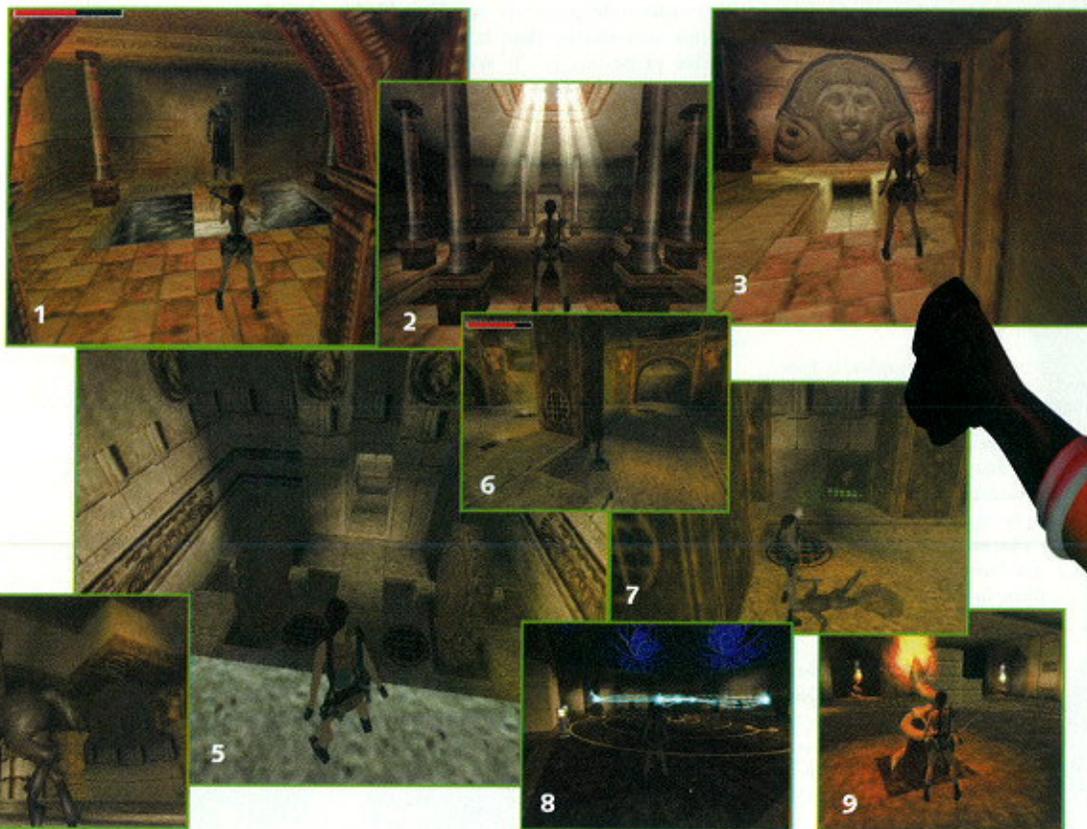
NIVEAU 21: LE TEMPLE DE POSÉIDON > images 1 à 3

Bien, maintenant que vous avez récupéré les quatre Tridents, il est grand temps d'aller les rendre à leur véritable propriétaire... Le but de ce niveau est de trouver les quatre Statues du dieu-poisson et de déposer un trident sur chacune d'entre elles. Rien de bien difficile, en somme, si ce n'est de nombreux pièges vicieux à éviter, dont les flammes qui jaillissent du sol à votre passage. Plusieurs objets et quelques armes vous attendent dans les nombreux vases parsemés ici et là, dans ce niveau; n'hésitez donc pas à tous les détruire. Enfin, en cherchant bien, vous pourrez également découvrir l'unique secret de ce niveau.

NIVEAU 22: LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE > images 4 à 9

Ça commence à devenir une habitude: encore un niveau extrêmement long et, qui plus est, relativement difficile à traverser. Entre autres "joyeusetés": vous devez affronter trois chevaliers aux cœurs de pierre (leur point faible, évidemment...); vous faufiler dans des passages où des lames tournoyantes chercheront à vous découper en rondelles

(des rondelles de Lara Croft certes, donc des rondelles charmantes... mais des rondelles tout de même); déplacer des blocs de plusieurs tonnes afin de remettre un peu d'ordre dans la galaxie (c'est une image, vous comprendrez sur place); allumer sept torches dans le



bon ordre (si vous avez une montre à aiguilles à portée de main, regardez dans quel sens elles tournent...); enfin, **mettre le feu au parquet** d'une salle pour ouvrir un passage vers l'étage inférieur. Tout ça, en évitant des fantômes de feu qui ne demandent qu'à vous griller les moustaches (trouvez de l'eau pour les éteindre), et en faisant preuve d'une maîtrise totale du pad analogique pour traverser les passages délicats. La routine, quoi. Résultat? **Trois pauvres malheureux secrets!**

NIVEAU 23: LES APPARTEMENTS DE DEMETRIOS > images 10 et 11

C'est l'occasion de retrouver votre vieux copain Von Croÿ... Suivez-le pour découvrir l'unique secret (que vous trouverez en fait dans les ruines côtières). Aucune difficulté particulière à vous signaler. Simplement, quand vous êtes dans l'eau, n'essayez pas de nager à contre-courant; au contraire, laissez-vous porter jusqu'au niveau suivant.

NIVEAU 24: PHAROS, LE TEMPLE D'ISIS - PARTIE 1 > image 12

Attention, là encore, ça va aller très vite... Vous devez normalement trouver dans votre inventaire deux objets ayant appartenu à Pharos; placez-les tout simplement chacun sur son socle, de part et d'autre de l'entrée principale du temple, afin d'ouvrir cette dernière.

NIVEAU 25: LES PALAIS DE CLÉOPÂTRE - PARTIE 1 > images 13 et 14

Aucune difficulté particulière dans ce niveau, également très court. Seul, un bon timing est requis pour traverser la mare de pétrole, avant qu'elle ne s'enflamme...

NIVEAU 26: PHAROS, LE TEMPLE D'ISIS - PARTIE 2 > images 15 et 16

Là, ça va se compliquer un peu... Il est encore question de mares de pétrole à traverser le plus rapidement possible, mais cette fois-ci, ô raffinement suprême, il vous faudra en même temps éviter les

centaines de scarabées affamés qui vous pourchassent. Objectif: trouver quatre reliques à placer dans la mini-pyramide noire en fin de niveau et récupérer le second morceau du scarabée mécanique.

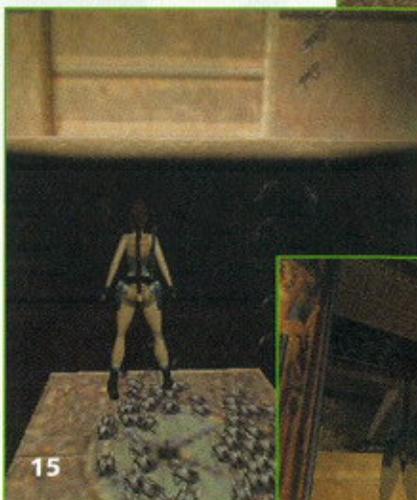
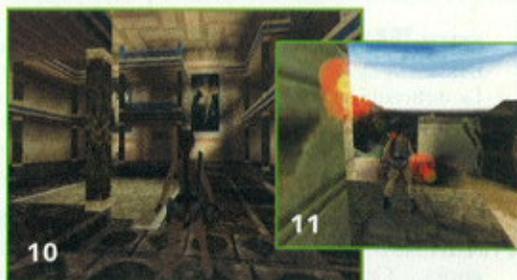
NIVEAU 27: LES PALAIS DE CLÉOPÂTRE - PARTIE 2 > images 17 et 18

Maintenant que vous détenez le scarabée passe-partout, il est grand temps de l'utiliser. Vous verrez, en plusieurs endroits, des passages piégés: si vous avancez, des lames jaillissent du sol et vous transpercent de part en part. Remontez le mécanisme du scarabée et déposez-le très précisément sur la dalle située juste à l'entrée du passage. En cas d'erreur de positionnement, le scarabée commence à s'affoler et à tourner sur lui-même. Si tel est le cas, reprenez-le vite avant qu'il n'explose et recommencez. Après la désactivation du piège, traversez le passage et n'oubliez pas de récupérer la clé de l'autre côté! Le reste est relativement aisé. Il s'agit simplement de visiter tout le niveau et de vous emparer des objets qui s'y trouvent, notamment la Main droite, le Pied gauche et le Torse de l'armure d'Horus. En cherchant bien, vous découvrirez également l'unique secret de ce niveau.

NIVEAU 28: LA CITÉ DES MORTS

> images 19 à 22

Après la Jeep, la moto! Le side-car, que Lara découvre dès le début du niveau, lui permettra d'explorer cette ville gigantesque (tellement immense, d'ailleurs, qu'elle s'étend sur plusieurs niveaux). Elle devra cependant l'abandonner à maintes reprises pour poursuivre son exploration à pied. Malgré la durée de ce niveau, il n'y a pas grand-chose à ajouter, sinon qu'il est inutile de shooter les mitrailleuses automatiques qui vous canardent du toit des immeubles (patience, vous les aurez plus tard!); que certaines plates-formes inclinées font d'excellents tremplins pour traverser un ravin ou un gouffre; et qu'il est préférable de déplacer certains cadavres qui pourraient gêner l'ouverture d'une grille... Ah oui: profitez de votre visite pour ramasser les deux secrets de ce niveau.



Aide de jeu

NIVEAU 29: LES APPARTEMENTS D'IBUN TULUN - PARTIE 1 > images 23 et 24

La difficulté majeure de ce niveau, c'est un **Minotaure pas très sympathique**, armé d'un immense bâton. S'il l'utilise (en donnant un coup), il provoque des ondes de choc. Pour vous en débarrasser, vous devrez l'enfermer dans la cour du bâtiment principal, en actionnant le mécanisme de fermeture des portes... Ce qui serait relativement facile, s'il ne fallait **respecter un timing très serré**: l'affreux ne restera pas enfermé très longtemps, et si vous n'êtes pas assez rapides, il vous empêchera d'accéder à la suite du jeu. Pour compliquer le tout, **deux secrets** vous feront perdre un peu de temps: à vous de voir, si cela en vaut la peine...

NIVEAU 30: AUX PORTES DE LA CITADELLE > images 25 à 27

Dès le début du niveau, vous rencontrez un **soldat agonisant, le sergent Azziza**. Il vous propose un deal: sortez-le du bourbier où lui et ses hommes se sont enlisés, en échange d'indices précieux pour la suite de votre aventure. Inutile de dire que vous avez plutôt intérêt à réussir! Au menu des réjouissances: des allers et retours incessants entre une pièce, où **quatre leviers** ouvrent autant de passages, et des sauts de plate-forme en plate-forme pour traverser tout un quartier de la ville par les

hauteurs. N'essayez pas de combattre le **dragon cracheur de feu**, vous ne feriez que perdre du temps... et la vie. En revanche, n'oubliez pas de récupérer la **bouteille de nitro** planquée derrière le camion du sergent... ni l'**unique secret** de ce niveau.

NIVEAU 31: LES SOUTERRAINS - PARTIE 1

> images 28 et 29

Vous accédez à ce niveau après un **bref retour dans les appartements d'Ibun Tulun**. Pour éviter la mitrailleuse dissimulée au fond du passage, derrière le palmier, faites preuve de discrétion: **des caisses empilées vous permettront de vous cacher**. Ainsi, vous la contournerez. Ensuite, **utilisez votre revolver, surmonté du viseur laser**, pour atteindre la **bonbonne de gaz** située juste derrière elle... Répétez l'opération pour toutes les mitrailleuses automatiques que vous trouverez. Plus loin, vous verrez une **voiture accidentée**. Cherchez bien du côté du capot moteur, vous pourrez en extraire un **tuyau fort utile** pour la suite: combiné avec la **bouteille de nitro**, il fournira à la moto le regain de puissance nécessaire pour sauter par-dessus un grand fossé très, très profond. **Aucun secret ne vous attend ici**, inutile donc de vous attarder plus longtemps.

NIVEAU 32: LES APPARTEMENTS D'IBUN TULUN - PARTIE 2 > images 30 et 31

Encore un niveau de transition... Après le grand saut à moto, tout ce que vous aurez à faire sera de **déclencher le système anti-incendie**. Pour ce faire, approchez une **torche en-**

flammée du détecteur de fumée. Facile. Un cadenas explosé, plus loin, vous permettra de récupérer **une clé cachée derrière une grille**. En revanche, **pas de secret** dans ce niveau non plus.

NIVEAU 33: LES SOUTERRAINS - PARTIE 2

Bref retour dans les souterrains, juste le temps nécessaire pour ouvrir un passage, en **shootant sur un interrupteur grâce à votre viseur laser**. Un **grand saut à moto**, rendu possible par la nitro, vous permettra ensuite d'accéder au niveau suivant.

NIVEAU 34: LES SOUKS > images 32 à 34

Attention, niveau miné! Dès le début du niveau, discutez avec l'homme agonisant (oui, encore... ça commence à devenir lassant!) et **récupérez son détonateur**. N'oubliez pas la **manivelle** et le **cric**: une fois combinés, ils formeront un **outil appréciable pour ouvrir des grilles récalcitrantes**. Grimpez ensuite sur le toit du bâtiment et **poussez l'étrange machine** qui s'y trouve jusqu'au point précis où tombe la **seconde partie du détonateur**, près du cadavre décapité. Quand vous tomberez **nez à nez** avec le **taureau**, utilisez la même ruse qu'avec le précédent: placez-vous devant le passage que vous souhaitez ouvrir, laissez-le vous foncer dessus et évitez-le au dernier moment. Plus tard, quand vous serez face au champ de mines, utilisez le détonateur pour les faire sauter et continuez votre chemin. Il ne vous restera alors plus qu'à rejoindre le sergent Azziza, après vous être assurés que vous avez découvert l'**unique secret** de ce niveau.





NIVEAU 35: LA CITADELLE > images 35 à 38

Tiens, une vieille connaissance: **votre copain Jean-Yves**, prisonnier de Von Croy. Délivrez-le, puis brûlez la corde suspendue dans la pièce d'à côté. Descendez ensuite le plus bas possible (plusieurs passages successifs vous permettront d'atteindre les sous-sols). **Prenez garde à ne pas chuter dans l'eau** (vous seriez obligés de recommencer depuis le début). Le chemin à suivre n'est pas compliqué, il faut juste faire preuve d'adresse... Plus loin, vous arriverez dans une grande salle où quatre tables portent les marques des quatre points cardinaux. Utilisez la boussole, rangée dans votre inventaire, pour remettre ces tables à leur place. La suite est tout aussi simple. **Empruntez les trois passages sous-marins un à un et actionnez les interrupteurs** auxquels ils mènent (sous l'eau, soyez vifs et précis, sous peine de manquer d'air). Si vous êtes perspicaces, vous trouverez les deux secrets de ce niveau.

NIVEAU 36: L'ENSEMBLE ARCHÉOLOGIQUE DU SPHINX > images 39 et 40

Enfin un peu d'action! De nombreux ennemis vont vous attaquer tout au long de ce niveau (scorpions géants, ninjas, chauves-souris, etc.). **Économisez vos munitions**, même si vous pourrez en découvrir un peu, ça et là. Mais la difficulté majeure de ce niveau, **ce sont les trois ravins à traverser**: il n'y a pas de miracle, il faut trouver le bon itinéraire et sauter de plate-forme en plate-forme. **Un seul petit secret** vous attend ici.

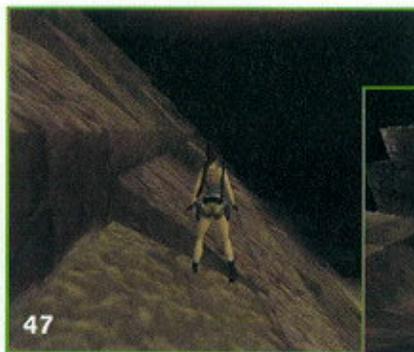
NIVEAU 37: DANS LES ENTRAILLES DU SPHINX > images 41 à 46

Encore un niveau énorme à explorer de fond en comble... La première (petite) difficulté consiste à **enfermer les deux taureaux dans les deux salles**, de part et d'autre de l'entrée. Ensuite, vous aurez tout le temps nécessaire pour actionner les trois interrupteurs sur

lesquels sont gravés des signes cabalistiques. Vous devrez **composer quatre combinaisons**, que vous repèrerez dans une salle voisine, à l'aide de votre paire de jumelles... Chaque bonne combinaison ouvre une porte vers une nouvelle salle. Dans chacune d'entre elles, vous trouverez **une pierre sacrée**.

Ensuite, plongez dans l'eau et sortez du labyrinthe sous-marin qui vous attend. La ruse est la suivante: à cinq reprises, **vous devrez faire surface dans une pièce où vous trouverez un levier à actionner** pour ouvrir le passage vers la sortie. Le tout est donc de trouver le bon ordre d'activation des leviers et, surtout, de ne pas se perdre! **Un seul secret** vous attend dans ce niveau. Les développeurs de Core Design n'étant pas entièrement sadiques, il se trouve dans la première partie, avant le labyrinthe sous-marin.

Aide de jeu



NIVEAU 38: LA PYRAMIDE DE MENKAOUHOR > image 47

Nul doute qu'après avoir été enfermée si longtemps, Lara appréciera ce long séjour à l'air libre, malgré les nombreuses difficultés qui l'attendent (escalade et sauts de plates-formes sont au programme). Plus loin, vous verrez un **scorpion géant** malmener un homme; essayez de tuer l'animal avant qu'il n'achève sa proie. Si vous y parvenez, l'homme vous remettra la **clé de l'armurerie**, laquelle vous sera bien utile quelques niveaux plus loin. Enfin, **escaladez la grande pyramide** en sautant sur les blocs les moins inclinés. Un **seul petit secret** vous attend ici.

NIVEAU 39: DANS LA PYRAMIDE DE MENKAOUHOR

> image 48

Dès l'entrée du niveau, Lara lève la tête... Ce n'est pas innocent; votre viseur laser vous permettra de comprendre pourquoi (et, accessoirement, de shooter sur un interrupteur). La suite est relativement simple: **quelques pièges à éviter** (baissez-vous quand un bruit métallique vous indique que des lames vont jaillir), **quelques ennemis à shooter**, des **interrupteurs à activer**, des **échelles sur lesquelles grimper...** et un **secret à trouver**.

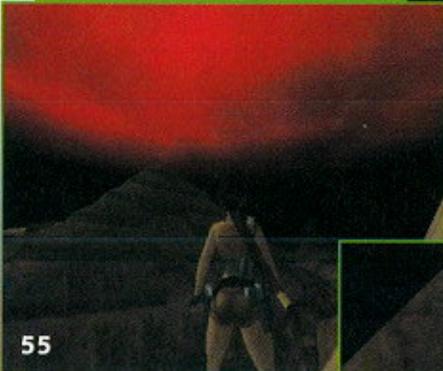
NIVEAU 40: LES MASTABAS > images 49 à 52

Dès le début du niveau, trouvez le **bidon d'essence** planqué derrière un camion, il vous servira plus tard. Tout au long du niveau, vous découvrirez plusieurs salles avec des **têtes de tigre accrochées au mur**. Utilisez votre **viseur laser** pour **shooter la pierre encastrée dans chaque gueule**. N'oubliez pas de ramasser la **petite gourde**.

Plus loin, vous atterrirez dans une pièce où trônent **trois piédestaux**. Chacun porte un symbole, représentant respectivement l'eau, la terre et le feu. Si vous avez vu le "Cinquième Élément", vous saurez comment les utiliser... Enfin, vous devrez récupérer **trois clés en forme d'étoile** et un **tout petit secret**.

NIVEAU 41: LA GRANDE PYRAMIDE > images 53 et 54

La majeure partie de ce niveau se déroule à l'extérieur, sur le flanc de la pyramide. Le but du jeu consiste à **trouver le passage qui vous permettra de la contourner**. Inutile de dire que cela est loin d'être une promenade de santé, d'autant que de **gros rochers** vous tombent dessus (baissez-vous pour



les éviter). Sauvegardez donc après chaque saut réussi, si vous ne voulez pas tout recommencer, en cas d'erreur... Pour trouver votre chemin, repérez les blocs les moins inclinés et utilisez-les pour progresser. Attention, vous devrez quitter provisoirement le flanc de la pyramide et traverser le ravin pour continuer! Heureusement, le seul et unique secret de ce niveau se trouve au tout début, avant de commencer votre ascension.

NIVEAU 42: LES PYRAMIDES REINES DE KHÉOPS

> images 55 et 56

Encore des ravins à franchir et des pyramides (toutes petites, cette fois-ci) à escalader... Vous atterrirez dans le labyrinthe le plus simple du monde: il suffit de prendre à droite à chaque intersection. N'oubliez pas de ramasser une autre clé en forme d'étoile, dissimulée dans un mur, et retournez dans le labyrinthe. En cherchant un peu, vous trouverez la sortie du niveau... À noter que si vous avez sauvé l'homme des pinces du scorpion géant dans la

pyramide de Menkaouhor, vous pourrez utiliser la clé qu'il vous a remise pour faire le plein d'armes et de munitions dans l'armurerie (en fait, c'est là le seul secret du niveau).

NIVEAU 43: À L'INTÉRIEUR DE LA GRANDE PYRAMIDE > image 57

Là, ça devient carrément du délire. Retenez votre souffle et faites quelques exercices afin d'assouplir vos doigts, avant de continuer: une précision extrême est indispensable pour éviter les nombreux pièges qui vous attendent. Sauvegardez souvent! Placez toutes les clés en forme d'étoile dans leur serrure pour ouvrir le passage menant au temple d'Horus et, chemin faisant, découvrez le 70^e et dernier secret du jeu!

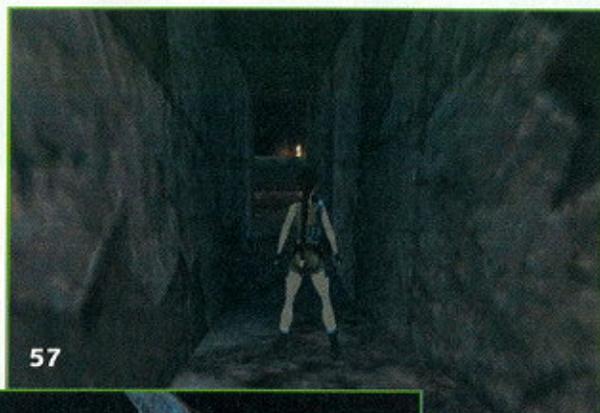
NIVEAU 44: LE TEMPLE D'HORUS > images 58 à 63

Courage, on en voit le bout (du jeu, pas d'Horus). Ramassez la grande gourde posée à côté du squelette, et réfléchissez: vous devez verser un certain nombre de litres d'eau dans plusieurs récipients. Combinez dans votre

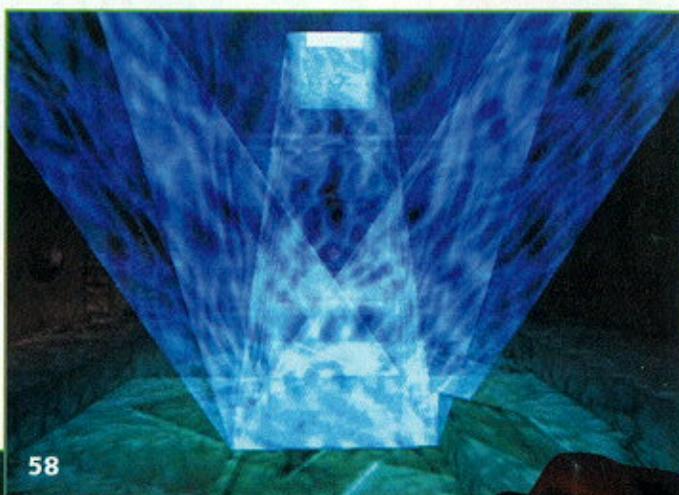
inventaire la grande et la petite gourdes pour obtenir les quantités exactes... Ensuite, empruntez le passage qui s'est ouvert et d'où s'échappe un rayon bleu. Descendez tout en bas, plongez dans l'eau et remontez sur la plate-forme centrale, où vous pourrez remettre l'amulette et toutes les parties de l'armure d'Horus en place.

Après la cinématique, n'essayez pas de combattre Horus, il est invincible. Il faut plutôt songer à sortir d'ici... Replongez dans l'eau et récupérez à nouveau l'amulette. Ensuite, foncez vers le mur sud, empruntez le passage qui s'y est ouvert et actionnez le levier. Recommencez la même opération vers le mur nord. Enfin, escaladez le mur au rayon bleu jusqu'à l'étage supérieur et passez par la porte qui s'est ouverte... Quelques couloirs truffés de pièges plus loin, vous arriverez à la sortie de la pyramide... et à la fin du jeu! Préparez vos mouchoirs et contemplez la dernière cinématique... Sniff!

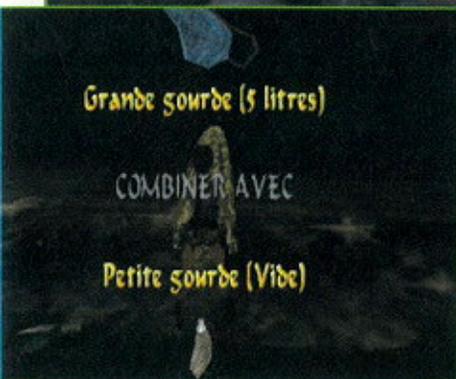
End, happy end!



57



58



60



61



62



63



Trucs et astuces

par Matthieu Cloix et Frédéric Danilewsky

14 pages d'aides de jeu et 3 de trucs et astuces... Elle est pas belle, la vie ? Voici de quoi entamer la fin d'année en fanfare. Si, après ce que nous vous avons concocté, vous séchez encore, eh bien... C'est qu'il y a un os dans le potage quelque part. À bon entendeur, salut et rendez-vous dans deux mois.

BUST-A-MOVE 4 CHUCHU ROCKET!

Ces cheat codes sont à effectuer à partir de l'écran titre. Un petit gingle vous confirmera qu'ils ont été entrés correctement.

MODIFIER LE DÉCOR DE FOND

X, ←, →, ←, X

JOUER AVEC TOUS LES PERSONNAGES

→, →, X, ←, ←

CHARACTER SELECT



TRANSFORMER LE JEU EN TARD DIVINAIRE POUR CONNAITRE VOTRE AVENIR SENTIMENTAL (ET OUAIS !)

↑, X, ↓, X, ↑



OPTION

GAME CONTROLLER
SOUND
MEMORY CARD
TARDY READING(LOVE)
EXIT

DÉBARRASSER L'ÉCRAN DE PAUSE DE L'ICONE CHUCHU

Appuyez sur **START** pour mettre le jeu sur pause, puis enfoncez les touches X + Y.

BALANÇER DES SARCASMES À L'ADVERSAIRE (ASTUCE SONORE ET ÉCRITE À L'ÉCRAN)

Appuyez sur L ou R, lors d'une partie.

AFFICHER DES CHAOS (TIRÉS DE SONIC ADVENTURE)

Terminez les 25 niveaux du mode Challenge pour transformer les souris en Chaos.



NHL 2K

Pour l'obtention des deux codes suivants, branchez une manette dans le port 4 de la console et effectuez les manipulations avec.

JOUER AVEC L'ÉQUIPE DES BLACK BOX (L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DU JEU)

Lorsque le logo des Black Box apparaît (avant l'écran titre), maintenez enfoncés les boutons L et R et appuyez sur B, B, X.

JOUER AVEC UNE ÉQUIPE DE GROSSES TÊTES

Lorsque le logo des Black Box apparaît (avant l'écran titre), maintenez enfoncés les boutons L et R et appuyez sur B, A, B, Y.

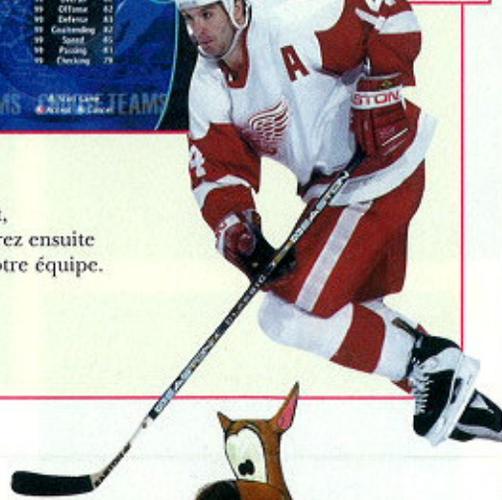
Si cela a fonctionné, vous entendrez ceci: "Oh, Black Box baby."

JOUER AVEC TONY TWIST

Créez un nouveau joueur que vous appellerez Tony Twist, du nom du célèbre hockeyeur américain. Vous le trouverez ensuite dans le menu "Edit lines". Il apparaîtra plus tard dans votre équipe.

MARQUER FACILEMENT

Passez derrière les buts et revenez brusquement devant, pour surprendre le gardien. Effet de surprise garanti!



FUR FIGHTERS

ACCÉDER AUX ARTWORKS CACHÉS

Pour trouver les photos dissimulées dans le jeu, placez votre GD dans votre PC. Allez dans le répertoire "Omake". Maintenant, visionnez les artworks.



ZOMBIE REVENGE

CHANGER DE COSTUME

Au moment de sélectionner un personnage, mettez-le en surbrillance et, tout en maintenant enfoncé le bouton **START**, appuyez sur **B**, **B** ou **Y**.



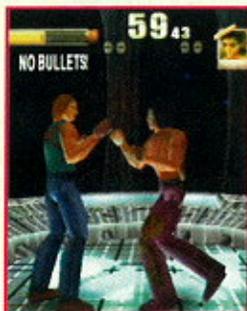
CHANGER LA COULEUR DU SANG

Terminez le jeu en mode Arcade. Rendez-vous ensuite dans le menu des options pour modifier la couleur du sang, lors de la prochaine partie.



CHANGER LE DÉCOR DU MODE COMBAT

En mode Combat, appuyez et maintenez enfoncé le bouton **START** lorsque vous choisissez un personnage. Vous pourrez ensuite modifier l'arrière-plan de l'arène.



4 WHEEL THUNDER

AVOIR UN ÉCRAN DE PAUSE NICKEL

Mettez le jeu sur pause et appuyez sur **X** et **Y**.

DÉMARRER EN FUSÉE

Appuyez sur **R** et **A** lorsque le terme "GO" apparaît. Vous démarrerez en trombe.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

DÉBLOQUER OFFICER DICK, DÉVOILER TOUS LES SKATEPARKS ET AVOIR LES SKATERS AU MAXIMUM DE LEURS CAPACITÉS

Allez en mode Carrière et commencez une partie. Faites **PAUSE** pendant le jeu et, tout en maintenant la gâchette **L** enfoncée, effectuez le code suivant :

B, **→**, **↑**, **↓**, **B**, **→**, **↑**, **X**, **Y**.



Quittez le jeu et optez pour le mode Free Skate/Single Session. Officer Dick et l'ensemble des skateparks seront alors disponibles. De même, les skaters seront tous au max de leurs compétences.

MULTIPLIER LES POINTS PAR 13

Pendant le jeu, faites pause et entrez le code suivant: maintenez **L** enfoncé et appuyez sur **A**, **X**, **X**, **Y**, **↑**, **↓**.

BLUE STINGER

RÉCUPÉRER LES CODES DES CARTES BANCAIRES

Dans le jeu, allez retirer de l'argent au distributeur de la banque située en face du bar Chez Rat's. Puis, entrez les codes suivants :

PERSONNE	CODE
Eliot	3532
Kimra	1008
Yucatan	1861
Bermuda	1394



RÉCUPÉRER LE CODE SECRET DE LA CARTE LAB

Le code est **0513**.

MATER DES DESSINS INÉDITS

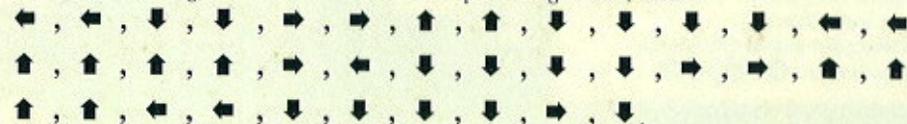
Insérez le GD dans un PC. Fouillez dans le répertoire "OMAKE" pour découvrir de jolies zimages. Deux samples sont également disponibles, à l'écoute.



MARVEL VS CAPCOM

COMBATTRE AVEC LILITH

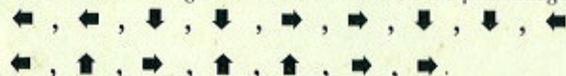
Placez-vous sur Zangief à l'écran de sélection des personnages. Puis, faites



Lilith apparaîtra en dessous de War Machine.

COMBATTRE AVEC ROLL

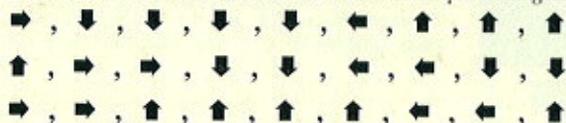
Placez-vous sur Zangief à l'écran de sélection des personnages. Puis, faites



Roll apparaîtra à droite de Mega Man.

COMBATTRE AVEC RED VENOM

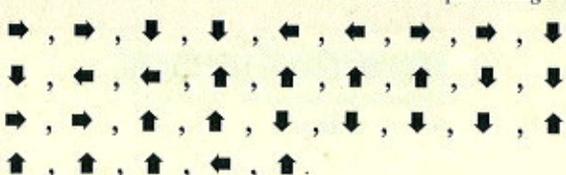
Sélectionnez Chun-Li à l'écran de sélection des personnages. Puis, faites



Red Venom apparaîtra au-dessus de Chun-Li.

COMBATTRE AVEC ORANGE HULK

Sélectionnez Chun-Li à l'écran de sélection des personnages. Puis, faites



Orange Hulk apparaîtra au-dessus de Ryu.



NBA SHOWTIME



JOUER AVEC LES MASCOTTES

Au lieu d'entrer votre nom, tapez les codes suivants :

CODE	MASCOTTE	PIN
BEAR	Utah Jazz	1228
BENNY	Chicago Bulls	0503
BOOMER	Indiana Pacers	0604
CRUNCH	Minnesota Timberwolves	0503
GORILA	Phoenix Suns	0314
HAWK	Atlanta Hawks	0322
HORNET	Charlotte Hornets	1105
RAPTOR	Toronto Raptors	1020
ROCKY	Denver Nuggets	0201
SASQUA	Seattle Sonics	7785
SLY NEW	Jersey Nets	6765
TURBO	Houston Rockets	1111



MARVEL VS CAPCOM 2

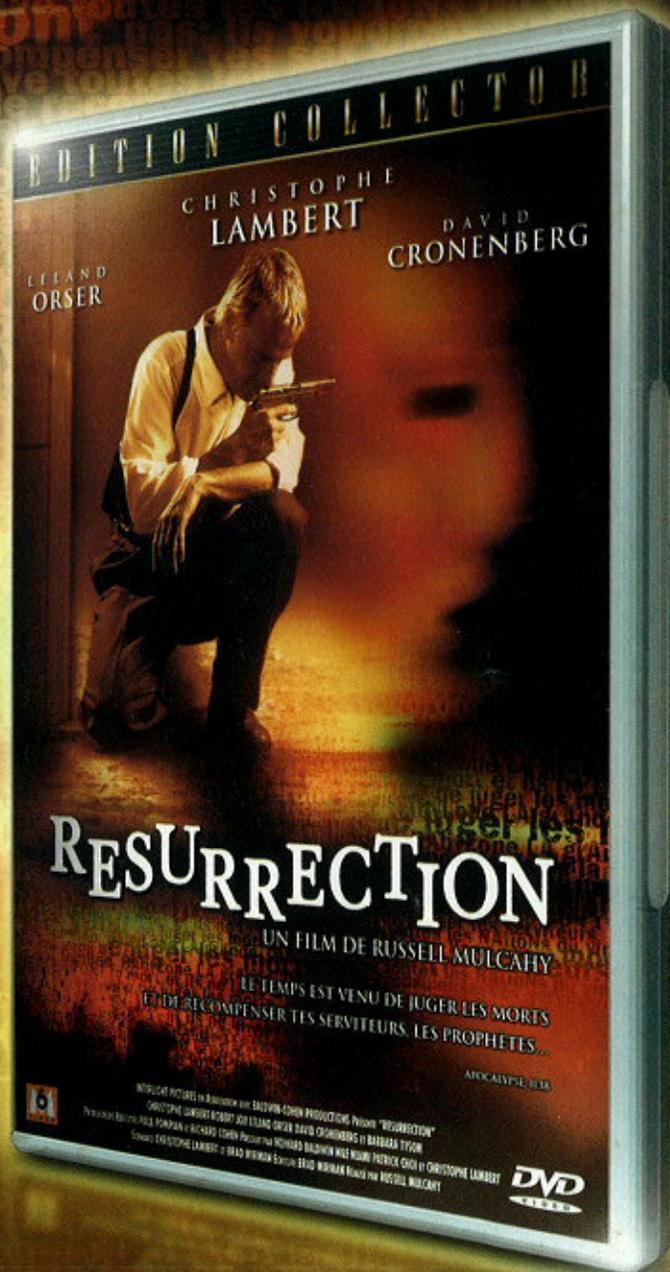
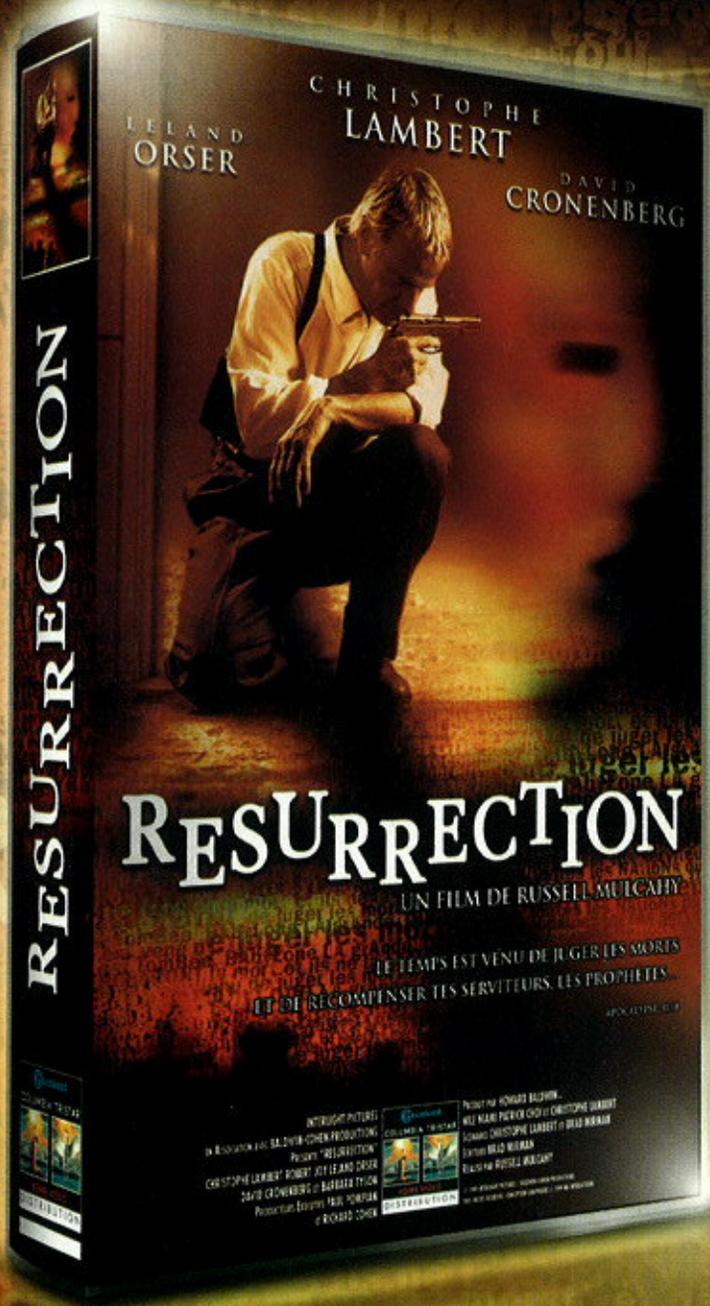
TROUVER LES COSTUMES CACHÉS

Lors de la sélection des personnages, validez votre choix avec les touches **Y** ou **X** ou **B** au lieu de **A**. Vous pourrez jouer avec les autres costumes des personnages.



RESURRECTION

UN FILM DE RUSSELL MULCAHY



ÉGALEMENT DISPONIBLE
EN DVD À LA VENTE



BONUS

- Scènes coupées au montage "Director's Cut"
- Versions du film commentées par Christophe Lambert et Russell Mulcahy
- Interview de Christophe Lambert
- Bande annonce (VF et VOST)
- Et surtout le jeu interactif "DEATHSTREET"

DISPONIBLE EN VHS ET DVD À LA LOCATION

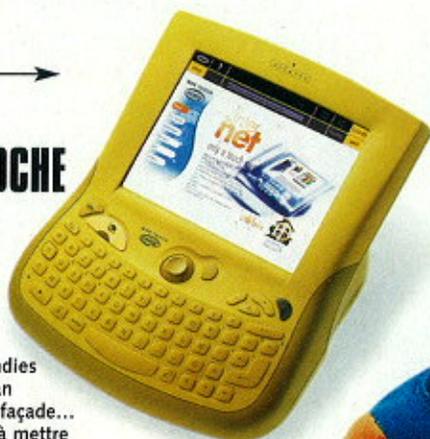
VIDEO

SPÉCIAL RENTRÉE

Chers petits, posez vos cartables et écoutez-moi, car je suis la voix de la sagesse. Ne croyez pas ce que disent les médias, la rentrée n'existe pas, c'est une vue de l'esprit. Profitez-en et partez en scooter, surfez sur le Net sans mesure et portez des parfums aguichants ! Un shopping spécial bonheur.

INTERNET DANS LA POCHE

Plus besoin d'avoir un ordinateur pour surfer sur le Web ! Le WebTouch Easy d'Atlinks offre une connexion directe et gratuite au Net. Formes arrondies et tons acidulés, écran couleur et clavier en façade... Un appareil évolutif à mettre entre toutes les mains.



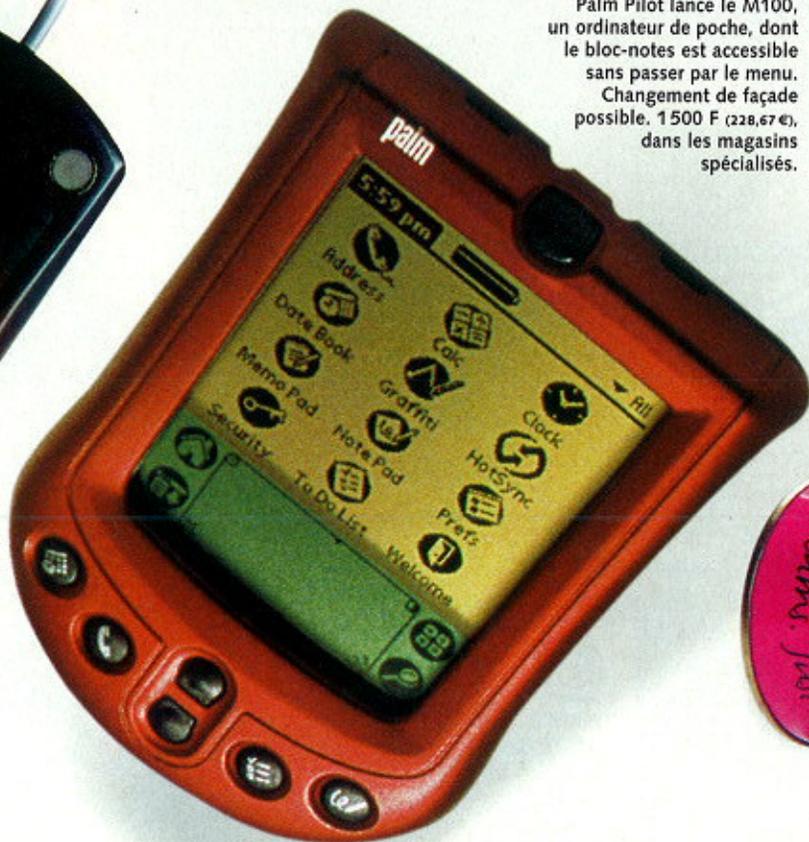
PLUS VITE QUE LA MUSIQUE

Les Sphinx Plus de Fila sont super légères grâce à leur composition : du caoutchouc soufflé à l'avant, monté sur des semelles en EVA moulé sous pression. Idéal pour fouler le pavé ou les user sur un skate. 579 F (88,26 €), dans les magasins spécialisés.



PALM-ITO

Palm Pilot lance le M100, un ordinateur de poche, dont le bloc-notes est accessible sans passer par le menu. Changement de façade possible. 1.500 F (228,67 €), dans les magasins spécialisés.



UNE SOURIS VERTE...

La MouseMan Optical de Logitech, leader mondial en périphériques (souris, enceintes...), allie charme et design, avec une coque bleue, translucide et éclairée de l'intérieur. Elle bénéficie en plus de la technologie optique. 290 F (44,21 €), dans les magasins spécialisés.





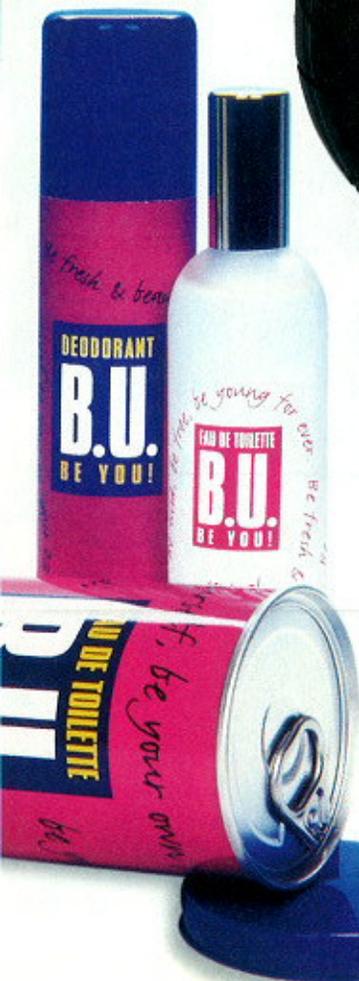
VIBRO-CAPTEUR

Ce clip-vibre sans fil d'Alcatel reconnaît tout téléphone mobile qui lui est rattaché. Destiné à tous ceux qui ne portent pas leur GSM près du corps, il s'active à chaque appel, réception de message et signal de rendez-vous. Équipé d'une batterie Li-Lion. 399 F (60,82 €), dans les magasins spécialisés.



SCOOT TOUJOURS

Ce puissant bolide (125 cm³), estampillé MBK, abrite un moteur quatre temps à refroidissement et transmission automatique. Doté à l'avant d'un frein à disque de 200 mm, associé à un frein à tambour à l'arrière, le Dodo a été conçu pour les fondus de scooters, c'est évident. Son design en fait l'engin urbain par excellence. Reste à trouver les arguments nécessaires pour convaincre son banquier... 19990 F (3047,45 €), dans les magasins spécialisés.



PSCHITT !

Parfum jeune, frais et dynamique, B.U. Wild associe des senteurs de feuillage vert à des notes fruitées et épicées. Existe en eau de toilette, gel douche, lait pour le corps et déodorant. Que vous soyez "Sensual" ou "Free", la ligne B.U. vous est destinée. À partir de 15 F (2,20 €), en grandes et moyennes surfaces.

BIG BEN PORTABLE

Pour ne plus rater un rendez-vous important, voici la Big Tic de Fossil. Cette montre égrène les secondes sur "grand écran couleur". Elle est dotée d'un cadran en verre bombé, orange, bleu ou rose, qui laisse apparaître un affichage digital. À partir de 495 F (75,46 €), dans les bijouteries et les grands magasins.

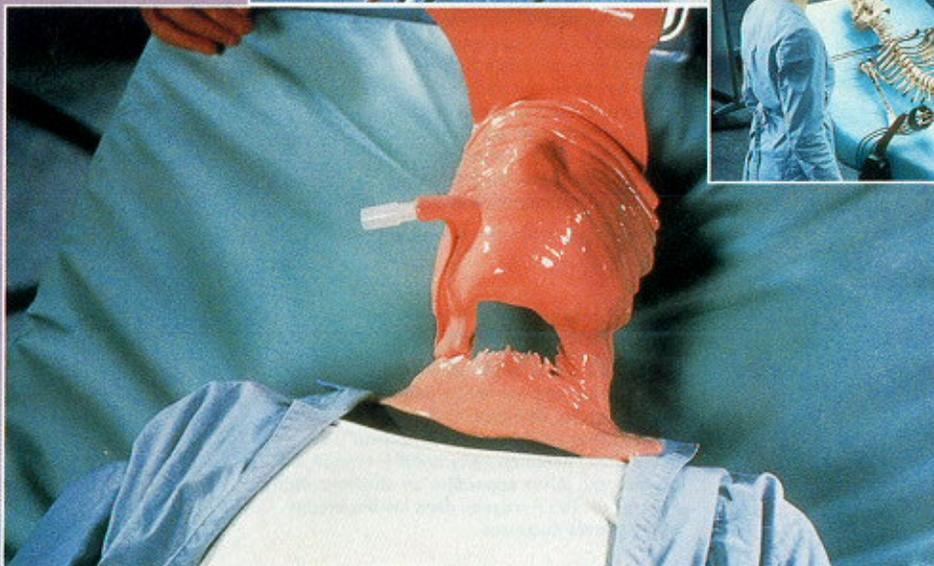
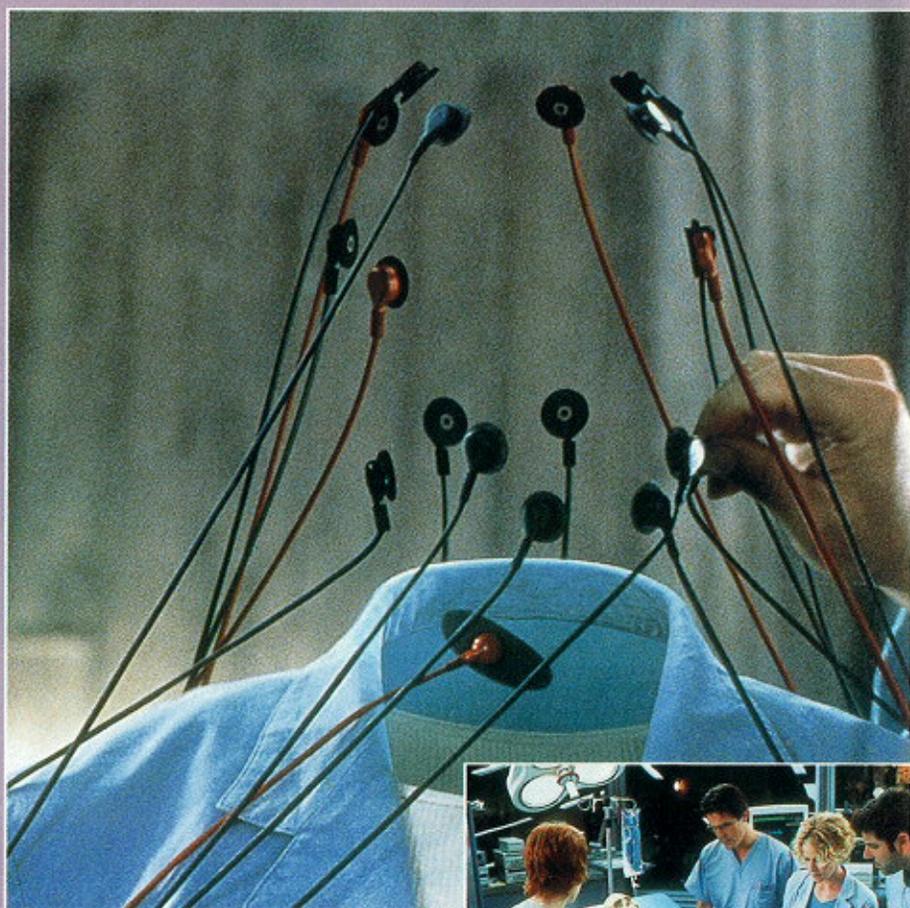


ON A CRAQUÉ POUR... L'HOMME SANS OMBRE

de Paul Verhoeven, avec Elisabeth Shue, Kevin Bacon, Josh Brolin
sortie le 20 septembre 2000

Aller voir un film qui a, pour personnage principal, un homme invisible, quel paradoxe! Peut-être l'un des facteurs du succès potentiel du dernier long métrage de Paul Verhoeven. Rien de comparable avec "Basic Instinct", et pourtant diablement jouissif.

De "La Chair et le Sang" à "Starship Troopers", Paul Verhoeven s'est imposé comme le maître du cinéma de genre. Mieux encore, le bougre nous a prouvé qu'il aimait ça. On attendait donc "L'Homme sans ombre", variation sur le thème de l'homme invisible, avec une légitime impatience. D'autant plus que la bande-annonce, largement diffusée depuis des semaines, nous avait fort bien mis en bouche. Nous avons raison de lui faire confiance! Dès les premières images, le bon monsieur Paul nous plonge dans le feu de l'action. Un savant, beau gosse, mais plutôt antipathique (Kevin Bacon) met au point un sérum qui fait disparaître les êtres vivants. Et quand il se l'injecte, notre mauvais homme ne tarde pas à péter les plombs. Sérieusement! Son ex et collègue (Elisabeth Shue) parviendra-t-elle à lui faire entendre raison? Le suspense nous tient en haleine pendant près de deux heures où action et effets spéciaux se partagent la vedette. Du cinoche comme on voudrait en voir plus souvent. Ici, on ne cherche pas à caresser le spectateur "familial" et "pop-corn" dans le sens du poil: scènes gore et nudités frontales sont au menu, sans le moindre souci d'auto-censure. "L'Homme sans ombre" ne nous traite pas comme si nous étions des enfants de chœur, et ça fait du bien! Dire qu'on passe un bon moment est vraiment en deçà de la vérité. Ça cartonne de bout en bout, Verhoeven ayant intégré des effets époustouflants (et nombreux) dans un scénario solide, associé à une direction d'acteurs irréprochable. Ce sont des films comme celui-ci qui nous font aimer le cinéma hollywoodien.





BACKSTAGE

DANS LA TRADITION

Si "L'Homme sans ombre" a bénéficié de techniques de pointe pour rendre invisible Kevin Bacon ("Hypnose"), le film est en fait un véritable retour aux sources pour Paul Verhoeven. Le réalisateur avoue s'être (librement) inspiré de "L'Homme invisible", un classique de la littérature fantastique écrit par H. G. Wells. Le principal point commun entre son film et ce superbe roman? Le personnage central qui sombre progressivement dans la folie après s'être injecté le sérum. Dans bien des œuvres du même genre, à l'instar de "Frankenstein" de M. Shelley, la recherche scientifique est abordée avec une grande méfiance, voire une légère pointe d'obscurantisme! Verhoeven n'insiste pas sur cet aspect; il nous offre un héros vénéneux à souhait.

D'AUTRES HOMMES INVISIBLES

James Whale est le premier, en 1933, à avoir livré sa version de "L'Homme invisible". Les effets spéciaux, révolutionnaires pour l'époque, étaient principalement mécaniques. D'autres déclinaisons, nettement plus farfelues, ont suivi, comme "L'Homme invisible contre la Gestapo" (1940) et "Deux Nigauds contre l'homme invisible" (1951), comédie qui met en scène le légendaire duo Abbott et Costello. Si la mouture de John Carpenter, "Mémoires d'un homme invisible" (1992), témoigne, une fois de plus, de la maestria d'Industrial Light and Magic en matière d'effets visuels, notre cœur balance pour l'homme invisible tel qu'il apparaît dans "Mystery Men" (1998): dans cette parodie des films de super-héros, the invisible boy prétend ne pouvoir disparaître que si l'on ne le regarde pas!

DES EFFETS TRÈS SPÉCIAUX

560 effets visuels ont été nécessaires pour donner vie à "L'Homme sans ombre". Scott E. Anderson, oscarisé en 1995 pour "Babe", a travaillé en étroite collaboration avec Paul Verhoeven. Objectif: mettre au point un nouveau logiciel permettant de montrer à l'écran, non seulement la surface, mais aussi le volume intérieur et extérieur d'un objet choisi. C'est ainsi qu'ont pu être tournées les séquences de disparition qui nous sont révélées en temps réel! De son côté, l'acteur Kevin Bacon a dû se plier à des processus fort déplaisants (peinture intégrale, pose de lentilles mas-

quantes et d'un masque en latex collé sur tout le visage, etc.) afin de laisser libre cours au talent des magiciens de l'imagerie numérique. Puisqu'on vous dit qu'on a aimé...



O'BROTHER

de Joel et Ethan Coen,
avec George Clooney,
John Turturro, Holly Hunter
actuellement en salle

L'ODYSSÉE DES "PIEDS NICKELÉS"

Dans le Mississippi de la Grande Dépression, trois bagnards en cavale tentent de se tirer d'affaire. Ils ont bien du mal, les petits gars, car leur périple est semé d'embûches et de rencontres pas toujours très cool. Les frères Coen s'inspirent d'Homère pour livrer une version complètement frappée de l'*Odyssée*, sur fond de musique bluegrass. Nul doute que l'auteur grec aurait bien rigolé devant ce délire permanent où d'excellents comédiens se délectent dans l'autodérision. Ceux qui connaissent l'œuvre antique se régaleront particulièrement à reconnaître les références. Les autres passeront un excellent moment, grâce à George Clooney notamment, vraiment irrésistible en arnaqueur gominé.



NURSE BETTY

de Neil LaBute, avec Renée Zellweger,
Chris Rock, Morgan Freeman
actuellement en salle

SITCOM FRAPPÉE

Après avoir vu son mari se faire descendre par deux sales types, une brave fille part carrément à l'Ouest... Au sens propre, puisqu'elle se rend à Hollywood pour y rencontrer l'acteur de sa sitcom médicale préférée. Comme tout ne tourne pas rond dans sa pov'tête, elle ne sait bientôt plus faire la différence entre la fiction et la réalité. Renée Zellweger (Irene dans "Fous d'Irene") fait preuve d'une belle nature comique dans ce film. Ce petit bijou d'humour vachard a été récompensé au dernier Festival de Cannes par le prix du meilleur scénario. Aussi tordante qu'intelligente, cette fantaisie permet également à Morgan Freeman de prouver qu'il sait faire rire, et plutôt bien.



CHANSONS DU DEUXIEME ÉTAGE

de Roy Anderson, avec Stefan Larsson, Torbjörn Fahlström, Lucio Vucino
sortie le 11 octobre 2000

OVNI SUÉDOIS

Si vous aimez les films qui sortent de l'ordinaire, "Chansons du deuxième étage" s'adresse à vous. Le Suédois Roy Anderson a mis quatre ans pour monter cette suite d'éblouissants plans-séquences qui mêlent expressionnisme et absurde en un cocktail jubilatoire. Cette fable peuplée de personnages étranges provoque souvent le rire, tandis qu'une folie plus ou moins douce envahit progressivement une mégapole intemporelle. Dérangeant et indescriptible, cet ovni du 7^e art ne ressemble vraiment à aucun autre. Pas étonnant qu'il ait obtenu le prix "très spécial" à Cannes, récompense remise par une poignée de critiques amoureux d'insolite. Un couronnement pour le film le plus insolent de l'année.

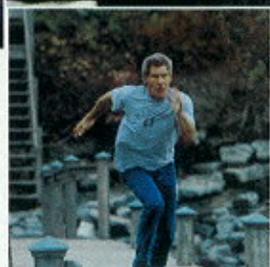


APPARENCES

de Robert Zemeckis, avec Harrison Ford, Michelle Pfeiffer, Jame Remar
sortie le 13 septembre 2000

QUELLE ANGOISSE!

Michelle Pfeiffer et Harrison Ford forment un couple parfait (du moins, dans le film). Ils sont beaux, riches et heureux. Mais tout cela n'est qu'apparences, car la belle Michelle commence à entendre des voix... Depuis "Contact", Robert Zemeckis joue avec le surnaturel et le polar et s'en tire bien. Il jongle ici avec les clichés, joue avec nos nerfs et multiplie les surprises avec délectation. Grâce aussi à la bande son d'Alan Silvestri, on obtient un chouette thriller efficace où les cinéphiles seront particulièrement piégés. Qu'on soit fan du grand Alfred Hitchcock ou pas, on se réglera à tenter de percer le mystère, au fil d'un scénario plutôt malin.



AVANT-PREMIÈRE

SCARY MOVIE

De Keenen Ivory Wayans, avec Carmen Electra, Shawn Wayans, Anna Faris

sortie le 25 octobre 2000

On le sait, depuis la série des "Y a-t-il un pilote dans l'avion?", les Américains adorent rire de leur propre cinéma. "Scary Movie" se moque de l'incroyable succès des récents films fantastiques. "Scream", "Souviens-toi... l'été dernier", "Blairwitch Project", "Le Sixième Sens" et même "Matrix" en prennent pour leur grade après être passés à la moulinette des frères Wayans. Ces comiques black, friands de gags "hénaurmes", feraient passer Jim Carrey pour un maître de finesse et de subtilité. Une parodie de parodie qui cartonne outre-Atlantique et qui devrait trouver aisément son public dans notre beau pays.



X-MEN

de Bryan Singer, avec Ian McKellen, Patrick Stewart, Famke Janssen
actuellement en salle

BÉDÉ LIVE

Les surdoués du professeur Xavier prennent vie sur grand écran. Quand une B. D. aussi célèbre que *X-Men* devient un film, il y a de quoi s'inquiéter, Hollywood s'étant fait une spécialité de massacrer nos idoles. Pour une fois, on avait tort de s'en faire! Bryan Singer ("Usual Suspects") est visiblement un fan de la bédé qu'il traite avec un respect admirable. Malgré quelques longueurs dues aux scènes trop didactiques de ce "pilote" de trilogie, l'ensemble est fort réussi, notamment grâce aux décors et aux bastons. Quand Wolverine (excellent Hugh Jackman, la révélation du film) passe à l'action, on a envie de crier "bravo". Vivement la suite!





Morgan
Freeman

Renée
Zellweger

Chris
Rock

Greg
Kinnear

Nurse Betty

Elle a craqué pour un héros de série télé.



GRAND CENTRAL PICTURES PRESENTS
THE PRODUCTION PROPAGANDA FILMS /
M-G-S-TRAKT PICTURES / I.M.C.
BY ASSOCIATION WITH PACIFIC FILM DISTRIBUTION
MORGAN FREEMAN RENÉE ZELWEGER
CHRIS ROCK GREG KINNEAR
"NURSE BETTY"
LARRY BENKART CHRISPIN GLOVER
PHILIP TAYLOR YENGE
CASTING HEIDI LAVYTT COSTUMES LANNETTE MEYER

MUSIC BY ROBERT WYNT
EDITING JOEL PLATON STEVEN WEISSBERG
PRODUCTION DESIGNER JIMMY GREEN
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JEAN YVES ESCOFFIER
PRODUCTION EXECUTIVES PHILIP STYER STEPHEN PEYNER
BOB LITZ BOBMAN CHRIS SHEPHERD
SCREENPLAY JOHN C. RICHARDS
ADAPTATION JOHN C. RICHARDS & JAMES BLAMBERG
PRODUCTION DESIGNER GAIL MITCHELL COSTUME DESIGNER
RELEASED BY NEIL LABUTE

IMF® 6 VolStar

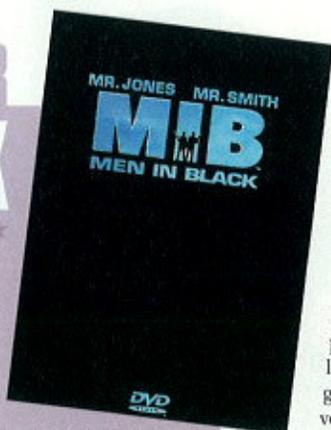
SONY PICTURES CLASSICS SDDS Sony Dynamic Digital Sound, IN SELECTED THEATRES DOLBY DIGITAL

VIDÉO COUP DE CŒUR MEN IN BLACK LIMITED EDITION ★★★★★

DVD

Gaumont Columbia TriStar Home Video

Les fans des messieurs en noir vont être fort contents, car cette édition DVD leur permettra de patienter, en attendant le deuxième volet prévu pour l'été prochain. Là, on ne se moque pas du monde: non seulement il y a le film (toujours aussi rigolo et d'excellente qualité), mais aussi des suppléments à foison. Ainsi, vous pourrez impressionner vos potes en leur révélant la genèse du projet, le making of des effets spéciaux et la vie privée des monstres. Une option permet de manipuler soi-même une séquence du film! C'est pour des éditions comme celle-ci que l'on possède un lecteur de DVD.



LE DÉTONATEUR

★★★★★

DVD

Pathé!

Vous connaissez Leslie Nielsen, l'homme aux cheveux blancs, qui se moque des succès hollywoodiens plus vite que son ombre? Le voici de retour dans une parodie du "Fugitif", dont nous dirons poliment qu'elle ne fait pas vraiment dans la subtilité. En bref, il s'agit d'une bonne grosse "déconnade" où Leslie est égal à lui-même. Les inconditionnels vont vraiment adorer, car l'acteur excelle dans cette suite de gags délirants. Ceux qui ne le supportent pas (il y en a) se paieront un resto avec l'argent du DVD. C'est ça l'avantage avec Leslie: on sait ce qu'on achète, et ça évite les déceptions!



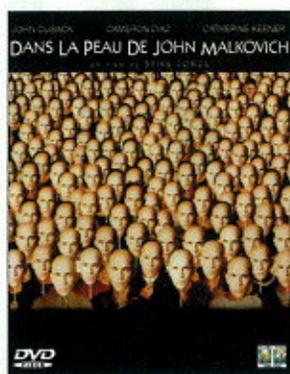
DANS LA PEAU DE JOHN MALKOVICH

★★★★★

DVD

Gaumont Columbia TriStar Home Video

Si vous avez raté ce grand moment de cinéma, il est plus que temps de corriger votre erreur grâce à un DVD fort recommandable. Cette histoire délirante d'un gars qui visite accidentellement (mais régulièrement!) les pensées de l'acteur John Malkovich (oui, le vrai, celui des "Liaisons dangereuses") est une des meilleures comédies de ces dernières années. Drôle, insolente et totalement originale. Et, comme si cela ne suffisait pas, il y a plein de suppléments (documentaires, album de photos, interviews, etc.). Disponible le 14 septembre prochain. Réservez-le immédiatement!



WILD WILD WEST

★★★★★

K7

20th Century Fox Home Entertainment

Nostalgie, quand tu nous tiens! Regarder "Wild Wild West", interprété par Will Smith, nous a rappelé les vieux épisodes des "Mystères de l'Ouest" avec Robert Conrad et Ross Martin. Finis les blues et les idées noires inutiles: 20th Century Fox a eu, en effet, l'idée de génie de sortir quelques épisodes originaux sur K7. Les amoureux de la série (présentée en VF ou en VO, au choix) verseront une larme. On envie aussi les petits nouveaux qui vont la découvrir.



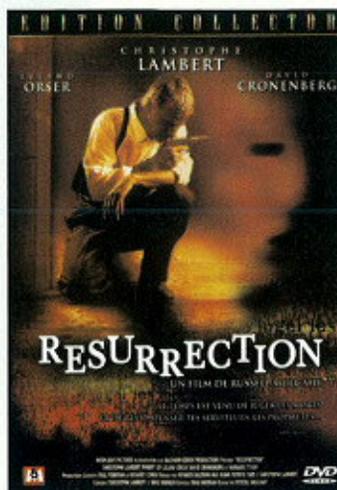
RESURRECTION

★★★★★

DVD

M6 Vidéo

Il arrive que certaines éditions DVD soient réellement meilleures que le film. C'est typiquement le cas pour "Resurrection", sympathique nanar horrifique où Christophe Lambert, en flic, poursuit un serial killer inspiré par la Bible. Un long métrage tout à fait à sa place dans une collection de vidéos, d'autant plus que le DVD regorge de cadeaux. Parmi les plus savoureux, citons les commentaires de Russell Mulcahy ("Highlander") ainsi que de l'acteur principal himself. Et surtout, un petit jeu en exclu pour la France, qui donne accès à tout plein de belles scènes coupées et super gore!



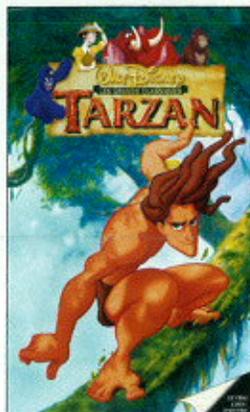
TARZAN

★★★★★

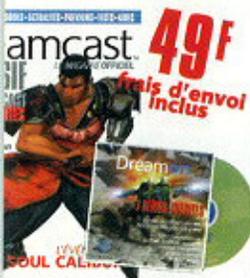
DVD

Walt Disney

Ça y est! Disney se lance enfin dans le créneau des beaux DVD. Il faut d'abord signaler que "Tarzan" est le meilleur dessin animé sorti des studios depuis longtemps (depuis "Le Roi Lion", en fait). De l'action, de l'humour et des séquences de promenade dans la jungle à couper le souffle, font de ce film un must absolu pour tout fan d'animation qui se respecte. En plus, ça grouille de bonus! Non seulement, on peut accéder à la version originale (ah, la voix de Rosie O'Donnell!), mais aussi à des tas de petits documentaires sur les diverses étapes de la création. Un régal.



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

 <p>49F frais d'envoi inclus</p> <p>Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2</p>	 <p>49F frais d'envoi inclus</p> <p>Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4</p>	 <p>49F frais d'envoi inclus</p> <p>Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6</p>	 <p>49F frais d'envoi inclus</p> <p>Dreamcast Magazine n°4 + le CD Dream on Vol. 7 & 8</p>	 <p>49F frais d'envoi inclus</p> <p>Dreamcast Magazine n°5 + le CD Dream on Vol. 10</p>		
 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Dream on Vol. 1</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 3</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 5</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 7</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 9</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 11</p>	 <p>29F frais d'envoi inclus</p> <p>Le CD Dream on Vol. 13</p>

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

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 et Vol. 13**, 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, Millenium 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 Striker 2 ver. 2000.1, NBA 2K, 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 and Dangerous, Jojo's Bizarre Adventure, V-Rally 2, Webrix+, 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 _____
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 & Magic III, 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: Ferrari F-355, Pod 2, Sydney 2000, WWF Royal Rumble®.	29 F (4,42€)	X _____

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: _____

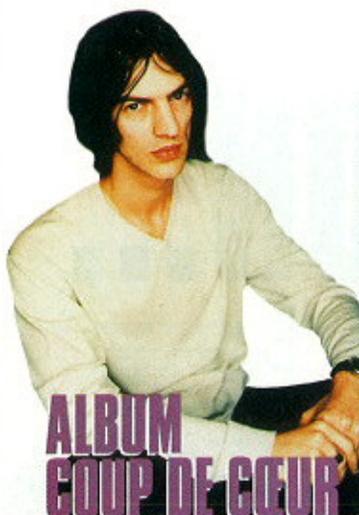
Tél.: _____ Date de naissance: _____

ÉCRIREZ LISIÈLEMENT ET EN LETTRES CAPITALES. Vous recevez 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 006 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Seul responsable de votre nom: M6 Éditions, 10 rue de la République, 91000 Evry-Courcouronnes. Tél: 01 69 00 00 00.

Musique

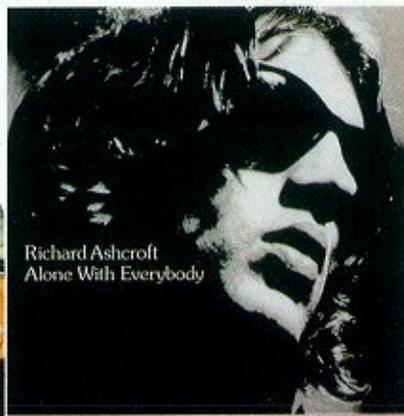
par Sébastien Lucaire

La rentrée s'annonce riche en nouveautés. Pop, hip-hop, dance... De Richard Ashcroft à Armand Van Helden, en passant par Morcheeba et Sinéad O'Connor, tous les styles musicaux sont à l'honneur. Contrairement à l'été qu'on vient de passer, l'automne sera chaud !

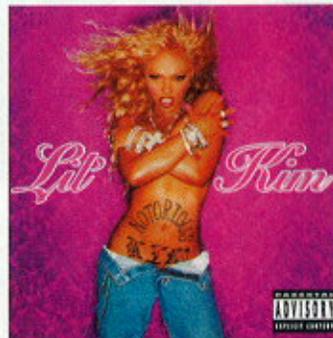


ALBUM
COUP DE CŒUR

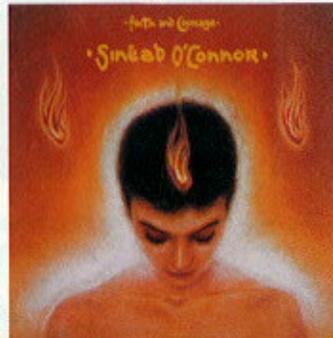
Pop



Richard Ashcroft
Alone With Everybody



HIP-HOP



POP

★ ★ ★ ★ ★

LIL' KIM "NOTORIOUS B.I.G."

East/West

Élève de Puff Daddy et de feu Notorious B.I.G., son mentor et fiancé, Kim est définitivement la reine de la ruche féminine hip-hop. Après maints retards, la nouvelle galette de miel est là, et elle est plus sucrée qu'un pot de gelée royale. Elle nous surprend en samplant des classiques de la dance comme "French Kiss" de Lil' Louis sur "Custom Made (Give It To You)". Elle est brillante sur "Right Now" (featuring Carl Thomas). Ailleurs, la petite Kim est fidèle à sa réputation, avec des histoires de drogue, de guns et de vengeance. "Revolution" la voit en quête de revanche pour le meurtre de son amant, et l'influence de Notorious B.I.G. est aussi évidente que poignante après sa disparition tragique. Kim n'oublie pas son côté sirène sexy quand elle nous raconte ses prouesses sexuelles dans "How Many Licks?" (avec l'inévitable Sisqo). Un album sexy à souhait.

★ ★ ★ ★ ★

SINEAD O'CONNOR "FAITH AND COURAGE"

East/West

"Je sais que j'ai fait assez de choses pour vous donner une raison de ne pas m'écouter", chante-t-elle dans "The Lamb Book Of Life". Mais qui se soucie de son refus de faire jouer l'hymne américain avant ses concerts, ou de la photo du pape déchirée en direct à la télé? Quand Sinéad O'Connor ouvre la bouche, ce sont les anges qui chantent, et l'on oublie ses revendications patriotiques agaçantes et ses confessions pseudo-psychanalytiques. La voix prodigieuse est toujours là, douce comme une caresse, ou frémissante comme un coup de fouet. C'est tout ce qu'il y a à retenir de cet album, produit par Brian Eno, Dave Stewart, Adrian Sherwood et Wyclef Jean. Un disque où Miss O' continue à faire ce qu'elle fait le mieux, entre pop celtique et trip-hop mystique. Le titre "Foi et Courage" semble un peu exagéré, mais c'est sa devise, donc on n'en rajoutera pas...

★ ★ ★ ★ ★

RICHARD ASHCROFT "ALONE WITH EVERYBODY"

Virgin

The Verve était un des groupes rock les plus mémorables des années 90, mais comme beaucoup de ses pairs, il s'est vite dissipé dans un nuage de drogue et de dépressions nerveuses, au moment où le succès international se présentait à sa porte. Son leader, Richard Ashcroft, avait déjà écrit des chansons durant une première parenthèse dans l'histoire du groupe, en 1995. Ce sont ces morceaux, aussi simples et éloignés que possible des débuts psychédéliques de The Verve, qui servent de fondation à son premier album solo, "Alone With Everybody". À part la basse menaçante de "New York", il ne reste ici aucun élément de The Verve. En place de quoi,

Ashcroft trempe ses mélodies dans un pot de miel country et soul, se servant d'orchestrations en couches épaisses (guitares, cordes, dobro) pour boucher les espaces dans lesquels le guitariste de The Verve, Nick McCabe, se lâchait. L'album possède ses moments de beauté touchante, sous forme de chansons d'amour exaltées ("You On My Mind In My Sleep", "A Song For The Lovers"). "Brave New World" est certainement son meilleur titre à ce jour, tandis que "C'mon People (We're Making It Now)" est l'équivalent musical du bonheur qu'il semble avoir trouvé dans sa nouvelle vie. Sur quelques morceaux seulement, les fans regretteront l'absence de McCabe: "On A Beach", au texte impressionnant mais dont la musique ne va nulle part, ou "Money To Burn", un essai maladroit de country. Un premier album solo plus que correct de la part d'un des personnages les plus intrigants du rock moderne.

TÉLEX

U2 INVITE SES FANS EN STUDIO

U2 invite ses fans à espionner en studio l'enregistrement de leur nouvel album qui devrait sortir en octobre. Une Webcam permet aux aficionados du groupe irlandais de les observer en studio et d'écouter de courts extraits de chansons, notamment du premier single de l'album, "Beautiful Day". La production a été confiée à Brian Eno et à Daniel Lanois. Bono et The Edge ont décrit l'album comme de la "titanium soul". Nous pouvons vous révéler trois chansons: "Stuck In A Moment (Which You Can't Get Out



Of)", "Home" et "Elevation" font partie des 18 nouveaux titres présélectionnés pour l'album. U2 promet une tournée mondiale pour 2001.

Of)", "Home" et "Elevation" font partie des 18 nouveaux titres présélectionnés pour l'album. U2 promet une tournée mondiale pour 2001.

DRUM'N'BASS À L'AUTOMNE

Roni Size et son Reprazent reviendront chatouiller nos tympans en octobre, avec le deuxième album du groupe phare de la drum'n'bass britannique. Ce disque devrait être précédé dans les bacs par le single "Who Told You?". Le producteur et son groupe ont corsé leur mélange à base de beats fêtus, de basses funk et de soul music, grâce à l'utilisation généralisée d'instruments live, mais surtout grâce aux featurings musclés de Zach La Rocha, de Method Man et de Rahzel.

ROBERT SMITH DOUBLIE DÉJÀ LES CURE

Le papa des Cure, Robert Smith, a fait à nouveau équipe avec le guitariste Reeves Gabrels (David Bowie, Frank Black) pour enregistrer "Yesterday's Gone". Les deux artistes avaient déjà travaillé ensemble sous le nom de



Cogasm, pour "A Sign From God" (1997), sur la b.o. de "Orgazmo". Gabrels joue aussi sur "Wrong Number", un morceau de la compilation "Galore" des Cure, sortie la même année.

ABONNEZ-VOUS!

et profitez d'une offre exceptionnelle:

RECEVEZ SIX NUMÉROS

POUR 245 F AU LIEU DE 294 F

SOIT UN NUMÉRO OFFERT

Dreamcast
LE MAGAZINE OFFICIEL

+ SON CD
DE DÉMOS DREAMCAST
EXCLUSIF

POUR VOUS ABONNER

Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante:
SERVICE ABONNEMENTS Dreamcast Magazine,
2, impasse de Boudeville, BP 1121, 31036 Toulouse Cedex 1,
Tél.: 05 61 43 49 69



OUI, je souhaite bénéficier de cette offre d'abonnement à tarif préférentiel.

Je recevrai 6 numéros de Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL au tarif exceptionnel de **245 F** (37,35 euros) au lieu de 294 F (44,82 euros)*.

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: _____

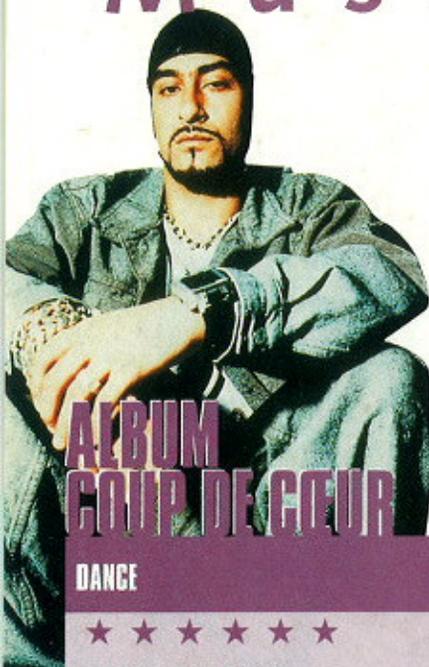
Ville: _____

Tél.: _____

Date de naissance: _____

* Offre spéciale valable 3 mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 305 FF (46,50 €). Frais de port inclus. DM 006 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.

Musique



ALBUM COUP DE CŒUR

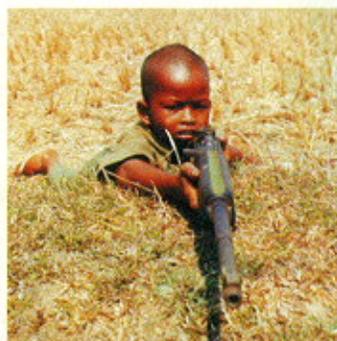
DANCE

★ ★ ★ ★ ★ ★

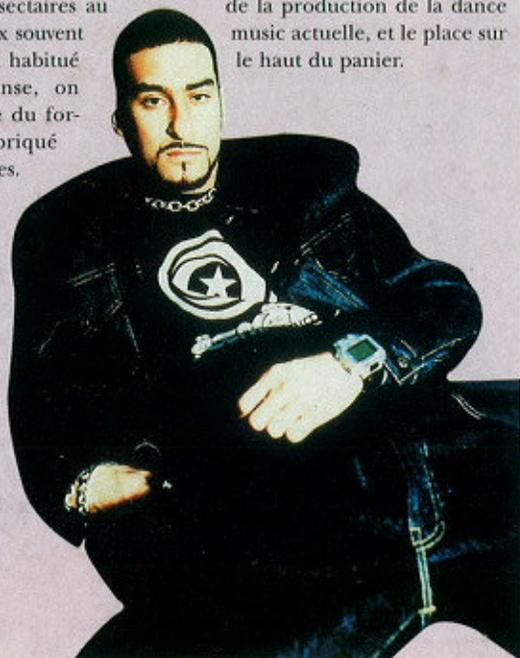
ARMAND VAN HELDEN "KILLING PURITANS"

East/West

Armand Van Helden pourrait se contenter de sortir de la techno-house au kilomètre, incolore et inodore. Mais il a décidé d'exterminer les puristes et les sectaires au moyen de morceaux souvent très longs. D'un tel habitué des pistes de danse, on aurait pu craindre du formatage, du préfabriqué pour usines à danses. Plus ambitieux, il se lance dans le pari audacieux d'éviter l'ennui à ses auditeurs. "Breakdancers Call" est construit sur un groove de batterie interminable; "Hybridz" est de la hip-house pure; et "Full Moon"



(en duo avec le rappeur américain Common) est d'une concision percutante. Le salut de Van Helden vient donc de son savoir-faire, de son opiniâtreté à structurer ses morceaux avec des introductions encourageantes, des arrêts intempestifs, des bruits insensés. Un entêtement qui le sauve du néant de la production de la dance music actuelle, et le place sur le haut du panier.



TÉLEX

ELECTRONIC RENDEZ-VOUS

Du 10 au 19 septembre, les Rendez-Vous Électroniques vont transformer Paris en capitale de la culture techno. Raves, free parties, expos, théâtre, parade: une avalanche de fêtes... pour tous! Q.G. de cet ambitieux raout, le tipi géant planté sur l'esplanade de Beaubourg qui orientera le technophile.

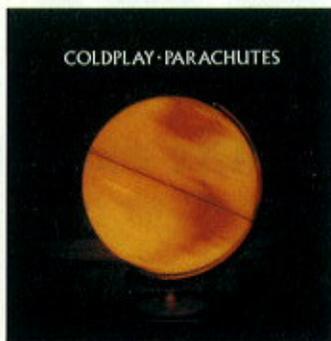
P. J. HARVEY SE BRANCHE SUR RADIOHEAD

"Stories From The City, Stories From The Sea", c'est le titre du nouvel album de P. J. Harvey,

attendu en octobre prochain chez Mercury. 12 chansons devraient y figurer, dont un duo avec Thom Yorke ("The Mess We're In"). Le chanteur de Radiohead assure par ailleurs les chœurs sur deux autres compositions: "Beautiful Feeling" et "One Line".

WWW.STING.COM

Sting ne pourra pas connaître l'immense satisfaction de diffuser ses profondes pensées sur www.sting.com. En effet, cette adresse Web est déjà retenue par un illustre inconnu. Sting n'est d'ailleurs pas le patronyme de l'ancien leader de Police (alias Gordon Sumners), mais



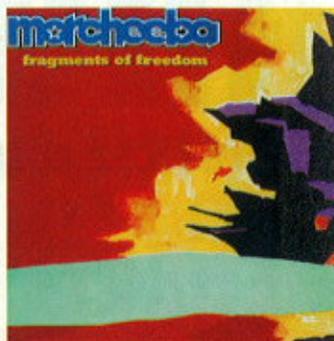
POP

★ ★ ★ ★ ★ ★

COLDPLAY "PARACHUTES"

EMI

Les petits Londoniens de Coldplay, nouvelle coqueluche de la presse anglaise, sont assurément fort doués. Chacune des dix chansons de ce premier album est belle et soignée, parée de guitares légères, de refrains accrocheurs, de mélodies coulantes et des jolis vocaux de Chris Martin qui grimpe allégrement dans les aigus... Tel un manuel de la pop anglaise en dix leçons (des Beatles à The Verve), l'album "Parachutes" est d'une écoute facile et agréable. La chanson intitulée "Yellow", qui se place à mi-chemin entre le groupe Radiohead et Jeff Buckley, a même des relents de tube de l'été. Ce serait oublier, malheureusement, que nous vivons dans un pays où saison chaude égale monstrueux tube latino, matraqué par les radios et les télévisions à grands renforts de deals publicitaires et de clips à la vulgarité dénudée. À côté de cela, l'album de Coldplay est - il n'y a pas de doute - d'une rafraîchissante simplicité.



POP ROCK

★ ★ ★ ★ ★ ★

MORCHEEBA "FRAGMENTS OF FREEDOM"

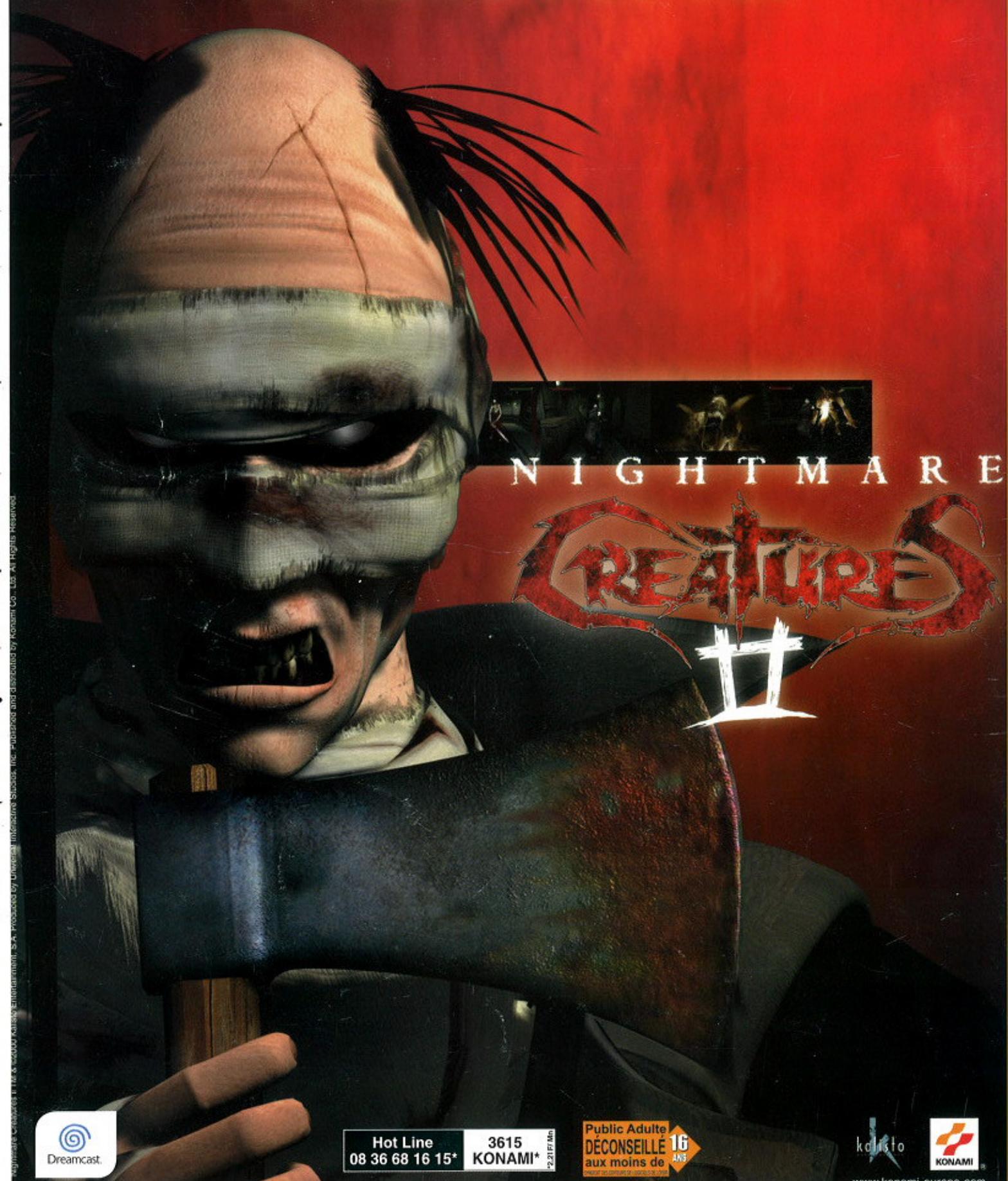
WEA

Troisième opus du trio, cet album s'éloigne de l'ambiance mystérieuse et mélancolique des précédents. Le groupe est de retour avec une attitude très positive, suggérant que les vapeurs de fumée de leurs dernières soirées se sont définitivement envolées. Quelques fragments de l'ancien Morcheeba font encore surface sous forme d'un rythme hip-hop langoureux par-ci, ou d'un riff de guitare psychédélique par-là, mais ça ne va pas plus loin. On dirait même que le groupe a découvert le funk et le rap, au détriment des vocaux de Skye Edwards qui, parfois, fait penser à Sade sous sédatifs. Restent le très dingy "Love Sweet Love", sous influence Parliament Funkadelic, "Shallow End", avec ses cordes disco et son clavier à la Stevie Wonder, l'entraînant gospel moderne de "Rome Wasn't Built In A Day", ou "Be Yourself" qui évoque Beck et sa version blanche de la old-school funk. Un album certes intéressant, mais qui, par moments, laisse un peu sur sa faim.



Sting website interface showing navigation links like "HOME", "ABOUT", "DISCOGRAPHY", "CONTACT", and "NEWS". It also features a search bar and a "we cache..." notice.

L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ



N I G H T M A R E

CREATURES II



Hot Line 08 36 68 16 15* 3615 KONAMI* *2,21€ / Min

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS



www.konami-europe.com

© Konami 1999. All rights reserved. Nightmare Creatures II TM & Konami logo are trademarks of Konami Entertainment Inc. Produced by Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved.