

# Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL

**100% FRISSEMENTS**  
**HEURE** DE RESIDENT EVIL  
CODE: VERONICA

clusif  
**HALF-LIFE DC**  
**dévoilé!**

Internet  
**SPÉCIAL**  
**JEUX**  
**ON LINE**  
**BLACK & WHITE**  
**BUCKY ROCKET!**  
**WAKE III ARENA**

13-5-49,00 F - RD



**N° 5**

JUILLET/AOÛT 2000 • France métropolitaine : 49 F (7,47 €)



# SUR LE CD



Baissez les stores, fermez la porte à clé et éloignez votre petite sœur. Nous autres, sorciers de la rédaction, vous avons concocté un CD en provenance directe de l'enfer. Plus d'une heure de démo du jeu culte Resident Evil - Code: Veronica! Prévoyez une couche, en cas de fuite inopinée.

## VIVRE ET MOURIR EN 60 MINUTES CHRONO



### RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA

Capcom

Mieux que les mots et une bonne note (9/10) réunis, voici LA démo jouable du meilleur thriller interactif de tous les temps. Pas question de s'éclater cinq minutes seulement: le GD-Rom contient une heure de jeu. Exit la frustration de l'extrait trop court! Partagez les aventures cauchemardesques de Claire Redfield qui lutte contre une horde de morts vivants affamés. Gardez votre sang-froid, ce moment d'anthologie est à ne rater sous aucun prétexte.



## DÉMOS JOUABLES

### SILVER

Infogrames

Le premier RPG 100 % anglais de la Dreamcast, ça se fête. Avec un système de combat en temps réel, Silver bouscule toutes les règles du genre. À méditer, donc. Un bon petit jeu d'aventure bourré d'action, riche et divertissant... pour tous ceux qui en ont leur claque d'incarner des persos qui se castagnent non-stop.



### TONY HAWK PRO SKATER

Crave

À vos skates, ça va swinguer dans les baskets! Excellent jeu dédié aux amateurs de glisse, Tony Hawk comprend pas moins de 100 figures différentes, issues de la motion capture, et des dizaines de skate-parks. Sans oublier la possibilité d'incarner tous les grands noms de la discipline, modélisés en 3D pour l'occasion. Top panard!

### LES FOUS DU VOLANT

Infogrames

La série télé "Les Fous du volant" en jeu vidéo? Du délire! Nostalgie pour certains, découverte pour les autres, Wacky Races (titre anglais) ressuscite tous les personnages du célèbre dessin animé des années 60, à l'instar de Satanas et de Diabolo. Un jeu de caisses hyper fun où les pires vacheries sont autorisées pour gagner. Soyons... fous!



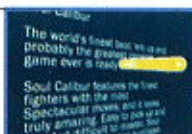
## MOVIES

### DEAD OR ALIVE 2

Tecmo

Entré au panthéon des jeux de baston, à côté de Soul Calibur, Dead Or Alive 2 fait l'effet d'un coup de poing dans la trombine. À la fois technique et d'une maniabilité exemplaire, ce must du genre (tout en 3D) est une vraie petite bombe - boum!

## BONUS



### DREAMARENA VIRTUAL TOUR

Tout, vous saurez tout sur la DreamArena! "Chat" (conversation), navigation en ligne, e-mail, boutique et infos sur les jeux sortis et à paraître... Cette présentation du portail Internet de Sega mérite le coup d'œil. Connectez-vous!

**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.

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

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

# SILVER

LE JEU DE RÔLE EST  
ENFIN SUR DREAMCAST.

# JUSTICE



Presse PC en parle :

est réellement  
annoncé"

: 5 étoiles/6

"Un mélange explosif  
d'action et de jeu de  
rôle. Vous n'avez pas  
fini d'en entendre  
parler !"

PC MAX : 9/10

"Infogrames crée  
l'événement avec  
son nouveau jeu  
d'aventure"

CD Rom Magazine : 18/20

# SILVER

LE LÉGENDAIRE JEU DE RÔLES



par Max la Terreur

Mes requêtes ne sont pas restées lettre morte. Que de lettres enflammées et de mails passionnés ai-je reçus ! J'y ai passé trois nuits blanches. Mes – deux – neurones ont bouilli comme jamais auparavant. Fait rassurant : vous êtes de plus en plus nombreux à vous intéresser au jeu en réseau. J'ai appelé tous mes amiches chez France Télécom et Sega pour vous répondre. L'été étant là, j'en profite pour vous demander de m'écrire sur carte postale (si possible) de votre lieu de vacances. Ciao et revenez bronzés !

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

## CASTING DE RÊVE LE RETOUR

Attirés par les sirènes de la célébrité, vous avez été nombreux (malheureusement, aucune fille !) à m'envoyer votre trombine ! Merci à toi, Marin (de Chaponnay), tes photos sont poilantes. Notre service "mannequins" travaille d'arrache-pied afin de désigner les heureux élus. Et le casting continue. Petite précision, cependant : ce casting est à but non lucratif ; vous n'y gagnerez qu'un passage dans votre magazine préféré, rien de moins, rien de plus...



Camille, Metz

Christophe, Ragnot



Peter, Bobinet



Marin, Chaponnay

## TOILE D'ARAIGNÉE TOI-MÊME

C'est quoi le Web ? J'attends mon clavier Dreamcast commandé à la Fnac depuis plus d'un mois. Aidez-moi !

Pierre de Villeurbanne

Vaste question ! Je vais tâcher d'être clair. En 1990, le CERN (Centre Européen de Recherche Nucléaire, à Genève) crée le World Wide Web dans le but de proposer des documents "multimédia" (avec du texte, du son et des images) aux possesseurs de PC reliés entre eux par un serveur. Le Web (toile d'araignée, en français) est aujourd'hui le service d'information le plus représentatif du Net. Si tu cherches davantage d'infos, va jeter un œil à la rubrique Internet de ce numéro. Pour ton clavier, là, non, vraiment, désolé, je ne peux rien faire.

## SITES PERSO



### Acte 1

Je suis un incondicional de Sega. Voilà pourquoi je me suis lancé dans la construction d'un site réservé aux fans. Ce serait super sympa que vous jetiez un œil à l'adresse suivante :

<http://www.citeweb.net/dream.game/>

Un internaute (qui a oublié de laisser son nom – soit !)

### Acte 2

Matez mon site

Web dédié à la Dreamcast : [www.chtidreamer.fr.st/](http://www.chtidreamer.fr.st/) (100 % Dreamcast). Je sais, il y a un gros défaut : pas de news, ni de tests. M'autorisez-vous à publier les vôtres ? De même, pouvez-vous me passer les jaquettes scannées de jeux Dreamcast pour les mettre en ligne ?

Julien Bibollet de Nulle Part



### Acte 1

Très joli site, ami Naute. Complet, chouette mis en page, avec des photos récentes... Tu te situes à la limite du professionalismisme. J'imagine que tu pioches tes infos dans des sites et des magazines plus officiels... Et alors ? Félicitations également pour ta rubrique Nostalgie consacrée à la Saturn, l'ancêtre de la Dreamcast. Notre conseil : ne te gêne pas, affirme tes propres opinions ! Caprice ?

### Acte 2

Très cher Julien, Ton site, malgré de bonnes idées, demeure trop austère. Un peu de couleur et plus d'infos ne lui feraient pas de mal. Dans "jeu vidéo", il y a le terme "jeu", ne l'oublie pas ! Les softs à télécharger sont en revanche une belle initiative. Pour le reste (ta requête au sujet des jaquettes de jeux et nos tests), je regrette de ne pouvoir te répondre par l'affirmative. S'inspirer (et non plagier) des textes parus dans le canard, pourquoi pas ? Mais te fournir des images... Je croule trop sous le boulot, jamais je n'aurai le temps.

## MORT TELLEMENT VOUS

Je vous écris, non pour critiquer votre rubrique sur les jeux, excellente, mais pour évoquer la rubrique Musique... (Hum !) Mon cher Sébastien, juste un petit conseil amical : tu devrais arrêter de te lobotomiser avec MTV ! Je ne connais pas ton âge, mais je mets en doute tes capacités artistiques à promouvoir cette musique réservée aux ignorants pubères (ils apprécieront – N.D.Max). Voici quelques artistes dont tu ferais mieux de t'inspirer : Pink Floyd, The Kovenant, Emperor, Beethoven, Gainsbourg... Bien à toi.

Julien, 19 ans, Chambéry

Je suis ravi que tu aies pris quelques minutes de ton précieux temps pour me faire part de tes sombres pensées. Je suis certain que nos lecteurs apprécieront ton éclectisme musical, quoique légèrement convenu. Sache que certains d'entre eux sont beaucoup plus jeunes que toi, ils ne regardent pas tous MTV et ne se contentent pas de la discothèque de leurs parents ! Si je ne mets pas en question tes goûts, je m'insurge, en revanche, contre la pensée unique. Dire que la musique est supposée adoucir les mœurs...





**Acclaim**

**TECMO**

®

DEAD or ALIVE

**ARE YOU  
HARD ENOUGH?\***

**DEAD OR ALIVE 2**

\*SEREZ-VOUS ASSEZ FORT?\*

Dead or Alive™ 2, Tecmo © All rights reserved, Acclaim® & © 2000 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. SEGA

## ZE LETTER OF ZE MONTH

J'en ai marre de lire encore dans certains mags concurrents, je cite: "N'allons-nous pas revivre les mêmes mésaventures qu'avec la Saturn?" Bande de poltrons! La Dreamcast est à peine sortie que vous l'enterrez déjà! Moi, au vu des premiers jeux, **je suis convaincu de son potentiel**, et je lui souhaite, ainsi qu'à votre mag, longue vie et prospérité.

**Gaz** (qui n'a pas jugé utile de laisser son adresse...)

*Vous avez été nombreux à me faire part de vos interrogations concernant l'avenir de la Dreamcast: notamment Guillaume (de La Longueville), Mysto (de Bessancourt), Cindy (de Belfort) et Benjamin (de Ferrière Rousies). RESTEZ ZEN, les potes! Le sommaire de ce numéro est suffisamment éloquent: matez la quantité de softs prévus sur la 128 bits, et pas que des jeux d'arcade. Sans compter que le meilleur est à venir. L'été sera chaud, et la rentrée des classes verra des milliers d'étudiants sécher les cours pour rester près de leur Dreamcast. L'enthousiasme de Gaz suffirait presque à lui seul. Enfin, si vous avez parcouru la presse récemment, vous aurez noté les problèmes rencontrés en ce moment par la concurrence. Non, ce n'est pas de la désinformation... La guerre fait rage, certes, mais pour le bien de tous.*

## RECHERCHE MAX DESESPEREMENT

J'ai 23 ans, je suis dynamique et très motivé. Je suis l'actualité des jeux depuis des années. J'y consacre en moyenne six heures par jour mais je n'ai aucune expérience, ni de qualification dans le domaine du multimédia, à part la passion. Que faut-il faire pour avoir un jour le même job que vous?

Soufiane d'Ivry-sur-Seine

*Cher Soufiane, tu n'es pas le seul dans ce cas... Et les places sont chères. Heureusement, le marché est en pleine explosion, et les opportunités ne manquent pas. Indépendamment de la presse magazine, il existe de nombreuses entreprises prêtes à ouvrir leurs portes si un bon CV leur échoit. Les sites Internet consacrés aux jeux se multiplient. Gamespot France ([www.gamespot.fr](http://www.gamespot.fr)) constitue un bel exemple de réussite parmi d'autres... D'autre part, des sociétés comme Infogrames grossissent à vue d'œil. Elles ont besoin de testeurs, de programmeurs, de graphistes... Bref, de fondus dans ton genre. Rencarde-toi, utilise le Minitel et le Net: de nos jours, ces outils sont de vrais passe-droits pour dénicher un job lié à ta passion. Si tu te lances dans l'aventure, nous te conseillons d'agir comme suit:*

*1/ Commence toujours par te renseigner sur l'entreprise, le site Internet ou le magazine qui t'intéresse: regarde le ton employé, le rythme de parution des infos (surtout sur le Net), etc.*

*2/ Lorsque tu envoies un CV, joins une lettre de motivation et un essai écrit d'un test de jeu auquel tu as joué. Évite les phrases alambiquées: sois le plus clair et le plus concis possible.*

*3/ Ne désespère pas. Comme je te l'ai dit, vous êtes nombreux à être tentés. Good luck, man!*

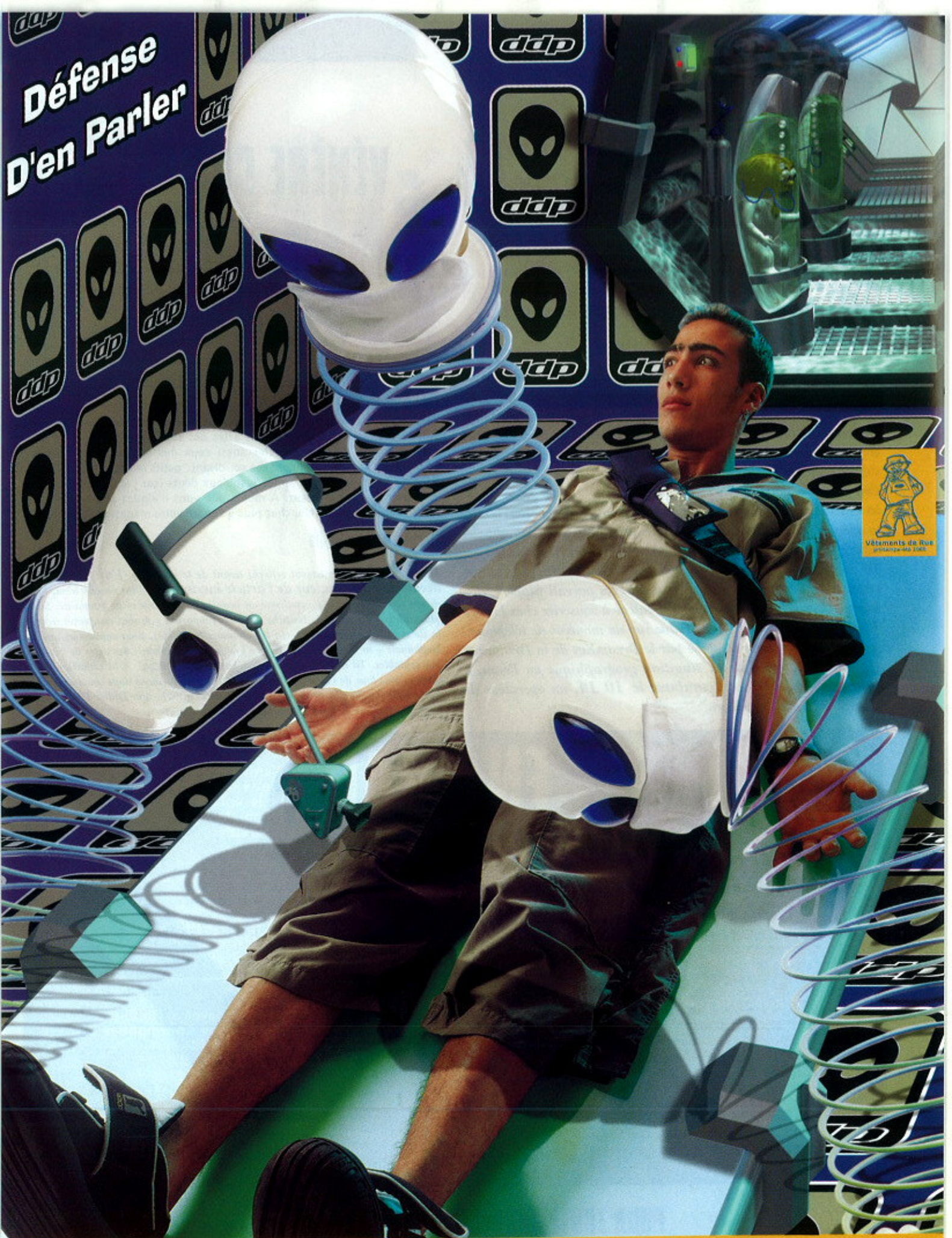
## EIDOS A BESOIN DE TOI

L'éditeur de Tomb Raider recherche, pour sa filiale française, un chef de produit senior, bilingue anglais, de formation marketing ou communication, si possible ayant de l'expérience dans le domaine du jeu et des médias. Si l'un de vous se sent de taille, qu'il écrive à l'adresse suivante:

**Eidos Interactive France**

À l'attention de  
Florent Moreau  
6, boulevard  
du général Leclerc  
92215 Clichy Cedex.





**Défense  
D'en Parler**



[www.ddpfrance.com](http://www.ddpfrance.com)



## NET PAS NET



J'hésite à me connecter à Internet à cause de mes parents! Peux-tu m'indiquer le coût d'une communication locale et d'une heure de jeu en réseau? Existe-t-il un moyen de payer moins cher?

Frédéric de Versailles

*Sache, cher Fred, que communication locale et jeu en réseau, c'est kif-kif. Une minute de jeu en réseau = une minute de surf sur le Web = une minute de communication locale. Le coût de la minute varie en fonction du moment de la journée et de la semaine. Le seul élément qui ne change pas: le prix des trois premières minutes qui s'élève toujours à 74 centimes.*

*Pour le reste, voici ce que ça donne:*

*les week-ends et les jours fériés: 14 centimes la minute, quelle que soit l'heure; la semaine, du lundi au vendredi, 14 centimes la minute, si tu appelles entre 19 heures et 8 heures; 28 centimes, entre 8 heures et 19 heures.*

*Tu constateras qu'en heures creuses, 60 minutes de jeu en réseau te coûteront 9,22 francs. Si tes parents flippent, dis-leur qu'il existe un abonnement Primaliste à souscrire chez France Télécom qui octroie 25 % de réduc sur six numéros de téléphone. À toi d'y inclure celui composé par le DreamKey de la Dreamcast (ce numéro dépend de ta situation géographique en France). Pour en savoir plus, compose le 10 14, un opérateur de France Télécom t'aiguillera.*

## VÈNÈRE COMME ÉNERVÉE



J'ai longuement réfléchi avant de vous écrire. Mais mon amour pour l'OM et ma ville est plus fort que tout. L'encadré que j'ai lu dans le test de Virtua Striker, paru dans le numéro 3 de DM (mars/avril, page 61) et intitulé "En direct de Saint-Étienne: Virtua Striker écrase l'OM!" est inadmissible. Vous n'avez pas le droit de faire passer les Marseillais pour des hooligans! Vous voulez souligner les mauvais actes des supporters? O.K., c'est vrai. Mais pourquoi ne pas signaler aussi ceux des supporters adverses? Pourquoi ne pas dire comment ces soi-disant "petits anges verts" nous ont attendus avant le match, armés jusqu'aux dents (car j'étais là!). Vous en avez trop dit ou pas assez. À moins que vous n'aimiez pas les gens du Sud?! Dans ce cas, ne cherchez plus à vendre votre magazine chez nous!

Stéphanie de Marseille

*À mon tour. J'ai longuement réfléchi avant de te répondre. J'ai finalement décidé de virer l'auteur de l'article incriminé... Plus sérieusement, tu as raison sur un point: le journalisme est histoire d'objectivité et de partialité. Si les Marseillais - du moins la branche dure des supporters - se sont comportés ce soir-là de manière répréhensible (tu le reconnais toi-même), nous convenons que les Stéphanois - la branche dure, encore une fois - ont commis des actes de violence inacceptables. Tu devrais cependant dépassionner le débat. À la rédaction, nous sommes tous fans de l'OM, et c'est le regard embué que nous nous souvenons de ce fameux soir du 26 mai 1993, aux alentours de 22h30, lorsque Didier Deschamps a brandi le premier la Coupe d'Europe des Clubs Champions.*

## QUESTIONS EN VRAC

### SHENMUE EN RÊVE

Salut à toi, Max, "la nouvelle star" (belle lucidité - N.D.Max)!

1- Sega nous promet la possibilité de jouer en réseau... Oui, mais quand?  
2- Shenmue sera-t-il localisé en français ou simplement traduit?  
Baptiste de Fère Champenoise

*Le réseau en France, c'est tout de suite et maintenant.*

*ChuChu Rocket! a ouvert la voie, d'autres softs d'un plus gros calibre, comme Quake III Arena, vont suivre. Quant à Shenmue en français, ce n'est pas pour tout de suite. Le jeu de Yu Suzuki sera en revanche localisé en anglais, c'est confirmé.*

À quand un Buffy sur DC? Et Age Of Empire? Et un lecteur de DVD relié à la DC?  
Matthys de Mantes-la-Jolie

*Dans notre dossier spécial E3 de ce numéro, tu trouveras toutes les infos relatives à ces deux softs. Concernant le DVD, les rumeurs vont bon train, mais Sega n'a rien confirmé.*

Pourquoi ne consacrez-vous pas un sujet aux jeux d'arcade de Sega? (Un bonjour à Karine et à Caro en passant.)  
Fab' de Bordeaux

*J'ai lu dans tes pensées. En furetant du côté des previews de ce numéro, tu devrais trouver ton bonheur. Enjoy!*

Je n'arrive pas à trouver des jeux compatibles avec le volant et le pistolet. Aide-moi, Max.  
Suzanne de Bourg

*Les jeux qui utilisent ces périphériques, ne sont pas légion. On note cependant plusieurs titres sur les starting-blocks. F-355, Sega GT, V-Rally 2 et peut-être Virtua Cop 2 (un Shoot célèbre, déjà sorti au Japon) sont de ceux-là.*

J'écris pour savoir si No Cliché prépare un Toy Commander 2.  
Romain de Mery-sur-Oise

*Pour avoir causé à Frédéric Raynal (le boss de No Cliché) il y a peu et, au risque de te décevoir, Toy Commander 2 n'est pas prévu. No Cliché travaille en ce moment sur un thriller de la veine de Resident Evil.*

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



.... Bien sûr que je  
t'aime Soph... Euh  
Valérie.....

10 secondes de pub toutes les 2 minutes. C'est plus de temps qu'il n'en faut pour tourner sept fois sa langue dans sa bouche.\*

SPOT

ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait.

Spot, c'est à vous de voir.



sur le réseau national  
**Bouygues Telecom**  
LE SON DIGITAL™

\* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.

Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le [www.spot.tm.fr](http://www.spot.tm.fr)

# ÉDITORIAL

## 32 + degrés (°) = canicule.

Non, je ne suis pas sur une plage de la Côte d'Azur mais à la rédaction. En guise de sable fin, j'ai droit à une moquette grise du plus bel effet. Sous les pavés, la plage, qu'ils disaient; et sous la moquette, alors? Malgré la clim, je transpire à grosses gouttes. Je suffoque à force de fixer, l'air incrédule, le sommaire de ce numéro. La deuxième génération de softs sur Dreamcast amorce sa venue parmi nous; Code: Veronica et Ecco l'attestent, ce sont de pures merveilles.

Autre fait rassurant: en mai dernier, sur le salon de l'E3 à Los Angeles (le plus grand salon annuel dédié aux jeux vidéo), nous avons découvert un stand Sega, avec des tonnes de hits à venir en expo: Samba De Amigo, Jet Set Radio, International Track'n Field, Ultimate Fighting Championship, Ready 2 Rumble Boxing 2, Alone in the Dark 4, Quake III Arena... Nous avons frôlé la crise de delirium tremens!

Quake III Arena, justement. La version présentée outre-Atlantique permet de jouer en réseau, d'envoyer des bastos de calibre 32 dans la trombine d'un adversaire virtuel posté ailleurs. L'expression "online gaming" s'impose peu à peu, indissociable du nom du constructeur (Sega). Objectif atteint? Presque. Lisez le dossier consacré à ce sujet (p. 20 à 29) pour vous faire une idée. Bientôt, nous ne jouerons plus comme avant... Puis, il y a le phénomène Half-Life. Ce Shoot 3D "intelligent" méritait indéniablement une couverture. Les premières images (exclusives, ce sont des choses qui arrivent) sont à pleurer de bonheur. Et si la canicule durait jusqu'à l'automne?

Benji

**Dreamcast**  
LE MAGAZINE OFFICIEL

Dreamcast, le Magazine Officiel est édité par M6 Éditions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions. Directeur de la publication: Régis Ravanas. Directeur de la rédaction: Olivier Jacobs. Rédacteur en chef: Benjamin Janssens. Directeur de création: Antoine du Payrat. Maquettiste: Fabrice Bloch, assisté de Hélène Moynard. Secrétaire de rédaction: Valérie Barrès, assistée de Catherine Bray. Responsable marketing: Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion: Pascal Broussot. Directeur des ventes: Didier Dostes. Service juridique: Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro: Margot Abardonado, Guillaume de Casaban, François Daniel, Frédéric Danilewsky, Nathan Dayspring, Medhi Gauvin, Dominique Le Guen, Clara Loft, Sébastien Lucaire, Étienne Mouratila, Lucy de la Rochefoucault, Fethi Schyste, Caroline Toussaint. Photos: Yves Coatsaliou, Stéphane Gizard. DR. Photo du test Ecco p. 67: © John Deehan, tous droits réservés. 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°ISNN: en cours. Dépôt légal: juillet 2000. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction: Robin Leproux, Administrateur de M6 Éditions; Michel Rey, Administrateur de M6 Éditions; Laurent Agrech, Administrateur de M6 Éditions. La rédaction n'est pas responsable des textes et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite sans accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 2000 M6 Éditions. Dreamcast, le Magazine Officiel est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. Service des ventes: Promevente - Contact: Stéphanie Lecornec, N° vert: 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 67.

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

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

# SOMMAIRE

Le courrier	6
Zoom sur : Half-Life	12
Internet : les premiers jeux en réseau	20
Actualités	30
Reportage spécial E3	38

## TESTS 53

Resident Evil - Code: Veronica	54
V-Rally 2 Expert Edition	60
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	64
Star Wars: Episode One - Racer	68
Zombie Revenge	70
Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition	72
Tony Hawk Pro Skater	74
Silver	76
Les Fous du volant	78
Marvel vs Capcom 2	80
NHL 2K	82
Super Magnetic Neo	84
Dragon's Blood	84

## PREVIEWS 85

Sydney 2000	86
Metropolis Street Racer	88
Power Stone 2	90
Jet Set Radio	92
Taxi 2	94
Time Stalkers	96
Street Fighter 3 Double Impact	97
Virtua Tennis	98
Quand l'arcade dépasse les bornes	100

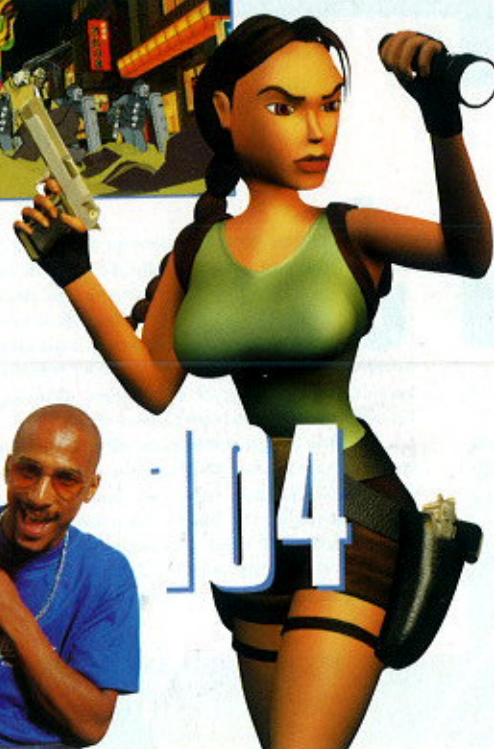
## AIDE DE JEU 104

Tomb Raider: la révélation finale	104
Crazy Taxi	110

Trucs et astuces	114
Duel au virtuel : featuring Stomy Buggy	118
Shopping	120
Cinéma	122
Vidéos/DVD	126
Musique	128

# Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL





**Stop exclu.** Les images sur ces pages, vous ne les verrez nulle part ailleurs. Elles proviennent toutes de la version Dreamcast du jeu le plus attendu de la rentrée, annoncé avec une éventuelle option réseau (ce serait carrément chouette). Ze dream comes true ; le compte à rebours a commencé.

**J**e veux bien faire une petite pause pour vous causer de Half-Life, mais il va falloir m'aider. Commencez par prendre ce fusil à pompe et surveillez le couloir menant à la cafétéria; j'ai entendu des bruits bizarres en passant devant. Ce complexe de recherche a besoin d'un sérieux nettoyage... Ça tombe bien, vous êtes là pour ça!

À moins d'être totalement réfractaires au jeu sur PC, vous avez entendu parler de Half-Life au moins une fois dans votre vie, c'est obligé. Cette petite merveille du Shoot 3D a fait passer des heures difficiles à des centaines de milliers de joueurs. Il s'en est vendu plus de 1,5 million d'exemplaires dans le monde à ce jour, un record

pour un jeu micro. Préparez-vous psychologiquement, car le voici qui débarque sur Dreamcast, après un lifting du plus bel effet. En fait, vous pouvez carrément abandonner tout espoir de vie sociale pendant quelque temps. Bienvenue dans le monde des gens aux yeux rouges et aux cheveux blancs, proches de l'ulcère à cause du stress! Complètement extatique.

#### **M'SIEUR, J'AI RATÉ LE DÉBUT DU FILM**

Half-Life est LE Shoot 3D de la décennie, ni plus, ni moins. Sans déflorer un scénario blindé en rebondissements, sachez *grosso modo* que vous incarnez un mec qui s'attire des embrouilles. Gordon Freeman, de son petit nom, est un scienti-

fique de Black Mesa, un complexe de recherche ultra-secret. Problème numéro un, ce havre de paix pour la science a été soudainement envahi par des aliens belliqueux, à la suite d'une expérience foireuse. Problème numéro deux, l'armée a été envoyée pour éliminer tout ce qui y bouge encore, histoire d'éviter les débordements. Imaginez qu'on apprenne qu'un extra-terrestre a mis le zonzon dans la ville d'à côté, ou qu'un chimiste rescapé se rend dans les bureaux du *Time Magazine!* Im-pen-sa-ble. Quant à savoir si ce génocide programmé est la seule mission de l'armée, vous le saurez bien assez tôt... Seule certitude, vous, alias Gordon, êtes au cœur de la tourmente. Ça va chauffer pour vos fesses tout au long >

Genre  
Shoot 3D

Éditeur  
Havas Interactive

Disponibilité  
Octobre 2000

Site Web [www.sierrastudios.com/  
games/half-life-dreamcast/](http://www.sierrastudios.com/games/half-life-dreamcast/)

# HALF





## RÉZO ET SUPPOSITIONS

On nous assure en coulisses que Half-Life DC supportera le jeu en réseau. Il faudra toutefois attendre le test définitif pour en avoir le cœur net (super, le jeu de mots, N.D.L.R.). Ça

ne nous interdit pas de jeter, en vrac, quelques réflexions sur le sujet.

**1- Half-Life DC ne supportera pas les "mods"** (déclinaisons du soft original sous forme d'add-on, c'est-à-dire des jeux à part entière avec une ambiance et des protagonistes inédits). Randy Pitchford, designer principal et chef de projet chez Gearbox Software, nous l'a assuré. Vous ne jouerez donc pas à Counterstrike, ni aux autres "douceurs" dérivées de Half-Life, auxquelles les possesseurs de PC ont droit.

**2- Vous ne pourrez pas, non plus, télécharger de nouvelles maps pour jouer en réseau, ni de nouvelles "skins" (peaux ou textures, dans le jargon du Shooter 3D, N.D.L.R.) pour vos personnages. Il faudra se contenter des niveaux et des combattants proposés dans le jeu.**

**3- Les concepteurs n'excluent pas la possibilité que les joueurs sur DC affrontent des joueurs sur PC.** L'info émane non seulement de Gearbox et de Havas, mais aussi de Raster Productions et Sega qui ont émis la même idée au sujet de Quake III Arena (lire la rubrique Internet p. 28-29).



de l'aventure. Une situation aussi tendue qu'un repas avec la belle-famille, après une mauvaise blague du genre.

### ÇA CANARDE EN FINESSE

En plus d'être particulièrement nombreux, vos adversaires font preuve d'une intelligence rare. Certains sont même plus rusés qu'une tribu de Sioux

toute entière. Si, armé d'un gun à plasma, vous foncez dans le tas (comme dans certains jeux concurrents, suivez mon regard), vous risquez de tomber sur un gros os à moelle. Dans Half-Life, les bestioles n'attendent pas patiemment que vous les abattiez une à une, dans un déluge de bastos. L'intelligence artificielle, qui gère leur comportement, est l'une des plus élaborées dans un jeu de ce type. Vos ennemis seront capables de vous localiser en fonction du bruit de vos pas et de mener des attaques combinées. Le challenge est double, >





## NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur le site Micromania :

- 18 000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 7 000 questions/réponses sur plus de 500 jeux !

**NOUVEAU !**

Actualité du jeu vidéo instantané !

### CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et obtenez gratuitement 18 000 codes, astuces, soluces !  
Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), The Veronica (DC), Pharaon (PC)...

### SOS JEUX

Problème dans un jeu ? Posez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

### TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou tous derniers patches de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, supprimez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

**NOUVEAU !**

**Regardez moi dans les yeux !** (Liberty) **GAGNEZ (9) DES AVOIRS DE 100 FRS CLIQUEZ ICI**

**Les Infos Micromania**

**E3: Dossier sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde...**

**A LA UNE SUR...**

- Dreamcast
- Playstation
- P.C.
- Nintendo 64

**FOCUS SUR...**

- Pokémon
- PlayStation 2
- X-Box

**INFOS JEUX**

- News
- Zooms - Tests
- Top des Ventes
- Nouveautés
- Sorties

**SUPPORT JEUX**

- Codes Astuces
- SOS Jeux
- Téléchargement

**POINTS DE VENTE**

- Micromania
- Mégacarte
- Réservation
- Démonstrations
- Emploi

**INFOS SITE**

- Quoi de Neuf
- Liens Utiles
- F.A.Q.
- Contact

**L'univers Pokémon**  
Comme promis, notre dossier spécial Pokémon s'élargit... Retrouvez les tests des jeux, le Pokédex complet des versions rouge et bleue ainsi que les 10 cartes holographiques du jeu de cartes.  
(voir dossier spécial Pokémon)

**Colin McRae Rally 2** **DISPONIBLE**  
Les moteurs vrissent, les pneus crissent et dérapent, la vitesse atteint son paroxysme, voilà l'esprit Colin McRae Rally 2.0 !  
(voir test complet + photos)

**Ultima Online** **DISPONIBLE**  
Dès son apparition en 1997, Ultima Online a su conquérir le monde pour devenir le meilleur jeu de rôle en ligne...  
(voir test complet + photos)

**ChuChu Rocket** **DISPONIBLE**  
Où il le jeu en réseau sur console existe, Sega lance un produit unique au monde : la possibilité de s'amuser à deux sur un seul écran.  
(voir test complet + photos)  
(voir opération spéciale ChuChu Rocket)

**Pokémon Stadium** **DISPONIBLE**  
Sorti depuis quelques mois aux Etats-Unis, Pokémon Stadium s'est avéré, pour parvenir au chiffre inouïable de 1 million de jeux vendus. Le titre doit être définitif, ne dit-on légitimement... Ace niveau-là, on ne peut pas prétendre que ce soit dû au hasard.  
(voir test complet + photos)

**PROCHAINES SORTIES**

**SUR PLAYSTATION:**

- Galerians
- Need for Speed 5 Porsche
- Vagrant Story
- Destruction Derby Raw
- Les Futures Sorties PS

**SUR DREAMCAST:**

- The Nomad Soul
- Ecco le dauphin
- Silver
- Star Wars: Racer
- Les Futures Sorties DC

**SUR PC:**

- Vampire
- Acheron's Call
- Motocross Madness 2
- Diablo Control
- Grand
- Diablo 2
- Les Futures Sorties PC

**ON VIENT DE SORTIR...**

**SUR PLAYSTATION:**

- Colin McRae Rally 2
- Ray Force 2000
- Sega Turismo 2 Ed. Lim.
- Resident Evil Survivor
- Ronaldo V Football
- Street Fighter ex+ alpha 2
- Toutes les Sorties PS

**SUR DREAMCAST:**

- Evolution
- MDK 2
- Zombie Revenge
- Code Veronica
- V-Rally 2
- Toutes les Sorties DC

**SUR PC:**

- Academy
- Muzic 2000
- Ultima online: Renaissance
- Roland Garros 2000
- Starbanc
- Toutes les Sorties PC

### GAGNEZ DES JEUX

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

### E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

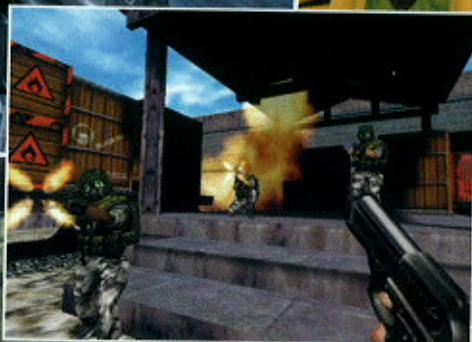


Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !

**MICROMANIA** partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

## LES MICROMANIA

- |   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| <b>71 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN</b><br>C.C.éal Carrefour<br>4230 Saint-Sébastien sur Loire<br><b>NOUVEAU</b> | <b>72 MICROMANIA LE MANS SUD</b><br>C.C.éal Carrefour<br>72100 Le Mans<br><b>NOUVEAU</b> | <b>84 MICROMANIA AVIGNON SUD</b><br>C.C.éal Carrefour<br>84000 Avignon<br><b>NOUVEAU</b> | <b>14 MICROMANIA CAEN</b><br>C.C.éal Carrefour<br>14120 Mondévillo<br><b>NOUVEAU</b> | <b>59 MICROMANIA VALENCIENNES</b><br>C.C.éal Carrefour<br>59110 Arrzin<br><b>NOUVEAU</b> | <b>06 MICROMANIA ANTIBES</b><br>C.C.éal Carrefour<br>06600 Antibes<br><b>NOUVEAU</b> |
|---|--|--|--|--|--|
- PARIS**
- 92 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
  - 93 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
  - 93 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
  - 93 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
  - 93 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
  - 93 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
  - 93 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00
- REGION PARISIENNE**
- 94 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
  - 94 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
  - 94 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
  - 94 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
  - 94 MICROMANIA MONTesson - Tél. 01 61 04 19 00
  - 94 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
  - 94 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
- PROVINCE**
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
  - 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
  - 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
  - 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
  - 13 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
  - 13 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 15
  - 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
  - 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
  - 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
  - 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
  - 94 MICROMANIA BELLE-ÉPIQUE - Tél. 01 46 87 30 71
  - 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
  - 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
  - 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
  - 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81
  - 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
  - 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
  - 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
  - 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
  - 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 14 57
  - 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
  - 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 50
  - 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
  - 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
  - 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
  - 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
  - 59 MICROMANIA RONCO - Tél. 03 20 27 97 62
  - 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
  - 59 MICROMANIA EURALLILLE - Tél. 03 20 55 72 72
  - 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
  - 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
  - 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
  - 62 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
  - 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
  - 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
  - 69 MICROMANIA ECULLY - Tél. 04 72 18 50 42
  - 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
  - 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
  - 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
  - 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
  - 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
  - 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
  - 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
  - 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
  - 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66



## HALTE, QUI VA LÀ ?

L'équipe qui a conçu Half-Life sur PC (Valve, pour ne pas citer son nom), a donné naissance à un bestiaire incroyable, ces clichés le prouvent. Certains aliens créés sont parmi les plus vicelards jamais vus dans un Shoot 3D. Ils se nomment Mawmen, Headcrab, Vortigaunts ou encore Barnacles. Leur taille diffère, leur façon d'attaquer aussi. Qu'ils soient seuls ou en nombre, ils vous en feront voir de toutes les couleurs. Malades du cœur, s'abstenir.



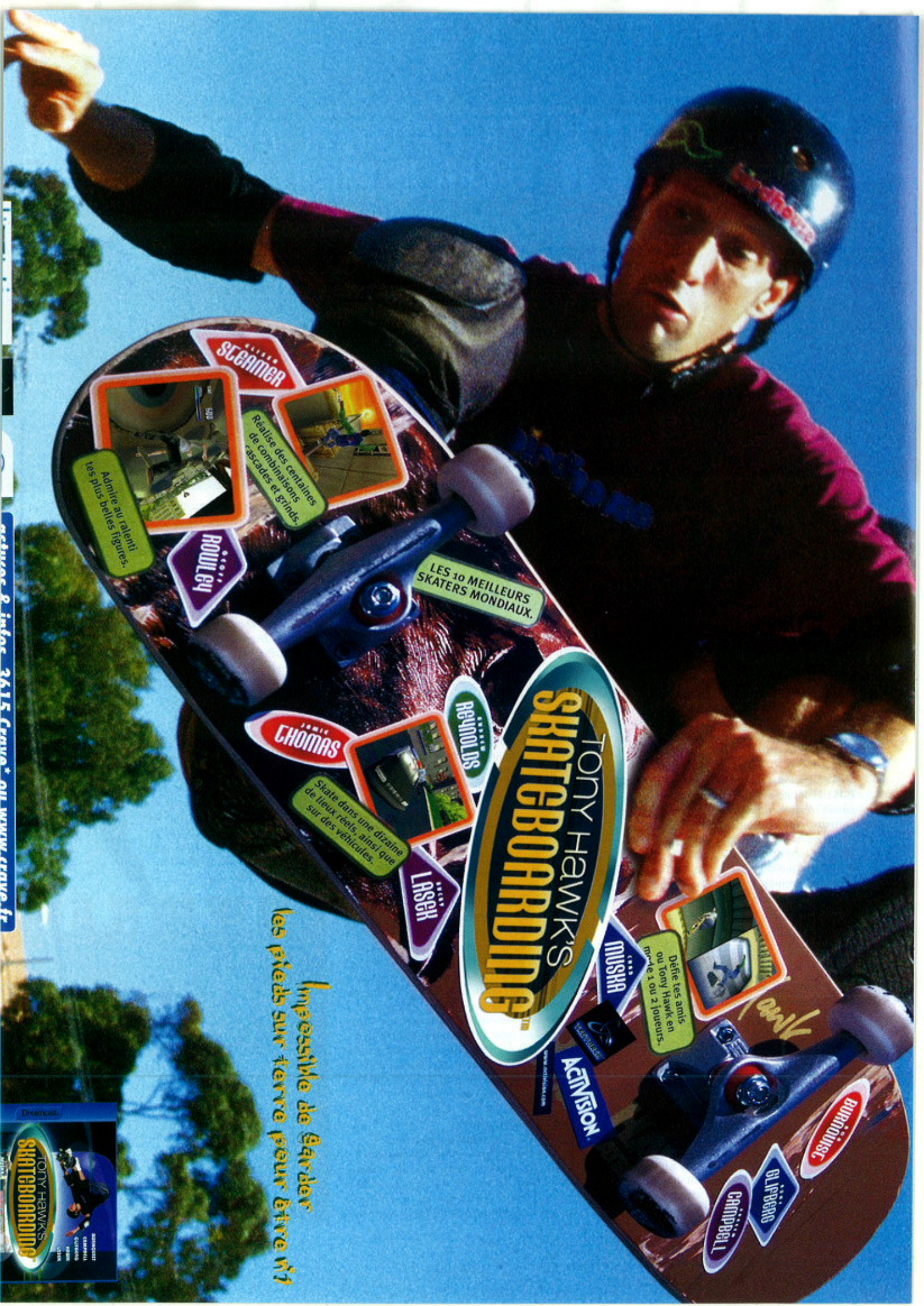
par conséquent. Mettre en avant vos réflexes de killer sera aussi capital qu'utiliser le résidu de matière grise de votre cerveau — si vous en possédez, bien sûr.

### UNE ÉCONOMIE DE 10 000 BALLE ?

Un des softs les plus populaires du monde micro sur console... L'exploit mérite qu'on le souligne. Seule la Dreamcast pouvait le réaliser. Ce n'est pas tout. Le développeur Gearbox Software, qui a adapté Half-Life sur Dreamcast sous l'égide de Valve (le studio de développement à l'origine du jeu micro), promet une version améliorée : le graphisme sera affiné (davantage de polygones) ; l'animation deviendra plus fluide, et l'intrigue comportera des niveaux inédits. Ça force le

respect. D'où une économie substantielle de 10 000 brouzoufs ! Rangez votre chéquier, un jeu de cette qualité ne nécessite pas un PC à une brique, équipé d'une carte accélératrice 3D et d'une carte-son surround de la muerte. Half-Life sort ici sur Dreamcast, console dont le prix laisse rêveur au regard de ses capacités techniques. J'en connais qui vont être jaloux... D'autant que le jeu admettrait une option réseau (lire l'encadré p. 14), comme nous l'a personnellement affirmé le grand patron de Havas Interactive aux États-Unis, sur le salon de l'E3, en mai dernier. Encore un peu de patience, la sortie est prévue cet automne. Après ça, nous ne pourrions plus rien pour vous, mais vous aurez été prévenus. ■





Impossible de garder les pieds sur terre pour longtemps!

**STEAMER**

Admire au ralenti les plus belles figures.

Réalise des centaines de combinaisons d'ascades et grinds.

LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX.

**CHOMAS**

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

**REINHOLDS**

**LASER**

**MUSHA**

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

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

ACTIVISION

BURTON

OLYBENS  
CRIMPBELL



## ENTRETIEN RANDY PITCHFORD, DESIGNER PRINCIPAL ET CHEF DE PROJET SUR HALF-LIFE DC



Gearbox Software, studio basé au Texas, État où se forment de monstrueuses tornades, bosse depuis plusieurs mois sur l'adaptation. Sous l'égide de Valve, l'équipe à l'origine de Half-Life, et associé à un autre studio dénommé Captivation Digital Laboratories, Gearbox a réalisé l'exploit de conserver TOUS les éléments ayant fait le succès du jeu culte, mais en plus, il y a apporté des améliorations. Tenaces, nous avons percé l'œil du cyclone pour en savoir plus. Rencontre avec le maître à penser d'un futur chef-d'œuvre.

**"Nous l'appelons LE JEU Dreamcast."**

**Dreamcast Magazine :** *Commençons par le commencement. Le portage sur Dreamcast a-t-il été une galère ?*

**Randy Pitchford :** Ça s'est plutôt bien passé. Captivation Digital Laboratories a pris en charge tout l'aspect technique de l'adaptation, et une team de graphistes de Gearbox – et de Captivation – s'est chargée de l'amélioration des modèles 3D. Captivation connaissait bien la console ; Gearbox avait une solide expérience dans la création de contenu pour Half-Life (le studio est à l'origine d'un add-on de Half-Life sur PC, intitulé *Opposing Force*, élu meilleur jeu de l'année 1999 par plusieurs magazines de jeux, N.D.L.R.) ; ce projet a donc été mené avec brio. Nous avons vraiment optimisé les talents réunis pour l'occasion. Ce fut un réel plaisir de participer à cette aventure.

**DM :** *Comment, vous-même, définiriez-vous Half-Life ?*

**R.P. :** Half-Life est le Shoot 3D le plus important jamais réalisé, depuis les premiers jeux de Id Software, comme Doom. En dévoiler l'action et la trame ne lui rendrait pas justice. Tous ceux qui y ont joué, savent pourquoi Half-Life a été élu plus de 50 fois "meilleur jeu de l'année" par la presse du monde entier. Et ceux qui n'ont pas encore essayé, seraient bien avisés d'y jeter un coup d'œil.

**"Il faut voir Half-Life DC comme une nouvelle référence."**

**DM :** *Avez-vous donné au projet un sympathique nom de guerre, dans le genre "projet machinchose" ?*

**R.P. :** Nous l'appelons "LE JEU Dreamcast". Nous n'avons jamais dévié de cet objectif : imposer Half-Life comme le meilleur jeu d'action 3D sur cette console. Cette adaptation devrait remettre les pendules à zéro concernant le portage de softs PC sur DC. Il faut le voir comme une nouvelle référence.

**DM :** *Quels changements majeurs avez-vous apportés ? Parlez-nous des modèles 3D, par exemple. Ils semblent avoir plus la patate que sur PC...*

**R.P. :** La plupart des modèles 3D ont été revus à la hausse de façon significative. Nous avons pleinement utilisé les capacités de la Dreamcast.

Cette version de Half-Life ne sera pas "simplement" plus jolie, elle comprendra aussi des améliorations stylistiques importantes, avec des modèles mieux animés. Comparez des images DC et PC, vous verrez : la différence est flagrante.

**DM :** *Avez-vous modifié le scénario ?*

**R.P. :** Nous avons inclus un épisode supplémentaire, exclusif à la version Dreamcast, en plus d'avoir enrichi le contenu de l'aventure dans son ensemble. L'épisode inédit s'intitule Half-Life : Guard Duty. Vous y interprétez Barney, un des gardes dans le jeu original, devenu célèbre depuis. Barney est confronté à ses propres problèmes, en parallèle de ceux de Gordon, quand commencent les emmerdes dans le centre de Black Mesa. Par moment, d'ailleurs, les deux scénarii se recoupent. Si vous êtes attentifs, vous apercevrez Gordon en blouse blanche. L'objectif de la mission consiste à garder Barney en vie. Je n'en dirai pas plus. Suspense !

**"Nous avons enrichi l'aventure d'un épisode inédit."**

**DM :** *Question jouabilité, comment avez-vous effectué la transition sur un paddle DC ?*

**R.P. :** Pour les habitués au clavier/souris, ce sera un peu bizarre. Mais si nous autres joueurs, acharnés du clavier/souris, prenons notre pied avec une manette, il n'y a alors aucune raison pour que les possesseurs de la console ne s'éclatent pas. Il est toutefois essentiel de proposer une alternative, à savoir la possibilité de jouer avec un clavier Dreamcast relié à une souris, dès que celle-ci sera commercialisée (Sega France n'a rien confirmé à ce sujet, N.D.L.R.). Finalement, les plus chanceux seront les joueurs sur DC : ils auront le choix des armes.

**DM :** *Avez-vous sacrifié des éléments graphiques du jeu pour en conserver la fluidité (dans l'animation) ?*

**R.P. :** La version bêta actuelle tourne plutôt bien. Le résultat est même meilleur que la version PC sur ma bécane. Reste à optimiser quelques détails. La Dreamcast a

été conçue pour afficher une 3D de qualité, avec un défilement rapide. Nous avons exploité ses fonctionnalités à 100 %. Il en découle un jeu DC plus détaillé et plus fin que son homologue PC.

**"Le résultat est meilleur que la version PC sur ma bécane."**

**DM :** *Quel sera votre prochain projet sur Dreamcast ? Une version de Opposing Force ?*

**R.P. :** J'aimerais beaucoup voir Opposing Force et les derniers add-on multi-joueurs (comme *Team Fortress Classic* et *OpFor CTF*, N.D.L.R.) portés sur Dreamcast. Pour le moment, nous concentrons nos efforts sur Half-Life... Plus tard, qui sait à quel projet Gearbox Software s'attellera ? Nous souhaitons autant développer des concepts inédits que travailler avec les leaders d'un genre que nous adorons (le Shoot 3D, N.D.L.R.). Alors, qui sait ? Vous pouvez vraiment vous attendre à tout.



### MIEUX QUE SUR PC, ET TOC !

La totalité des modèles 3D de Half-Life DC ont été revus par Gearbox Software. Les capacités techniques de la console ont permis d'accroître le nombre de polygones sans pour autant ralentir l'action. En clair, les protagonistes paraissent plus vrais que sur PC, et le jeu ne souffre pas d'un nombre d'images par seconde diminué en contrepartie. Si tout, dans la vie, pouvait être aussi simple...

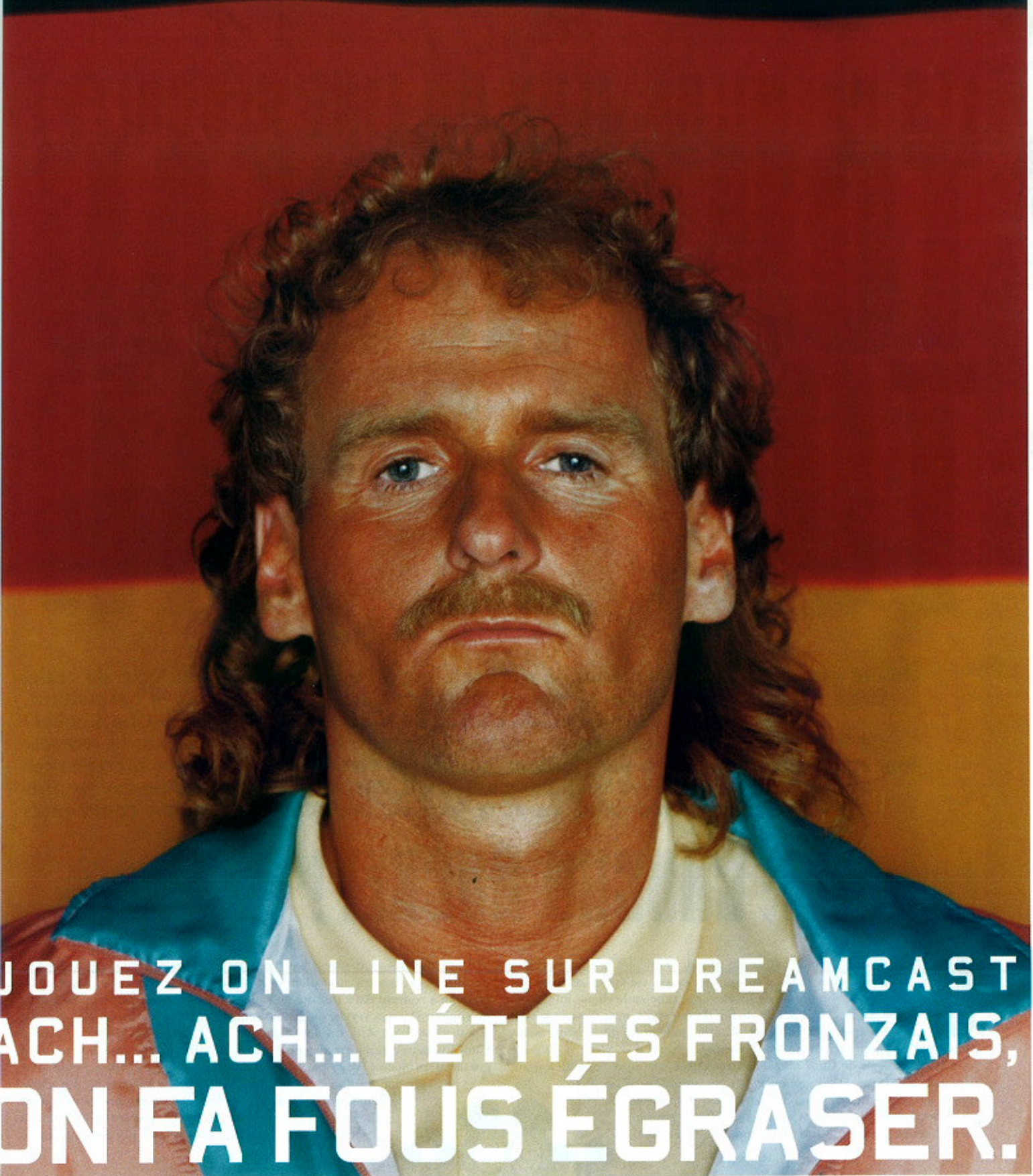


Allez les petits gars, maintenant, vous pouvez affronter toute l'Europe avec votre console Dreamcast. Pour fêter cet événement, Sega vous offre le jeu on line ChuChu Rocket!, pour l'achat d'une Dreamcast. Si vous possédez déjà une Dreamcast, vous pouvez commander gratuitement votre jeu on line ChuChu Rocket! sur Dreamarena, le portail Internet exclusivement accessible depuis votre Dreamcast.

  
Dreamcast  
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



JOUEZ ON LINE SUR DREAMCAST  
ACH... ACH... PÉTITES FRONZAI,  
ON FA FOUS ÉGRASER.

En ligne disponible entre l'Allemagne, l'Angleterre, l'Espagne, la France et l'Irlande. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

réalisé par Guillaume de Casaban,  
Frédéric Danilewsky, Nathan Dayspring,  
Clara Loft et Lucy de la Rochefoucault

LES PREMIERS JEUX ON LINE DÉBOULENT

TOUT RESEAU

TOUT BEAU

Online gaming... Ce slogan, martelé par Sega, dépasse enfin le stade du nom de code. Cette fois, c'est sûr: on peut jouer en réseau sur DC. Le premier soft le permettant, remake interactif du jeu du chat et de la souris, s'intitule ChuChu Rocket! Ce titre, disponible gratuitement, marque le début d'une déferlante. Dès la rentrée, Tom et Jerry seront rejoints par Gordon, le héros de Half-Life, puis par les mercenaires de Quake III et les folles bestioles de Black & White. Vous brûlez d'en savoir plus avant d'en découdre avec la Terre entière? Que le spectacle commence.

## CHAPITRE 1: CHUCHU ROCKET!

**C'**est officiel, devenir maître du monde n'est plus la chasse gardée des possesseurs de PC. Assis sur un canapé, vous pouvez désormais affronter des millions de joueurs par tube cathodique interposé. ChuChu Rocket! est loin du jeu de nos rêves, mais il ouvre la voie à des expériences de jeux prometteuses et inédites. Nous avons donc noté ce pionnier dans le *online gaming*, comme il se doit... Le look à trois francs six sous de ChuChu est contrebalancé par un concept détonnant, délicieusement fun. D'un gameplay simple, imprégné d'un fort esprit de compétition, voici le titre idéal pour jouer à plusieurs, à domicile ou en réseau. La recette est connue. Le jeu met en scène des souris de l'espace modélisées en

3D, les ChuChus, poursuivies par des chats gloutons, les KapuKapus. Tout se déroule, non pas sur une planète lointaine, mais sur un damier en 2D. Les souris courent dans tous les sens, et vous devez les guider vers des fusées de couleur (bleues, vertes, rouges et orange - une par participant) en plaçant des flèches (haut, bas, droite et gauche) sur les cases du plateau. Chaque ChuChu sauvée rapporte des points... À condition de ne pas finir dans la gueule d'un matou. Voilà pour l'idée, dans les grandes lignes. Le gameplay change sensiblement selon le mode de jeu sélectionné. En mode Multi-joueurs, la rapidité prime. Il faut attirer les souris dans la fusée avant que vos adversaires ne les détournent à leur avantage. Tous les coups sont permis, y compris





- 1> C'est promis, on sera sages. On n'insultera personne en cours de jeu.
- 2> Il faut gagner deux manches pour remporter une partie en réseau (ou en mode Multi-joueurs).
- 3> Un forum de discussion permet de "chater" (dialoguer) avant de jouer.
- 4> Pour l'instant, seuls les Français, les Espagnols, les Anglais et les Allemands ont accès au serveur.
- 5> Une multitude de souris à guider avec une flèche. Vos neurones vont griller.

le placement sournois de flèches pour dévier les KapuKapus vers le camp opposé et faire ainsi baisser les scores. Réflexes et nerfs sont mis à rude épreuve tout le temps de la partie de chasse! Pas de doute, ChuChu est prenant et bruyant. En solo, le jeu contraint au calme et à la sérénité. Vos talents de réflexion sont sollicités pendant 25 rounds de difficulté progressive. Et si vous n'en avez pas encore assez, vous pouvez alors concevoir vos propres plateaux, histoire de voir comment les potes se débrouillent. La vie est belle en ChuChu.

### WEBMANIA

Une fois relié au serveur de Sega (grâce au modem), voici comment ça se passe. Le temps de la connexion, Sega vous informe des règles du jeu en réseau: il s'agit d'être poli, de ne pas manquer de respect, etc. Bref, en cours de partie, sont à bannir les phrases du genre: "Si on

mettait les cons sur orbite, t'aurais pas fini de tourner" ou "T'as trois neurones qui se battent en duel, ou quoi?" Sur le site dédié à ChuChu Rocket!, vous choisissez la nationalité de vos adversaires (pour l'instant, cela se limite à l'Europe avec la France, l'Allemagne, l'Angleterre et l'Espagne) et, c'est essentiel, la fréquence de votre téléviseur (50 ou 60 Hertz). Quant à la carrure des opposants (forts ou faibles), vous la déterminez à partir de l'une des dix salles virtuelles, classées par niveau de difficulté. Vous voilà prêts à jouer!

Les parties se déroulent comme à la maison, avec néanmoins une surprise de taille: entre le moment où l'on pose une flèche sur le damier et celui où elle apparaît effectivement, il s'écoule deux à trois secondes. "Ce sont les aléas de la connexion", nous a-t-on confié chez Sega Europe. Rassurez-vous, on s'y habitue très vite, d'autant que le reste du jeu ne souffre, lui, d'aucun ralentissement. À bientôt sur le Net, pour une petite piquette! Mon pseudo: Loft (en salle Expert 5, bien sûr). ■

## AVEC DES "SI" ...

... On mettrait Paris en bouteille! La façon de jouer à ChuChu Rocket! en réseau n'évoluera probablement pas lorsque Black & White ou Quake III seront dans votre console. Mais à l'inverse de ChuChu, les Quake-like et les jeux de stratégie induisent des ressources réseau beaucoup plus conséquentes. En clair, un modem 33 600 bauds offrira-t-il un débit suffisant? Pas sûr du tout. Pour l'heure, une étape capitale dans l'histoire du jeu vidéo vient d'être franchie. Reste à confirmer l'essai. Au regard de la campagne de pub télé diffusée pendant l'Euro 2000 sur TF1 et France 2, Sega y croit dur comme fer. C'est rassurant.



Une Dreamcast, une manette (accessoirement, un clavier), et c'est parti mon kiki! ChuChu Rocket! ou le premier VRAI jeu on line commercialisé par Sega.

## OUI, MAIS À QUEL PRIX ?

La bonne nouvelle, c'est que ChuChu Rocket! ne vous coûte rien. Du 9 juin au 31 août 2000, Sega offre le jeu (d'une valeur de 200 F) pour tout achat d'une Dreamcast. Si vous possédez déjà la console, il suffit de commander le jeu par le biais de la DreamArena pour le recevoir gratuitement. En revanche, nous le répétons: jouer sur Internet coûte de la tune. Si l'accès au serveur est gratuit (merci Sega), toute communication téléphonique est payante à France Télécom. Une heure de jeu revient à 16,70 F en tarif normal, et à 8,72 F en tarif réduit (les week-ends, jours fériés et de 19 heures à 8 heures, en semaine). Soyez fûtés, France Télécom propose de nombreux forfaits pour diminuer la douloureuse, contactez-les.



ChuChu est gratuit pour promouvoir le jeu en réseau sur DC. La boîte contient aussi la version 1.5 du DreamKey. Cet upgrade permet, par exemple, de s'inscrire off line à la DreamArena; donc, vous n'avez pas de frais de connexion et de communication.

### Jouabilité 7/10

(Dé)placer une flèche n'est pas sorcier, mais il arrive de perdre les pédales dans les moments de panique.

### Graphisme 3/10

C'est pas frais, mais c'est pas grave.

### Son 5/10

Une bande-son typique des puzzle-games: elle prend la tête, et vous la chantonnez la seconde qui suit.

### Durée de vie 7/10

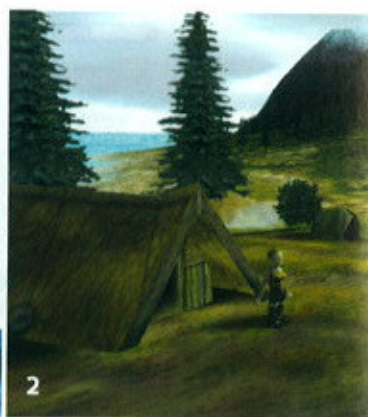
Sans l'option Internet, le jeu vous aurait éclatés, puis lassés à la longue.

## CONSEIL

Devenez pote avec un opérateur de France Télécom pour connaître toutes les offres permettant de réduire les coûts de connexion.

## CHAPITRE 2: BLACK & WHITE

Comme en amour, après les préliminaires, place aux actes. Sur Dreamcast, l'après ChuChu se nomme Black & White, Quake III Arena et Half-Life DC. Invités par Peter Molyneux himself, nous sommes restés sans voix devant son nouveau chef-d'œuvre, jouable en solo et en réseau, naturellement.



- 1 > Voici la différence entre une créature bien traitée et une autre battue régulièrement.
- 2 > Ce mini-keum a besoin de votre aide.

**B**lack & White marque le retour du grand Peter Molyneux, aujourd'hui à la tête de Lionhead, un studio de développement installé outre-Manche. L'homme à l'origine de Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park et Dungeon Keeper (rien que ça!) se retrouve à nouveau sous les spotlights (lire la niouze dans le précédent numéro). Annoncé comme l'un des premiers titres jouables sur Internet, Black & White nous a été présenté lors d'une conférence de presse à Londres. Molyneux La Légende était là en personne, un sourire énigmatique aux lèvres, le regard brillant, comme d'habitude.

À l'instar de Populous à la fin des années 80, Black & White est une simulation 100 % vitaminée et enrichie à l'IA (intelligence artificielle). Elle vous propulse dans la peau d'un dieu représenté à l'écran par un animal gi-

gantique (proportionnellement au paysage), de la tortue au lion, en passant par le porc. Le jeu est un concentré d'idées de génie. L'aspect "simulation" rivalise avec l'aventure et l'action. Selon Molyneux, la démarche, pour parvenir à ce résultat, fut des plus laborieuses.

### KING KONG INTERACTIF ET INTELLIGENT

Retracer la genèse d'un jeu réserve souvent des surprises. "L'idée maîtresse de Black & White s'est imposée à moi après avoir visionné quantité de films cultes. De nombreux éléments tirent leurs origines de classiques comme « King Kong » et l'épisode pilote de la série « Au-delà du réel ». Il y a pire comme références, non?"

Ensuite, Peter Molyneux a réalisé un sérieux travail d'introspection. Assis dans un bureau au design épuré, il a passé ses productions au crible. Lucide et peu tendre avec lui-même, il déclare: "J'ai tiré les leçons

# SI INTERNET M'ÉTAIT COMPTÉ...

Petit retour sur les dates-clés de l'histoire d'Internet

- 1965** Lawrence Roberts et Thomas Merrill relient pour la première fois deux ordinateurs "via" un téléphone, entre le MIT (Massachusetts Institute of Technology) et Santa Monica, en Californie.
- 1969** Naissance d'Arpanet, l'ancêtre d'Internet.
- 1971** Arpanet comprend 15 sites. 23 ordinateurs y sont reliés.
- 1972** Débuts de l'e-mail sur Arpanet. Le @ est utilisé pour les adresses.
- 1973** Le nombre d'utilisateurs sur Arpanet est estimé à 2 000. 75 % du trafic est constitué par le courrier électronique.
- 1975** Premières listes de discussion sur Arpanet. La plus populaire: SF-Lovers (non officielle).
- 1976** La reine d'Angleterre envoie son premier courrier électronique.
- 1978** Version 4 de TCP/IP, la base technique de l'Internet moderne.
- 1981** Arpanet contient 200 sites.
- 1983 (1<sup>er</sup> janvier)** Arpanet est converti entièrement au protocole TCP/IP. L'Internet moderne est né.
- 1987** Plus de 10 000 ordinateurs sont reliés à Internet.
- 1988 (novembre)** Le ver de l'Internet, premier virus de l'histoire, affecte 6 000 bécanes sur les 60 000 connectées au réseau.





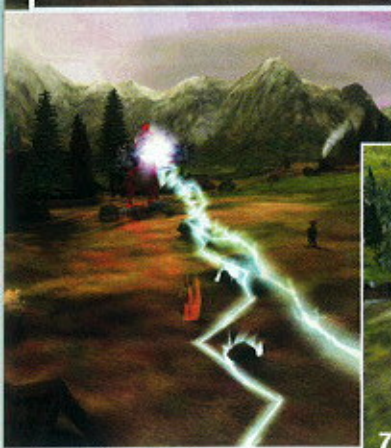
3



4



5



7

- 3> De la 3D, rien que de la 3D ! Il n'y a pas la moindre parcelle de 2D dans Black & White.  
4> Que c'est beau, un combat au clair de lune !  
5> Une petite démonstration des talents de danseuse de Rosalie.  
6> Fastoche... pour un dieu !  
7> Des combats vraiment très sanglants. Pas pour les gamins !

## LES PREMIÈRES PHOTOS DREAMCAST

Les clichés montrés ci-dessus proviennent de la version PC. Celle-ci devrait être assez proche de ce que nous aurons sur Dreamcast. Pour le moment, les seules photos tirées de la version console sont celles qui figurent dans cet encadré. Des paysages très, très prometteurs auxquels il ne manque qu'un dieu et ses sujets.



de mes erreurs d'autrefois. J'ai défini les défauts de chacune de mes réalisations. Populous est excellent, mais répétitif; Power Monger (la suite de Populous, N.D.L.R.) est dépourvu de background; Magic Carpet souffre d'un concept pauvre; quant à Theme Park, il ne propose pas de véritable challenge." Quelle humilité, quelle classe, quelle intelligence! Dieu n'est pas mort, Nietzsche avait tort...

### DEUS ET BRUTUS

"Black & White serait le jeu de rôles ultime, en quelque sorte. Vous incarnez un dieu capable d'évoluer", lance Molyneux, charismatique. Irréalizable, pensez-vous? Pas pour lui. L'originalité du jeu réside dans l'incroyable liberté d'action de votre avatar. En tant que divinité, vous réglez en maître absolu sur les péons que vous aurez choisi d'honorer de votre présence. Une dizaine d'ethnies différentes sont à dispo. "Attention, car le champ d'action de votre pouvoir est fonction du degré de croyance de vos sujets. Leur foi définit un périmètre au sein duquel rien ne vous

échappe. Vous arrachez les arbres, lancez des rochers... Vous pouvez également vous défouler sur les habitants, récalcitrants ou non. C'est comme vous voulez, à vous de décider d'incarner le Bien ou le Mal." De ce choix dépend la suite des événements dans la partie. Et Peter Molyneux, de surenchérir: "Le monde de Black & White est à l'image du joueur qui s'y immerge."

### C'EST MOI LE MAÎTRE !

Hop, d'un coup de baguette magique, Molyneux s'attable et se transforme en déité bienveillante. Il décide d'aider les villageois en subvenant à leurs besoins. Pour ce faire, il pointe le doigt d'une main virtuelle - la Main de Dieu - sur un lieu du paysage (tout est en full 3D) et réalise des miracles. Abracadabra! Une forêt apparaît, la population ne mourra plus de froid. Plus la bestiole à laquelle vous vous identifiez répand le bonheur, plus la démographie augmente. En conséquence,

vos forces magiques se renforcent. À l'inverse, les adeptes du côté obscur de la Force verront leur divinité muter en un monstre doté de grandes dents et de griffes acérées. Rien de tel pour faire régner la terreur, en sus d'un ou deux sacrifices humains, histoire de faire bosser votre petit monde plus vite. Une petite catastrophe naturelle leur rappellera, s'il était besoin, qui est le maître.

### LES CHIENS NE FONT PAS DES CHATS

"En début de partie, trois bestioles sont accessibles: un singe, une vache et un tigre. Une dizaine d'autres apparaîtront ultérieurement; la version Dreamcast en proposera deux de plus que sur PC. >

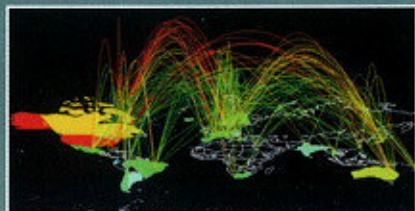
**1989** Plus de 100 000 ordinateurs forment la toile d'Internet. Arpanet est abandonné. Les premiers opérateurs Internet commerciaux se créent aux USA.

**1991** Naissance du Web au CERN (Centre Européen pour la Recherche Nucléaire) à Genève.

**1992** Le nombre d'ordinateurs connectés à Internet dépasse le million. Premier multicas audio en mars; premier multicas vidéo en novembre.

**1993** Grâce à l'application Mosaic, des graphismes apparaissent sur le Web. En France, les premiers fournisseurs d'accès apparaissent.

**1994** L'équipe de Mosaic crée Netscape. En France, les providers proposent l'accès au Net par téléphone au grand public.



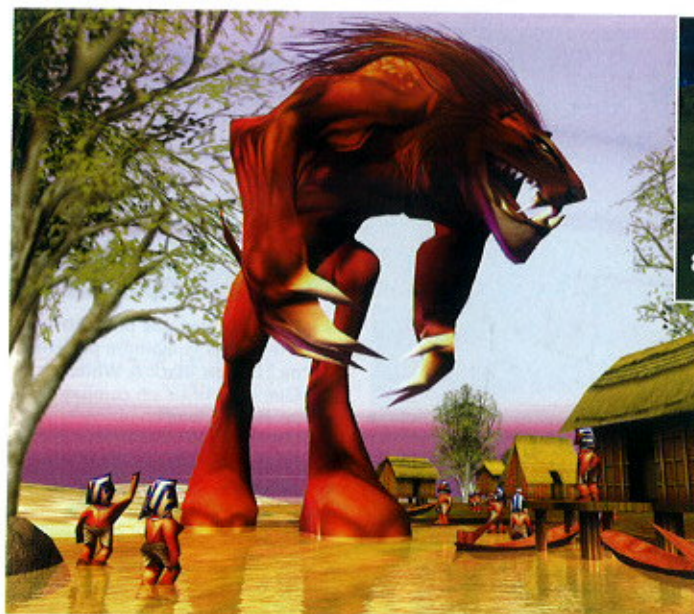
**1995** La Lyonnaise Câble lance un accès Internet sur le câble. France Télécom n'est pas d'accord.

**1999** 201 millions d'internautes dans le monde. En France, l'ADSL, concurrent supposé du câble, arrive. Lancement de la Dreamcast, première console de jeu offrant un accès au Net gratuit.

**2000** On joue enfin en réseau sur Dreamcast.

Pour plus d'informations sur cet historique, reportez-vous à l'adresse suivante: [www.enst.fr/~beyssac/historique/](http://www.enst.fr/~beyssac/historique/)





Au départ, la créature choisie est votre enfant; elle vous adore. Un autre point essentiel de *Black & White*: soyez toujours attentifs à ses émotions – et aux vôtres. Il faut absolument **TOUT** lui enseigner: à se défendre, à se battre, à réagir instinctivement, voire à se rendre aux toilettes! En marge de l'aventure, vous pourrez aussi lui apprendre à danser, pour ensuite organiser des rallies dansants (*ce n'est pas une blague, N.D.L.R.*) sur Internet. Échanger sa créature contre une autre, avec un internaute, sera aussi une option."

Son apprentissage s'effectue de la façon suivante. "Cela consiste à prendre en charge son éducation de A à Z, à la récompenser si elle agit bien, et inversement." Molyneux ne cache pas son excitation. L'ultime objectif avoué d'un jeu de la veine de *Black & White* est de créer des animaux virtuels, reflets parfaits de la personnalité du joueur. À l'écran, cela se traduirait (le conditionnel est de rigueur, la version dévoilée pouvant grandement évoluer) par: une créature maltraitée prendrait son pied en martyrisant son entourage; elle changerait de forme jusqu'à devenir un cauchemar ambulante.

## QUE CELUI QUI N'A JAMAIS PÉCHÉ...

*Black & White* ou le premier soft révélateur de l'âme humaine? Le pari est osé. D'autant que la tentation est grande de jouer au bad boy, difficile d'y résister! Molyneux avoue y avoir lui-même succombé. "Ma divinité est mauvaise, et j'en suis 100 % responsable... Mais je dois tester tous les aspects du jeu." L'excuse est valable. Contrôler une vilaine bestiole a un autre avantage. Ses chances de vaincre un adversaire seront plus grandes, si un combat titanesque et sanglant se prépare. Ne l'oublions pas, l'enjeu consiste à fédérer un max de fidèles. Les luttes se font à "pattes nues" ou à l'aide de sorts magiques; elles se dérouleront en local ou sur Internet.

Molyneux a également insisté sur la présence d'un scénario. Diriger un peuple et éduquer une créature ne sont pas tout. *Black & White* comprend aussi des missions. En tant que dieu, vous rendez des comptes à vos sujets. Les aiderez-vous, s'ils le demandent? À vous de voir, là encore. Il faudra progresser cependant. Comme dans les dessins animés de Tex Avery, la voix de la conscience parlera. "Dans *Black & White*, vous seuls dirigez votre destin.

Vous êtes responsables de vos actes. Si une femme vous implore de retrouver son frère, organisez les recherches comme vous l'entendez! Chez Walt Disney, ils se retrouveraient et vivraient heureux. Mais il y a des alternatives. Dans le rôle d'un dieu maléfique, vous pourrez réunir la sœur et le frère, puis les tuer pour forcer la populace au respect... Il n'y a pas de limite!" Riche est le premier adjectif qui vient à l'esprit pour décrire *Black & White*. Suivent intelligent, beau, étonnant, original, machiavélique, impossible, inimaginable... ■



8



10



9

- 8> Salut mon grand, pour toi, ce sera 500 balles.
- 9> Ce temple permet de revenir en arrière pour terminer les missions inachevées.
- 10> Un petit aperçu des sorts que vous jetez à vos adversaires.



## PSOL, LE VÉNÉRÉ

Chaque mois, le nombre de Japonais connectés au Net s'accroît. Sega dynamise le marché du jeu on line sans relâche. Voici le type de jeux en réseau commercialisés ici-bas.

**1-** Les joueurs disposent de jeux simples au concept efficace, vendus peu chers, à l'instar de *Chuchu Rocket!* et du futur *DeeDeePlanet*.

**2-** Capcom, de son côté, a mis au point un système de **Versus sur Internet**. Popularisée par *Marvel vs Capcom 2*, cette option est désormais présente dans la plupart des jeux de combat Capcom sur Dreamcast.

**3-** Mais le must du genre reste à venir. Sega bosse sur des softs très ambitieux, exclusivement jouables en réseau. Le plus médiatisé jusqu'à présent se nomme **Phantasy Star Online**. Issu d'une légendaire série de RPG, *PSOL* s'inspire librement de l'univers originel de *Phantasy Star*. On murmure beaucoup de choses à son sujet. Premièrement, il est question d'une sortie à l'échelle planétaire. Les joueurs du monde entier communiqueront entre eux grâce à un système d'icônes. À cela, il faut ajouter des graphismes en full 3D. Du jamais vu pour un RPG on line, dix fois mieux que *Ultima Online* (jeu PC)! On s'attend à une expérience inédite où chaque avatar pourra faire équipe avec d'autres joueurs, échanger des objets, des informations, etc. Tous ici, on en salive d'avance.



PSOL

N.B.: Il fut une époque où *Baldur's Gate Online* figurait dans les plannings de Sega Japon. Sachez que ce jeu de rôles culte sur PC en a aujourd'hui disparu.



PSOL



# Sur M6net la vidéo prend enfin toute sa dimension.



Fournisseur d'accès à Internet, M6net propose gratuitement à ses abonnés  
une qualité de diffusion optimale de toutes ses vidéos.

Demandez votre kit de connexion gratuit

**08 21 21 66 66**

**www.m6net.fr**

0,75€ TTC/min



Fournisseur d'accès gratuit\* à tout ce qu'on aime.

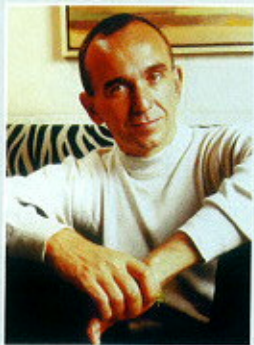
● Sans engagement  
Sans carte bancaire

● Messages vocaux, e-mails,  
pages perso, chats, forums...

● Musique, info, jeux...



## ENTRETIEN PETER MOLYNEUX, UN VISIONNAIRE À L'ORIGINE DE BLACK & WHITE



Ce grand brun ne porte peut-être pas de chaussures blanches, mais il est l'une des figures emblématiques du monde du jeu.

**DC:** Vous avez également développé une structure (autour de Lionhead Studios) qui offre un support à de jeunes studios. Pourquoi ?

**P.M.:** Nous avons, en effet, lancé Lionhead Satellite pour encourager et aider de petits groupes de concepteurs talentueux de jeux vidéo. Nous fournissons un support administratif et partageons nos ressources dans le domaine du test, du son, etc. Nous échangeons expériences et informations sur les travaux en cours, les leurs et les nôtres. Lionhead proposera, à terme, plus de jeux. En ce moment, nous avons deux "satellites" (Interpid et Blue Box), et nous espérons annoncer prochainement un contrat de distribution pour ces deux studios.

**"Nous utiliserons pleinement les capacités réseau de la Dreamcast."**

**DC:** Le monde du jeu est en pleine mutation. Comment voyez-vous l'évolution de Lionhead Studios ?

**P.M.:** Comme je l'ai déjà mentionné, les satellites de Lionhead joueront un grand rôle dans l'avenir – et le devenir – de la société. Nous ne nous contenterons pas de sortir un jeu tous les deux ans ! Nous prévoyons également la mise en place d'un nouveau satellite baptisé Black & White Ltd ; il sera entièrement consacré au développement de suites et d'add-on pour Black & White. Lionhead Studios se concentrera sur des titres inédits.

**DC:** Quel est votre degré d'investissement dans le projet Black & White ?

**P.M.:** En ce moment, la moindre de mes heures de veille est consacrée au jeu. Je travaille sur son design et également à sa programmation.

Derrière certains hits parmi les plus prestigieux de l'histoire du jeu (Populous & Co) se trouve Peter Molyneux, un mec génial – on ne le répétera jamais assez. Nous l'avons rencontré et contraint à dévoiler des secrets d'alcôve. Entretien passionnant et retour sur un CV élogieux.

**Dreamcast Magazine:** Après avoir quitté Bullfrog (lire le CV), vous avez créé Lionhead Studios. Quel bilan dressez-vous avec le recul ?

**Peter Molyneux:** Lionhead est le meilleur endroit où j'aie jamais travaillé. Une aventure des millions de fois plus intéressante que ce dont je rêvais. Elle a répondu à mes espoirs ; elle les a même dépassés.

**DC:** Êtes-vous satisfait de la pré-version ?

**P.M.:** Black & White est un soft un million de fois plus complexe que les jeux sur lesquels j'ai bossé auparavant. C'est vraiment mon projet le plus ambitieux ! Les choses se passent très bien, merci.

**"Black & White est une sorte de test de la personnalité géant."**

**DC:** Ce jeu n'est-il pas une forme de psychothérapie déguisée ? On voit souvent des jeux qui contraignent le joueur à s'adapter à un gameplay donné, et non l'inverse...

**P.M.:** Vous avez raison. Black & White est différent des autres jeux : le déroulé des événements dépend essentiellement du gamer. C'est une sorte de test de la personnalité géant. Le monde et la créature se transforment pour refléter un caractère. Du coup, les autres participants voient d'un simple coup d'œil à quel genre d'adversaire ils ont affaire.

**"Plusieurs raisons nous ont poussés à l'adapter sur cette console."**

**DC:** Parmi les caractéristiques originales de Black & White, on note la "Technologie de Reconnaissance de Gestes" (un cercle avec la souris génère une action, par exemple). Comment cela fonctionnera-t-il sur Dreamcast (sans clavier) ?

**P.M.:** L'idée m'est venue en jouant à des jeux de combats sur consoles. J'ai compris que les enchaînements représentaient des motifs tout à fait réalisables avec une souris. Les paddles de la Dreamcast devraient parfaitement retranscrire cette technologie, puisque l'idée originelle vient de là.



**DC:** Pourquoi avoir choisi de développer Black & White sur Dreamcast ?

**P.M.:** Plusieurs raisons nous ont poussés à l'adapter sur cette console. Principalement, les similitudes qui existent avec le PC, dans l'architecture et les capacités techniques. Oui, nous avons l'intention d'utiliser pleinement les capacités réseau de la Dreamcast, tant pour Black & White The Gathering (un mode de jeu où les joueurs s'affronteront en ligne avec leur créature, N.D.L.R.) que pour Black & White World (neuf dieux en puissance se battent pour déterminer un maître du monde). Ces modes de jeu seront disponibles sur Dreamcast, je l'assure.

**DC:** Cette histoire de hamster mort, c'est du sérieux ?

**P.M.:** Tout à fait. Lionhead Studios tire son nom du hamster de Mark Webley (un des directeurs adjoints, N.D.L.R.). Le hamster est mort depuis, ce qui n'est pas, je l'espère, un mauvais présage pour nous !



## CV DE CERVEAU

Grand, brun, énigmatique, Peter Molyneux est célèbre pour plein de trucs. Il fonde en 1987 Bullfrog, un studio de développement anglais. Rapidement, il se forge une solide réputation dans le monde du ludique interactif. Bullfrog sera vendu à Electronic Arts, le premier éditeur mondial de logiciels de loisir (le plus riche, aussi), huit ans plus tard. En 1997, Molyneux quitte Bullfrog/EA et décide de tout reprendre à zéro. Il crée Lionhead Studios (ce nom aurait un rapport avec un hamster mort ! – voir interview), dont les locaux sont à deux pas de ceux d'Electronic Arts, dans la banlieue de Londres. Black & White est le premier projet de la société. Son adaptation sur Dreamcast, annoncée récemment, semble bien partie pour faire un carton.

Allez les petits gars, maintenant, vous pouvez affronter toute l'Europe avec votre console Dreamcast. Pour fêter cet événement, Sega vous offre le jeu on line ChuChu Rocket!, pour l'achat d'une Dreamcast. Si vous possédez déjà une Dreamcast, vous pouvez commander gratuitement votre jeu on line ChuChu Rocket! sur Dreamarena, le portail Internet exclusivement accessible depuis votre Dreamcast.

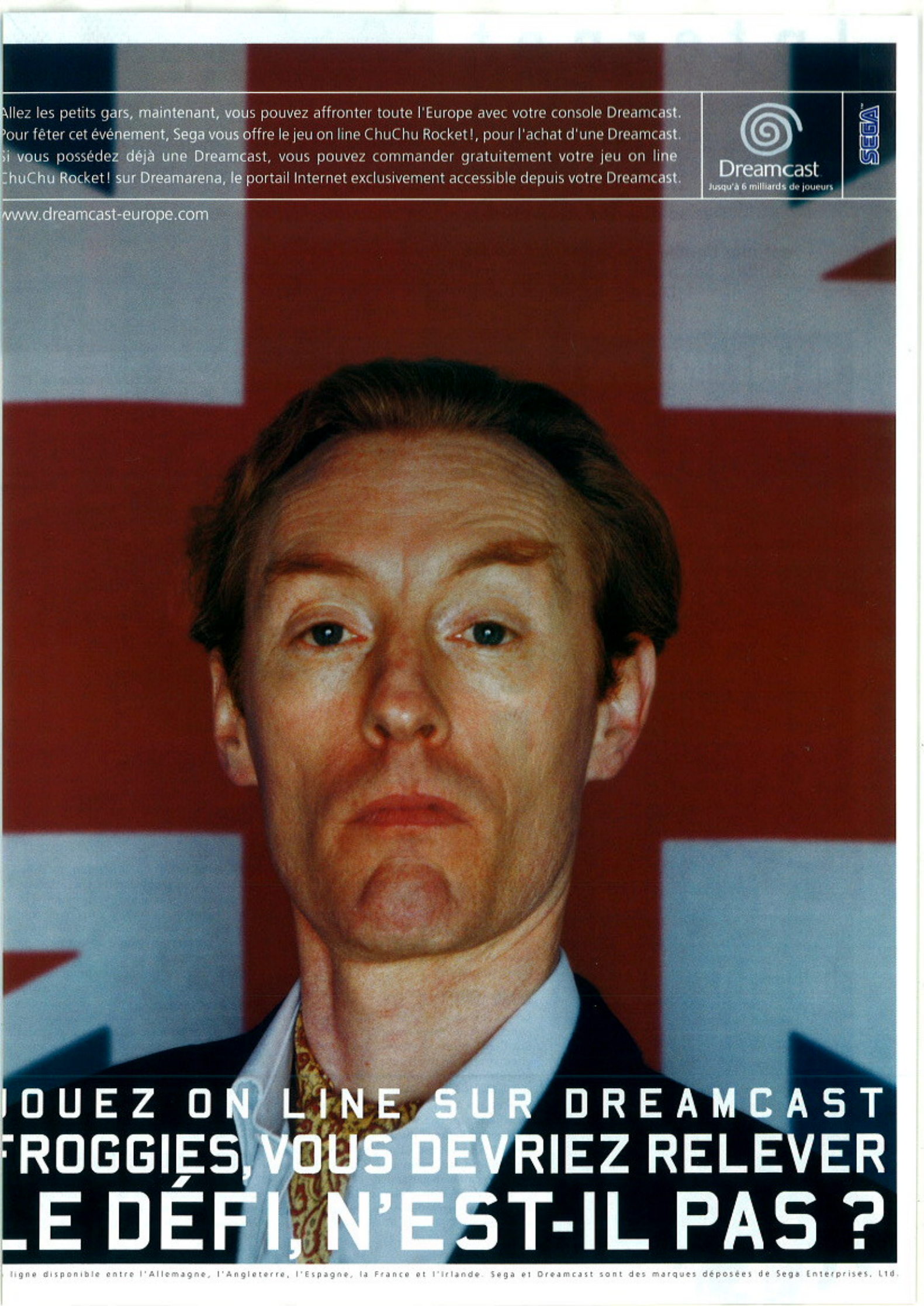


Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

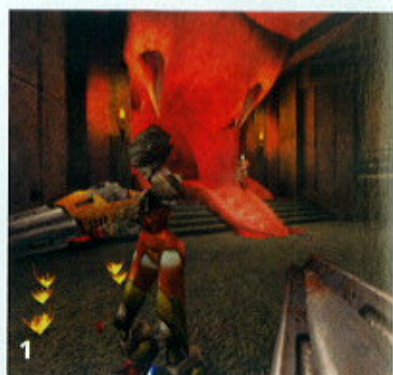


**JOUEZ ON LINE SUR DREAMCAST  
FROGGIES, VOUS DEVRIEZ RELEVER  
LE DÉFI, N'EST-IL PAS ?**

La ligne disponible entre l'Allemagne, l'Angleterre, l'Espagne, la France et l'Irlande. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

## CHAPITRE 3: QUAKE III ARENA

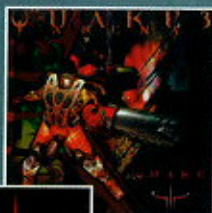
Des souris, des dieux et maintenant des mercenaires. Mythique Shoot 3D sur PC, Quake III Arena est une bombe à retardement sur DC. On y trouve des clous rouillés, des balles explosives et quelques ogives nucléaires. Les développeurs ont joué aux petits chimistes, avec entrain et succès.



- 1> Le sergent vous hurle de ne pas faire n'importenaouak!
- 2> Tuez-les tous!
- 3> Des textures de toute beauté. Le PC dépassé?
- 4> Quelques armes préférées des Quakers. Le BFG 10K est l'arme la plus puissante; elle lance des sphères lumineuses destructrices à une cadence infernale

### NE VOUS PLANTEZ PAS!

Quake III version Dreamcast résulte du partenariat entre Sega, Id Software, Activision et les développeurs de Raster Production (à qui l'on doit Quake II sur Nintendo 64 et PlayStation). Le projet est actuellement supervisé par John Carmack himself, l'un des fondateurs de Id au début des années 90 et concepteur, avec John Romero, du premier Shoot 3D de l'histoire, alias Wolfenstein 3-D (1992).



### QUAKE III, DREAMCAST ET RÉZO

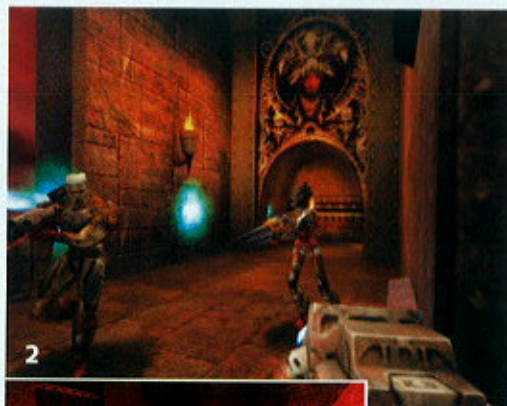
À l'instar de la version PC, Quake III DC sera orienté multi-joueurs. Les Quakers connectés s'affronteront en modes Free for All (seul contre tous), Team Deathmatch (combats en équipe) et Capture The Flag (affrontement entre deux équipes pour l'acquisition d'un drapeau). 16 joueurs pourront se rassembler simultanément sur les serveurs de Sega.

Une petite barre colorée informera le joueur de l'intensité du débit. Enfin, Sega aurait prévu d'inclure des persos cachés, exclusivement dispos sur le Net...



### LEXIQUE POUR QUAKER PATENTÉ

- Quaker:** grand amateur de Quake.
- Fragger:** marquer un point en tuant un adversaire. Un point = un frag.
- Bot:** ennemi virtuel géré par l'ordinateur.
- Map:** arène ou niveau dans un Quake-like.
- Skin:** représentation d'un personnage (homme, femme, mutant) à l'écran.
- Strafer:** déplacement latéral.
- Ping:** indicateur de la qualité de la connexion à un serveur.
- Clan:** on a recensé plus de 9 millions de joueurs, certains regroupés en clans (on en compte 123 000).



**P**aix, mes frères, car Dieu est amour... Quake III Arena ou la violence à l'état brut, une rencontre entre la sauvagerie de l'âge de pierre (chacun pour sa pomme) et la technologie du troisième millénaire (boum dans ta tronche, grâce au Net). Intenses, les événements s'y enchaînent à un rythme d'enfer. Pas le temps de réfléchir, ça péte de tous les côtés. Les haut-parleurs crachent des hurlements; les adversaires bondissent dans les couloirs de labyrinthes sans cesse plus grands, et se castagnent à coups de Plasma Gun. Un mec explose dans une gerbe sanguinolente, laissant tomber son arme aussitôt ramassée par un ancien pote. Âmes sensibles s'abstenir, Quake III Arena est l'œuvre du Malin.

### RAAAH, LOVELY!

Le phénomène Quake remonte à 1996, année où a été lancé le premier opus. Le jeu fait l'effet d'un cataclysme dont l'onde de choc atteint de plein fouet l'ensemble des joueurs sur PC en quête de sensations fortissimo. Merci à Id Software! Ce studio texan n'en est pas à son coup d'essai en matière de boucherie interactive; il a même signé les plus beaux fleurons du Doom-like. Faut dire que Id Software est à l'origine de ce genre révolutionnaire, renommé Quake-like, et depuis ô combien galvaudé.

Pour l'anecdote, Doom et Doom II (sur PC), sortis respectivement en 1993 et 1994, se sont vendus à plus de 17 millions d'exem-



plaires dans le monde! Vous imaginez autant d'accros plongés dans un univers hostile et terriblement réaliste, où la seule devise est "tuer ou mourir"? Car, grâce au système de vue subjective, c'est la guerre comme si vous y étiez. La guerre du Golfe en direct sur CNN, puissance 1000.

### NTM

Dans Quake III Arena, la tension est constante, et le cœur s'emballer vite. On progresse dans des maps (voir le lexique), comme si sa vie en dépendait. Celles-ci regorgent de couloirs, de salles, de téléporteurs, de bumpers et de pièges mortels; on ne se sent en sécurité nulle part. Pour survivre, il faut blaster, s'accaparer des armes, des bonus en armure ainsi que des troussees de survie par dizaines. Quake III Arena = "Cannibal Holocaust" + "Les Chasses du comte Zaroff" + "Terminator 1 et 2". Le malaise y est d'autant plus grand qu'on y affronte des adversaires humanoïdes, plus ou moins intelligents (cela dépend de l'ordinateur en mode Solo, ou des mecs face à leur PC, en mode Réseau). C'est néanmoins cet incroyable réalisme qui procure au Quaker un plaisir indicible et jubilatoire. Jouissif!

### À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

Quake fut le premier Doom-like en vraie 3D temps réel (auparavant, la 3D n'était qu'illusion obtenue à partir de la 2D). Le résultat à l'écran se traduit par des textures plus fines,



5> Quelques skins, probablement dispos dans la version Dreamcast.

## EN SAVOIR PLUS

Pour parfaire votre connaissance du jeu vidéo on line (et off line), voici cinq sites parmi les meilleurs.



**www.jeuxvideos.com** (en français)

L'un des principaux sites français dédiés aux jeux. L'univers console et PC, des tests, des soluces... Tout y est. Mise à jour quotidienne.

**www.overgame.com** (en français)

Grand rival de jeuxvideo.com, également généraliste. On y trouve toute l'actu du jeu. Consultez les deux pour croiser les infos.



**www.dailyradar.com** (en anglais)

Vous vous demandez où les journalistes de vos magazines favoris dénichent leurs infos? Ne cherchez plus!

**www.consoles.gamespot.fr/** (en français)

Vous voulez lire toute l'actualité des jeux sur consoles dans la langue de Molière? Voici une troisième bonne adresse.



**www.frenchcast.com/** (en français)

Enfin, voici un super site consacré uniquement à la Dreamcast. On peut même y télécharger des tas de bricoles dans le VM (sauvegardes, surprises, etc.).



des effets spéciaux et une animation de qualité. Id Software ne s'arrêta pas là puisque Quake II, fin 1997, bénéficia d'un moteur 3D inédit, si performant que la concurrence l'utilisa dans l'élaboration de titres phares comme Half-Life (Sierra) et Soldiers of Fortune (Activision). Autre nouveauté, Quake II jouait à fond la carte du réseau. Fragger des bots (ennemis virtuels), c'est fun, mais rien ne remplace un adversaire réel. D'aucuns croyaient que les limites du genre étaient atteintes; ils se trompaient.

### TRIPES À LA MODE DE QUAKE

À la fin de l'année dernière, Quake III Arena déboule. Ce soft a été conçu principalement autour d'un mode Multi-joueurs exceptionnel. Exit le scénario, ici, on tue en virtuel pour le plaisir. Bourrin, immoral mais diablement captivant, Quake III regroupe une trentaine de maps sans lien entre elles. Elles se différencient par leur taille et leur look, tantôt gothique, tantôt futuriste. Visuellement, c'est du grand art: graphisme haute résolution, effets lumineux étudiés et un

rendu 3D très convaincant – les décors comme les personnages. Le réalisme est poussé à son paroxysme, mais à condition d'avoir une bécane (un PC) dernier cri. Naturellement, sur Dreamcast, ce souci est exclu – ouf!

### DREAMCAST FOREVER

En adaptant Quake III sur DC, Sega peut se targuer de proposer un jeu techniquement très abouti. La console a le potentiel nécessaire. Selon Todd Hollenshead, l'un des boss de Id Software: "Par son incroyable puissance, la Dreamcast est la console idéale pour la première conversion de Quake III Arena." On nous promet un résultat final de qualité identique, voire supérieure à la version PC! Les mêmes modes de jeu (en solo comme en réseau), les mêmes maps (plus d'autres inédites) et, bien sûr, le même arsenal composé de neuf armes (Shot Gun, Plasma Gun, BFG...) seront au rendez-vous. Côté vraies nouveautés, on devrait découvrir de nouveaux(elles) combattant(e)s et un mode Multi-joueurs en écran splitté, jouable hors connexion jusqu'à quatre.

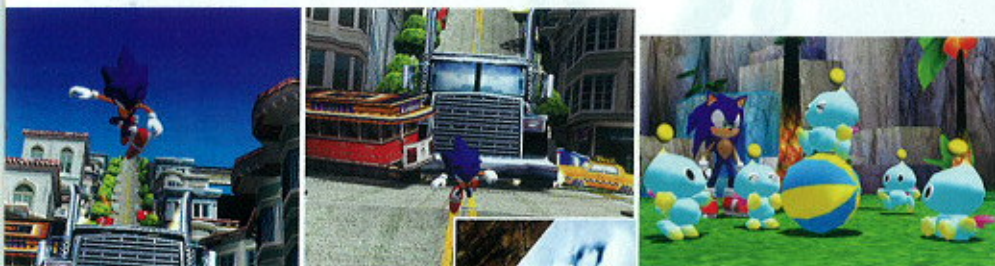
### LE MOT DE LA FAIM

Graeme Devine de Id l'affirme avec pertinence, "la venue de Quake III sur DC réserve aux joueurs sur console une expérience intense et inédite". Grâce aux possibilités réseau de la Dreamcast, le terme "multi-joueurs" prendra bientôt toute sa signification. Non content de rapprocher les "consoleux" du monde entier, Sega a promis d'aller encore plus loin. Le constructeur a sous-entendu que les futurs possesseurs des jeux réseau de la veine de Quake III Arena et de Black & White sur Dreamcast pourraient défier les joueurs sur PC! Une info à prendre au conditionnel, bien sûr. Selon Scott Hawkins de Sega, "nous travaillons, pour le moment, dans ce sens. Les utilisateurs de PC téléchargeraient un patch particulier. Techniquement, nous sommes pratiquement certains de la faisabilité de la chose". Eh ben, ça promet. ■

## SONIC, C'EST L'AVENTURE - PART TWO

**SONIC ADVENTURE 2**

Genre: plates-formes/action • Éditeur: Sega • Disponibilité: 2001



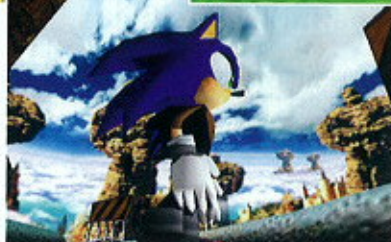
On savait que la célèbre Sonic Team travaillait sur la suite d'un jeu connu. Les rumeurs allaient bon train, et d'aucuns imaginaient qu'il s'agissait d'un nouvel opus avec Nights pour héros.

Finalement, et contre toute attente, nous n'échapperons pas à Sonic Adventure 2.

**F**ait incroyaaaable, Sonic Adventure 2 a été produit par la branche américaine de la Sonic Team, basée à San Francisco. Ceci explique d'emblée pourquoi Naka Yuji, le créateur du hérisson bleu, a effectué autant d'allers-retours entre le Japon et les Etats ces derniers temps...

Contrairement à ce que l'on croyait, ce nouvel épisode ne reprend pas à l'identique les routines de Sonic Adventure; il utilise même un moteur 3D amélioré, par conséquent plus performant. Cette fois, des villes entières ont été finement modélisées en 3D. Tous les progrès réalisés depuis un an en matière de programmation ont été mis à profit. On escompte donc une qualité du graphisme poussée à son paroxysme.

À part ça, quoi de neuf? Nous savons déjà que Sonic, Tails, Knuckles, le Docteur Robotnick mais également les Chaos, ces petites bêtes à élever dans le VM, sont de la partie. Quant aux autres personnages présents dans Sonic Adventure, à l'instar de Big le chat et d'Amy,



le mystère reste entier.

Pour l'instant, peu de détails ont filtré.

Au Japon, on affirme que Sonic Adventure 2 sera encore plus speed

que ses prédécesseurs, avec davantage d'étapes de "courses" et les petits casse-tête habituels. Ainsi, l'aspect "recherche" sera-t-il à nouveau au rendez-vous avec Knuckles, dont le champ d'action s'étendra à des niveaux sous-marins.

Il ne reste plus qu'à prendre son mal en patience, car la sortie de ce jeu de plates-formes n'est pas annoncée avant 2001, année où Sonic fêtera ses 10 ans d'existence. On se doute que Sega prépare activement l'anniversaire du hérisson bleu. L'événement sera de taille. Happy birthday! ■



## DO RÉ MI, TAM-TAM

Après les maracas, le tambourin. Décidément, les Japonais de Sega sont déchaînés! Ce jeu, encore secret, serait en test dans certaines salles d'arcade. Suivant le même principe que Samba De Amigo, le joueur doit suivre le rythme pour progresser de niveau en niveau. Dépayçant.

## Il court, il court, le mulot

Surfer sur le Web avec un paddle, faut l'avouer, c'est pas le top. Alors, quand des rumeurs à propos d'une souris développée par Sega courent au Japon, nos oreilles se dressent toutes droites. Selon le site [IGN.com](http://IGN.com), la dernière version du DreamKey au Japon comporterait une option pour la souris. Arrivera-t-elle plus vite que prévu sur le marché? Sega France dément. Notons également que Guillemot devrait sortir en octobre prochain le Mouse Converter (nom de code), un adaptateur pour rendre compatibles les souris PC et la Dreamcast (prix de l'adaptateur: 200 F, le pack comprenant une souris PC offerte).



## ALLÔ? GAME OVER?

Parmi les technologies de l'an 2000 qui donneraient un infarctus à votre arrière-grand-mère, en voici une bonne: Motorola et Sega s'associent pour développer des jeux vidéo sur les téléphones portables! Ce nouveau délire s'ajoute à la possibilité de surfer sur le Net, en pleine rue, depuis votre mobile. Décidément, on n'arrête pas le progrès. Et un jeu sur nos brosses à dents, t'y as pensé, Sega?



# "BABY'S GOT A GUN"

## EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLES (AEROSMITH)

Genre: action/aventure • Éditeur: UbiSoft • Disponibilité: fin 2000

**N**om: Cyprien. Sexe: très masculin. Date de naissance: fin 2000. **Signes particuliers: haut comme trois pommes mais hyperbalèze.** Voici pour l'état civil du nouveau héros, en cours d'entraînement dans les locaux de UbiSoft. L'éditeur entend bien l'imposer comme une référence auprès des 15-25 ans, et tout est fait dans ce but. Cyprien effectuera ses premiers pas dans un jeu d'action/aventure en 3D

temps réel, sorte de Rayman 2 (mais beaucoup plus dark dans le graphisme et la bande-son) assaisonné d'un soupçon d'aventure-réflexion. Au programme donc: énigmes en tout genre, plates-formes, combats et pièges dans un univers proche de la bande dessinée "The Crow" et du film d'animation "L'Étrange Noël de Mister Jack" (Tim Burton). Réjouissant! ■



## SHOOT 3D PUISSANCE 2

## SOLDIER OF FORTUNE

## KISS PSYCHO CIRCUS

Genre: Shoot 3D • Éditeur: Crave • Disponibilité: fin 2000

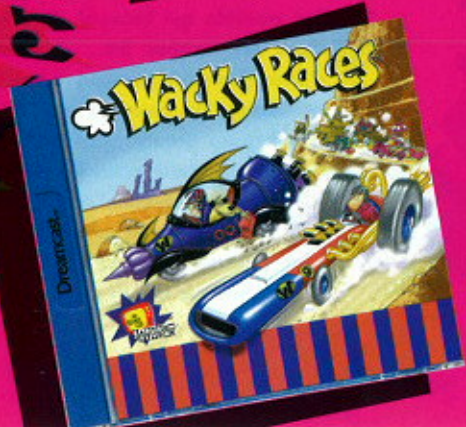
Genre: Shoot 3D • Éditeur: Take 2 • Disponibilité: fin 2000

**À** l'E3, nous avons appris l'arrivée prochaine de Soldier of Fortune sur Dreamcast. Ce Shoot 3D s'est illustré sur PC en incluant des protagonistes-cibles avec 26 points d'impact possibles: en clair, on peut tirer dans 26 endroits de leur corps et obtenir

un effet différent à chaque fois. Autre soft spécial massacre, à la tronçonneuse virtuelle: Kiss Psycho Circus s'inspire de l'univers du Comic Book signé Todd McFarlane ("Spawn") et met en scène le groupe de heavy metal le plus ouf de la planète. ■



Pour être le premier, ne soyez pas le dernier à tricher...



DASTARDLY & MUTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera. ©2000 Hanna-Barbera and Warner Bros. - Distributed by a registered trademark of

## AU SECOURS, DES ZINZINS DANS L'ESPACE!

**STUPID INVADERS**

Genre: aventure • Éditeur: UbiSoft • Disponibilité: automne 2000

Une bande de monstres intergalactiques se crashent lamentablement sur notre jolie planète bleue. Dans leur squat, le grenier d'une maison à louer, ils sont la proie du Docteur Sakarine, un méchant collectionneur d'aliens. Parviendront-ils à s'échapper indemnes? Suspense.

**R**ebaptisé "Les zinzins de l'espace" en VF, la série animée "Space Goofs" est à se tordre de rire. L'équipe - française - de Xilam s'est tant poilée en la regardant qu'elle s'est lancée dans une adaptation. Attention, jeu à l'humour décalé! Les vannes fusent, et les situations cocasses s'enchaînent sans jamais tomber dans le plan-plan ou le grossier. Au contraire, si les Monty Python avaient participé à un jeu, ça aurait donné celui-ci...

Stupid Invaders fourmille d'allusions comiques à des jeux célèbres et à des films connus (pour ne pas dire cultes). L'action se déroule dans une ambiance infusée au bonheur, limite psyché, où tous les moyens sont mis en œuvre pour déstabiliser le joueur. Comment ne pas rire quand le seul moyen d'échapper à un tueur psychopathe consiste à se servir d'un rouleau de PQ ultra-résistant pour escalader un mur? Les dizaines de puzzles délirants vous accrocheront non-stop, sans pour autant

vous laisser mariner trop longtemps (la solution ne sort jamais de la cuisse de Jupiter). Sans oublier que le jeu accumule les cut-scenes hilarantes, autant d'occasions d'admirer peinard les exploits des héros les plus abrutis de l'histoire du jeu.

Héros dont les trognes hallucinantes et les patronymes impayables (Stéréo, l'alien à deux têtes, Gorgious le goinfre, Etno le cerveau, etc.) ne laisseront personne de marbre. Ils ne seront pas trop de cinq (à interpréter tour à tour) pour faire la nique au scalpel de Bolok, le bras droit haineux de Sakarine. Qu'on se le dise: Stupid Invaders est une oasis luxuriante dans le désert des jeux vidéo désopilants. Autant dire qu'à la rentrée, ça va délirer sec. ■

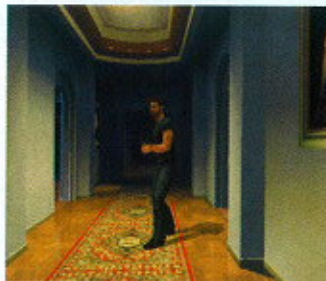


## J'AURAI TA TÊTE!

**HEAD HUNTER**

Genre: action/aventure • Éditeur: Sega • Disponibilité: fin 2000

**S**uspense et impatience totale devant les premières images de ce jeu encore secret. En cours de développement chez le studio suédois Amuze, le jeu nous mettrait dans la peau d'un chasseur de primes (bounty-hunter). Au menu, des cow-boys et des méchants dans un Far West relooké façon an 2000. Wanted!



## CÔT, CÔT, CÔT ET COCORICO

Des poulets qui tentent de s'échapper d'une ferme, dans les années 50... Voici le sujet du prochain film d'animation signé Aardman Animations ("Wallace & Gromit") en association avec le studio américain DreamWorks ("American Beauty", "Fourmiz"). Réalisée en images de synthèse, cette comédie délirante est un clin d'œil à "La Grande Évasion". Les réalisateurs ont demandé à Mel Gibson de prêter sa voix au poulet qui a le rôle principal. Quant à l'éditeur Eidos, il est l'heureux élu qui adaptera le film en jeu... quitte à y perdre des plumes.

## Paddle, masque et tuba

Marre de jouer, envie de changer d'air et de vous dorser la pilule? Pas de problème, la Dreamcast sait tout faire. Pour des vacances à petits prix, demandez-lui de vous emmener sur les sites Internet suivants: [anyway.com](http://anyway.com), [nouvelles-frontieres.fr](http://nouvelles-frontieres.fr), [lastminute.com](http://lastminute.com), [promovacances.com](http://promovacances.com) et [degriftour.fr](http://degriftour.fr). Au programme, des billets d'avion pas chers, les bons plans de dernière minute et des centaines de séjours à prix imbattables. Y a du soleil et des nanas, dirla dirla dada.





# IL PLEUT DES RPG SUR DC

**EVOLUTION 2** Genre: RPG • Éditeur: Sting • Disponibilité: fin 2000

**ETERNAL ARCADIA** Genre: RPG • Éditeur: Sega • Disponibilité: fin 2000

**GRANDIA 2** Genre: RPG • Éditeur: Game Arts • Disponibilité: fin 2000

**À** la fin de l'année 2000, la tendance devrait s'inverser sur Dreamcast. Attendez-vous à voir débouler des RPG extraordinaires sur votre console chérie. Gare à ceux qui rateront le coche!

## LE PLUS CLASSIQUE

Evolution 2 est sorti au Japon un an après le premier volet, pile-poil. Cet épisode inédit ne déroutera en aucune façon les joueurs, tant le concept reste inchangé.



Eternal Arcadia est la dernière grosse production de Kodama Rieko, l'homme à l'origine de la célèbre saga Phantasy Star. Le jeu vous entraîne dans un monde style *heroic fantasy*, où les



On y découvrira cependant un scénario plus soigné, comportant une rencontre avec un mystérieux personnage. Le graphisme de ce jeu de donjon/RPG aura également gagné en qualité. Avis aux fans.



phases de RPG classique se mêlent à de la simulation. Celles-ci consistent à piloter des navires de combat (au look "pirate", qui n'est pas sans rappeler les aventures du légendaire Albator).

## LE PLUS CULTE

Grandia 2 est la suite d'un des derniers grands jeux de rôles sortis sur Saturn (l'ancêtre de la Dreamcast) au Japon. Créé par les génies de Game Arts (Lunar, le RPG culte, c'est eux), Grandia 2 bénéficie d'un graphisme hallucinant de beauté, combiné à un scénario "plus mature" (nous a-t-on dit). Ce RPG s'annonce donc comme LE prochain must du genre sur la console 128 bits. ■

**Soyez Sympa :  
indiquez à vos adversaires  
les meilleurs raccourcis.**

Wacky Races

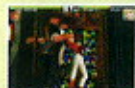
Dreamcast

GAME BOY COLOR

DASTARDLY & NUTTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Warner Bros. ©2000 Warner Bros. and Home Company. ©2000 Warner Bros. is a registered trademark of Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. WACKY RACES is a registered trademark of Warner Bros. Entertainment Inc.

## VOUS AVEZ CRAQUÉ... VOUS ADOREREZ...

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



**V-RALLY 2** Genre: sport • Éditeur: Infogrames  
"V-Rally 2 est à deux doigts de la perfection."



**THE HOUSE OF THE DEAD 2** Genre: Shoot • Éditeur: Sega  
"Une réussite pour ceux qui aiment l'action et le gore."



**ECCO THE DOLPHIN** Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega  
"Ecco fait partie de ces jeux rares qui allient le beau et le fun de façon magistrale."

Exit Soul Calibur, place à Dead Or Alive 2, l'autre référence du jeu de baston 3D. Nous avons par ailleurs appris pourquoi le jeu de Tecmo n'était pas sorti en France à la date annoncée: les développeurs souhaitaient y inclure des éléments inédits... Voici la courte liste des softs que vous dev(r)ez posséder, quoi qu'il advienne, pour vous éclater. Faites-nous confiance.

### LES PLUS ATTENDUS



**POWERSTONE 2**  
Genre: baston • Éditeur: Capcom • Disponibilité: novembre 2000



**ALONE IN THE DARK 4**  
Genre: aventure • Éditeur: Infogrames • Disponibilité: novembre 2000



**VIRTUA TENNIS**  
Genre: sport • Éditeur: Sega • Disponibilité: septembre 2000



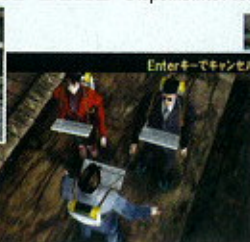
**HALF-LIFE**  
Genre: Shoot • Éditeur: Havas Interactive • Disponibilité: octobre 2000



**JET SET RADIO**  
Genre: arcade/divers • Éditeur: Sega • Disponibilité: décembre 2000

## TAPER, C'EST LES TUER

**THE TYPING OF THE DEAD** Genre: machine à écrire • Éditeur: Sega  
Disponibilité: NC

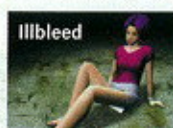


Sega Japon poursuit sur le créneau des jeux délirants. Après Samba De Amigo (simulation de maracas), The Typing of the Dead réserve une surprise de taille: il apprend aux joueurs à tuer des zombies en tapant sur le clavier de la Dreamcast! Cette nouvelle curiosité recycle savamment le célèbre The House of the Dead 2. L'original se jouait à l'aide d'un pistolet pointé sur l'écran; The Typing of the Dead, lui, se joue au clavier.

L'objectif est de taper des "mots" le plus vite possible, et sans faute d'orthographe, pour les éliminer. Pour vous aider, les lettres s'affichent à l'écran. Au Japon, l'ambition de ce jeu étrange était d'initier les jeunes à l'utilisation d'un clavier d'ordinateur. L'opération a remporté un franc succès au pays du Soleil-Levant. Il y a cependant peu d'espoir que celui-ci se répète en Europe. Quoique! ■

## L'HORREUR AU PETIT DÉJ'

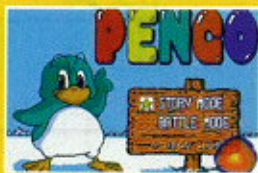
**ILLBLEED** Genre: thriller • Éditeur: Climax Graphics  
Disponibilité: NC  
**D2** Genre: thriller • Éditeur: Sega  
Disponibilité: NC



L'horreur sur Dreamcast n'est pas l'apanage de Resident Evil. Avec D2 et Illbleed, on se demande qui ira le plus loin dans le macabre. D2, le jeu de Warp, est la suite du hit du même nom avec la même héroïne. La jolie blonde Laura se retrouve perdue dans les montagnes canadiennes après un crash. La suite n'est que

séquences malsaines, pas forcément sanglantes, mais ô combien dérangeantes. Illbleed, conçu par l'équipe à l'origine de Blue Stinger, sera nettement plus sanguinaire. Les développeurs ont choisi de jouer à fond la carte de l'hémoglobine: ça gicle par hectolitres! ■

## On est jaloux



Les nostalgiques de la Megadrive vont en crever d'envie: la DreamLibrary, une ludothèque virtuelle, accessible uniquement au Japon, permet de télécharger les anciens jeux de la console 16 bits (plus de 300 titres) pour y jouer sur Dreamcast. Attention, rien n'est gratuit. Les jeux se bloquent automatiquement au bout d'une période donnée, et chaque jour qui passe devrait coûter 150 Dream (la monnaie Sega), soit environ 9 F.

## VM et Internet: un mariage plus que consommé



Une Dreamcast sans VM (et réciproquement), c'est un peu comme un océan sans requin, un chien sans poils, etc. Bientôt outre la possibilité de télécharger des infos à partir de Net et d'en échanger certaines entre potes, on écouterait de la zique sur son VM. Sega lancera prochainement au Japon un super-VM, d'une capacité de 64 Mo, dédié aux musiques à format MP3 à récupérer sur le Web. Le prix devra avoisiner 100 dollars, casque compris.

Allez les petits gars, maintenant, vous pouvez affronter toute l'Europe avec votre console Dreamcast. Pour fêter cet événement, Sega vous offre le jeu on line ChuChu Rocket!, pour l'achat d'une Dreamcast. Si vous possédez déjà une Dreamcast, vous pouvez commander gratuitement votre jeu on line ChuChu Rocket! sur Dreamarena, le portail Internet exclusivement accessible depuis votre Dreamcast.

  
Dreamcast  
Jusqu'à 6 milliards de joueurs



[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



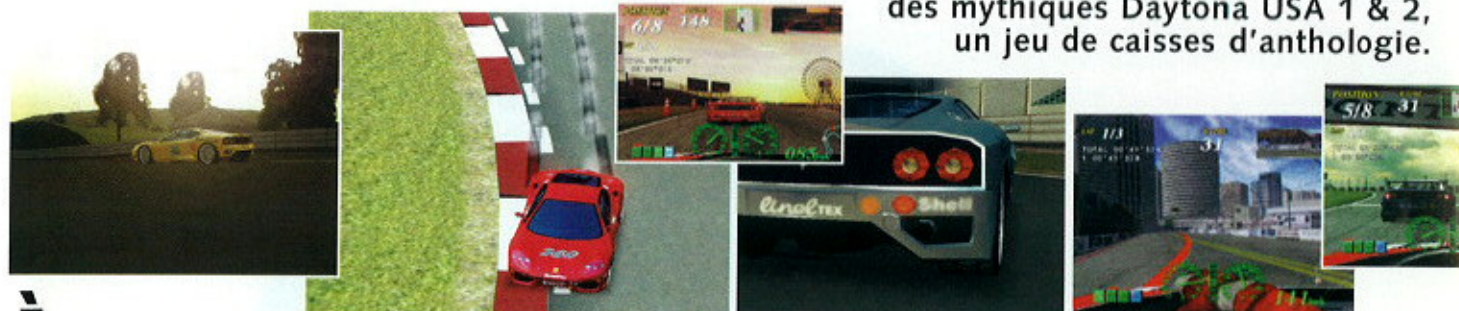
**JOUEZ ON LINE SUR DREAMCAST  
ENTREZ DANS L'ARÈNE  
SI VOUS OSEZ, MUCHACHOS!**

en ligne disponible entre l'Allemagne, l'Angleterre, l'Espagne, la France et l'Irlande. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

## À TOUTE BERZINGUE!

### F-355 CHALLENGE

Genre: course automobile  
Éditeur: Sega - Disponibilité: fin 2000



Que fait le studio AM2 entre deux chapitres de Shenmue? Des jeux d'arcade, dans la plus pure tradition des bornes Sega. Voici les premières images Dreamcast du projet sur lequel planchent les créateurs des mythiques Daytona USA 1 & 2, un jeu de caisses d'anthologie.

À ses moments perdus (*parce qu'il en a? N.D.L.R.*), Suzuki Yû, de AM2, supervise la conception de quelques jeux d'arcade, comme F-355 Challenge, pour lequel Sega a obtenu la licence de Ferrari. Développé sur le système Naomi, F-355 comprend les derniers modèles du constructeur automobile le plus prestigieux au monde. Les responsables de la conversion sont partis d'une borne d'arcade dotée de trois écrans (un

au centre et deux sur les côtés) pour parvenir à un résultat qui frôle la perfection (nous l'avons constaté *de visu* au salon de l'E3 à Los Angeles). Nous savons peu de choses, excepté que les cinq circuits présents dans la borne auraient été fidèlement transposés sur DC, dont le plus coriace, celui de Monza. Attendons-nous également à une option Jeu en réseau, avec huit participants simultanés. Une tuerie en perspective. ■

## ESPRIT, ES-TU LÀ?

### BLAIR WITCH PROJECT 1, 2, ET 3

Genre: thriller - Éditeur: Take 2  
Disponibilité: NC

Développés sur PC aux États-Unis, parallèlement au tournage de "Blair Witch Project 2", les trois jeux vidéo qui s'en inspirent sont prévus sur Dreamcast un de ces quatre. Sans reprendre à la lettre le scénario original, la trilogie Blair Witch serait une suite d'aventures plus effrayantes les unes que les autres. Le gameplay serait proche de celui de Resident Evil. ■



## JE NE MANS PAS, LA VIE DE MA MÈRE!

### LE MANS

Genre: course - Éditeur: Infogrames - Disponibilité: octobre 2000

Après les courses de rallye (V-Rally 2 Expert Edition), Infogrames s'attaque aux 24 Heures du Mans. Le jeu bénéficiera de toutes les licences de l'Automobile Club de l'Ouest, d'où un réalisme poussé, nous assure-t-on. On escompte 40 concurrents, des collisions détaillées et des changements de météo aléatoires. Rien que ça! Préparez-vous à découvrir de nouvelles sensations de pilotage au volant des fameuses concept-cars, spécialement conçues

pour avaler sans broncher des kilomètres de bitume. Chaque prototype devrait vous permettre de tester vos qualités de coureur de fond - et ouais, 24 heures, c'est long! Pour plus d'info sur la compétition (qui a eu lieu le 17 juin dernier), tapez l'adresse Internet suivante: [www.24h-le-mans.com/](http://www.24h-le-mans.com/). ■



## Ça va être la Java Kon nichawa!

L'accès à certains sites Internet vous est pour l'instant refusé en passant par le browser de Sega (le DreamKey). Pourquoi tant de haine? Pour l'heure, la Dreamcast ne peut pas lire le langage Java, programme informatique universel, conçu pour les réseaux. Les voix de l'informatique étant impénétrables, pas la peine de rentrer dans les détails. Sachez que le DreamKey version 3.0 intégrera cette technologie pour vous permettre de surfer plus librement.

Louis de Funès se vantait de pouvoir dire "My tailor is rich" et "My flowers are beautiful"... Pourquoi ne pas tenter, de votre côté, de parler japonais? Imaginez la frime quand vous lirez des mangas en VO! Si vous vous sentez d'attaque, allez prendre quelques leçons de base sur Internet. Les sites [www.japanesetutor.org](http://www.japanesetutor.org), <http://kanji.free.fr> et [www.maroc.net/adil/japonais](http://www.maroc.net/adil/japonais) sont très didactiques. Ja-ne ("salut").



- PARIS/ST LAZARE**  
rue d'Amsterdam  
75002 PARIS  
t. 01 23 920 320
- S/JUSSIEU** Consoles  
des Ecoles Saint Bernard  
75005 PARIS  
t. 01 43 29 59 59
- MUSIEU/PC/MAC**  
rue des Ecoles  
75005 PARIS  
t. 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**  
boulevard St Michel  
75006 PARIS  
t. 01 43 25 85 55
- RIS/VICTOR HUGO**  
avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
t. 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)**  
rue de Vaugirard  
75015 Paris  
t. 01 53 688 688
- CHELLES (77)**  
Commercial Chelles 2  
ale 34 - 77508 Chelles  
t. 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**  
rue de la Vallée N°1  
t. 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**  
rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
t. 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**  
avenue de l'Europe  
VELIZY VILLACOUBAY  
t. 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**  
Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
t. 01 69 86 26 28
- ANTONY (92)**  
de la Division Leclerc N°2  
92160 Antony  
t. 01 46 665 666
- LOUVOIS (92)**  
du Général Leclerc N. 10  
2100 BOULOGNE  
t. 01 41 31 08 08
- A DEFENSE (92)**  
des Les Quatre Temps  
des Arcades Est - N°1  
t. 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**  
Cité Parnon - N°1  
93050 Aulnay sous Bois  
t. 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**  
avenue Jean Jolive - N. 3  
93500 PANTIN  
t. 01 48 441 321
- ST DENIS(93)**  
rue St Denis Basilique  
93200 ST DENIS  
t. 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**  
rue de DRANCY AVENIR  
rue de Stalingrad - N. 186  
93700 DRANCY  
t. 01 43 11 37 36
- ENNEVIERES (94)**  
rue PINGE-VENT N. 4  
4400 BRASSERON  
t. 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**  
rue du Général Leclerc  
94000 Créteil  
le plateau - Créteil Village  
t. 01 49 81 93 93
- EMULIN BICETRE (94)**  
v. de Fontainebleau N°1  
77000 Fontainebleau  
t. 01 43 901 901
- ENAY SOUS BOIS (94)**  
rue Val de Fontenay  
94000 Fontenay sous Bois  
t. 01 48 76 6000
- GY Pontoise (95)**  
rue Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
t. 01 34 24 98 98
- SANNIOIS (95)**  
Cité Carrière  
95110 SANNIOIS  
t. 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**  
rue du Général Leclerc  
13044 MARSEILLE  
t. 04 91 09 80 20
- JUVILLE ST CLAIR (14)**  
rue St Clair  
54000 JUVILLE St-Clair  
t. 03 31 951 952
- TOULOUSE (31)**  
rue Impériale  
31000 Toulouse  
t. 05 61 216 216
- REIMS (51)**  
rue de Tillyland  
51100 REIMS  
t. 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**  
rue Esquermoise  
59000 LILLE  
t. 03 20 519 559
- ELERS (59)**  
rue Carrefour Doves-Fiers  
59143  
t. 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)**  
rue cours Copernic  
60000 COMPIEGNE  
t. 03 44 20 52 52
- LYON (69)**  
rue Victor Hugo  
69002 LYON  
t. 04 79 409 405
- LE MANS (72)**  
rue du Général de Gaulle  
72000 LE MANS  
t. 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**  
rue GEANT CASINO  
Z.A. du Chirac  
73000 ALBERTVILLE  
t. 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)**  
AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76200 LE HAVRE  
t. 02 32 85 08 08
- BIENS console (80)**  
rue des Jacobins  
80000 Amiens  
t. 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**  
rue Lamarc  
80000 Amiens  
t. 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**  
rue Gaston Héris  
86000 Poitiers  
t. 05 49 50 58 58
- Marché • jeux en reserve sur PC

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN

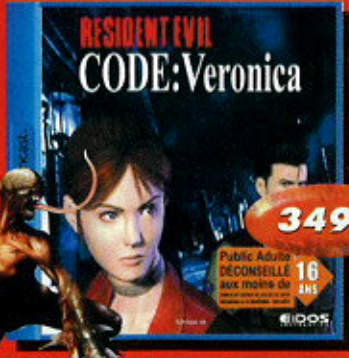


### LES NOUVEAUTES DU MOIS (Prix Maximum)

ECCO THE DOLPHIN

NOMAD SOUL

RESIDENT EVIL  
CODE VERONICA



REFERENCE 26121

REFERENCE 26087

REFERENCE 24975

### LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

CRAZY TAXI  
REFERENCE 25880

SOUL CALIBUR  
REFERENCE 24775

SONIC  
REFERENCE 24657

SEGA RALLY 2  
REFERENCE 24651

SOUL REAVER  
REFERENCE 25920



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

## 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 VPC  
6-12, rue Auvalée  
92245 MALAKOFF cedex



**VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER**

- PAR TELEPHONE  
**01 46 735 720**
- PAR MINITEL  
**36-15 SCOREGAMES (2,21F/Mn)**
- PAR INTERNET  
**www.scoregames.com**

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

**Mode de Règlement**

Je règle en espèces

Je règle par chèque

Je règle par mandat

Je règle par Carte Bancaire n°: \_\_\_\_\_

Expire le \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_



## SALON E3 DE LOS ANGELES

# SEGA MET LE PAQUET

L'E3 est LA messe du jeu vidéo. Chaque année s'y donnent rendez-vous outre-Atlantique, le plus souvent à Los Angeles, tous les acteurs de l'industrie. Éditeurs, fabricants et développeurs y dévoilent leurs cartes maîtresses. Les jeux et les consoles de demain sont présents pour la joie de milliers de visiteurs. Nous fûmes de ceux-là, du 11 au 13 mai dernier et, croyez-nous, nous aurions aimé que ça ne finisse jamais !

**S**i l'E3 (Electronic Entertainment Expo) est une messe, les prêtres qui s'y rendent, ne prêchent pas tous la même – bonne – parole. Tout dépend de vos accointances. Pour notre part, nous sommes marqués "Sega". Nous avons donc concentré nos efforts sur la deuxième génération des jeux Dreamcast. Déambulant sans relâche dans les allées (les travées?) de l'exposition, nos pieds menus s'enfonçant dans une moquette épaisse, nous avons découvert des trésors. N'en déplaise à ses détracteurs, la Dreamcast n'a pas fini d'étonner.

Sea and sport. Cette année, les jeux d'aventure et les simulations de sport sur DC ont captivé les foules. Nous sommes tombés sous le charme d'Alone in the Dark 4 et avons pleuré de bonheur devant International Track'n Field. Fun. Samba De Amigo, jeu d'arcade qui se joue avec des maracas, est sans conteste

le soft le plus hilarant et le plus convivial de l'univers. Vaste est la galaxie (Dreamcast), souvenez-vous... Sex aussi, car nous avons rencontré la vraie Ulala – ouh, la, la! – lors de la soirée organisée par Sega of America.

### PRIX EN BAISSÉ

Ce soir-là, nous apprenions que la Dreamcast passait à 149 dollars (1000 francs) aux States, et que l'expression "jeu on line" n'était pas une invention. Nous avons observé le rappeur Ice-T sur écran géant, alors qu'il jouait à NBA 2K1, en direct et en réseau, contre l'un des invités. Le choc! Dire que c'est prévu en France (un de ces quatre). Dernier écho, et non des moindres: le stand Sega était non seulement attrayant, mais il présentait aussi les softs les plus alléchants du salon. En témoignent les pages qui suivent. ■

# AVENTURE

## ÉTAT DES LIEUX

"L'aventure, c'est l'aventure", disait Claude Lelouch. Tomb Raider IV a ouvert la voie sur Dreamcast. Dans les mois à venir sortiront deux ou trois tops de ce genre jusqu'ici sous-exploité. Avis aux docteurs Jones en herbe.



1> Notre reporter aux prises avec les (anti)potes de Buffy! La guerre des licences fait rage.

2> À l'entrée du salon, d'énormes affiches suspendues arboraient les couleurs de Alone in the Dark 4.



Des projets reportés sans cesse (à l'instar de D2, lire les niouzes), des suites attendues, une adaptation en 3D d'un titre mythique, une pleine corbeille de licences... Sur Dreamcast, l'aventure-action est un genre en pleine explosion. À l'E3, au stand Fox Interactive, ce fut la bousculade pour se faire tirer le portrait en compagnie des sosies parfaits de Zira et Cornelius, héros de "La Planète des singes" (le film, la série et bientôt le jeu). Même remarque, même punition avec les croqueurs de jugulaires de Buffy (la série télé et bientôt le...), qui terrorisaient les passants ayant déjà maille à partir avec un extra-terrestre de "Alien Resurrection" (le film et bientôt le...). On n'a pas fini de rêver grâce à sa console préférée.

## UN STAND PECHU

De l'avis de tous, le stand de Sega était le plus beau, le plus convivial et le plus fourni en jeux vidéo dignes d'intérêt. Sega of America y faisait une intense promo du soft en réseau avec SegaNet (abonnement pour jouer on line sur Dreamcast, réservé aux Américains).



C'est ainsi que nous avons joué pour la première fois en réseau à Quake III Arena... À côté de ça, les animations n'en finissaient pas d'attirer les visiteurs ébahis. Nous aussi, nous étions époustoufflés - ce n'est pas de la désinformation!

## ALONE IN THE DARK 4

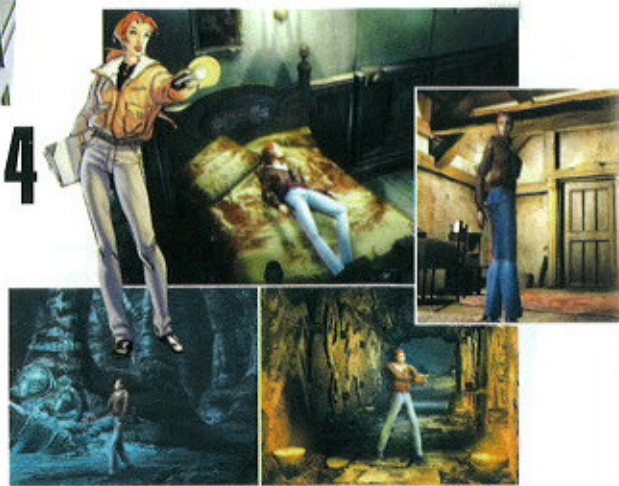
Éditeur: Infogrames  
Disponibilité: novembre 2000

### LA FRENCH FROUSSE

**A**lone in the Dark version 3D est le quatrième épisode d'une série initiée par Frédéric Raynal en 1993. "Le joueur y interprète deux personnages dont les aventures respectives influent l'une sur l'autre", confie Antoine Vilette, cofondateur du jeune studio parisien Darkworks. Petit aparté. Nous ne le dirons jamais assez: si Resident Evil a imposé un genre, celui du thriller interactif, le soft qui en est à l'origine, s'intitule Alone in the Dark, premier du nom, c'est comme ça! Darkworks a souhaité nous replonger dans l'ambiance du jeu culte de Raynal. Le scénario, béton, puiserait son inspiration dans la littérature fantastique (notamment indienne). Oubliez les histoires greffées en catastrophe sur une action trépidante! Dans Alone 4, le caractère des héros, les rebondissement dans la trame, les dialogues (plus de 200) ont été travaillés avec un souci du détail qui confine à la maniaquerie. Objectif avoué: que le joueur se projette intimement dans l'intrigue.

### D'OMBRE ET DE LUMIÈRE

"Cinq personnes (sur 50 personnes en tout, N.D.L.R.) ont bossé d'arrache-pied sur les 120 décors du jeu. Ils les ont tous dessinés à la main!" Antoine Vilette ne tarit pas d'éloges sur l'équipe. Pour parvenir au résultat souhaité, une pré-production d'enfer, étalée sur six mois, avait été prévue. 500 dessins ont été conçus avant l'intégration des décors, un super story-board qui précise tout, du parcours des protagonistes aux angles



de vue, en passant par les éclairages... Le jeu fourmille d'effets de lumière, grande fierté du boss de Darkworks: "Nous avons inclus des « effets de torche ». Bien plus que de simples effets visuels, ils influent sur le gameplay. Certains monstres craignent la lumière, alors que d'autres sont attirés par elle... À utiliser avec précaution!" Sacrée prouesse technique que celle de simuler en temps réel des éclairages sur des décors en 3D précalculée! Côté bande-son, Darkworks a désiré (également) innover et ne pas avoir recours aux traditionnelles banques sonores. "Au moyen d'un DAT et de micros, nous avons voulu intégrer des bruits qui collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Nous avons ainsi capté l'ambiance des cimetières." Brrr... Un souci de la perfection qui pourrait propulser Alone in the Dark 4 au rang de super hit, vous ne croyez pas? ■



## CLIN D'ŒIL

Après une première journée épuisante, nous sommes allés visiter L.A. C'est complètement par hasard que nous avons atterri dans ce bar d'un genre à part, situé sur Sunset Boulevard. Nous ne vous raconterons pas le réveil, le lendemain...

# LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 2

Éditeur: Eidos

Disponibilité: fin 2000

## MA SOUPE VIENT DE COAGULER

**O**n se souvient du premier Soul Reaver, récemment sorti sur DC (lui-même la suite de Legacy of Kain, jeu d'aventure en 2D sur console 32 bits). Il se concluait par un cliffhanger terrible de frustration: Raziel, héros aux ailes déchirées, se voyait renvoyé dans le passé, à la poursuite de Kain, son créateur et tortionnaire. Soul Reaver 2 reprend scrupuleusement cette trame, là où le joueur l'avait abandonné. Menant une enquête sur l'extinction du clan des vampires, Raziel croise sur son chemin de nouveaux ennemis, mais aussi de nouveaux alliés. Il apprendra des sortilèges inédits dans des décors moins torturés mais tout aussi fabuleux. La colère de la goule déchue sera-t-elle apaisée dans ce deuxième volet? Patience... ■



## POUR L'ANECDOTE

**Cinéma et jeux vidéo, même combat?** Faut croire. Cette année, une des tendances du salon était aux licences en tout genre.

Nous sommes aussi tombés sur un écran présentant le jeu tiré de "Buffy" (Fox Interactive, début 2001), la célèbre série télé avec Sarah Michelle Gellar; sur *La Momie* (Universal/Konami, automne 2000), blockbuster de l'été dernier réalisé par Stephen Sommers; et sur *Titan A.E.* (Fox Interactive, début 2001), long métrage attendu de Don Bluth ("Anastasia") mêlant images de synthèse et animation traditionnelle.

Nous avons maté avec intérêt les premières images de *La Planète des singes* (Fox Interactive, fin 2000), une adaptation du film interprété par Charlton Heston. En fait, "La Planète des singes" est, à l'origine, un roman de Pierre Boulle, que l'on vous recommande.

Le scénario se prête idéalement à un jeu d'action-aventure avec vue à la troisième personne.

Cette mode traduit-elle un déficit d'imagination ou la prolongation en jeux vidéo des plaisirs ressentis au cinéma? La réponse prochainement.

## ET AUSSI

**PRINCE OF PERSIA 3D** (Mattel Interactive, fin 2000)

Ce classique du jeu vidéo, revu et corrigé à la sauce 3D, est en cours de conversion sur Dreamcast. Façon Tomb Raider, Prince of Persia 3D propulse le joueur au XII<sup>e</sup> siècle, dans un conte des "Mille et Une Nuits". Au menu, princesse éplorée, preux chevalier énervé, combats répétés au sabre et nombreux pièges à éviter! Le tout, dans des décors couleur locale, bigarrés avec goût. Nous attendons la version finale de ce lifting avec beaucoup d'impatience.

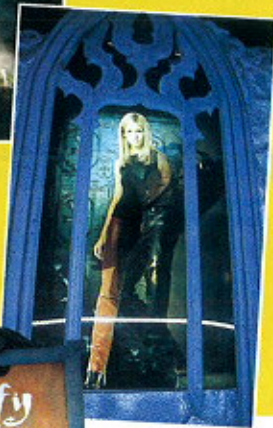


&gt; Titan A.E.

&gt; La Momie

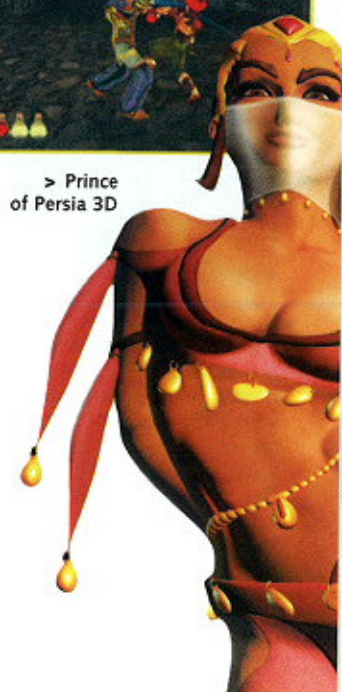


&gt; Buffy



&gt; Prince of Persia 3D

Autre licence en développement, *Evil Dead*, *Hail to the King* (THQ, automne 2000), avec la voix off de l'acteur Bruce Campbell, venu en personne sur le salon. Ce jeu penche vers l'horreur délirante. Au programme: saucissonnage à gogo (à la tronçonneuse) de streams.





DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(2,21 F/mn) (pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

composez  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

tout pour  
vous débloquer

**3615 ASTU**

**3615 SOLU**



**CET ÉTÉ  
GAGNEZ**



une console au choix  
(même les super récentes)

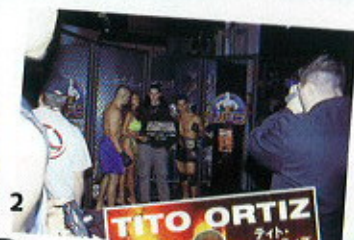
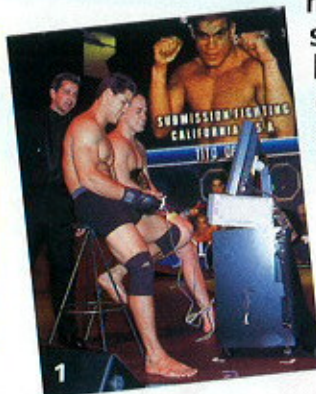
un PC  
suréquipé

un copieur CD autonome  
2 platines, CDR + CDRW, vitesse 4x  
(fonctionne directement sans branchement)

# BASTON

## ÉTAT DES LIEUX

Depuis le divin Soul Calibur, il n'y a rien (ou presque) à se mettre sous la dent. Cette année, les rares hits attendus seront estampillés Capcom et Midway, mais aussi Crave Entertainment, l'éditeur à l'origine du sidérant Ultimate Fighting Championship.



Parent pauvre de cette cuvée spéciale E3, la baston fut chichement représentée. Entre deux nouvelles moutures de Street Fighter (décapantes, mais qui commencent sérieusement à sentir le réchauffé) et un VIP hilarant (lire l'anecdote), l'amateur est resté sur sa faim. Pourtant, en plus du fantastique Power Stone 2 previewé dans ce numéro, deux softs nous ont tapé dans l'œil. La suite du déjà mythique Ready 2 Rumble, d'une part, l'adaptation de Ultimate Fighting Championship, d'autre part, qui fait de l'ultra-violence son sacerdoce. Attention, vols de dentiers à l'horizon !

# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

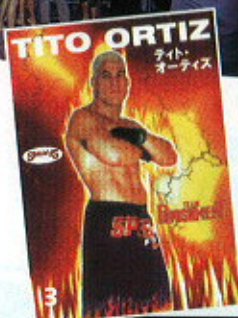
Éditeur : Crave Entertainment  
Disponibilité : octobre 2000

## ALLEZ LES BLEUS !

**S**i l'Ultimate Fight vous est inconnu, cela n'a rien d'étonnant. Sous-représentée en France, cette discipline connaît en revanche un véritable succès populaire aux États-Unis. L'Ultimate Fighting Championship est la quintessence (la dégénérescence ?) des sports de combat. Un mix improbable, d'une brutalité inouïe, de tous les arts martiaux et autres sports de contact recensés : boxe, jiu-jitsu, karaté, catch, lutte, judo... Une fois dans l'arène, une seule règle : tous les coups sont permis. Le slogan nous rappelle le film "Fight Club" : ce qui se passe lors d'un combat de l'UFC ressemble à s'y méprendre aux rixes organisées en sous-sol, filmées par David Fincher (qui a également réalisé "Seven"). Pas vraiment destiné aux enfants de chœur.

### SANS POUR SANG VIOLENT

Malgré une absence étonnante de sang, UFC rend justice à la cruauté extrême qui se dégage de cet avatar moderne des jeux de cirque. On ne compte plus les différentes prises au corps, les coups de poing et de pied. Impressionnante également est la ressemblance des doubles virtuels avec leur alter ego humain. Tito Ortiz, star de la discipline, se déclarait troublé par son jumeau de pixels : "Ce jeu est comme un rêve pour moi. Vous avez vu comme mon perso me ressemble ?" Dis donc Tito, t'aurais pas participé au développement, par hasard ? "Eh bien, non ! J'ai expliqué aux concepteurs quelques techniques personnelles, certains de mes enchaînements. Ensuite, ils ont pioché dans les vidéos." Sachez que nos questions troublèrent tant le grand gaillard qu'il perdit le combat (sur Dreamcast) l'opposant à un journaliste, grassouillet et bonhomme, de la presse internationale. Nous le haranguons, inconscients du péril : Alors, ça fait quoi de se prendre une tôle, Tito ? L'Ultimate Fighter de répondre du tac au tac : "À moins qu'il ne cache son jeu, je n'en ferais qu'une bouchée dans la vraie vie ! Preuve que ce n'est que du virtuel !" On peut être un monstre sur le ring et un type adorable en dehors. ■



- 1> Pour une fois, et afin de limiter les dégâts, des pros de l'UFC, alias Ultimate Fighting Championship, se sont castagnés "via" un écran (géant). Ils avaient l'un et l'autre choisi le perso les représentant dans le jeu. C'est fououou !
- 2> Sur le stand de Crave Entertainment régnait une effervescence proche de "dix cachets d'aspirine balancés dans un verre d'eau".
- 3> Tito Ortiz, membre de l'UFC, est venu assurer personnellement la promo du jeu.



## POUR L'ANECDOTE

VIP (UbiSoft, novembre 2000) ou Very Important Portenawak... "Du glamour... De l'aventure... De l'action !" Voici quelques-uns des ingrédients que vous chercherez en vain dans VIP. Dans le style "licence faisandée, dotée d'un clone hyper-pixelisé de Pamela Anderson", VIP se pose là. Archi-dépassé techniquement, bourrin lorsqu'il s'agit de passer à l'action (héroïne sur talons aiguilles, affublée d'un gun souffreteux et se dandinant tel un canard en rut), ce produit tiré d'une série à succès suscitera les quolibets à sa sortie. Cela ne l'empêchera pas de cartonner gravement aux zétatsunis.



ChuChu Rocket! 4 adversaires venus des 4 coins d'Europe jouent au chat et à la souris en réseau. Devenez l'un d'entre eux et soyez le premier à ramener toutes les ChuChu souris jusqu'à votre spatiale Rocket. En évitant bien sûr les méchants chats KapuKapu. C'est une première et c'est Chuper.



[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



**CHUCHU ROCKET! LE PREMIER JEU ON LINE\* SUR DREAMCAST  
ENTREZ DANS LA PLUS GRANDE  
SALLE DE JEUX DU MONDE**

# READY 2 RUMBLE BOXING 2

Éditeur: Midway  
Disponibilité: automne 2000

## AFRO JOJO!

“ Ladies and gentlemen, girls and boys, let's get ready 2 rumble... again!” Michael Buffer, le plus célèbre des présentateurs de combats de boxe outre-Atlantique, va rejouer de ses vocalises dans la suite d'un des plus fameux jeux de boxe de tous les temps. Afro Thunder – et sa coupe en hauteur – rempile *de facto*, accompagné d'une clique de personnages inédits, dont deux minettes au moulinet ravageur. De source sûre, un des persos cachés serait Michael Jackson lui-même! Tu le crois, ça? Sinon, peu d'infos ont filtré sur les améliorations techniques. On nous a resservi la soupe habituelle: plus de mouvements et d'enchaînements, et un graphisme sensiblement plus fin (une gageure quand on se souvient de la qualité renversante de celui du premier volet). Bref, plus, toujours plus. Elle est pas belle, la vie? ■



- 1> Ils font les fiers sur le stand Sega. Allez les lopettes, je vous attends!
- 2> Comme s'il avait besoin qu'on lui explique comment ça fonctionne!
- 3> Michael Jackson est l'un des combattants cachés de R2R2. Si, señor!

## ET AUSSI

### SPAWN

(Capcom, automne 2000)

Inspiré de l'univers torturé de la B.D. de Todd Mc Farlane et techniquement de haute volée, Spawn, le jeu d'arcade/Beat them up, pécherait par son manque d'intérêt. O.K., ça explose dans tous les sens avec une belle vitalité, mais les concepteurs ont omis d'y intégrer un soupçon de scénario. La présence en surnombre des armes incite le joueur à se cacher et à sulfater à distance. Dans des arènes immuablement closes, l'ennui guette le gamer, imparable. Peut-être le mode Multi-joueurs (jusqu'à quatre adversaires) nous fera-t-il changer d'avis sur le soft?

> Spawn



### X-MEN MUTANT ACADEMY

(Activision, automne 2000)

### X-MEN MUTANT WARS

(Activision, sortie non communiquée)

Une licence supplémentaire à mettre à l'actif d'un salon qui n'en a pas manqué. Deux manières de sauver l'humanité du chaos: en incarnant l'un des personnages du fameux Comics (Serval, Cyclope, Tornade, etc.) dans un jeu de baston louchant ostensiblement du côté des Street Fighter (Mutant Academy); ou en jouant le rôle de l'un des membres de la même équipe dans un jeu d'aventure (X-Men Mutant Wars).

> X-Men Mutant Acad

## CLIN D'ŒIL

Cherchez l'erreur! Un reporter se cache sur cette photo. Il s'est par ailleurs permis d'envoyer valdinguer Afro Thunder d'un coup dans les chicots. Somebody's gotta call the doctor!



> X-Men Mutant Wars



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

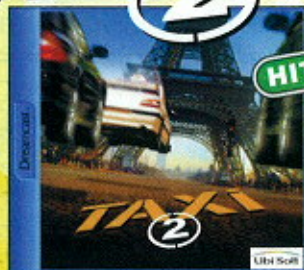
**ecco**  
THE DOLPHIN  
DEFENDER OF THE FUTURE



NEW

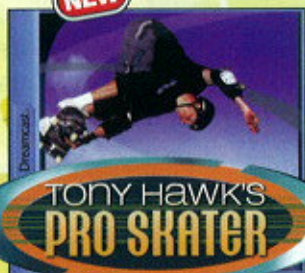
Retrouvez ECCO pour de merveilleuses aventures sous-marines!

# TAXI 2



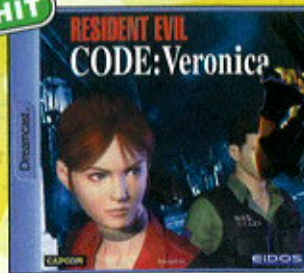
HIT

Le film comme si vous y étiez... DC



NEW

Incarnez la référence du skateboard dans un jeu explosif. DC



HIT

Dans une ambiance de survival horror, Code Veronica débarque sur votre Dreamcast. DC



### DOCK GAMES S'ENGAGE

VOUS RACHETER CASH\*\* DES JEUX ET VOS CONSOLES. Les tarifs sont clairement définis par le prix argus du jeu vidéo.

VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOCK-KID.

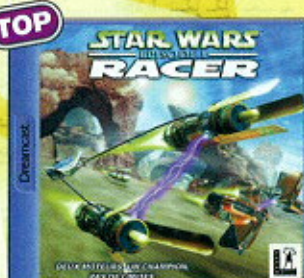
VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME D'ALLES PART AILLEURS.

Chaque magasin présente environ 100 jeux d'occasion.

VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



TOP

Manoeuvrez les vaisseaux de la trilogie STAR WARS et attaquez l'Empire... Que la force soit avec toi Luke. DC

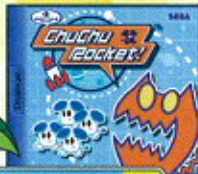


[WWW.DOCKGAMES.COM](http://WWW.DOCKGAMES.COM)

TOUTE L'ACTUALITE DU JEU VIDEO EN TEMPS REEL

ISS ET ASTUCES SUR 315 CODE DOCK GAMES

©MSE, 2,23f/mn



1 JEU CHUCHU ROCKET OFFERT POUR L'ACHAT D'UNE DREAMCAST\*



1690F

console + 1 manette



TOP



Dead or alive 2 revient en force; dans la lignée de Virtua Fighter 2 ce jeu vous surprendra de part sa fluidité de mouvement. DC

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES ou sur internet : [www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

### FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
ALES	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANJLET CENTER	Tél : 05.89.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.04.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.81
BARENTIN CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BERCKMER CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANCON	Tél : 03.21.09.48.13
BEZIERS	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS CENTER	Tél : 04.67.28.03.91
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 02.54.78.97.38
BOURGES CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BRIVE	Tél : 04.79.50.03.81
CALAIS CENTER	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.21.19.48.59
CERGY PONTOISE	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON sur SABLON CENTER	Tél : 01.34.25.06.06
CHAMBERY	Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 04.79.50.03.81
CHATEAURoux	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 02.54.60.86.97
CHOLET	Tél : 05.49.21.80.76
COGNAC CENTER	Tél : 02.41.46.06.01
COLMAR	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.89.21.72.72
DAX	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	consulter le minitel
DIJON	Tél : 02.35.84.63.90
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.80.58.95.94
FECAMP	Tél : 03.28.66.73.73
FORBACH	Tél : 02.35.29.90.00
FOSSAS CENTER	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS	consulter le minitel
GAP	Tél : 04.94.53.64.18
GEX	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE	Tél : 04.50.41.92.21
	Tél : 04.76.47.14.25

HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHEVON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE SI HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.15.12
LIVRY GARGAN CENTER	consulter le minitel
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.89.73
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHHEIM	Tél : 03.98.38.33.32
MONT DE MARSAN CENTER	Tél : 05.58.08.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.52
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERIS	Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.84.29.15
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
REIMS NORD	consulter le minitel
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03
SENLS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTE CENTER	Tél : 05.46.74.13.66
SARRAQUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SOISSON	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.75

### STRASBOURG CENTER

TARBES	Tél : 03.88.22.54.81
TARNOIS	Tél : 05.62.44.92.92
THONVILLE CENTER	Tél : 05.59.64.18.66
TROYES	Tél : 03.82.34.61.49
VALENCE	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCIENNES CENTER	Tél : 04.75.56.72.90
VANNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
	Tél : 02.97.42.60.60

### CORNERS

AGEN / FEDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESCUIRE / PARTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.78
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / SAVOIS CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOCOK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CIBERANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAULILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANEC / CIBERANK	Tél : 02.98.46.82.81
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
SI ANDRIE DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.58
SI MEDARD EN JALLES / HARTMAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
SI FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTEE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / INF VIDEO	Tél : 04.76.05.96.27

### EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 97
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 28.53.04.42
PAMPULNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

### SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - FLAINPALAIS	Tél : 022.900.30.50
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

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVRETURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.232.08.38

### DOM TOM

FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
----------------	----------------------

tarifs et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. \*\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Le prix DOCK-KID vous sera remis avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, consulter pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.

# SPORT

Quelle vitalité! Plus que jamais, les jeux de sport se sont taillés la part du lion sur le salon. Côté animation (voir les photos), une piste de skate se dressait fièrement sur le stand d'Infogrames, histoire de promouvoir une gamme Sport qui se renforce. Nous avons eu droit à un spectacle d'envergure fait d'envolées et de 360°! À peine le temps de souffler qu'il fallait déjà repartir à la conquête de l'info. Scoop de choix: l'annonce de la sortie prochaine de Colin McRae 2, pour certains LA simulation de rallye par excellence. La fin d'année s'annonce encore plus torride que l'été. Incroyable, non?

## ÉTAT DES LIEUX

Athlétisme et sport mécanique auront la part belle sur Dreamcast, d'ici aux fêtes de Noël, c'est certain. Track'n Field nous a hypnotisés. Autre très bonne surprise: l'émergence de disciplines marginales dans le monde du jeu, comme le surf des mers, le skate-board et le BMX. Roule, ma poule.



1> À l'extérieur du Convention Center de Los Angeles, Sega faisait la promo de SegaNet avec originalité (son slogan: "Opponents are everywhere" - les adversaires sont partout). Des spécialistes de la varappe crapahutaient au-dessus des visiteurs, accrochés à un filin suspendu entre deux blocs de pierre gris, posés à deux pas de l'entrée du salon.

2> La gamme Sport d'Infogrames s'étoffera dans les prochains mois. Outre le foot, d'autres sports, comme le surf des neiges et le skate, seront représentés. D'où une promo menée tambour battant sur le salon.

## COLIN McRAE 2 RALLY

Éditeur: Codemasters  
Disponibilité: automne 2000

**C'EST PAS DU COLIN, C'EST DE LA RAE**

Absente de nos prévisions, la version Dreamcast de Colin McRae 2, sur le stand de Codemasters, fut l'une des heureuses surprises de l'E3 2000. Disons-le, Colin McRae est aux jeux de Rallye ce que le camembert coulant est à la France: une référence obligée, qui penche davantage du côté de la simulation que de celui de l'arcade. Il fallait bien cela pour concurrencer Sega Rally et V-Rally 2 (dont le test, élogieux, figure dans ce numéro p. 60-63).

### C'EST AUSSI DU TURBO

Côté bolides, Colin surpasserait ses aînés. "Rarement des caisses auront réagi avec un tel réalisme aux injonctions du joueur", nous a-t-on affirmé. Mais l'originalité de Colin McRae 2, face à ses concurrents directs, réside surtout dans la présence d'un mode Rallye respectant à la lettre les us et coutumes



de la discipline. Soit la présence d'un seul véhicule en piste, qui se bat contre le chrono sans avoir à jouer des jantes. Rassurons fissa ceux qui ont la solitude en horreur, Codemasters a pensé à vous, en incluant un mode Arcade. L'occasion de s'éclater les pare-chocs entre amis (ou contre cinq adversaires) et de faire valser les pare-brise. Car le jeu gère les déformations des carrosseries et les salissures (boue, poussière, etc.) en temps réel. Même la météo sera générée aléatoirement (en fonction du pays traversé, bien entendu, pas de neige au Sahara... ou alors si peu; ou pas de tornade en France, quoique!). Nous avons assisté à une démo où les décors multipliaient les détails (créés à partir de milliers de photos) sans jamais empiéter sur la profondeur de champ. Impressionnant! Et idéal pour anticiper les trajectoires. Dis, papa, c'est bientôt, Noël? ■



## CLIN D'ŒIL

Combat de nanas. Sur le stand (très bruyant) d'Acclaim, nous avons assisté à une joute entre femmes du meilleur aloi. Ça nous a rappelé la soirée passée dans ce bar strange, du côté de Sunset...



# INTERNATIONAL TRACK'N FIELD

Éditeur: Konami  
Disponibilité: automne 2000

## AH, LA, LA! QUE D'ÉMOTIONS!

**A**to Boldon, deux fois médaillé de bronze olympique en 1996 et champion du monde du 100 mètres en 1997; Maurice Green, recordman du monde du 100 mètres; Jeff Hartwig, champion américain du saut à la perche... Longue est la liste des athlètes ayant participé aux séances de motion capture pour International Track'n Field. Ce sont ainsi plus de 500 mouvements ultra-réalistes que l'on retrouvera dans la version Dreamcast. 12 disciplines, parmi les plus spectaculaires des prochains J.O. de Sydney, en Australie, seront représentées. Le principe de jeu n'a pas changé d'un iota depuis le premier opus, sorti il y a un bail pourtant. Il s'agira de tapoter comme un enragé, en rythme si possible, sur les touches du paddle, quelle que soit l'épreuve (course, natation, cyclisme). Vous devrez aussi user de vos réflexes pour obtenir l'angle de saut ou de tir idéal (saut à la perche, en hauteur, lancer de javelot, de poids, plongeon). Sur console 128 bits, Track'n Field brillera, gageons-le. S'imposera-t-il comme la référence du genre, au détriment du très en vu Sydney 2000 édité par Eidos (voir notre preview p. 86-87)? C'est à voir. Reste que le jeu de Konami serait jouable on line... ■



## POUR L'ANECDOTE

"Je suis allée en Afrique du Sud où ils m'ont demandé de perdre du poids (pour faire carrière, N.D.L.R.). Je n'ai pas apprécié; je suis donc retournée chez moi, en Angleterre!" Miss Lucy Clarkson, 17 ans, est la nouvelle Lara Croft. Portant le short moult de la star virtuelle, l'ex-égérie de la styliste anglaise Vivienne Westwood pourra conserver son généreux bonnet D! Nous avons jugé sur place.



## ET AUSSI

### BILLABONG PRO SURFER (Mattel Interactive, fin 2000)

Une simulation de surf des mers? Pas possible! Billabong Pro Surfer promet des vagues photo-réalistes (les concepteurs ont trimé pendant deux ans, rien que pour modéliser un ressac crédible) et dix surfeurs, tous membres de l'équipe de Billabong Pro Surf. Coule!



> Billabong Pro Surfer

### TONY HAWK PRO SKATER 2 (Activision, automne 2000)

### MATT HOFFMAN'S PRO BMX (Activision, automne 2000)

À peine remis du premier opus, voici déjà la suite! Tony Hawk 2 intégrera un éditeur d'aires de jeu, une option pour customiser son skate et de nouveaux compétiteurs. Calqué sur le même moteur 3D (et le même concept), un jeu de BMX, aux couleurs du mec neuf fois champion du monde de la discipline, est également en préparation.

> Matt Hoffman's Pro BMX



> Tony Hawk Pro Skater 2

### NBA 2K1 (Sega, sortie non communiquée)

### NBA 2NIGHT (Konami, fin 2000)

Smasher dans le panier virtuel d'un pote, posté à des kilomètres de son domicile, sera bientôt possible grâce au mode Réseau de NBA 2K1. À l'inverse, NBA 2Night vous réserve des commentaires bourrés d'humour, 25 dunks uniques et la participation de toutes les stars de la NBA.



> NBA 2K1

> NBA 2Night



### EUROPEAN SUPER LEAGUE (Interplay, automne 2000)

"Les tickets des matchs de foot sont hors de prix, alors pourquoi ne pas jouer à European Super League?" L'argument poids lourd est tiré du dossier de presse. Quoi qu'il en soit, le seul et unique jeu de football du salon!



> European Super League

### SEGA EXTREME SPORTS (Sega, automne 2000)

Les cheveux dans le vent, un moustique collé dans un sourire banane, voici le plan proposé par ce jeu, simulation de sports extrêmes. Que les adeptes de "dévalés" furieux en VTT et de deltaplane tiré par un avion se tiennent aux aguets.



> Sega Extreme Sports

## NOS AMIS LES TOONS

### ÉTAT DES LIEUX

Depuis l'origine, le dessin animé a inspiré les créateurs de jeux. Ironie du sort, aujourd'hui, on tire des séries (voire des longs métrages) de certains titres phares. Sonic, le hérisson bleu, n'est-il pas devenu une star des émissions pour enfants ? Entre soft interactif et animation (et lycée de Versailles \* - fallait la trouver, celle-là ! N.D.L.R.), la frontière est ténue. L'un comme l'autre font appel à notre imagination, à notre capacité à croire l'incroyable. Des éditeurs comme Disney Interactive et Sega l'ont bien compris.

\* il fallait comprendre "vice versa" !

## SONIC SHUFFLE

Éditeur : Sega

Disponibilité : sortie non communiquée

### COUP DE POKER

Peu de temps avant l'inauguration du salon, nous pensions encore dur comme fer que Sega présenterait Sonic Adventure 2. Que nenni (le jeu figure en revanche dans les niouzes de ce numéro) ! À défaut, le constructeur a dévoilé Sonic Shuffle, de l'anglais "battre les cartes". Sega joue ici la carte (arf, arf) du jeu de plateau multi-joueurs, avec des applications on line dès le lancement. Le principe de ce soft destiné aux plus jeunes : battre des cartes et faire ainsi évoluer son héros favori.

### JEU DE L'ŒIL FAÇON SONIC

Sonic et ses amis sont constamment propulsés dans des décors colorés qui sont autant de mini-jeux stupides, donc amusants. Échapper à un laser, tenter par tous les moyens de se trouver le plus au centre du cadre d'un appareil photo au moment où le flash se déclenche, etc. Les mini-épreuves reposantes pour les neurones, mais épuisantes pour les réflexes, ne manquent pas. La palme au graphisme, largement remanié depuis Sonic Adventure. Entre cartoon et image de synthèse (l'effet 3D est bluffant de profondeur), Sonic Shuffle surprendra.

### CLIN D'ŒIL

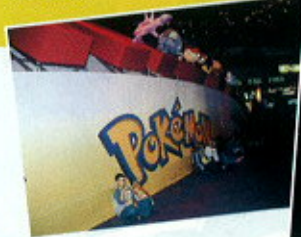
Peu de temps avant la teuf Sega, le constructeur avait mandaté sa mascotte pour faire de la propagande anti-Sony. Assis sur un siège pliant, Sonic dégustait du Crash Bandicoot (héros sur PlayStation), préalablement grillé au barbecue. Humour.



> Rayman, Sonic, mais encore PacMan et Catwoman (bientôt sur DC eux aussi). On se serait crus au carnaval de Rio.

## POUR L'ANECDOTE

Côté toons, Nintendo n'était pas en reste, évidemment. Le géant nippon n'en finit plus de surfer sur la vague Pokémon. De nouvelles cartouches sont prévues sur Gameboy. Pour info, il s'en est déjà vendu plus de 50 millions dans le monde !



## ET AUSSI

### LOONEY TUNES : SPACE RACE

(Infogrames, automne 2000) Dans la lignée des Fous du volant, mais dans des décors futuristes, Space Race propose des duels entre les toons de la Warner (Bugs et ses potes), jusqu'à quatre joueurs simultanément. La version présentée nous a bien fait triper.

> Looney Tunes : Space Race



### BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND

(Disney Interactive, hiver 2000) Buzz l'éclair (de Toy Story 1 et 2) serait le héros préféré du public. Disney Interactive a donc bossé sur un nouveau jeu d'aventure, à priori chouette réalisé, le mettant en scène. Avis aux fans.



> Buzz Lightyear Star Command





LE CRÉATEUR DES EFFETS SPÉCIAUX DE JURASSIC PARK

# K O M O D O O

*L'espèce menacée,  
c'est vous.*



SCANBOX ASIA PACIFIC LIMITED PRESENTE UNE PRODUCTION ALAN RICHE / TONY LUDWIG UN FILM DE MICHAEL LANTIERI KOMODO JILL HENNESSY BILLY BURKE KEVIN ZEGERS  
LEESON NINA LANDIS SIMON WESTAWAY MICHAEL EDWARD STEVENS CASTING MARY VERNIEU ANNIE MCCARTHY CO-PRODUCTEUR CHRIS BROWN SUPERVISEUR ANIMATRONIC JOHN COX  
EFFETS SPÉCIAUX TIPPETT STUDIO MUSIQUE JOHN DEBNEY MONTAGE MICHAEL FALLAVOLLITA DÉCORS GEORGE LIDDLE DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE DAVID BURR, ACS  
PRODUCTEURS EXÉCUTIFS RICHARD VANE DEVESH CHETTY CAMMIE MORGAN CHRIS DAVIS PRODUIT PAR ALAN RICHE TONY LUDWIG  
SCÉNARIO HANS BAUER ET CRAIG MITCHELL RÉALISÉ PAR MICHAEL LANTIERI

DOLBY DIGITAL 6



LE 19 JUILLET AU CINÉMA



PREMIER SUR LE RAP

# STRATÉGIE

## ÉTAT DES LIEUX

Quasiment inconnus au bataillon sur les consoles ancienne génération, les jeux de stratégie ne seront bientôt plus le privilège des possesseurs d'ordinateurs. L'après Heroes of Might & Magic III (distribué par Ubi, test prévu en septembre) s'annonce sous les meilleurs auspices. Développé en France, Peacemakers pourrait faire sensation.

## PEACEMAKERS

Éditeur: **Ubisoft**  
Disponibilité: **automne 2000**

### LA GUERRE POUR LA PAIX

Conçu en 3D temps réel, Peacemakers est une simulation réaliste des conflits modernes. Par exemple, le jeu gère les médias et les ONG (organisations non gouvernementales). Ceux-ci scrutent en permanence vos (ex)actions. Pas moyen, dès lors, d'abattre un civil sans subir le courroux de l'opinion internationale! Et gare à la tournure que prennent ensuite les événements... Mis au point par des mathématiciens français (le studio se nomme Ma pour "mathématiques appliquées"), Peacemakers nous a séduits par sa complexité et sa logique. On nous promet que le comportement des troupes sera surprenant de réalisme. Les généraux que vous aurez formés, iront batailler de manière sensée, sans que vous ayez à les surveiller. On ne demande vraiment qu'à y croire. ■



## POUR L'ANECDOTE

Pour clore ce chapitre consacré à l'E3, nous avons demandé ses impressions à Frédéric Raynal, Monsieur No Cliché (Toy Commander).

**Dreamcast Magazine:** Alors Frédéric, ce salon? **Frédéric Raynal:** J'ai été épaté par le nombre et la qualité des jeux Dreamcast. Jet Set Radio, avec son style à la Crazy Taxi, très graphique, est fabuleux.

**DM:** On a beaucoup parlé de la convergence entre PC et console sur le salon...

**F.R.:** Pour moi, les jeux sur console sont fun et rapides. Un jeu de stratégie comme Warcraft 3, fabuleux sur PC, ne m'intéressera pas sur console. En revanche, le jeu en réseau, c'est autre chose:



jusqu'ici réservé aux techniciens du jeu sur PC, je souhaite que tout le monde s'y colle sur Dreamcast.

**DM:** Où en es-tu du développement de ton futur jeu?

**F.R.:** Agartha (le nom de code) sera un jeu pour adultes. En ce moment, nous testons l'histoire sur papier, pour juger si l'intrigue tient la route. Je veux aussi voir la caméra bouger autour du héros! Nous irons jusqu'au bout de nos idées, et nous voulons sortir le plus fantastique survival horror de tous les temps.

## AGE OF EMPIRES 2, THE AGE OF KINGS

Éditeur: **Konami**  
Disponibilité: **automne 2000**

### LE ROI EST MORT, VIVE LE ROI!

Le jeu de stratégie dans toute sa splendeur; une virée pleine de fureur et de sang à travers 13 civilisations, en quête d'un roi, de la Rome antique au Moyen Âge, des Vikings aux Celtes... Ce classique absolu du jeu micro en 3D isométrique vous tiendra éveillés des nuits entières. Le hic: sans souris, nous ne voyons pas comment Age of Empires 2 sera jouable. Plêze, faites que la rumeur au sujet d'une souris pour Dreamcast, conçue par Sega, se vérifie (lire les nouzettes de ce numéro)! ■



## CLIN D'ŒIL



Ce flic n'a vraiment pas l'air commode, et comment! Armé de son gun et fier de sa bécane rutilante, il avait pour mission de surveiller l'accès à la teuf Sega. Un mec qui faisait la queue, a été pris avec un paddle PlayStation entre les mains. Notre ami Chips a failli le buter, malgré les protestations des représentants de Sega, lui révélant qu'il s'agissait d'un canular.

## ET AUSSI

### SPEC OPS, OMEGA SQUAD (Ripcord, sortie NC)

Ce jeu vous met aux commandes d'une équipe de forces spéciales américaines aguerries aux techniques de guerre modernes. Faut dire, Spec Ops a été supervisé par un vrai marine. Un soft dans la lignée de Rainbow Six et de Hidden & Dangerous (Take 2) que l'on attend toujours - d'ailleurs!

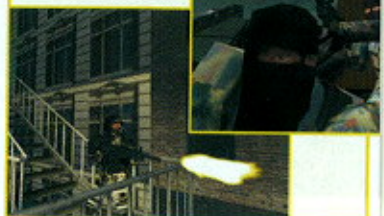


> Spec Ops Omega

### MOUT 2025 (Ripcord, sortie NC)

Contrairement à Spec Ops, Mout se déroule dans un futur proche. Autre particularité: serait prévue une option jeu on line (il y aurait jusqu'à huit joueurs simultanément).

> Mout 2025



**Notation**

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

3 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

<b>Dragon's Blood</b>	<b>84</b>
<b>Ecco the Dolphin</b>	<b>64</b>
<b>Les Fous du volant</b>	<b>78</b>
<b>Marvel vs Capcom 2</b>	<b>80</b>
<b>NHL 2K</b>	<b>82</b>
<b>Resident Evil - Code: Veronica</b>	<b>54</b>
<b>Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition</b>	<b>72</b>
<b>Silver</b>	<b>76</b>
<b>Star Wars: Episode One-Racer</b>	<b>68</b>
<b>Super Magnetic Neo</b>	<b>84</b>
<b>Tony Hawk Pro Skater</b>	<b>74</b>
<b>V-Rally 2 Expert Edition</b>	<b>60</b>
<b>Zombie Revenge</b>	<b>70</b>

# RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



par Dominique Le Guen

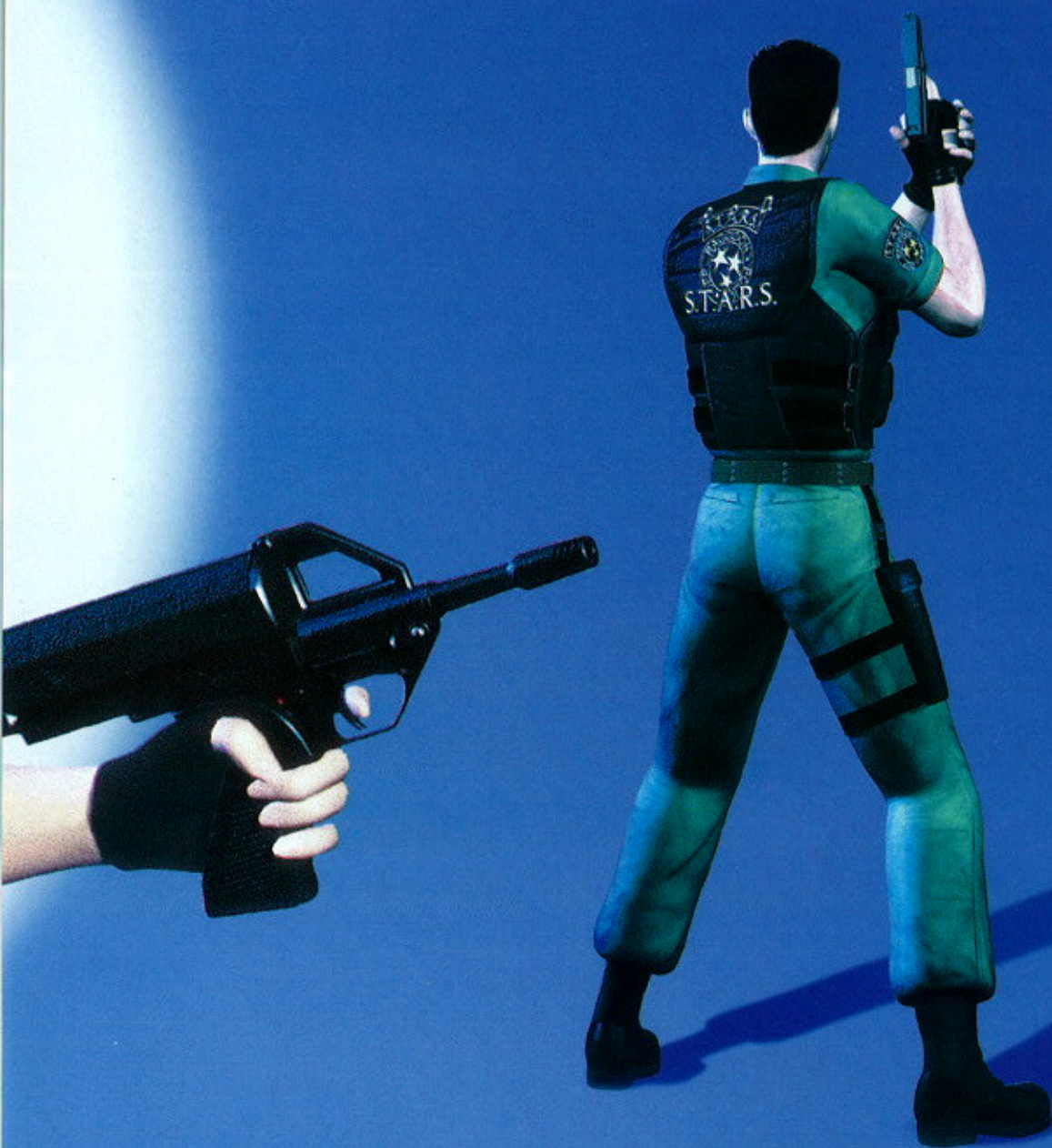
Resident Evil 2 n'était qu'un avant-goût de ce que réserve Code: Veronica. Dans cet opus exclusif à la Dreamcast, on enclenche la vitesse supérieure. Transformez-vous en Rambo intelligent (c'est pas antinomique, ça ?) le temps d'une incursion dans l'univers oppressant de ce jeu culte. Frissons garantis.



**D**epuis les premières photos dévoilées au compte-gouttes par Capcom, bien avant sa sortie en fanfare au Japon et aux States (le jeu figure aujourd'hui dans le top 10 des ventes américaines, toutes consoles confondues), Resident Evil - Code: Veronica a fédéré une armée de fans qui, désormais, ne jurent plus que par Claire et Chris Redfield. La sortie du soft en France est un événement à ne rater sous aucun prétexte ! La recette miracle ? Des carnages sanginolents et des casse-tête tip-top. Ce thriller interactif, réparti sur deux GD-Rom, est un condensé de tout le savoir-faire de Capcom ; c'est tout dire... Autant d'atouts qui font de Code: Veronica le volet le plus abouti de la saga Resident Evil. Place à l'explication de texte en lettres de sang.

## UNE HISTOIRE À DORMIR DEBOUT

L'aventure commence à Raccoon City, trois mois après les événements relatés dans Resident Evil 2. L'héroïne, Claire Redfield, est partie à la recherche de son frangin Chris (le personnage principal de Resident Evil 1). Hélas, Rodrigo, un agent à la solde de Umbrella (l'organisation secrète à l'origine du drame), capture la jeune femme.



Peu de temps après, heureusement, le militaire se rend compte de son erreur. Et, en dépit des ordres qu'il a reçus, il libère notre super nana. Mais horreur! Claire découvre qu'elle a été emmenée sur une île infestée de zombies. C'est le début des emmerdes...

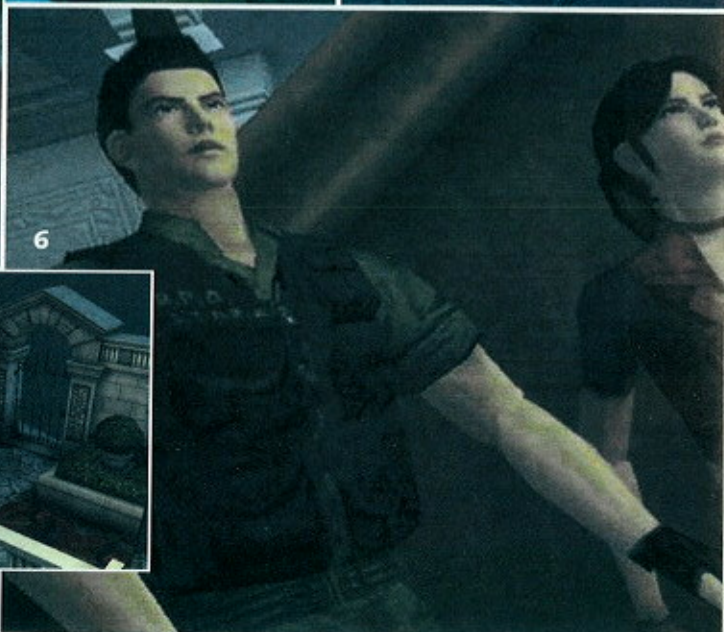
Et le point de départ d'une course contre la mort que Claire tentera de gagner aux côtés d'un jeune homme, Steve Burnside, rencontré au cours de l'aventure. Un seul objectif pour nos deux protagonistes: rester vivants en attendant de se sortir de cet enfer. Plus tard, alors qu'ils se croiront tirés d'affaire, ils seront confrontés à une situation périlleuse, au large de l'Antarctique. C'est à ce moment de la partie que Chris, le frère prodige, entrera en scène, inquiet du sort réservé à sa sœur cadette. Quel imbroglio! Nos vaillants héros s'en sortiront-ils indemnes? À vous de jouer.

Contrairement à Resident Evil 2 qui comprend deux scénarii distincts, Code: Veronica, lui, n'en propose qu'un seul, mais sacrément bien ficelé, dans lequel interviennent plusieurs persos. Ceux-ci vont et viennent à tour de rôle dans les mêmes lieux. Du coup,

méfiez-vous: les actions des uns se répercutent sur ce qui arrive aux autres. Par exemple, si Claire s'empare de toutes les munitions, Chris en aura moins à sa disposition. Or, mieux vaut mettre un maximum d'atouts de son côté pour espérer rester vivant... Et découvrir la terrible histoire d'Alfred et Alexia Ashford, les jumeaux de l'illustre famille propriétaire de Umbrella. Nous n'en dévoilerons pas plus pour ne pas gâcher le plaisir et l'intensité des scènes clés. Car, après tout, que signifie le suffixe "Code: Veronica"? Un peu comme s'il s'agissait de l'ultime épisode de "X-Files", de nombreuses questions trouveront une réponse dans ce volet. Grandiose!

#### MASSACRE DE ZOMBIES, MODE D'EMPLOI

Dans la façon d'opérer, Code: Veronica ne change pas des masses comparé aux versions précédentes. Nous sommes face à un jeu d'action en 3D où les personnages se déplacent dans des décors magnifiques mais fixes. De même, des kyrielles de bestioles, pas belles du tout, les attendent tapies derrière chaque porte. Et, comme d'hab, nos héros sont armés jusqu'aux ortels. >



- 1> Charmant et reposant à la fois...
- 2> Ces petites bestioles ont l'air inoffensif; ne traînez pourtant pas les pieds.
- 3> Brrr... Voici le big boss de la "vraie" fin. À en avoir la chair de poule.
- 4> Quand ils attaquent en groupe, mieux vaut être blindé en munitions.
- 5> Là, la caméra est placée derrière le grillage. L'effet est surprenant.
- 6> Quand Chris et Claire se rencontrent, ils se passent le flambeau. Faut dire, c'est bientôt les J.O.
- 7> La demeure des Ashford devait être un lieu charmant avant le carnage.

## UNE BROCHETTE DE DURS À GUIRE



### CHRIS REDFIELD

Ultra-entraîné, Chris est membre des troupes d'élite. La société Umbrella a décimé ses amis, et il réclame vengeance. Apprenant que sa sœur était dans les parages, il s'est mis en tête de la sauver.

### CLAIRE REDFIELD

Loïn d'être une Barbie écervelée. La volonlé et la résistance de cette nana n'ont d'égal que sa beauté. À la recherche de son frère disparu, elle est prête à tout pour le retrouver.



### ALFRED ASHFORD

Voici l'héritier officiel de la famille Ashford. Fêlé, égocentrique et méprisant, il n'a de respect que pour sa sœur, Alexia. C'est contre lui que se bat Claire dans la première partie de l'aventure.



### STEVE BURNSIDE

L'histoire de cet adolescent, âgé de 17 ans, coïncé, lui aussi, sur l'île de Umbrella n'est pas vraiment rose. Il cache ses malheurs derrière un comportement insupportable.



### ALEXIA ASHFORD

La sœur jumelle d'Alfred est très mystérieuse. On ne sait rien de son enfance. Son rôle prend de l'importance dans la seconde partie de l'aventure.



"Garde-toi, tant que tu vivras, De juger les gens sur la mine."

Jean de La Fontaine

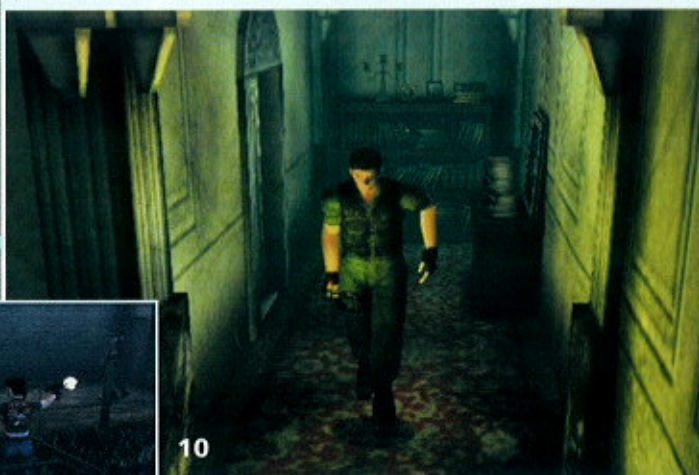
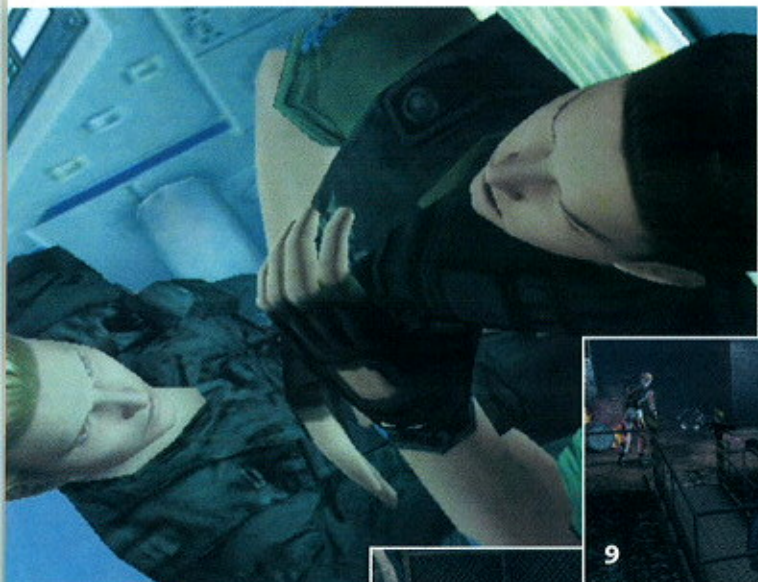
Côté arsenal, Code: Veronica ne déroge pas à la règle: on démarre avec peu. Vous avez déjà tenté de zigouiller un zombie avec un couteau suisse, vous? C'est loin d'être évident, croyez-nous! Au fur et à mesure de la partie, vous disposerez d'un stock de plus en plus varié: des classiques armes blanches aux Magnum, en passant par un lance-grenades, des Uzi, un fusil à pompe et une arbalète (entre autres). Pour "locker" l'adversaire (la visée est automatique), appuyez sur R. Une pression sur L ordonnera au personnage de changer de cible.

Attention, quelques morsures suffisent pour amocher Claire et le reste de l'équipe. Pour ne pas finir en charpie, il est donc indispensable de se régénérer grâce aux herbes et aux troussees de soin. Mélangez-les pour améliorer leur

efficacité. Selon la gravité des blessures, l'apparence physique des persos se dégrade. Quand Claire est en bonne santé, elle se tient droite comme un i, le teint rose. Légèrement blessée, elle marchera avec peine, une main posée sur le bras. Grièvement touchée, elle se déplacera au ralenti, tête baissée. Peu de changements du coup pour les habitués de la saga, excepté ceci: l'écran du VM vous avertit de l'état de santé du héros. Pratique, car cela vous évite d'aller fouiller dans les menus pour vous en informer.

La progression s'effectue par étape. Le jeu fourmille d'énigmes en tout genre et de clés à dénicher. Et pour sauvegarder, les incontour-





10

9



12

## CLINS D'ŒIL

Code: Veronica ne manque pas de clins d'œil amusants : certains décors des premiers épisodes de la saga se sont glissés dans cet opus. Les fans les reconnaîtront très facilement.



- 8> Chris retrouve Albert Wesker, qui faisait déjà partie des "bad guys" dans Resident Evil 1.
- 9> Quand vous avez deux guns, vous pouvez viser deux monstres en même temps, comme dans les films de John Woo.
- 10> La lumière du briquet éclaire suffisamment pour y voir clair. On ne devine pas tout, hélas.
- 11> La neige n'a rien de romantique. Et alors ? Je dis ce que je veux, non ?
- 12> Même en rampant, il ne lâche pas le morceau. Sale bête, tu vas l'avoir, ta mornifle !



nables – mythiques ? – machines à écrire sont à disposition. Enfin, nos héros ne pouvant transporter qu'une quantité limitée d'objets, d'énormes coffres ou "Item Boxes" ont été disséminés à des endroits stratégiques. Apprendre à gérer intelligemment son inventaire ne sera pas un luxe. Après cette entrée en matière, un chouïa rébarbative, place aux choses sérieuses.

### SIMPLY ZE BEST

Le gameplay de Code: Veronica diffère très peu de celui appliqué aux autres opus. Les ingrédients à l'origine du succès de la série sont toujours présents ; ils ont été réutilisés avec brio. C'est surtout par sa réalisation exceptionnelle que cette version se démarque des autres. Jamais nous n'avons vu des décors aussi soignés, jamais des personnages n'ont paru aussi réalistes, et jamais les scènes cinématiques n'ont été plus saisissantes ! Sans tomber dans le prosélytisme, ce soft démontre la supériorité écrasante des capacités techniques de la Dreamcast... >

## BATTLE GAME

En finissant le jeu, un mode Battle Game se débloque. Le but est de finir un niveau le plus rapidement possible, avec l'un des personnages au choix. On joue en vue normale ou en vue "à la Doom" (subjective). Les munitions sont illimitées. Si vous réussissez, des personnages cachés seront disponibles, vêtus de costumes inédits et équipés d'armes nouvelles.



En vue subjective, les commandes restent identiques à la vue normale.

Tiens, Claire Redfield a changé de tenue ! Sexy, la nana...



13

13> Mais qui donc se cache derrière ce visage énigmatique? Pépé, c'est toi?

## UN SITE WEB POUR TOUT SAVOIR

Branchez vos neurones sur le site Internet suivant: [www.videogamesnet.com/biohazard/french/](http://www.videogamesnet.com/biohazard/french/). Vous saurez tout sur la saga, photos à l'appui. Nous sommes restés sans voix devant le reportage, réalisé au Japon, consacré à l'attraction Biohazard Nightmare. Si, un jour, vous allez à Osaka, faites un détour par le parc à thèmes Expo Land. Capcom y a fait construire un manoir inspiré de Resident Evil. Pour 800 yens (40 francs), on s'y balade à ses risques et périls. Gare aux zombies, en live cette fois!



Admirez plutôt: aux effets de lumière ahurissants s'ajoutent des décors, fins et variés, très astucieusement mis en valeur par des angles de vue recherchés. Le 7<sup>e</sup> art est à deux doigts! Quand Claire Redfield traverse un lieu en extérieur, et que s'abat la foudre, on en frissonne de peur. Lorsqu'elle traverse un couloir sombre, un briquet à la main, notre estomac se noue à en avoir la courante. Enfin, quand elle se démène pour sauver sa peau, une dose d'adrénaline se déverse en

quantité suffisante pour provoquer une attaque à pépé (il avait qu'à pas vouloir regarder, bien fait pour lui!).

Capcom nous sort donc la grosse artillerie. Techniquement, Resident Evil - Code: Veronica force le respect. L'identification au personnage manipulé est totale et immédiate grâce à des

# LE CULTE DU ZOMBIE

Dès la sortie du premier volet (sous le titre de Bio Hazard, au Japon) en mars 1996, Capcom a imposé un nouveau style de jeu, révolutionnaire. Bien plus qu'une mode, Resident Evil a créé un genre: le thriller sanglant interactif en 3D, maintes fois pompé depuis. Petit descriptif des épisodes parus de cette saga désormais incontournable (certains opus inédits étant en préparation, sur consoles concurrentes notamment).

## RESIDENT EVIL

Consoles: PlayStation et Saturn  
Premier véritable jeu d'aventure en 3D sur PlayStation. Le rendu des décors et des personnages est, pour l'époque, époustoufflant.

Grâce à des scènes cinématiques de qualité et à une bande-son aux bruitages saisissants, Resident Evil fait battre le cœur de millions de joueurs. Inspiré de films d'horreur comme "La Nuit des morts vivants" de George Romero, le scénario retrace les déboires de soldats américains aux prises avec des zombies.

## RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Console: PlayStation  
Un an après le carton du premier épisode, Capcom remet le couvert et sort un upgrade. Le suffixe Director's Cut confirme la volonté d'associer le jeu au ciné. En Europe, cette version contient la scène d'intro non censurée,

et d'autres inédites. Un mode Débutant a été intégré, avec une difficulté moins élevée, ainsi qu'un mode Arrange. Dans ce dernier, les ennemis sont bien plus costauds. De nouveaux angles de caméra et costumes ont même été inclus.

## RESIDENT EVIL 2

Consoles: PlayStation, Nintendo 64 et Dreamcast  
Avant Code: Veronica, cet épisode était considéré comme le meilleur de la série. Le concept n'a pas changé, il a été amélioré. Dans la peau de Claire Redfield, ou dans celle de Leon S.

Voici Nemesis, monstre sanguinaire que l'on trouve une première fois dans Resident Evil 2, puis dans Resident Evil 3. Il est super fort!







expressions du visage très réalistes et à une animation exceptionnellement bien rendue, notamment. Si vous possédez un Vibration Pack en sus, c'est le moment ou jamais de vous en servir. Ce petit accessoire intensifiera les rencontres et les combats, reproduisant jusqu'aux battements de cœur. How stressfull!

### MAIS (COMME TOUJOURS)

Malheureusement, Resident Evil - Code: Veronica n'est pas exempt de défauts. Les angles de vue fixes sont parfois gênants. Par exemple, une caméra braquée sur le visage du héros, alors que l'on entend des marmonnements de monstres situés hors champ, peut nuire à la jouabilité. D'aucuns affirmeront que cela contribue à alourdir l'atmosphère. Cela se conçoit, mais au final, on peut y laisser sa peau, et c'est bien là tout le problème. Seule solution: tirer dans le vide (ce qui gâche des munitions) ou connaître le jeu par cœur. Inclure une option pour profiter d'une vue subjective aurait été très utile.

## CONSEIL

Observez bien les objets récupérés sous toutes les coutures. Parfois, ils cachent d'autres choses ou se démontent.



Voici Chris Redfield et Jill Valentine tels qu'ils apparaissent dans la séquence d'intro (diffusée en entier dans le Director's Cut) de Resident Evil 1.

Kennedy, un flic débutant, l'aventure recommence. À chacun, son histoire... Et son CD (il y en a donc deux, une première dans l'histoire du jeu!). L'intrigue se déroule à Raccoon City où d'affreux monstres évoluent en liberté. Pour ne pas changer, Umbrella est derrière toute l'affaire.

### RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Console: PlayStation

Le scénario de Resident Evil 3 est plus biscornu. La première partie se passe avant les événements relatés dans Resident Evil 1 et 2; la seconde partie se déroule après.

Coincée à Raccoon City, Jill Valentine (l'une des héroïnes du premier épisode) mène son enquête sur Umbrella. Si cet opus a gagné en finesse dans le graphisme, ce qui reste gravé dans les mémoires, c'est cette horrible créature baptisée Nemesis, programmée pour anéantir tous les STARS (une troupe d'élite qui intervenait dans Resident Evil 1, à laquelle appartiennent Chris Redfield et Jill Valentine).

Jill est membre des STARS, une troupe d'élite décimée par les zombies dans Resident Evil 1. Elle est l'héroïne du troisième opus.



Autre défaut, l'inventaire limité vous oblige à faire d'incessants allers-retours. À la longue, ça en devient exaspérant. Le stratagème ne dupe plus personne: ce procédé n'améliore en rien la durée de vie du jeu. Sans doute Capcom a-t-il misé sur ce procédé "poudre aux yeux" pour appâter le joueur. Sachez que Code: Veronica, bien que gravé sur deux GD-Rom, se termine après quelques heures seulement. En fait de challenge, celui-ci consiste à terminer l'aventure en un temps minimal afin de débloquent des bonus spéciaux (armes et nouveaux modes de jeu).

Pourtant, ces "défauts" n'enlèvent rien au pied que l'on prend. Sans compter qu'on les retrouve dans tous les volets de la saga. À se demander si le fait de les voir ici n'est pas un gage de qualité. Pour clore le débat, nous ne reviendrons pas sur le postulat de base. Comprenez: Code: Veronica s'inscrit non seulement dans la parfaite continuité d'une série culte, mais il s'impose également comme le "meilleur morceau de la brochette", toutes consoles confondues. Si Hitchcock était encore de ce monde, nul doute qu'il aurait fait la queue pour se le procurer (je vous assure, je l'ai vu en rêve). ■



- 14> L'important, c'est de participer... et de ne pas se laisser approcher.
- 15> Une jolie photo de fin en guise de récompense.
- 16> Pour économiser les munitions, le combat au couteau est une solution.
- 17> Une machine à écrire pour sauvegarder.

### Jouabilité 7/10

Les commandes sont un peu strange au début. Une petite séance d'adaptation s'impose.

### Graphisme 9/10

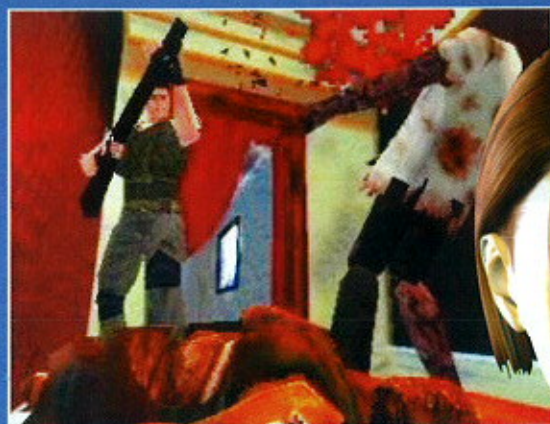
C'est soigné, fin et varié. Du grand art! On n'en revient toujours pas.

### Son 9/10

Étudiés pour vous faire sursauter, les bruitages sont excellents (surtout associés au Pack Vibration et au VM). Les rares musiques collent bien à l'action.

### Durée de vie 7/10

Malheureusement, l'aventure est un peu courte. Toutefois, la terminer plusieurs fois, en un temps record, débloquent des bonus sympathiques. Avis aux amateurs.



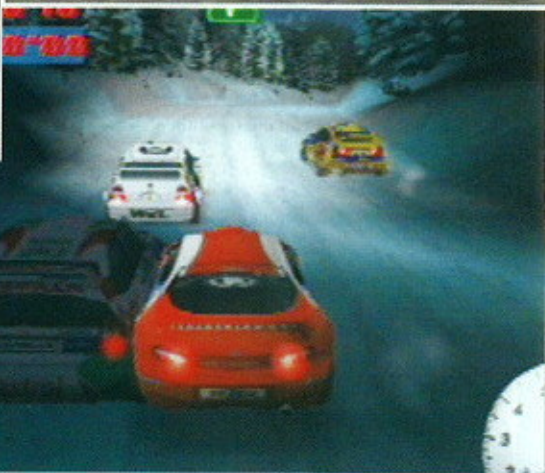
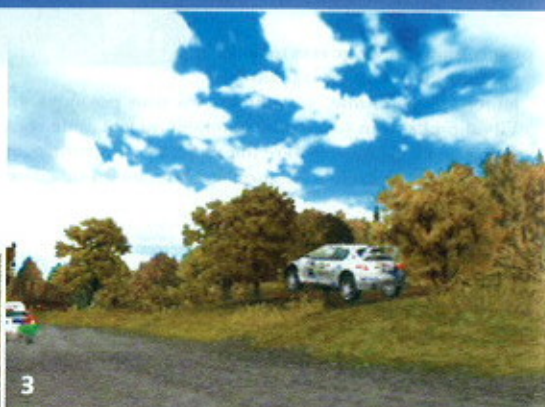
Resident Evil, premier du nom, a imposé un genre, celui du jeu d'action/aventure gore. Comme au ciné avec "Scream"!



# V-RALLY 2 EXPERT EDITION

par Frédéric Danilewsky

Ça fait plusieurs numéros qu'on vous cause de V-Rally 2, évoquant une réalisation à scotcher un vieux Post-it usagé. Finie la plaisanterie, la version finale du dernier-né du studio de développement lyonnais Eden a atterri entre nos mains. Diagnostic à chaud – d'ailleurs, ça pue le pneu rechapé.



- 1> Cette vue est la mieux adaptée pour commencer le jeu.
- 2> Les concurrents ne vous lâchent jamais d'une semelle.
- 3> Plus dure sera la chute.
- 4> C'est sur la route de Madison qu'il faut conduire, pas sur les murs!
- 5> Vous ne restez jamais très longtemps seuls sur la route.

**T**erminés les "c'est prévu dans la version finale" et autres "cette option sera améliorée plus tard". L'heure est au *final cut*. Unique concurrent en date de Sega Rally 2 (en attendant Colin McRae 2 de Codemasters), V-Rally 2 Expert Edition se pose en brillant outsider. Lors de notre passage à Lyon, les petits gars d'Eden Studios avaient clairement annoncé la couleur: imposer VR 2 comme la nouvelle référence du jeu de rallye. Pour cela, Eden et Infogrames ont conjugué leur savoir-faire. Des licences, un grand consultant (Ari Vatanen), un moteur graphique puissant, tout y est. Il ne manque que le goût de la poussière pour se croire au volant d'une véritable 206 ARC.

Après une introduction à vous décoller la rétine, vous avez le choix entre quatre modes de jeu: Arcade, Trophée Rally, Championnat et Contre la montre. Derrière chacun d'eux se cache l'une des plus belles réussites de V-Rally 2 Expert Edition, les voitures. Ce jeu vous propose un total de 26 bolides plus vrais que nature. En fait, les écuries réunissent les caisses officielles du championnat (Peugeot, Ford, Subaru, Mitsubishi, etc.), plus 10 voitures de légende ayant marqué l'histoire du rallye. Parmi ces dernières se trouve la R8 Gordini (à débloquer après maintes parties acharnées), l'une de nos préférées.

La licence accordée à Eden (et à Infogrames) a contraint les graphistes au respect d'un cahier des charges extrêmement sévère. Les véhicules

devaient être conformes en tout point à la réalité. Pas un sponsor, pas un autocollant n'a donc été omis. Prenez le temps d'admirer les voitures, vous en découvrirez jusque dans les endroits les plus insolites, comme les rétroviseurs. Cherchez bien, les logos de Midas, de Marlboro et de Goodyear ne sont jamais très loin.

## INFOGRAMMES, ÉLEVEUR DE CHAMPIONS

Pour arriver à un tel résultat, les développeurs n'ont pas ménagé leurs efforts. Chaque véhicule est constitué de 2200 polygones. Et puis, il y a les effets spéciaux et *tutti quanti*! Lors d'une course de rallye, les tonneaux et les chocs sont fréquents, les bolides sont donc soumis aux lois universelles de la déformation et de la gravité. Accident après



**"Droite léger, droite moyen, gauche court, gauche serré."**

*Le pilote d'un jeu concurrent*

accident, vous verrez la voiture partir en miettes. Ça commence par un phare, une aile, le capot... pour finir en vrille dans le fossé. Un seul regret: que tout cela n'ait pas de réelle incidence sur la conduite. De même, les carrosseries se salissent en fonction de l'endroit et de la météo. Si vous restez au milieu de la piste, la voiture restera propre comme un sou neuf. En revanche, si vous vous égarez sur le bas-côté de la route, vous "admirez" la salissure progressive. C'est pas top, ça?

### LE TOUR DU MONDE EN 80 PISTES

V-Rally 2 Expert Edition comporte nombre de circuits inédits. Après avoir franchi avec succès l'ensemble des étapes proposées dans chaque mode de jeu, vous pourrez parcourir 80 pistes

différentes, réparties dans 12 pays - Sega Rally 2 est battu à plate couture! Pour la petite histoire, les programmeurs d'Eden se sont amusés à calculer le nombre de kilomètres à parcourir dans le jeu: il y en a plus de 400! On occupe son temps libre comme on veut, hein les gars?

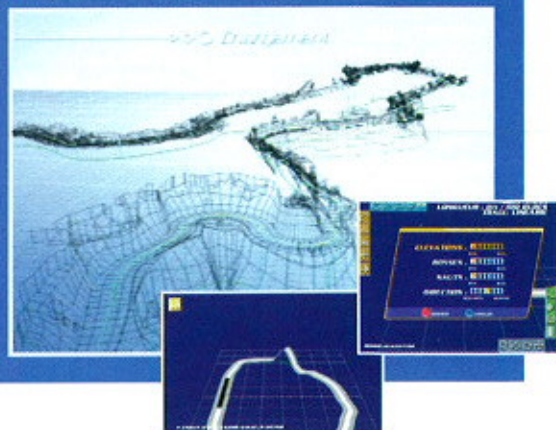
Parmi les spéciales les plus réussies, citons celles des Alpes françaises, d'Indonésie, d'Italie, d'Espagne, d'Angleterre, mais aussi celles de Finlande et d'Australie. Tous les circuits font très couleur locale. Le graphisme s'inspire des particularités géographiques et climatiques de chaque contrée. Vous conduirez sous un soleil écrasant, sur des petites routes escarpées à flanc de montagne, en pleine nuit, sous la neige, au milieu de la forêt ou en rase campagne, sous



6> Les projections changent selon le type de surface.

## L'ÉDITEUR DE CIRCUIT, MODE D'EMPLOI

Pour les insatiables, V-Rally 2 propose un éditeur de circuit ultra-complet et néanmoins d'une simplicité d'utilisation enfantine. Chaque opération se résume à un clic sur des icônes claires. La première étape consiste à choisir la forme de la piste (boucle ou ligne). La construction s'effectue ensuite à l'aide de blocs; c'est aussi facile que les Lego. Après avoir ajouté une pincée de lignes droites et de virages, il ne reste qu'à déterminer le degré d'élévation de la piste, les bosses, les intempéries et le pays où se déroule l'action. Last but not least, testez-le avant de l'enregistrer sur le VM. Le résultat en surprendra plus d'un, et vos circuits faits maison ont la garantie d'être de la même qualité que ceux déjà intégrés dans le jeu. Nous en avons pleuré de bonheur.





- 7> Pensez à vous munir d'une télé 82 cm avant de commencer une partie en mode Quatre joueurs.
- 8> Admirez le paysage, réplique d'une toile d'impressionniste.
- 9> Votre marge de manœuvre ne se limite pas à la piste.

la pluie. Autant de pistes conçues dans l'unique but de mettre à l'épreuve vos talents de pilote.

Depuis la première présentation, les étapes ont été entièrement refondues pour rehausser le challenge. On ne s'ennuie pas une seconde. Certains tracés se révèlent très techniques, variant les plaisirs. Tour à tour, sauts, bosses et virages en épingle s'enchaînent. Attendez-vous à de fréquentes parties de stock-car entre pilotes pour déterminer qui sera le premier à passer l'embouchure du canyon ! Un jeu du chat et de la souris, avec raccourcis et croisements, comme on n'en avait encore jamais vu.

En regardant de près, on se convainc sans peine qu'Eden a soigné le bébé. Outre les spectateurs en 3D qui s'écartent de la trajectoire, chaque image regorge de détails importants qui

passent inaperçus au premier coup d'œil : par exemple, la modélisation en 3D des projections de graviers, les nuages de fumée, la possibilité de laisser des marques de pneus en dehors de la piste... Quel luxe !

### **DROITE LÉGER, DROITE MOYEN, GAUCHE SERRÉ, BOUM !**

Abordons maintenant le pilotage, sans doute l'élément capital dans un jeu de courses. Si VR 2 demande une bonne maîtrise des dérapages pour remporter la victoire, nous sommes assez loin de la simulation pure et dure. Sur certains circuits, freiner n'est pas toujours indispensable ; la prise en main n'en est que plus agréable. Les gâchettes analogiques sont parti-

culièrement bien gérées, le dosage de l'accélération est très précis. La jouabilité se situe à la croisée des chemins, entre simulation et arcade. Fort heureusement, les voitures ne glissent pas sur la route au moindre écart malencontreux. Lorsque vous aurez trouvé la caisse qui correspond le mieux à votre style de conduite, plus rien ne vous résistera.

Le côté mécano et "mains dans le cambouis" est assuré par le réglage de nombreux paramètres qui ne sont pas là uniquement pour faire joli. Ils modifient réellement le comportement du véhicule. Vous agirez ainsi sur la consistance des pneus, la boîte de vitesses, le châssis et les freins. À terme, ces réglages sont indispensables pour grignoter

## UN ORPHELIN DE PLUS

V-Rally 2 rejoint la grande famille des titres Dreamcast dépourvus de jeu en ligne. Pas la moindre trace ! En contrepartie, VR 2 dispose d'un mode Multi-joueurs complet : vous pouvez vous mesurer à quatre sur le même écran. Les concessions graphiques pour profiter de ce mode sont minimes. L'animation reste aussi fluide à un comme à quatre joueurs. On constate seulement une diminution du nombre de polygones sur les voitures et la disparition des spectateurs – des détails, quoi.





- 10> Enfin, la sortie du tunnel – c'est une métaphore ?
- 11> La troisième place signifie qu'il faut tout recommencer.
- 12> Laissez-moi tranquille, bord... !
- 13> Un lavage express chez Éléphant bleu, et elle sera comme neuve.
- 14> Les déformations apparaissent encore mieux en gros plan.
- 15> C'est là qu'on reconnaît les vrais pilotes.
- 16> Un petit aquaplaning pour vous montrer qu'il faut être prudent sous la pluie.

les secondes qui feront la différence. On sent, par ailleurs, la nécessité de changer les paramètres en fonction du type de revêtement: les caisses ne se comportent pas de la même manière sur l'asphalte, la neige ou la terre battue !

Vous êtes confrontés en permanence à trois concurrents, si bien qu'en mode Championnat, une seule erreur de manœuvre, et tout est perdu ! Les autres participants restent toujours à portée de roues, vous n'êtes jamais seuls. Il est possible de les rattraper, voire de les dépasser, mais la réciproque est également vraie. Sur ce point, l'intelligence artificielle est parfois déroutante. À certains moments, on a vraiment l'impression que les coureurs suivent leurs trajectoires sans s'occuper de vous – oups !

### ÉCOUTE LE CHANT DU MOTEUR !

La partie sonore est généralement le point faible des jeux de courses. V-Rally 2 Expert Edition se distingue par une bande-son et des bruitages de grande qualité. Pour

une fois, les bruits de moteur ne donnent pas envie de baisser le volume après dix minutes de jeu. Les réactions sont réalistes, et les accélérations particulièrement bien rendues. Le travail effectué en amont et les conseils éclairés de l'ex-champion du monde, Ari Vatanen, n'ont pas été vains. Pour preuve, on entend jusqu'au craquement des branchages lorsque le véhicule écrase un buisson, ou encore, on distingue des crissements de pneus différents selon la surface (boue, goudron, etc.). Du grand art !

Vraiment difficile de reprocher quelque chose à cette mouture DC de VR 2 ! Les développeurs se sont donnés à 200 %, cela se voit, cela se sent. Seuls les esprits les plus critiques trouveront à redire. Et ce n'est pas le léger clipping, ou l'arrière du pare-chocs qui s'enfonce parfois dans la route, qui feront pencher la balance en la défaveur du soft. Nous voici en présence de la nouvelle référence en matière de jeu de rallye. Mieux réalisé que Sega Rally 2 (qui date un peu, ceci explique probablement cela), VR 2 possède une plus longue durée de vie. Sega Rally 2 conserve tout juste une longueur d'avance, grâce à une sensation de conduite encore inégalée. ■

## Jouabilité 8/10

La prise en main est immédiate. Les voitures répondent sans problème, et l'utilisation des commandes analogiques ne relève pas de l'exploit.

## Graphisme 8/10

Le travail sur les bolides a été particulièrement soigné, et les décors bénéficient de nombreux effets spéciaux, parfois spectaculaires.

## Son 8/10

Les bruitages occupent une grande place dans la réussite du jeu. D'un réalisme à couper le souffle !

## Durée de vie 8/10

80 circuits, 12 pays à traverser, 26 voitures et un mode Multi-joueurs à découvrir, cela donne une idée du bonheur. V-Rally 2 supplante Sega Rally 2 et devient la nouvelle référence du jeu de rallye – en attendant la sortie de Colin McRae 2 prévue pour la rentrée, qui sait ?

### CONSEIL

Avant de commencer une course, optez pour les pneus les mieux adaptés à la surface. Au départ, la différence ne se fera pas sentir, mais un choix judicieux peut faire gagner de précieuses secondes et ainsi permettre de passer la ligne d'arrivée en position de leader.



# ECCO THE

par Clara Loft

**A**près un endoctrinement au Galak et une enfance bercée par le générique de la série télé "Flipper", les sceptiques penseront sûrement qu'ECCO est un jeu réservé aux plus jeunes. Grossière erreur! Les fans du premier épisode sur Megadrive en témoigneront: contrairement aux apparences, ECCO est un soft difficile. Certains niveaux ont par ailleurs fait transpirer les plus pros à grosses gouttes. C'était il y a sept ans... Qu'en est-il sur Dreamcast? Avec un gameplay composé d'exploration, de combats sous-marins et d'énigmes savamment corsées, ECCO the Dolphin: Defender of the Future réussit la délicate alchimie de s'adresser aux néophytes autant qu'aux passionnés.

## PLEIN LES YEUX!

À l'inverse du gameplay repris à l'identique (ou presque), le graphisme a évolué avec la technologie. Nous sommes à deux doigts de Shemmue. En un mot: grandiose. À la rédaction, à peine

avons-nous allumé la console qu'une nuée d'yeux curieux s'agglutinaient autour de l'écran, interrogateurs: "C'est un aquarium interactif?" Coraux, méduses, bancs de poissons multicolores, sable fin, algues mouvantes, roches, cavernes sous-marines... On s'y croirait.

Le souci du détail dans les décors en full 3D, associé aux effets de lumière et aux animations, offre un rendu sans pareil. Lorsque le dauphin se déplace, les poissons s'écartent, les touffes d'algues se fendent, les méduses sont déportées, l'eau se trouble avec le sable soulevé, etc. Aussi réaliste qu'une émission de feu Cousteau.

Pour ce faire, Appaloosa (studio hongrois) s'est inspiré de centaines de documents du *National Geographic*. Vidéos, photos, articles... Tout a été étudié en profondeur pour reproduire la faune et la flore des océans. Les développeurs ont également utilisé un outil informatique performant, le GameWorldBuilder. Il permet de changer à volonté, et sur simple clic, le moindre objet, le relief, même le son et les effets de lumière.

Le réalisme atteint des sommets lorsque l'on se penche sur Ecco lui-même. Si une séance de motion capture avait eu lieu, le résultat n'aurait pas été meilleur. Le nombre incroyable de mouvements et de sauts rend la prise en main un peu longue, mais peu à peu, la magie agit. Jusqu'à s'identifier au mammifère! Celui-ci se contrôle à la troisième personne, façon Tomb Raider, avec la possibilité de déplacer la caméra.

## HOMME ET DAUPHIN: UN AVENIR COMMUN

Un jeu d'aventure palpitant comprend nécessairement un bon scénario. Pour assurer le coup, Appaloosa a mandaté David Brin, le célèbre romancier de science-fiction (lire l'encadré p. 66). Dans les grandes lignes, et pour laisser un minimum de suspense, sachez que l'histoire se déroule dans un avenir lointain où hommes et dauphins vivent ensemble, pacifiquement. En alliant leurs forces, ils ont réussi à sauver plusieurs espèces de l'extinction, souhaitée par des ennemis despotiques. Jusqu'au jour où ces



# DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

**Stressés ? Besoin de décompresser ?**  
Plongez dans l'univers d'ECCO ; vous vous prendrez un tsunami de zen en pleine poire. À la fois magnifique, reposant et passionnant, ECCO fait partie de ces jeux rares qui allient le beau et le fun de façon magistrale. Levée de rideau.

derniers envoient un vaisseau dans le passé pour empêcher l'union entre les hommes et les dauphins. Heureusement, Ecco, le pro du travail temporaire (!), est là. Résultat, le soft contient une trentaine de niveaux haletants avec, pour objectif, le retour à la paix.

## PAS GLOUP !

En fait de niveaux, ECCO the Dolphin: Defender of the Future est divisé en mondes où l'animal évolue librement ou presque. En passant d'une crique à l'autre, vous découvrez de nouvelles missions à remplir, dans l'ordre selon les cas. Résolvez les énigmes telles qu'elles se présentent, mais gardez à l'esprit que, pour réussir, il faut explorer les lieux à 100 %.

Or, rien ne ressemble plus à du corail que du corail... C'est là l'un des rares défauts du jeu, à savoir le problème d'orientation. Une carte manque cruellement au menu. Les mondes sont tellement vastes qu'il est parfois difficile de retrouver son chemin entre les cavernes sous-marines et les "boyaux" reliant les criques. On se surprend parfois à nager le bec et l'évent hors de l'eau, le relief extérieur étant plus facilement mémorisable.

Globalement, les énigmes sont bien construites, variées et d'une difficulté progressive. Certaines relèvent de la pure exploration, comme retrouver les petits d'une maman dauphin qui se sont égarés à des miles les uns des autres. D'autres feront davantage travailler les neurones (rien de très grave, rassurez-vous). Vous aurez même droit à des énigmes typées "jeu de plates-formes" : faire la course avec d'autres dauphins sur un circuit sous-marin, rattraper un poisson fou (là, la ruse est souhaitable), etc.

## À EN BOIRE LA TASSE

Ecco devra aussi affronter des adversaires de plus en plus féroces. Sa rencontre avec le requin blanc est vraiment l'un des grands moments du jeu. Bloqué dans une petite crique avec le squalo, sans pouvoir l'affronter de front, Ecco doit trouver le moyen de piéger ce prédateur en provenance directe des studios de Spielberg. Pas question de révéler l'astuce qui, soit dit en passant, n'est pas très compliquée... En tout cas, vu le temps passé à le fuir, vous aurez le temps d'admirer sa superbe plastique et ses quenottes maousses. Cerise sur le gâteau, une bande-son stressante accompagne la scène, et l'on ne >



## SOUVENIR, SOUVENIR

Certains verseront une larme de nostalgie au moment de commencer la partie. Le dauphin de Sega a laissé un souvenir mémorable, sept ans auparavant, sur Megadrive et sur Sega CD. Appaloosa a inclus un petit clin d'œil et a conçu l'un des niveaux en simili 2D. En attendant de le découvrir vous-mêmes, voici quelques images tirées du passé.



ECCO the Dolphin



ECCO the Dolphin II: The Tides of Time



## UN JEU AVEC DE L'EM-BRIN



Le nom de David Brin vous est inconnu? Pour l'anecdote, sachez qu'en plus d'avoir écrit des best-sellers ("World Wide Web"), David Brin est un très grand joueur de jeux de rôles. Il a d'ailleurs coédité "Tribes" avec Steve Jackson. Quant au scénario d'ECCO the Dolphin: Defender of the Future, rien d'étonnant qu'Appaloosa ait fait appel à lui. Le romancier avait déjà réalisé un gros travail de recherche sur les relations homme-dauphin pour son roman "Startide Rising" (prix Hugo et Nebula). À dévorer absolument!



1



2



4



5



8

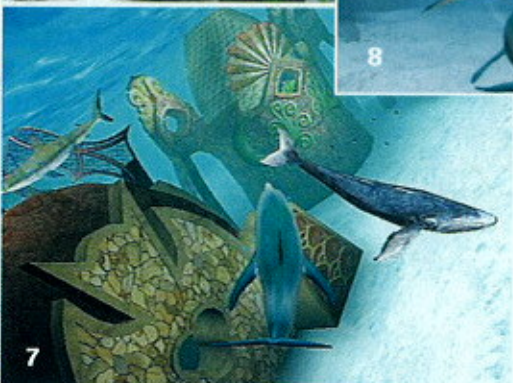
- 1> Un saut trop loin, et vous voilà coincés sur le sable.
- 2> Attention aux méduses piquantes!
- 3> Une mystérieuse cité engloutie.
- 4> Deux dauphins vous attendent pour une course survoltée.
- 5> Complètement marteau, ce requin!
- 6> Faune et flore des mers du Sud. C'est quand les vacances?
- 7> Chaque niveau regorge de surprises.
- 8> Rencontre d'un troisième type... Aux abris!



3



6



7

"Let the peace of Jah descend upon you."

Bob Marley

peut s'empêcher de hurler quand, sortant d'une cachette, une mâchoire géante claque d'un seul coup!

Objectif de missions ou simples obstacles, les combats foisonnent. Les ennemis, très bien pensés, deviennent de plus en plus redoutables. Devant pieuvres géantes et aliens démoniaques, on en vient à regretter les pauvres petits requins-marteaux du début. Pour s'en débarrasser, Ecco maîtrise une attaque (une charge) : il fonce, tête baissée, sur la cible. Seulement, toucher l'adversaire une fois est souvent insuffisant; auquel cas, le bon maniement du paddle analogique se montre indispensable pour réaliser des demi-tours secs et autres roulés-boulés. Burp, mal de mer assuré!

### CONSEIL

Profitez de la première heure de jeu pour apprendre à contrôler Ecco. Les mouvements, comme le demi-tour rapide et le remplacement dans l'espace, sont vos meilleurs armes pour parer les attaques des requins.

### UN SOUPÇON DE RPG

Découvrir qu'Ecco pouvait améliorer ses compétences a été une excellente surprise. Dans le cas présent, cela se traduit par des pouvoirs acquis au fil des missions. Connaître le Chant du Poisson permettra, par exemple, d'entraîner un banc de poissons phosphorescents éclairer une sombre caverne. Le Pouvoir de Vigueur donnera à Ecco le pouvoir de nager à contre-courant, de fendre des rochers et de tuer des ennemis supposés invincibles. Plus tard dans l'aventure, le dauphin pourra se métamorphoser en une autre créature... Pas le temps de s'ennuyer! Décidément, ECCO nous a vraiment séduits. Il nous a maintenus en apnée des heures durant. C'est coooool, Enzo! ■

### Jouabilité 7/10

Après une prise en main rapide, le dauphin se maîtrise parfaitement. Seul regret: l'absence d'une carte pour faciliter l'exploration.

### Graphisme 10/10

Animations, finesse des textures, réalisme des décors... Tout ce dont on peut rêver et attendre d'un jeu sur Dreamcast.

### Son 9/10

Bruitages et musiques superbes. Le cri du dauphin est aussi réaliste que son look.

### Durée de vie 8/10

Certaines des énigmes vous donneront du fil à retordre; elles vous maintiendront la tête sous l'eau un petit bout de temps.





# DREAM STORY



Il était une fois un fondu d'aquariophilie nommé Stéphane. Son rêve depuis tout petit était de nager avec un dauphin. Grâce à Sega (qui est vraiment plus fort que toi), le rêve est devenu réalité le 15 avril dernier, à Eilat, en Israël. Ce jour-là, Stéphane a rencontré Ecco (et quelques potes à lui). Retour sur une love story qu'aurait adorée la regrettée Barbara Cartland.

Début février: Stéphane Colland, 25 ans, habitant en banlieue parisienne, se connecte à la DreamArena. Il tombe sur le slogan "Gagnez votre Xtreme Dream". Un clic et le sésame s'ouvre. Il décrit son rêve ("nager avec les dauphins") réalisable à hauteur de 35 000 F, selon les termes du concours (lire l'encadré). "Le 17 février, j'ai reçu un mail de confirmation; je n'y croyais pas."

Mi-avril: Stéphane et sa compagne Juliette atterrissent à Eilat, cité balnéaire israélienne. La mer Rouge est à deux pas de l'hôtel. Il fait beau et les oiseaux chantent en hébreu.

Une semaine (passée à se prélasser sur les transats de l'hôtel) plus tard: l'équipe de Sega emmène Stéphane dans un delphinarium. "Je réalise un vieux rêve, confie-t-il. Mon cœur bat la chamade".

Photo de groupe. Stéphane, le sourire un peu crispé, pose en compagnie des journalistes venus couvrir l'événement. Il n'est pas le seul à avoir l'estomac noué...

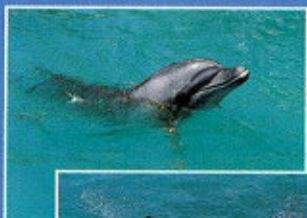
Sous un soleil de plomb, Ecco pointe le bout du nez. L'œil rieur, il invite le héros du jour à le rejoindre. Les maîtres nageurs le mettent en garde: "Si vous êtes agressif, le dauphin fuira... ou attaquera."

Stéphane joue admirablement du tuba et le prouve. L'eau de la mer Rouge avoisine les 13 degrés (glagla!).

La parole au rêveur: "J'ai vécu 20 minutes de bonheur intense. Les dauphins sont des animaux affectueux, nous avons échangé des regards. [...] J'ai adoré les entendre communiquer entre eux, cela s'entend vachement (sous l'eau)."

Interviewé par deux journalistes de Canal J, Stéphane parle d'une "expérience inoubliable. J'ai caressé des dauphins, mon rêve s'est réalisé. Ce sont des mammifères majestueux. Au toucher, leur peau ressemble à du cuir très élastique. Ils ont le regard doux".

Stéphane et Juliette, peu de temps avant le retour à Paris. Malgré les apparences, Juliette en veut (gentiment) à Stéphane, tombé amoureux d'Ecco - ce fut même le coup de foudre. Il n'empêche, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. The end.



- 9> La pose Flipper!
- 10> Pas bien grande cette pieuvre, mais diablement vicieuse.
- 11> Des reliefs et des coraux d'une beauté époustouflante.

## L'XTREME DREAM

Du 24 décembre 1999 au 3 mars 2000, Sega a organisé un concours original, uniquement accessible sur la DreamArena (le portail Internet). Le concept: décrire son rêve de toujours en moins de 12 mots, réalisable à hauteur de 35 000 F. Une douzaine de personnes, toutes nationalités européennes confondues, furent récompensées. Voici quelques-uns des rêves les plus Xtreme: surf des sables en Égypte, stage d'astronaute à Cap Canaveral en Floride et visite des locaux de la police de Los Angeles. La prochaine fois, connectez-vous: qui sait ce que réserve Sega pour l'été et les fêtes de fin d'année?



# STAR WARS EPISODE ONE: RACER

par Clara Loft

Difficile de rester objectif sur un jeu quand on a vu le film dont il s'inspire... Malgré ses défauts, Racer est un jeu de caisses éclatant et ultra-rapide. Il vous fera revivre sans peine, et comme si vous y étiez, l'une des meilleures séquences de "Star Wars - Episode One". Jedi, tu deviendras.

## KIF-KIF LE FILM

En guise de cinématique d'introduction, les développeurs ont reproduit, en images de synthèse, une partie de la course montrée dans le film. Un travail énorme pour un résultat superbe, dont voici des extraits.



**Q**u'on ait aimé ou non le dernier "Star Wars", on s'accorde néanmoins sur un point: la course de pods est une scène d'anthologie dans l'histoire de la saga et, plus globalement, dans celle du 7<sup>e</sup> art! Mélangez des engins surréalistes, des décors futuristes et des sensations de vitesse extrêmes, vous avez là une recette idéale pour un jeu vidéo top moutoute. Grâce à Racer, vous n'aurez plus besoin d'avalier un truc illicite pour être speed et passer une agréable soirée. Les pods, ces dragsters futuristes sur coussin d'air, filent à Mach 10 sur des circuits sinueux dans des graphismes de rêve. Le long métrage en mieux? Presque.

### C'EST FRAIS, MAIS C'EST PAS GRAVE

Comme dans le film (l'interactivité en plus), on prend son pied à voir les engins se coucher dans les virages sous l'effet de la vitesse. Nerveux et maniable, chaque pod réagit au moindre mouvement du pad analogique, très sensible. Attention à ne pas heurter les bords de la piste, sinon vous perdrez de précieux km/h et endommagerez votre véhicule. Les dégâts occasionnés s'accumulant, le pod finira par exploser. Allez, au



**1** > Aïe, sans le boost, ça va être chaud!  
**2** > Sans être en pôle position, un bon départ vous propulse immédiatement en tête.

revoir! Le mode Turbo permet de booster le bolide. L'utiliser dans les lignes droites est fortement conseillé. Cependant, si vous tirez trop dessus, vous mettez le feu au moteur. Quant aux meilleurs moments, ce sont de loin ceux où le pod passe en position verticale dans un trou étroit, mettant vos réflexes à rude épreuve. Un vrai bonheur.

Malgré tout, la conduite laisse un arrière-goût de déception. Après avoir vu le film, nous imaginons des pods évoluant davantage dans les airs que volant au ras des pâquerettes. Si les tracés ne manquent pas de relief, les engins ne décollent jamais. Seule exception: l'un des circuits permet de traverser des tunnels dénués de gravité. Une expérience aussi drôle qu'originale, trop rare toutefois.

### LE POD DE VOS RÊVES

Autre bonne surprise, le soft offre la possibilité de faire progresser le pod au gré des victoires. Comme si ça n'était pas assez rapide! Chaque course remportée rapporte une somme d'argent à dépenser intelligemment chez l'affreux Watto (le piaf doté d'une trompe d'éléphant). Celui-ci vend quantités de pièces détachées, neuves ou non, à des prix frôlant l'arnaque



(c'est peu dire!). Choisissez donc bien ce que vous souhaitez améliorer: la vitesse, l'accélération, la maniabilité, etc. Rien ne vous empêche, non plus, de changer de pod en cours de partie. Le jeu vous propose 23 modèles que vous vous approprierez avec le temps et les victoires.

L'objectif ultime, pour tout "pod-racer", est de posséder l'engin de Sebulba, l'ennemi juré d'Anakin Skywalker. Doté de lance-flammes latéraux, c'est le seul pod capable d'agresser les concurrents. Vous serez d'autant plus contents de le piloter que les parties à deux joueurs manquent cruellement de piment. Licence oblige, le gameplay ne prévoit aucun combat direct. D'autant plus regrettable que la difficulté est mal dosée.

### TROP FACILE POUR TOI

Pas besoin d'utiliser la Force pour gagner. Sur un total de 25 circuits répartis dans huit environnements, les 15 premiers se remportent sans difficulté. L'absence de challenge gâche donc une moitié de ce mode de jeu. En donnant dans le soft "grand public", les développeurs



freiner (une première!) pour gérer des tracés de plus en plus surprenants. Sans oublier que le pod est de plus en plus rapide.

Avant d'en voir le bout, préparez-vous aux pires cauchemars: conduite à l'aveugle, obstacles surprises, raccourcis, tremplins, passages très, très étroits, etc. Et puis, il y a les objets volants animés (vaisseaux et dirigeables, par exemple) qui interviennent à des moments cruciaux... Si bien qu'on finit par passer son temps à anticiper la prochaine vacherie!

Avec des sensations de vitesse qui dépassent l'entendement, il reste peu de temps pour admirer le paysage. Dommage car, globalement, le graphisme fait rêver.

La Lucas Touch est bel et bien présente; nul doute, c'est du "Star Wars". Autre option inédite, en s'éclatant sur Racer, il sera possible d'inscrire ses scores sur la DreamArena. Vous imposerez-vous en maître Jedi? Allez savoir. Enfin, nous avons appris que le jeu accepterait un mode Réseau. Si cela se vérifie (la version testée ne le permettait pas), ce serait une aubaine! Cela augmenterait la durée de vie d'un jeu plutôt bien servi de ce côté. En résumé et en un mot: à voir, dans tous les sens du terme. ■

### "Ton père, il est."

Yoda

- 3> Conduite à l'aveugle dans du gaz au menthol.
- 4> Percuter un concurrent pour l'éjecter marche à tous les coups.
- 5> Les tunnels sans gravité sont les passages les plus fun du jeu.
- 6> Visibilité réduite et gameplay un peu creux pour les parties à deux joueurs.
- 7> Certains décors font effet de kaléidoscope à cause de la vitesse.
- 8> Watto, tes pièces détachées sont trop chères.

### Jouabilité 9/10

La prise en main est "facilissime"; même les plus novices s'en sortiraient comme des dieux (au début, en tout cas).

### Graphisme 6/10

Un beau jeu qui n'exploite pas pleinement le potentiel de la Dreamcast.

### Son 7/10

Une musique d'enfer... Évidemment, c'est du "Star Wars"! En revanche, les bruits des moteurs sont décevants par rapport au film.

### Durée de vie 7/10

Sans la facilité déconcertante des premières parties en mode Tournoi, Racer nous aurait tenus en haleine un peu plus longtemps. Dommage pour les gamers, tant mieux pour les néophytes.

### CONSEIL

Avant de dépenser de la tune chez Watto, patientez un peu! Achetez du super matos quand les courses se corsent, c'est préférable.

# ZOMBIE REVENGE

par Frédéric Danilewsky

Si les producteurs des films Troma ("Toxic Avenger") se lançaient dans le multimédia, le résultat se nommerait probablement **Zombie Revenge**. Les zombies attaquent, le retour! Après **The House of the Dead 2**, Sega remet la sauce avec un Beat them all décapant. Nous avons adoré.

## EN DIRECT DU NET

Les plus perspicaces auront sûrement remarqué l'option Internet dans le menu. Celle-ci permet l'accès direct à un site Web dédié à **Zombie Revenge**. Remis à jour quotidiennement, il propose des conseils, des images et un tas d'astuces sur le jeu à télécharger sur le VM. Réjouissant!



- 1> Comme un air de parenté avec "Alien".
- 2> Ce boss a fait un petit tour par la centrale de Tchernobyl.
- 3> Le choix des armes, un violon à la main.



**C**a blaste, décape, tronçonne, dézingue, flingue et disperse façon puzzle à tout-va. Merci à Sega d'avoir créé autant de vilains zombies dont la seule vocation est de passer à la moulinette! **Zombie Revenge** respecte toutes les règles du genre. Le jeu regorge d'ennemis affreux et offre de l'action non-stop ainsi qu'une pléiade de bonus qui font toute la différence. Située dans un décor apocalyptique (*ma chambre après une leuf d'enfer, N.D.L.R.*), l'aventure s'inspire du mythique **The House of the Dead 2**, la vue subjective en moins. Vous incarnez l'un des trois membres d'une brigade mandatée par l'AMS (une organisation secrète, la même que dans **HOD 2**), chargée de faire le ménage dans une petite ville américaine atteinte de "zombihite" aiguë. Vous comprenez mieux la référence aux films Troma ([www.troma.com](http://www.troma.com)).

Optez pour la gazelle ou l'un des gus musclés, et hop, c'est parti mon kiki! En dehors d'un physique radicalement différent (concernant la nana du groupe notamment), les protagonistes ont leurs propres caractéristiques. Ce sont de véritables pros du kung-fu, entraînés sans doute par Bruce Lee, revenu d'entre les morts. Pour les mecs, la force brute des coups de poing dans la tronche primera, contrairement à la meuf, plus souple et plus habile au jeu de jambes. Avec un peu de dextérité et une parfaite maîtrise du toucher du pouce, on pourra effectuer des combos à la pelle. Et là, madame la fermière, on a droit à du grand spectacle, façon Opéra de Pékin.

### VICTOR : NETTOYEUR

Pauvres zombies soumis aux turpitudes de la vie de mort vivant! On peut tout leur faire subir, s'acharner sur eux à coups de latte ou leur sauter à pieds joints sur la tête – mmmm! L'apparition à l'écran d'un bouton rouge signale la possibilité de réaliser des coups spéciaux pour se sortir d'une situation critique. On échappera à un étranglement par une talonnette judicieusement placée entre les yeux, à condition que l'adversaire, en décomposition, n'en manque pas.



**"If ya got to shoot, shoot!  
Don't talk!"**

Un acteur dans un western culte, et Joe Pesci dans "Casino"

Les réjouissances ne s'arrêtent pas là. Les combats à mains nues ne sont pas le seul moyen de progresser. Les protagonistes utilisent une multitude d'armes à feu, d'un usage malheureusement limité dans le temps. Sur ce point aussi, les développeurs n'ont pas fait dans la demi-mesure. Une partie de l'aventure consiste à dénicher le "gadget" le plus efficace pour pulvériser une vague de créatures sanguinaires. Le choix n'est pas aisé, tant l'arsenal est varié.

### LE CHOIX DES ARMES, LE CHOC DES PHOTOS

Outre les désormais classiques barres de métal, haches, Magnum, fusils à pompe et mitrailleuses, il existe mille et une façons originales – voire inédites – d'exploser du zombie avec un lance-flammes, une perceuse électrique, un bidon d'essence ou encore un étui à violon. D'où ce cours inopiné d'anatomie, ô combien instructif. En effet, en visant bien, vous verrez qu'un zombie survit très bien sans caboche. Vous saurez aussi qu'une paire de guibolles (de zombie) se balade, seule, sans le reste du corps. Un exercice à ne pas réitérer chez soi. Dans *Zombie Revenge*, démembrer ses adversaires morceau par morceau est plus qu'une éventualité, c'est une réalité. Dernier détail qui concerne, cette fois, nos joyeux héros : la faculté de se jeter en arrière,

tout en continuant à tirer sur l'ennemi, ravira les inconditionnels de John Woo. Mais pourquoi le sang reste-t-il aussi désespérément vert ?

### ZOMBIES IN LOVE

Initialement sorti en arcade, sur carte Naomi, *Zombie Revenge* bénéficie d'une réalisation somptueuse. La variété graphique des niveaux et leur découpage suppriment le côté répétitif et linéaire propre à ce genre de production. La quête débute dans une ville, pour continuer dans un train en mouvement, et se clôt dans une usine désaffectée. Si l'on reprochait à *HOD 2* son manque d'interactivité, *Zombie Revenge* se situe aux antipodes du Shoot. Les développeurs ont poussé le vice jusqu'à inclure des pièces secrètes, des pans de décors à exploser, des bonus en pagaille et des armes à récupérer, bien que fichées dans le corps des monstres. La seule faiblesse du soft ? Sa courte durée de vie, jeu d'arcade oblige. Il ne faudra pas plus de quelques heures pour en venir à bout, encore moins en mode Deux joueurs. Un défaut léger, vite oublié, comparé à l'ensemble. Pour faire durer le plaisir, Sega a eu la bonne idée d'intégrer quelques modes de jeu supplémentaires, comme cette option offrant de se battre contre les boss uniquement. Bon, faut que je vous laisse, j'ai du zombie à dérouiller ! ■

- 4> Alors, impressionnés ?
- 5> Votre mission : protéger une frêle jeune fille des mains avides de zombies tripoteurs.
- 6> Ça commence très fort, voici encerclés. "À table", hurlent-ils en chœur.
- 7> Ça va pas être du gâteau, mais plutôt de la tarte.
- 8> N'y voyez aucun lien avec le fabuleux film "Piège à grande vitesse".
- 9> Les effets dévastateurs d'une grenade.

### Jouabilité **8/10**

L'enchaînement des coups est intuitif, et les mouvements de caméra ne gênent en rien l'action.

### Graphisme **8/10**

Merci à la carte Naomi ! Les décors sont somptueux ; ils donnent vraiment envie d'avancer dans l'aventure.

### Son **7/10**

Des bruitages bien glauques parfois, qui correspondent à l'ambiance oppressante.

### Durée de vie **5/10**

Comme dans tout *Beat them all*, c'est le point faible du jeu. Elle se révèle cependant beaucoup plus longue que chez la concurrence.

## CONSEIL

Contrairement aux autres monstres qui peuplent le jeu, le boss final ne se laissera pas battre facilement. Préférez donc le mode Deux joueurs si vous ne voulez pas vous arracher les cheveux.

# SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION

par Frédéric Danilewsky



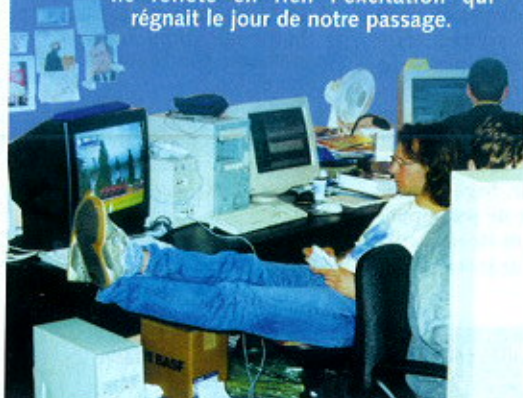
Les jeux de foot ne manquent pas sur DC ; pourtant, Sega cherche encore LA simulation qui mettra tout le monde d'accord. À défaut de s'imposer comme tel, Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition est un soft accessible et intuitif. Peut-être le meilleur du genre sur cette console.



- 1> Vous les reconnaissez ? Ils posent pour la postérité.
- 2> Un ballon bientôt pris dans la toile.
- 3> Salut, vieux ! Tu viens jouer au foot avec moi et mes potes ?

## SILICON DREAMS EN CHAIR ET EN OS

C'est à deux pas de la petite ville de Dearborne, dans la lointaine banlieue de Londres, que se trouve le studio Silicon Dreams. À quelques semaines de la sortie du jeu, une visite sur place a permis d'évaluer l'ampleur du boulot. Graphistes, programmeurs et responsables en tout genre apportaient les dernières retouches au "bébé". Nous avons appris que les moyens mis en œuvre étaient colossaux, à l'image du studio son où le technicien a bénéficié de tous les outils possibles et imaginables pour retranscrire les bruits de foule en délire. Ne vous fiez pas à la pose nonchalante du testeur (sur la photo), il ne reflète en rien l'excitation qui régnait le jour de notre passage.



Les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué que les mots "Euro" et "Edition" font partie du titre du soft. Ce n'est, bien sûr, pas un hasard, si la sortie du jeu a été programmée à la même date que le coup d'envoi de la compétition du même nom. Remerciez Sega : l'Euro, c'est avant tout chez vous, en direct live, que ça se passe. Cette nouvelle version est le digne "reflet" interactif du tournoi : tous les éléments ont été réunis, à commencer par les 212 équipes. Presque tous les pays sont représentés (tant pis pour l'Euro Edition). Nous vous laissons imaginer la tête du pauvre graphiste chargé de dessiner les maillots ! 18 stades européens ont été modélisés pour l'occasion. Certains vous réservent des surprises, comme le Stade de France.

### DES AMÉLIORATIONS EN PAGAILLE

Le deuxième opus diffère de la version précédente. L'équipe anglaise de Silicon Dreams s'est, en effet, longuement penchée sur Sega Worldwide Soccer, premier du nom, pour déterminer les améliorations à apporter à cette nouvelle mouture, en terme de gameplay notamment. Les critiques des joueurs n'ont donc pas été vaines... Commençons par les graphismes. Sans atteindre le niveau de Virtua Striker, ils sont très fins. Les détails,

parfois croustillants, sont légions ; on identifie désormais les joueurs sans difficulté. Sur le terrain, il est impossible de manquer le crâne luisant de Fabien Barthez et la mine réjouie de Nicolas Anelka. À ce propos, notons l'heureuse apparition des footballeurs les plus connus. Plus de problème de licence ; cette fois, tout le monde est là.

### LES HOMMES QUI VALAIENT TROIS MILLIARDS

L'animation n'est pas en reste. La bonne fée de la programmation a également bûché sur l'un des gros points faibles de Sega Worldwide Soccer. Bien que cela ne saute pas aux yeux immédiatement, l'animation des joueurs a été habilement retravaillée. Les déplacements des footballeurs sont, du coup, beaucoup plus fluides. Ainsi, chaque joueur possède 22 animations différentes et dispose d'une large panoplie de mouvements annexes, destinés à rendre l'ensemble plus vivant (danses de victoire, poses de dépit, etc.). On pourra même voir les membres de l'équipe suivre des yeux le déplacement du ballon sur le terrain ! Malheureusement, dès que l'on augmente la vitesse du jeu (dans les options), ces améliorations techniques sont moins visibles : on peut assister à une danse tribale grotesque où les protagonistes glissent lourdement sur la pelouse.



# TONY HAWK PRO SKATER

par Dominique Le Guen

Féru de sports extrêmes et, plus particulièrement, de skate-board, vous connaissez le nom de ce grand champion ! Les talents d'acrobate de Tony Hawk ne sont plus à démontrer, dans la vraie vie en tout cas... Dans l'univers virtuel du jeu éponyme, son succès dépend de vous. Relèvez-vous le défi ?



## INTERVIEW TONY HAWK DEVOILE SON JEU



L'ex-champion du monde de skate a joué le rôle de conseiller pendant le développement du jeu. Nous l'avons soumis à la question pour en savoir plus.

Tony Hawk était présent sur le salon de l'E3 à Los Angeles.

**Dreamcast Magazine :** Vous reconnaissez-vous dans le jeu ?

**Tony Hawk :** Absolument ! Non seulement parce que mon personnage me ressemble physiquement, mais aussi parce qu'il a mon style. Encore plus flagrant sur Dreamcast, grâce à des détails plus fins.

**DM :** De quoi êtes-vous le plus fier ?

**T.H. :** J'aime les reproductions des skate-parks dans le jeu, comme Burnside, Embarcadero, China Banks et Hubba Hideout.

**DM :** Êtes-vous un amateur de jeux vidéo ?

**T.H. :** Depuis longtemps, oui. En ce moment, je m'amuse sur Crazy Taxi.

**DM :** Quelle est la chose la plus folle que vous ayez faite dans votre vie ?

**T.H. :** Avoir deux fils. Ils m'encouragent et me donnent toujours envie d'aller plus loin.

**DM :** Et en tant que skater ?

**T.H. :** Ce fut de tenter un 900 ° et de faire un looping pour la première fois. Le plus drôle fut aussi d'essayer d'échanger nos skates en l'air avec Andy MacDonald quand nous nous entraînions en double. Nous n'avons jamais réussi cette figure.

**DM :** Quelle est votre marque favorite, côté skate ?

**T.H. :** Birdhouse.

**DM :** Que pensez-vous du marché du skate actuel ?

**T.H. :** Il ne s'est jamais aussi bien porté. C'est grâce à une certaine unité dans l'industrie. Les compagnies œuvrent dans le même sens, pour promouvoir la discipline.

**DM :** Pourquoi voit-on très peu de nanas dans cet univers ?

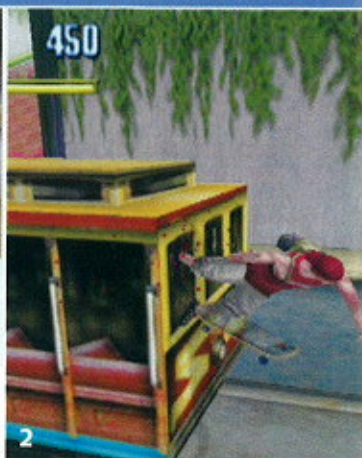
**T.H. :** Détrompez-vous, il n'y a jamais eu autant de filles qui pratiquent ce sport. Elles ont leurs propres compétitions.



**1>** Le dernier niveau se nomme "Roswell", avec des éléments qui rappellent la Zone 51.

**2>** Attention au trafic; voitures et tramways sont ici pour vous écrabouiller.

**3>** Tony Hawk Pro Skater, starring Tony Hawk.



Légende vivante du skate, Tony Hawk est le premier à avoir réalisé un "900 °" (comprenez 360 ° + 360 ° + 180 °, soit deux tours et demi sur lui-même) devant les caméras de la chaîne de télé ESPN ! Aujourd'hui retiré de la compétition, ce champion mythique fait encore parler de lui à travers des jeux vidéo (Tony Hawk 2 est en chantier). Et quel(s) soft(s) ! La version Dreamcast de Tony Hawk Pro Skater est une merveille. Se la jouer skate-boarder fou, confortablement assis dans son fauteuil élimé préféré, est un rêve devenu réalité.

Vu de dos, le perso choisi se déplace automatiquement; il ne s'immobilise qu'en cas de chute. Utilisez les flèches de direction (ou le stick analogique) pour aller et venir. Le jeu est simple d'utilisation: pressez un bouton pour sauter, un autre pour "grabber" (tenir la planche avec la main), un autre pour "grinder" (glisser avec le plat du skate sur des rampes) et un au-

tre pour le "flip" (changer le skate de sens). Les boutons L et R accélèrent les rotations. Vous augmentez votre score en effectuant des figures spectaculaires grâce à des combinaisons de touches. Les simples rotations ne rapportent pas beaucoup; préférez, par conséquent, les sauts amples mâtinés de grabs longs, combinés avec un flip...

Le mode Career vous permet de progresser dans le jeu. Récoltez un maximum de cassettes vidéo, remplissez les objectifs en un temps limité, et vous débloquez de nouvelles aires de jeu. Autre challenge: des compétitions surviennent à intervalles réguliers; tâchez d'arriver parmi les premiers pour pouvoir vous entraîner et améliorer votre connaissance du circuit. Ça se passe comme ça, chez Mac Donald !







## VIDÉOGAGS

Tony Hawk Pro Skater est bourré de vidéos où l'on peut admirer les performances spectaculaires des champions du jeu. Mais attention, ils ne les réussissent pas à tous les coups. Y arriver a sûrement demandé nombre de sacrifices (et de bleus). Ne les imitez pas, ça peut faire très mal. Pour vous en dissuader, des vidéos secrètes vous montrent les images de sacrées gabelles.



**"Depuis que je ne participe plus aux compétitions, je n'ai jamais autant fait de skate."**

Tony Hawk

pour le néophyte. La bande-son, très hardcore, colle parfaitement à l'esprit de la discipline. Elle renforce le côté rebelle et insoumis propre au monde du skate-board. Elle donne même envie d'aller plus loin. D'autant plus que Tony Hawk Pro Skater laisse une totale liberté de mouvement. Gare à la chute cependant!

### TOP TROP COOL ET PAS PRISE DE TEUTÉ

Le soft n'aurait pu être qu'une entreprise commerciale, il n'en est rien. Neversoft, le développeur, s'est vraiment imprégné de la philosophie du skate-board. Sans compter que Tony Hawk, lui-même, a surveillé de près la conception du jeu. La maniabilité, idéale, vous fera vibrer, même assis en tailleur devant l'écran. Les angles de vue, bien pensés, facilitent constamment la prise en main. Par exemple, en plein

saut, la caméra sera proche du skater. Merci au moteur 3D d'une fluidité impeccable sans lequel rien de tout cela n'aurait été possible. Tony Hawk a participé à une séance de motion capture; les mouvements sont donc réalistes. Génial lors de la réalisation de figures!

Non, vous ne rêvez pas: vous n'avez pas encore lu une seule critique. Pourtant, le soft n'est pas exempt de défauts. Le finir à 100% exige d'y jouer avec tous les personnages. Rébarbatif et ennuyeux. Ensuite, le déplacement perpétuel du skater nuit parfois à votre sens de l'orientation. Enfin, un dernier détail qui pourrait gêner les puristes: Tony Hawk mesure dans les deux mètres; il en va autrement dans le jeu; en comparaison, son modèle paraît ratatiné. Mais on chipote, car cela ne devrait en aucun cas gâcher votre plaisir. J'y retourne. ■

- 4> Certaines figures sont vraiment spectaculaires.
- 5> Curieusement, rouler dans l'eau n'affecte pas l'inertie du skate-board.
- 6> En finissant le jeu avec tous les skaters, vous découvrirez Officer Dick.
- 7> Aïe... Ça fait mal par où ça passe.
- 8> Il y a plusieurs types de grinds, à la verticale ou à l'horizontale.

### Jouabilité 8/10

Un régal quand on a compris la fonction de chaque bouton. Les figures sortent facilement.

### Graphisme 6/10

Les couleurs sont assez ternes. On aurait aimé que ça pète un peu plus.

### Son 7/10

De la musique de rebelle et des cris étouffés après les chutes. Plus vrai que nature.

### Durée de vie 7/10

Une durée de vie gonflée artificiellement par des challenges répétitifs. Mais on a quand même droit à neuf niveaux hauts en couleur. Si, après ça, vous n'avez pas envie de vous lancer dans le skate, c'est à n'y rien comprendre.

### ET MA PLANCHE DANS TA TÊTE?

Licence oblige, Tony Hawk Pro Skater comprend les noms (et les modèles 3D) des champions les plus connus. Les amateurs reconnaîtront Bucky Lasek, Andrew Reynolds, Bob Burnquist, Geoff Rowley, etc. Elissa Steamer, seule nana du lot, est également présente. Pour parfaire l'ensemble, tout ce beau monde utilise bien sûr son matos favori estampillé des marques les plus courues.

Avant chaque partie, vous choisissez le motif sur la planche, la couleur des roues et réglez les "trucks" (essieux qui relient la planche aux roulettes). Le jeu assume de termes barbares, pas évidents

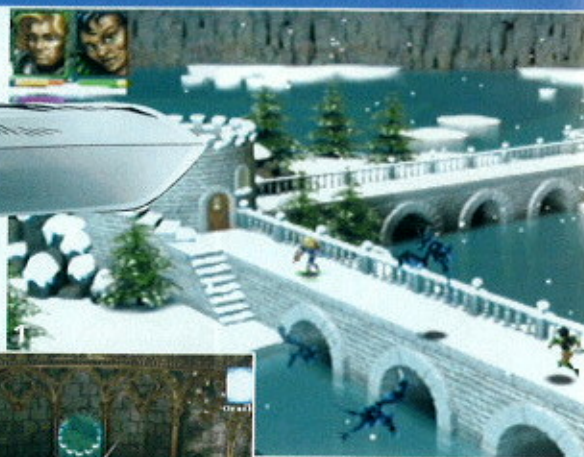
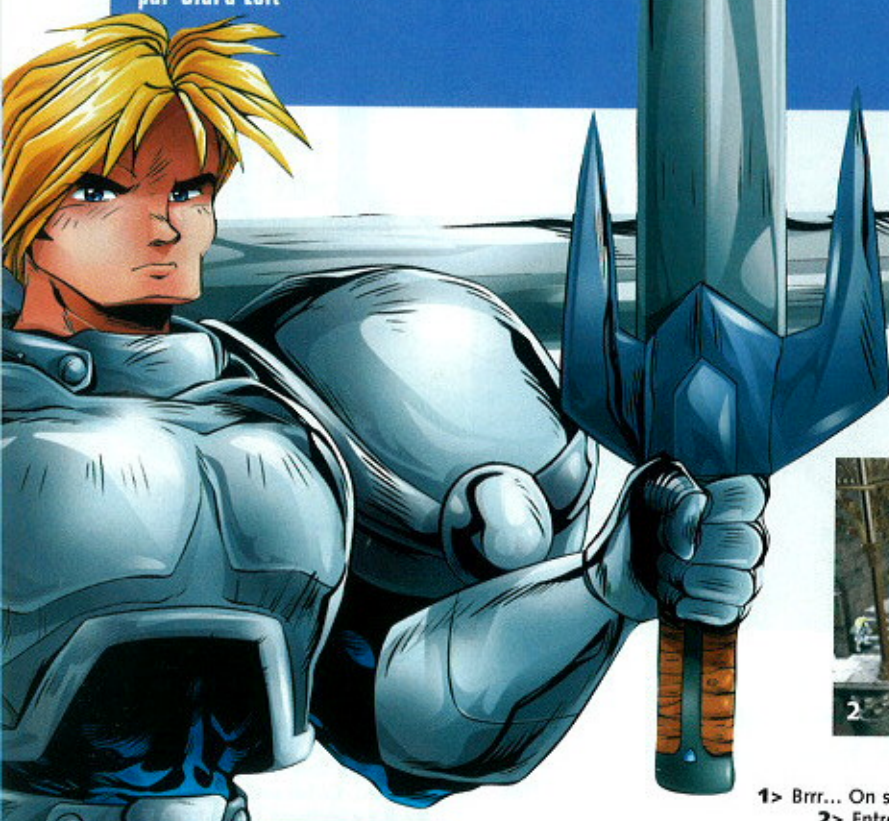
### CONSEIL

Pour atterrir sans dommage, finissez bien la figure. Placez le skate-board dans le sens de la marche. Sans quoi, ça se termine dans une gerbe de sang!

# SILVER

par Clara Loft

Dans la vie, tout arrive, y compris l'opportunité de jouer à un RPG 100 % anglais. Pour se démarquer de la concurrence, Silver a introduit des combats en temps réel. Quelle audace ! Un choix original et un résultat convaincant pour les fans, peut-être lassés du concept donjons/RPG.



## LES GENTILS

Parmi les 50 personnages rencontrés dans le jeu, cinq viendront se ranger aux côtés de David, le héros principal : Cagen, spécialiste en arts martiaux ; Jug, un guerrier version poids lourd ; Sekune, pro en armes de jet ; Viviane, une femme "multi-compétences", et Chiaro le magicien. Dans Silver, contrairement aux jeux de rôles traditionnels, tous ces personnages sont capables d'utiliser des sorts et des armes. Seules leurs caractéristiques varient.



- 1> Brrr... On se gèle ici !
- 2> Entretien privé avec l'oracle.
- 3> Aux portes de l'enfer. Ça va chauffer.

**S**ilver sur PC, c'était il y a un an. L'effet d'une (micro)bombe ! Mais qu'est-ce qu'un jeu aussi "looké console" fichait sur un écran d'ordinateur ? Le graphisme manga et le scénario à l'eau de rose, propres aux jeux de rôles japonais (qui cartonnent sur consoles), ne laissent aucun doute sur les sources d'inspiration. Sa venue sur DC est donc un mini-événement – sans connotation péjorative. Silver ravira les rôlistes, nombreux (nous en sommes certains), qui espèrent que le genre s'imposera sur la bécane de Sega. D'autant plus que le soft innove dans le gameplay en violant ouvertement les lois qui régissent les RPG classiques (combats en tour à tour, par exemple) ; il propulse le joueur dans une aventure où prime l'action.

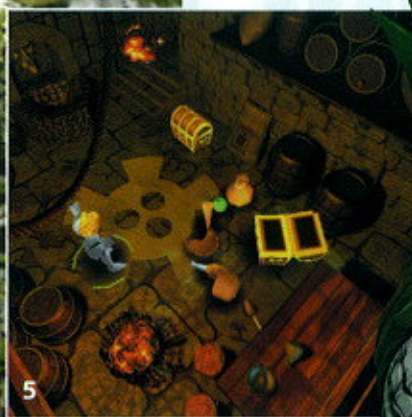
## LE BIEN CONTRE LE MAL

L'intrigue du jeu est très stéréotypée. Bien qu'il n'y ait pas de princesse à sauver, nous n'en sommes pas loin... Un sorcier dénommé Silver a kidnappé toutes les meufs du royaume, y compris votre tendre et douce Jennifer. Luttant contre le désespoir, vous partez en quête des huit globes mystiques qui vous donneront le pouvoir d'affronter le puissant mage. Bla-bla... sniff... bla-bla... (mouchoirs en option). Rassurez-vous, le scénario est peut-être aussi subtil qu'un épisode de "Amour, Gloire

et Beauté", mais il a au moins le mérite d'être cohérent et de relancer l'aventure quand nécessaire. Pour revoir sa poulette, le héros devra explorer un vaste monde composé de contrées qu'il traversera au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. En chemin, il rencontrera des créatures hostiles, des boss à marave et des personnages avec qui tchatcher. Il découvrira des salles aux trésors, récupérera des armes... Bien que les deux premières heures de jeu soient hyper-linéaires, la liberté de déplacement s'améliore par la suite.

## BASTON À TOUT-VA

Les affrontements se font de manière plutôt insolite. Le jeu défile écran par écran, vous découvrez vos adversaires dès l'entrée dans un nouveau décor. Sachez qu'il est impossible d'en ressortir sans les avoir vaincus. Pas de pitié pour les lâches ! Côté jouabilité, manier l'épée en temps réel paraîtra déroutant, au départ en tout cas. Heureusement, on prend vite le pli. Vous disposez de cinq combinaisons de touches possibles, plus une garde.



"David, je t'aiiiiiimmmme!"

Jennifer

Les armes de jet comprennent, elles, une visée automatique très pratique. En revanche, ça se complique dans les combats par équipe, car vous ne pouvez gérer qu'un perso à la fois, la console étant supposée s'occuper des deux autres. Il n'est pas rare, hélas, de les voir lamentablement se tourner les pouces, en attendant de recevoir un coup pour agir. Dans les combats difficiles, vous serez donc tentés de prendre le contrôle de vos acolytes, passant sans arrêt d'un héros à l'autre.

En dehors des armes classiques, vous disposez de tout l'arsenal symbolique de l'univers *heroic fantasy*: sortilèges (terre, eau, feu, etc.), objets magiques (anneau d'invisibilité, collier de transformation en loup-garou, etc.) et armes spéciales (épée de glace, arc de feu, etc.). Pour gérer, en temps réel, l'emploi de ces accessoires et pallier les imperfections de l'interface, une option permet de mettre le combat en pause pour accéder aux menus. Une sacrée bonne idée qui garantit, au final, la richesse et le fun des bastons. Vaincre un boss ne sera pas une sinécure, par

conséquent, car contrairement aux 75 races de monstres, qui essaieront de vous faire la peau sans réfléchir, les boss sont très rusés. Il vous faut donc découvrir leur point faible.

### UNE PROGRESSION CONTRÔLÉE

Autre différence entre Silver et un RPG classique, on avance dans l'histoire au gré du scénario, la plupart du temps, après un combat clé gagné contre un boss. Ce système évite au joueur de s'enfoncer dans l'aventure, au risque de le lasser. Oubliez également les sous-quêtes, elles sont quasi inexistantes. À la place, vous aurez quelques énigmes basiques, mais distrayantes, à résoudre. Quant au graphisme, si les persos en 3D sont de mauvaise facture, les décors en 2D précalculée sont hallucinants de beauté et de finesse. Avant la fin de la quête, vous aurez visité plus de 300 lieux et une étonnante variété d'environnements. Silver offre, en fait, peu d'occasions de s'ennuyer. Malgré quelques défauts (l'intelligence artificielle qui pêche, notamment), on s'y adonne avec plaisir jusqu'au bout. ■

- 4> Home, sweet home!
- 5> Des trésors pour s'en mettre plein les fouilles. À moi la tune!
- 6> Le larbin de Silver... Il enlève Jennifer, votre bien-aimée, l'enfoiré!
- 7> La carte permet de se déplacer instantanément. Bien vu!

Jouabilité 6/10

Un temps réel globalement bien géré, mais une jouabilité perturbée dans les combats en équipe, où l'option Pause est indispensable.

Graphisme 7/10

Ce n'est que de la 2D précalculée, mais quelle beauté! Couleurs, finesse et variété sont au rendez-vous.

Son 6/10

Une musique classique magnifique et des voix bien réalisées.

Durée de vie 7/10

Silver n'est pas compliqué, mais visez une vingtaine d'heures de jeu pour en venir à bout.

## CONSEIL

Pour diriger les coups d'épée lors d'un combat, actionnez la gâchette droite (R) et imprimez une direction sur le pad analogique. Pour plus d'efficacité face à une horde d'ennemis, tapez comme un ouf sur la touche A.

# LES FOUS DU VOLANT

par Frédéric Danilewsky



- 1> Déployez vos ailes et prenez votre envol. Flap, flap.
- 2> La vue intérieure permet d'admirer l'avant du véhicule.
- 3> Durant le replay, vous pouvez immobiliser la caméra sur n'importe quel concurrent.

Al Carbone et sa bande dépassent les Frères Têtes Dures. Oh! Mais que vois-je? Pénélope Joli Cœur envoie valdinguer Malabille et Malabar dans le décor. C'est finalement Pierre de Beau Fixe qui franchit le premier la ligne d'arrivée, dans sa Turbo Terrifique. Mais où sont Satanas et Diabolo?

Quelle agréable surprise, cette adaptation de la série "Les Fous du volant" sur DC! Le jeu a été conçu dans le même esprit que le célèbre dessin animé du milieu des années 60. Il vous donne l'opportunité de participer à la course de voitures la plus démente de tous les temps. On y retrouve avec bonheur l'ensemble des personnages du cartoon. Au départ, le jeu propose un panel de huit concurrents, tous modélisés en 3D. Les plus vieux d'entre vous n'auront aucun mal à les reconnaître, tant la ressemblance est frappante. Parmi les plus charismatiques, citons la très séduisante Pénélope Joli Cœur, les Frères Têtes Dures (des "Capitaine Caverne" en puissance) et le duo Malabille et Malabar ("Yogi Bear" en devenir, voir l'encadré à ce propos). Rassurez-vous, le maléfique Satanas et son inséparable compagnon rieur et poilu, Diabolo, sont également de la partie. Il faudra cependant mériter de jouer avec le couple de choc: vous devrez remporter un certain nombre de victoires pour qu'ils deviennent disponibles.

## DIABOLO PAS MENTHE RELIGIEUSE

Les courses sont aussi mouvementées qu'autrefois dans la série. En mode Débutant ou Expert, les concurrents sont très agressifs. Ils restent constamment groupés et ne vous lâchent pas d'une semelle. Monter sur la première marche du podium relève parfois du miracle. Il n'y a aucune règle: tous les coups sont permis pour passer la ligne d'arrivée en tête. Pour ce faire, chaque participant a six armes secrètes à sa disposition. Ces gadgets sont indispensables pour se frayer un chemin dans la cohue. Ils ont, de plus, un lien direct avec le caractère, l'attitude et le look des héros. Au volant de la Dingo Limousine, par exemple, vous ordonnez à un dragon de vous faire

survoler les obstacles. Al Carbone, lui, dispose d'une mitrailleuse, intégrée à sa Cadillac, pour éliminer ses adversaires. Histoire de pimenter encore plus le challenge, l'utilisation de ces items est limitée. Pour les récupérer, la bataille fait rage. Surtout, n'ayez pas peur des bruits de tôle froissée!

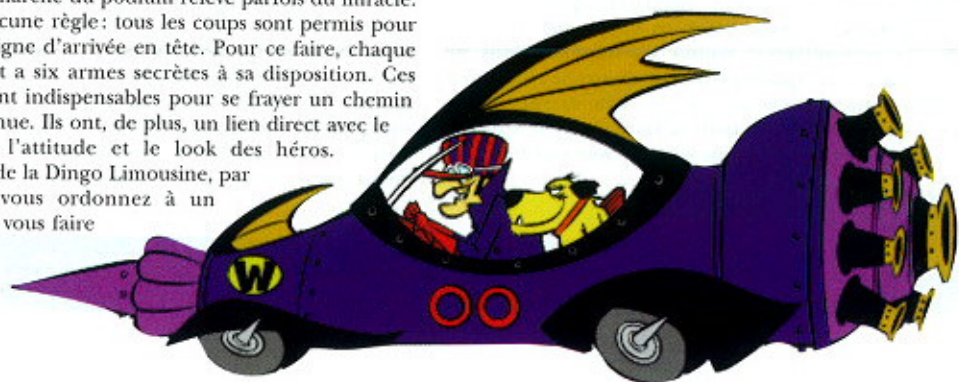
## UNE LICENCE À PART

Dès les premières secondes de jeu, on sent que les développeurs n'ont pas perdu leur temps. Les Fous du volant n'est pas une licence comme les autres. Le jeu comporte 22 circuits, certains à débloquent en accumulant des étoiles durement gagnées. Les décors collent tous parfaitement à l'esprit du dessin animé. Les courses se prêtent particulièrement à tous les délires de ces... fous du volant. Attendez-vous à traverser un cimetière enneigé, une mine abandonnée et une station de pompage en ruine, qui auraient leur place dans "Scoubidou"! À l'instar des pilotes, les circuits ne vous laisseront pas une minute de répit.

Seul reproche, l'interactivité avec les éléments du paysage aurait mérité d'être davantage développée. Toutefois, les pistes ne sont pas limitées par un tracé

## TÉLÉ NOSTALGIE

Conçu en 1965 par Iwao Takamoto, pour le compte de Hanna Barbera, "Les Fous du volant" est devenu avec le temps un classique du dessin animé. Le caractère déjanté des personnages et le concept décalé l'ont vite démarqué des autres productions américaines de l'époque. Le succès de la série animée fut tel, que certains personnages donnèrent naissance à de nouveaux cartoons. Parmi les plus connus, citons "Yogi Bear" et "Satanas et Diabolo".





**“La lanterne rouge derrière tous les autres concurrents, le joueur numéro 1...”**

Le commentateur zélé du jeu

unique: au contraire, certains débordements (amusants) sont possibles. Ainsi, on vous recommande de tricher en empruntant un raccourci ou de doubler en toute sérénité. Enfin, au fil de la progression, vous accéderez à de nouveaux modes de jeu, aux noms évocateurs comme Le Défi des rois de la piste, La Dingochallenge Cup, Le Défi Diabolo d'or et Le Dernier Combat! Attention, car les challenges seront de plus en plus difficiles, à la fois composés d'épreuves et de records à battre.

### “MAIS QUE FONT SATANAS ET DIABOLO?”

La réalisation est à la hauteur de la réputation du dessin animé, on ne le répètera jamais assez. L'animation est fluide, rapide et ne souffre que de rares ralentissements en mode Quatre joueurs. Le graphisme a également été soigné; les bolides et les décors en 3D ont été recouverts

## CONSEIL

Dès qu'un adversaire se sert d'une arme, il laisse tomber sur la route plusieurs crédits. Foncez derrière lui et ramassez-les avant les autres. Ils sont indispensables pour gagner.



de “crayonnés” pour donner l'illusion d'évoluer dans le cartoon. Plus marquant encore, l'ambiance sonore, souvent considérée comme le parent pauvre du jeu vidéo, fera verser une larme de nostalgie aux connaisseurs. Les voix sont l'exacte réplique de celles du DA, un pur régal! Les concurrents s'invectivent en permanence pendant les courses, et un speaker commente l'action en direct. Celui-ci n'hésitera d'ailleurs jamais à se moquer de vous lorsque vous serez la lanterne rouge. Nous sommes tombés sous le charme de ce que l'on considère, chez nous, comme l'outsider de l'été. ■

- 4> À l'image des participants, les circuits requièrent beaucoup de vigilance.
- 5> La Dingo Limousine utilise une énorme bulle de chewing-gum pour se protéger.
- 6> Les huit concurrents sont toujours présents, même en mode Quatre joueurs.

### Jouabilité **6/10**

Certains passages, trop étroits, sont fouillés en raison du grand nombre de concurrents.

### Graphisme **7/10**

Si certains circuits paraissent dépouillés, le graphisme s'inspire clairement de la série animée. Tant mieux.

### Son **8/10**

C'est l'extase. Plus d'une dizaine de répliques par concurrent, on ne pouvait rêver mieux.

### Durée de vie **7/10**

La difficulté est assez élevée. L'ordinateur n'est pas un adversaire facile à battre. Il faut souvent recommencer un même circuit plusieurs fois de suite avant de débloquer la course suivante.

# MARVEL VS CAPCOM 2

par Frédéric Danilewsky

De mémoire de joueurs, nous attendions ça depuis *Street Fighter 2* sur console 16 bits. Capcom, l'éditeur/développeur le plus prolifique au monde en jeux de baston, fournit ici un must de la castagne en 2D. L'objectif qui consistait à aller plus loin dans la démesure est largement atteint.

Capcom joue la carte de la surenchère. De "seulement" 15 combattants dans *Marvel vs Capcom*, on passe à plus de 50 (56 pour être exact) ! Un rêve devenu réalité pour les amateurs du genre de la terre entière. Si l'on retrouve des têtes connues comme Wolverine, Captain America et Iceman, *Marvel 2* comprend une génération inédite de personnages à l'image de Cable, côté Marvel. Pour faire taire les mauvaises langues qui classent ce jeu parmi les plus "bourrins", Capcom a prévu quelques subtilités. Ainsi, votre équipe comprend trois super héros. Durant un combat, vous pouvez changer de partenaire autant que possible ou appeler à la rescousse l'un de vos camarades pendant quelques secondes (la nature de l'intervention varie). Un jeu de baston où se mêlent des éléments de stratégie ? C'est désormais possible, croyez-nous ; nous avons jugé sur pièces.

## UN "SUPER" MARCHÉ

Pour obtenir la totalité des combattants et des bonus, vous devrez passer à la caisse et les "acheter" avec des crédits gagnés lors des affrontements. Il en



Comme tout conseil, il n'engage que moi, mais préférez plutôt les combattants Marvel. Ils me semblent un tantinet plus puissants.



1> Bienvenue dans le magasin virtuel Capcom où l'on achète les combattants.  
2> Chaque coup

est accompagné d'effets de lumière grandioses. Plein les yeux et les dents !  
3> Le clown, qui dit bonjour dans le décor, a été modélisé en 3D.  
4> Zangief a gardé l'esprit jeune ; il aime faire la toupie.  
5> Ce n'est pas le plus balèze qui l'emporte toujours.  
6> Un de vos potes peut venir donner un coup de main pendant quelques secondes.

existe trois sortes (de crédits) : les D-Point, les N-Point et les V-Point. Les premiers s'obtiennent à la force du stick ; les deuxièmes se récupèrent dans les salles d'arcade avec votre VM ; les derniers, les plus intéressants, ne sont accessibles que sur Internet grâce au mode Versus... Oups ! Ne jubilez pas trop : nous nous sommes renseignés et, pour l'heure, ces options n'apparaissent que dans la version nipponne. En Europe, Virgin Interactive qui distribue le jeu n'a pas, apparemment, l'intention d'inclure ce mode jouable sur le Net. À suivre.

## TRADITION ET MODERNITÉ

*Marvel 2* reste fidèle aux origines ; les combats sont toujours aussi spectaculaires. Le déclenchement d'une furie, voire d'une super furie, est un régal pour les yeux. Celles-ci rivalisent d'originalité. Le jeu innove également sur le plan technique. Bien qu'il soit le digne défenseur de la baston en 2D, Capcom a inclus des éléments en 3D dans le gameplay. Puristes de tous pays, calmez-vous : l'éditeur a simplement rajeuni (un petit coup) le look de l'interface en modélisant des parties de décors en 3D. L'effet est réussi ; *Marvel 2* en est d'autant plus beau. Loin de choquer, cet artifice est le bienvenu. Les personnages ne font pas tache, au contraire, et les combats n'en sont que plus impressionnants. Contre toute attente, la baston en 2D n'a pas fini de faire des heureux. ■

Jouabilité 8/10

L'animation est fluide, et les coups s'enchaînent facilement.

Graphisme 8/10

Les furies sont toujours aussi belles, et l'ajout de la 3D est une excellente idée.

Son 6/10

Très classique, mais dans l'ensemble de bonne facture.

Durée de vie 7/10

Si vous cherchez à obtenir tous les points (V, N et D), prenez des vacances : ça risque de prendre un max de temps.



**Bloqué** 

# NHL 2K

par Frédéric Danilewsky

Nom d'un caribou, chez Sega Sport, ils ont chaussé des patins à glace pour concocter une simulation de hockey ! (Avec l'accent.) "C'est Céline qu'va être contente, maint'nant l'aura pus b'soin d'retourner dans son beau pays, l'Canada, pour assister aux matchs d'hockey avec son mééerri René."



**A**près le basket et le foot US, Sega Sport s'attaque au hockey sur glace. Le jeu est, une fois de plus, techniquement impressionnant. NHL 2K a été conçu pour en mettre plein la vue. Pas de problème de licence, le jeu dispose donc de tous les grands noms de la saison. Pour nous autres, pauvres Européens, cela fait peu de différence, mais les Américains doivent être fous à l'idée de jouer avec John Grandcross et Sam Finpatin.

La réalisation est de qualité: les joueurs glissent avec un naturel déconcertant; l'animation est fluide et rapide; la patinoire bénéficie d'effets de lumière et de reflets splendides. L'ambiance sonore est du même acabit: appréciez la chaude ambiance d'une patinoire en plein match; on entend jusqu'au bruit du palet sur la glace, le dérapage des patins et les hurras de la foule en liesse. Sans oublier l'orgue qui joue dès que le palet approche les buts.

## F'EST DUR DE FAREL FANS LES DENTS

Contrairement au foot américain, le hockey sur glace se conforme à des règles simples. Sceptiques et anxieux, apprenez que le jeu est entièrement paramétrable si vous ne comprenez pas tout. En revanche, sachez que simplifier les règles revient à éliminer les subtilités de ce sport

## CONSEIL

Avant de commencer une partie, mettez le jeu en mode Watch et regardez un match pour voir ce que les joueurs sont capables de faire. C'est du grand spectacle !

spectaculaire. Bien qu'au départ l'action semble un peu fouillis, on arrive vite à la maîtriser pour faire ce que l'on souhaite du palet. L'élaboration d'une stratégie est un jeu d'enfant, à condition de ne pas être interrompu par le coup de cross d'un joueur adverse. Cette dernière tactique est souvent le moyen le plus rapide pour récupérer le palet. En effet, le hockey ne serait pas le hockey sans ce petit côté gladiateur. L'introduction vous propulse d'ailleurs directement dans la fosse aux lions.

Le hockey sur glace n'est pas un sport de fillette, et les différents se règlent fréquemment face à face, lors d'un court match de boxe. NHL 2K s'impose comme une excellente surprise. Il possède tous les atouts d'un bon jeu de sport sur Dreamcast, à la fois beau, jouable et fun. Si seulement Sega reprenait la recette pour fournir une VRAIE simulation de foot ! ■



- 1> L'introduction vous donne une petite idée de ce qui vous attend.
- 2> Une séance de boxe entre deux dérapages contrôlés.
- 3> Le pourtour du terrain est un endroit dangereux.
- 4> Un grand moment de solitude.
- 5> Le coup d'envoi est donné. À vous de jouer !
- 6> Hop, au placard, l'embrouilleur !

## Jouabilité 8/10

La prise en main est simple, et les joueurs répondent à la moindre injonction.

## Graphisme 8/10

Il est de la même qualité que celui de NBA 2K, c'est tout dire.

## Son 9/10

Parfois, lorsque le palet vient frapper une vitre, on a envie de s'écarter de l'écran !

## Durée de vie 8/10

Il est possible de jouer à quatre simultanément. Sinon, l'ordinateur est un adversaire coriace.



# Sauvé



astuces®  
jeux vidéo

  08 36 68 32 64

  3615 astuces®

Mise à jour en permanence, la base de donnée d'**astuces**® vous débloquera sur plus de 1500 jeux vidéo consoles ou PC. Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale ou une forêt, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code qui rend les vitres plus rapides, **astuces**® est à votre service 7j/7, 24h/24 par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®  
jeux vidéo

Genre  
Plate-formeNombre de joueurs  
1Disponibilité  
MaintenantÉditeur  
CraveAccessoires  
VM, Pack VibrationNote d'intérêt  
Dreamcast Mag

6/10

Site Web  
www.crave.com

# SUPER MAGNETIC NEO

Sortez une feuille de papier. Interrogation écrite :  
quelles sont les propriétés d'un aimant ?  
Réponse : placé sur la tête d'un bambin en grenouillère  
bleue dénommé Neo, l'aimant repousse  
le méchant bébé Pinko hors du pays du bonheur.  
Ça vous en bouche un coin, non ?



**S**ur DC, le créneau des jeux pour enfants est sous-exploité. Avec Super Magnetic Neo, Crave (l'éditeur) tente une percée. Conçu par Genki, ce jeu de plates-formes est un régal pour les yeux des petits, mais aussi pour ceux des grands.

## VOICI VENU LE TEMPS...

Très coloré, le graphisme rappelle un cartoon. Le personnage principal est un petit bonhomme flanqué d'un aimant sur la tête. Pour comprendre le principe du jeu, il faut se remémorer les cours de physique élémentaire : les contraires s'attirent, et les semblables se repoussent. En

choisissant d'orienter le côté négatif ou positif de l'aimant, Neo, le super héros pour gamins, réalise différentes actions. Les pôles (- et +) sont représentés par des couleurs. Il suffit d'utiliser le bleu pour repousser un adversaire de couleur identique, et inversement, pour se coller contre un objet. À n'en pas douter, Super Magnetic Neo ravira les kids. Ceux-ci se délecteront des quatre niveaux qui composent l'aventure. Au-dessus de 10 ans, les autres n'en feront qu'une bouchée et ne retiendront que la réalisation exemplaire, se demandant pourquoi Genki n'a pas utilisé le moteur 3D dans un jeu de plus grande envergure ? ■ F. D.

Jouabilité 7/10

Graphisme 7/10

Son 6/10

Durée de vie 3/10

Genre  
ActionNombre de joueurs  
1Disponibilité  
MaintenantÉditeur  
InterplayAccessoires  
Pack Vibration, VMNote d'intérêt  
Dreamcast Mag

5/10

Site Web  
www.vie.co.uk  
et www.treyarch.com

# DRAGON'S BLOOD

Se proclamer aventure/RPG alors que l'on baigne en plein Beat them all n'est pas très fair-play. D'autant que l'action, classique, s'accompagne d'une réalisation technique moyenne. La progression des persos et les quelques sorts sont, dès lors, bienvenus. Bas les masques !

**R**ien de plus énervant que de s'attendre à un genre et d'en découvrir un autre. Dans Dragon's Blood, pas question d'aventure à rebondissements, ni d'exploration libre de divers mondes, ni d'énigmes à la Tomb Raider. Les 15 niveaux s'enchaînent platelement : baston, baston, baston... Trouver des clés pour avancer n'est qu'accessoire. On vous demandera d'effectuer une succession d'actions, mais chaque élément est "posé" dans le décor. Les amateurs de Beat them all, eux, trou-

veront du bon et du moins bon. L'une des qualités du jeu est la possibilité d'incarner soit un guerrier, soit une magicienne. Certains effets spéciaux ont été soignés et garantissent des combats amusants avec les boss les plus redoutables. Le scénario, imprégné de l'univers *heroic fantasy*, prévoit la rencontre avec 15 sortes d'ennemis aux techniques de combat variées. Saluons également une initiative trop rare sur console, à savoir la possibilité de sauvegarder à tout moment.

## HÉLAS, HÉLAS, HÉLAS...

Malheureusement, la réalisation pêche : les persos se meuvent avec lourdeur, et le jeu manque d'interactivité avec le décor. Graphiquement, Dragon's Blood ne s'en tire pas trop mal avec trois types de décors (marais, forêt et montagne) et des effets spéciaux bien travaillés, mais les protagonistes anguleux et l'abus de brume anti-clipping sont regrettables. Un Beat them all déguisé, avec plein de bonnes idées, hélas mal exploitées. ■ C. L.



Jouabilité 5/10

Graphisme 6/10

Son 8/10

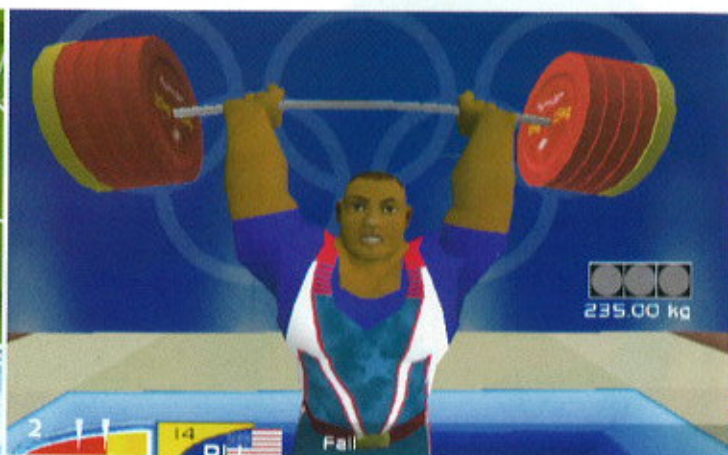
Durée de vie 4/10



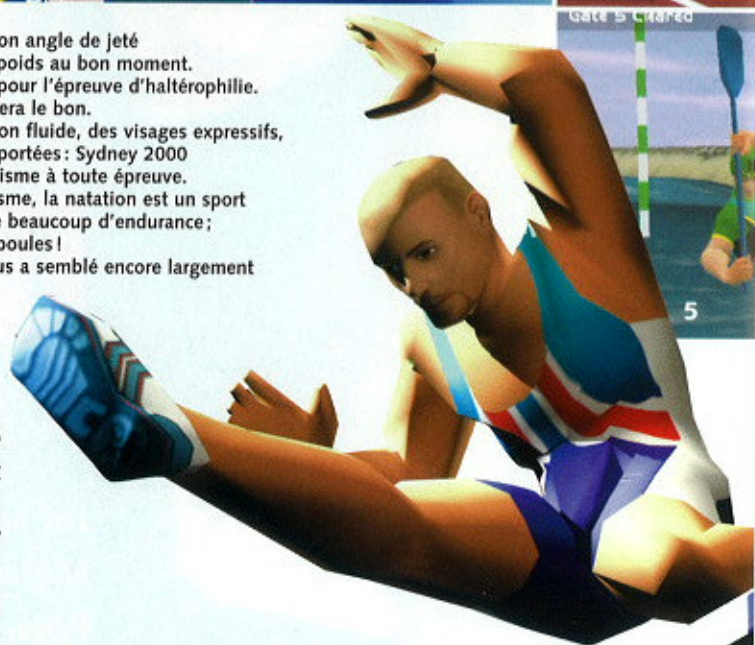


# PREVIEWS

Jet Set Radio	92
Metropolis Street Racer	88
Power Stone 2	90
Quand l'arcade dépasse les bornes	100
Street Fighter 3 Double Impact	97
Sydney 2000	86
Taxi 2	94
Time Stalkers	96
Virtua Tennis	98



- 1> Trouvez le bon angle de jeté et lâchez le poids au bon moment.
- 2> Trois essais pour l'épreuve d'haltérophilie. Le premier sera le bon.
- 3> Une animation fluide, des visages expressifs, des ombres portées: Sydney 2000 est d'un réalisme à toute épreuve.
- 4> Avec le cyclisme, la natation est un sport qui demande beaucoup d'endurance; gare aux ampoules!
- 5> Le kayak nous a semblé encore largement perfectible.



Warwick, Angleterre. Un bled paumé des environs de Birmingham. Ad hoc pour créer un jeu en toute tranquillité. ATD (Attention To Detail), le développeur du jeu officiel des J.O. de Sydney, l'a bien compris. Partons à la rencontre de cette équipe d'ascètes du jeu vidéo.

# SYDNEY 2000

par Mehdi Gauvin

Incrovable! Alors que nous avons quitté très tôt Paris sous la pluie, l'Angleterre nous accueille sous un soleil de plomb. Un présage heureux - miraculeux? - pour la suite des événements. Le matin, visite du château de Warwick en compagnie de mes confrères scribouillards! Dans le jeu vidéo, le journalisme prend parfois des allures de colonie braillarde. À peine le temps de nous perdre dans les dédales de l'auguste bâtisse, que nous filons vers les locaux abritant ATD. Une présentation de Sydney 2000 nous attend, en compagnie du producteur, Chris Gibbs.

Dans la lignée d'un Track'n Field d'heureuse mémoire (la version Dreamcast du jeu culte de Konami est attendue pour la rentrée), Sydney 2000 vous invite dans la chaleur de la mégapole australienne avec, pour objectif, la participation aux 12 épreuves phares des J.O. Soit une pléthore de disciplines. En vrac, citons le 100 mètres, le 110 mètres haies, le marteau, le javelot, le triple saut, le saut en hauteur, le 100 mètres nage libre, le cyclisme sur piste... Ouf! À vous de hisser haut les couleurs de votre patrie, à choisir parmi la trentaine de pays représentés. Droit dans les yeux, Chris Gibbs lance la première salve: "Nous avons

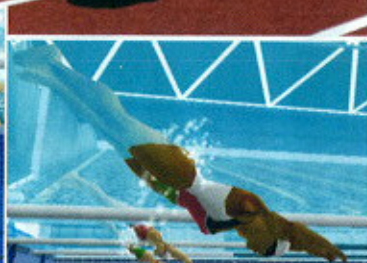
une ambition, une seule: produire le jeu de sport le plus réaliste de tous les temps, faire ressentir aux joueurs l'expérience vécue par les sportifs en Australie." Rien-que ça!

## LES BONNES INTENTIONS...

Pour ce faire, ATD a déployé les grands moyens: motion capture dernier cri, graphisme en haute résolution, stades modélisés d'après les sites australiens, angles de caméra innombrables, calqués sur le modèle télévisuel, mode Multi-joueurs à quatre et commentaires de Patrick Montel, le Monsieur Athlétisme de France 2. Impressionnant. Côté gameplay



- 6> Le 110 mètres haies, une épreuve de rapidité et de rythme.
- 7> Seul bémol aux qualités de Sydney 2000 : des stades moroses, sans vie.
- 8> Un grand bébé tout musclé dans un moment de détresse.
- 9> Résultat du mouvement des nageuses, les bulles n'ont pas été oubliées.
- 10> Une vue spectaculaire pour un jeu qui les collectionne.



# LES JEUX DU MILLENAIRE

Sydney, la plus ancienne et la plus vaste des cités australiennes, s'appête, au moment où vous lirez ces lignes, à accueillir le plus grand événement sportif de tous les temps. Pour la circonstance, on a construit le site le plus important de toute l'histoire des J.O. Le stade olympique de Sydney contiendra jusqu'à 110 000 spectateurs ! Gageons que les sportifs en compétition y feront

honneur. Sans jamais oublier que, si gagner est l'objectif, l'important est de participer. Pierre de Coubertin, pas mort.

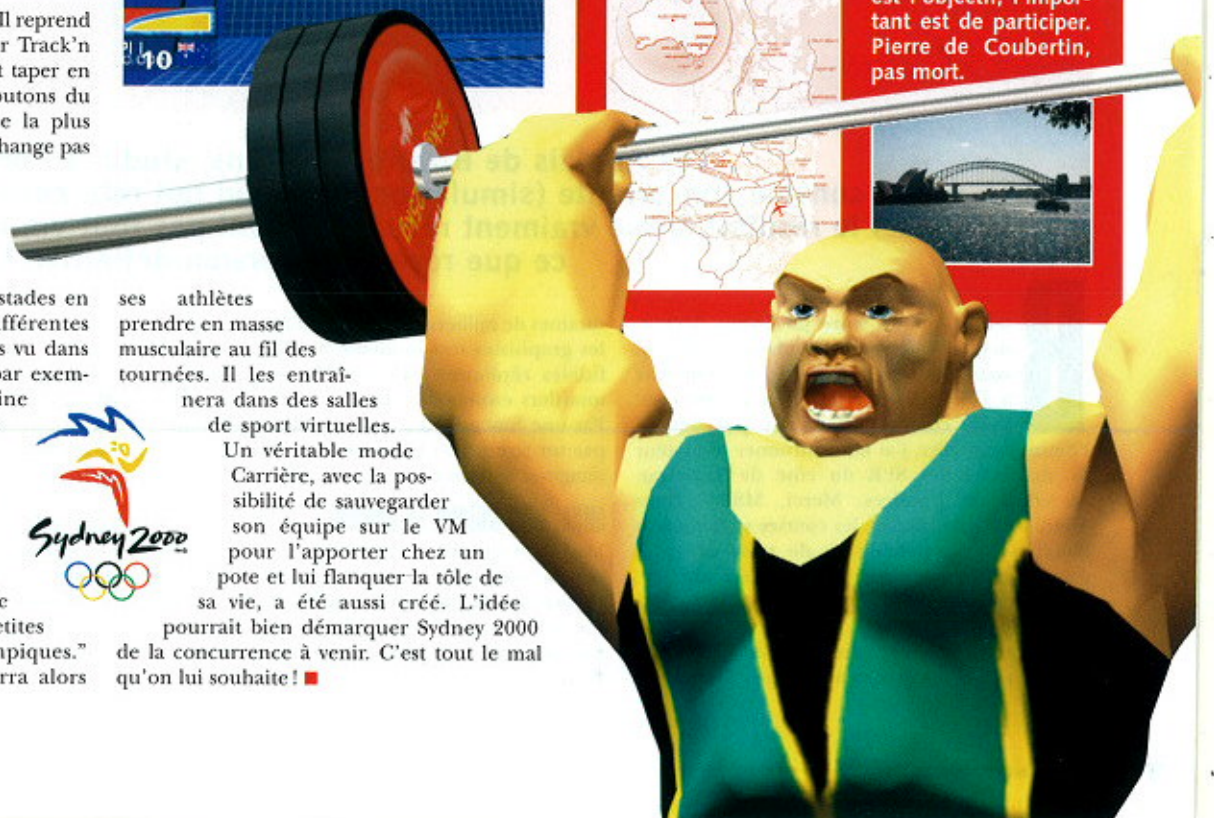


pourtant, Sydney 2000 n'innove pas. Il reprend à la lettre le principe inauguré par Track'n Field, des années auparavant. Il faut taper en rythme, comme un ouf, sur les boutons du paddle afin d'atteindre la cadence la plus élevée, l'angle de saut idéal. On ne change pas une recette qui marche.

## LA BONNE IDÉE !

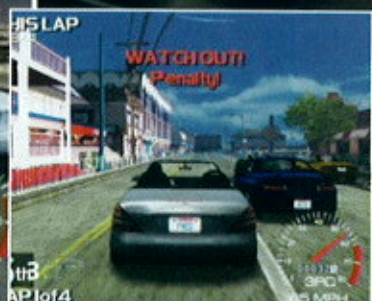
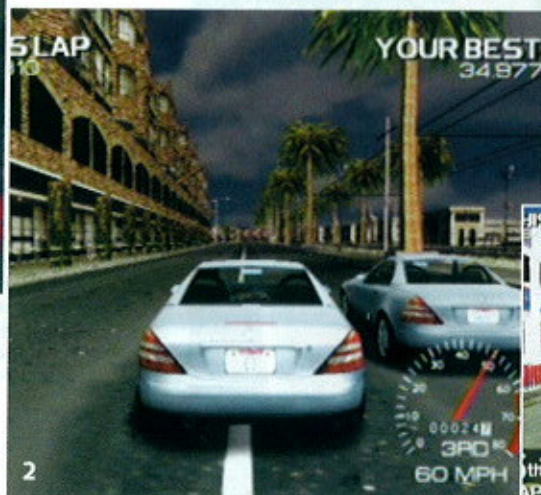
Chris Gibbs voit bien que l'assemblée fait la moue. O.K., son bébé flatte le regard (si l'on omet des stades en cours de finalisation), et les différentes épreuves relèvent parfois du jamais vu dans un jeu de ce genre (le ball-trap, par exemple). Mais ça sent la redite à pleine tuyère ! Gibbs tire alors sa dernière cartouche : "À la manière d'un jeu de caisses, nous avons prévu, en plus du traditionnel mode Arcade (qui consiste à enchaîner les épreuves, N.D.L.R.), un mode Olympique. Celui-ci consiste à entraîner sa propre équipe de compétiteurs, en la menant des petites épreuves régionales aux Jeux olympiques." Pour une nouvelle ! Le joueur verra alors

ses athlètes prendre en masse musculaire au fil des tournées. Il les entraînera dans des salles de sport virtuelles. Un véritable mode Carrière, avec la possibilité de sauvegarder son équipe sur le VM pour l'apporter chez un pote et lui flanquer la tôle de sa vie, a été aussi créé. L'idée pourrait bien démarquer Sydney 2000 de la concurrence à venir. C'est tout le mal qu'on lui souhaite ! ■



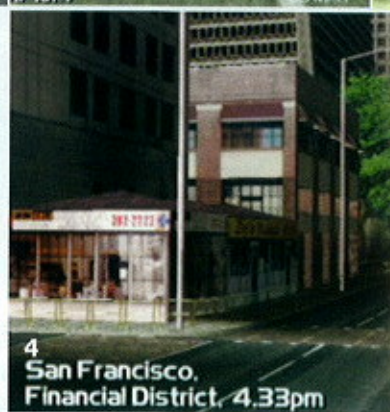


- 1> Ce n'est pas la voiture de Superman, mais un bug dans le replay, à éliminer dans la version finale.
- 2> Jouer aux autos tamponneuses est formellement interdit.
- 3> Les premières places sont chères; il faut se battre dès la ligne de départ.
- 4> L'heure et le temps varient chaque fois que vous commencez une course.



# METROPOLIS STREET RACER

par Frédéric Danilewsky



Les Anglais de Bizarre Creations, studio à l'origine de Formula One sur console concurrente (simulation de F1 qui fait référence), ont pris leur temps, mais le résultat laisse vraiment rêveur. N'ayant pas tout vu, nous nous demandons ce que réserve la version définitive? Éléments de réponse.

**B**ientôt, quand votre pote vous demandera ce que vous avez glandé ce matin, vous répondrez: "J'ai fait un petit tour à Tokyo, dans le quartier de Shibuya. Puis, comme ce n'était pas encore l'heure de griller, j'ai fait ronronner le moteur de ma Mercedes SLK du côté de Trafalgar, au cœur de Londres. Merci, MSR!" Dans Metropolis Street Racer, les courses se déroulent dans les rues encombrées de trois des plus grandes mégapoles du monde: San Francisco, Tokyo et Londres (Paris aurait été écarté à cause des embouteillages). Or, chez Bizarre, quand on entend la conception d'un jeu de caisses, on ne fait pas dans la demi-mesure. Grâce aux

dizaines de milliers de photos qui les ont inspirés, les graphistes ont modélisé en 3D, à partir de fidèles répliques, plus de 200 rues: soit des quartiers entiers de chacune de ces trois villes. Pas une fontaine, pas une cabine téléphonique, pas un panneau publicitaire ne manque. Vous imaginez le boulot?

## LUXE, PAS COMME LE SAVON

Les 40 bagnoles de rêve disponibles ont été conçues dans le même souci de perfection. Bizarre Creations a obtenu les licences des constructeurs les plus prestigieux, de Mercedes à Rover, en passant par Alfa Romeo, Toyota, Peugeot et Renault. Chaque modèle a été reproduit avec une

extrême minutie. Ils ont également apporté leur concours pour que peintures et reflets (sur la carrosserie) soient conformes à la réalité. Avec plus de 1000 polygones par voiture, les programmeurs ont tout recréé dans les moindres détails. La preuve avec la modélisation des freins à disques et du levier de vitesse! Un travail d'orfèvre.

La dynamique et la gestion des amortisseurs ont aussi fait l'objet de recherches poussées afin de reproduire des sensations de conduite des plus réalistes. Mais le must du luxe est sans doute le "chant" du moteur sous le capot. Avis aux amateurs: dans MSR, le ronron d'une Renault Spider diffère en vue extérieure et intérieure. Fermez les vitres, on s'y croirait!



- 5> Quelle maîtrise du dérapage!
- 6> MSR aux heures de pointe.
- 7> Le mode Multi-joueurs manque sérieusement de piquant – deux participants, seulement.
- 8> Un petit coup d'œil dans le rétro pour prendre une jolie photo.

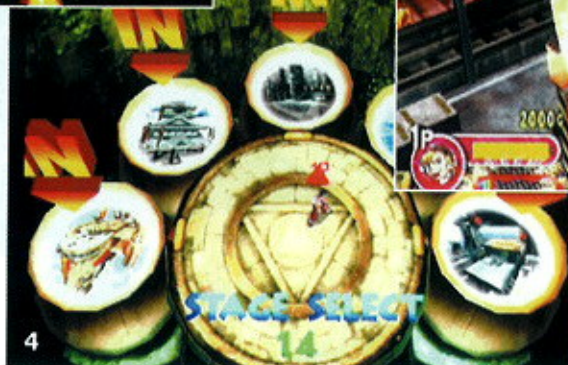


même acabit. En contrepartie, Bizarre Creations a mis tout en œuvre pour varier les plaisirs. En clair: les modes de jeu abondent, nous en avons dénombré six.

Le plus banal est sans conteste le Street Race qui vous oppose à quatre concurrents sur quatre tracés différents. Le One on One permet de vous mesurer à un seul et unique adversaire maîtrisé par l'ordinateur. Le Hot Lap est une course en solo, histoire d'établir des records de vitesse. Le Timed Run est un contre-la-montre sur trois ou cinq tours, avec des adversaires censés vous gêner. Enfin, le mode Multi-joueurs (ou plutôt deux joueurs) a été conçu pour des parties entre amis. Pas la trace d'une option Réseau, hélas. Nous jugerons de l'intérêt du challenge lors du test; patientez un peu pour en avoir le cœur net. Si vous craquez toutefois, sachez que MSR est tellement dépayasant, visuellement, que vous risquez d'en oublier vos vacances au bord de l'eau. ■

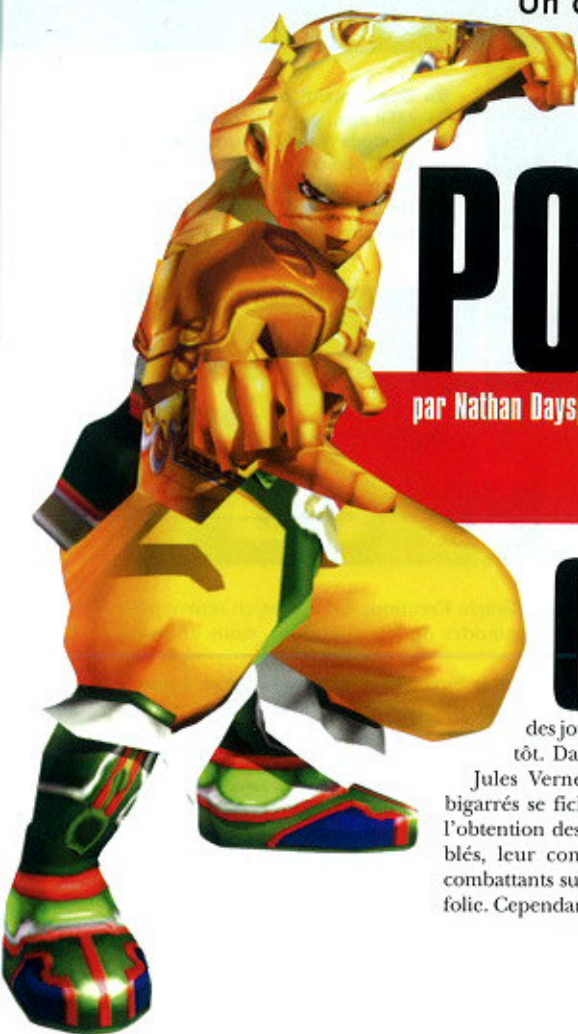
## PAS DE RÉSEAU, COCO

Concernant le concept de Metropolis Street Racer, oubliez tout ce que vous avez lu ces derniers mois sur ce jeu vidéo. En fait, le soft a évolué en parallèle de son gameplay. Contrairement à ce qu'on nous avait promis, on ne parcourt pas les rues avec une totale liberté d'action. MSR est, par conséquent, plus linéaire que prévu, à l'instar de n'importe quel autre jeu du



La série des Power Stone devient donc dédiée à la Dreamcast – merci, mon Dieu ! Ce coup-ci, on sent que les développeurs ont puisé dans le gameplay et le fun du légendaire Bomberman (jeu où des petits bonshommes casqués se lancent des bombes sur la trogne), la castagne en plus. Un coup de maître.

- 1> Il y a quand même plus de combattants que dans le premier jeu – ouf !
- 2> Gourmand figure parmi les nouveaux héros.
- 3> Fokker se cache derrière cette furie du plus bel effet.
- 4> On peut choisir son itinéraire, bien vu !
- 5> Pete, le petit inventeur, est un malin.



# POWER STONE 2

par Nathan Dayspring

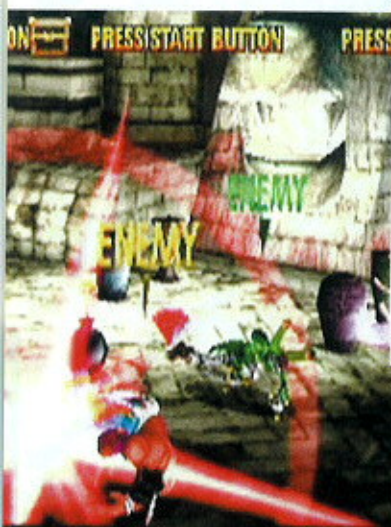
**O**n ne joue pas à Power Stone pour son scénario, dérisoire au regard du reste. C'est pour cela que l'on trouve en préambule un vague rappel historique, destiné à rafraîchir la mémoire des joueurs, le premier opus étant sorti un an plus tôt. Dans une ambiance inspirée des romans de Jules Verne, des héros aux looks aussi variés que bigarrés se fichent sur la poire avec, pour seul objectif, l'obtention des Power Stone. Ces bijoux, une fois rassemblés, leur confèrent le pouvoir de se transformer en combattants surpuissants, capables d'asséner des coups de folie. Cependant, la mutation ne dure qu'un temps; autant

en profiter pour envoyer valser ses adversaires. Et oui, avec Power Stone 2, nous ne sommes pas confrontés à un jeu de baston en 3D "traditionnel", mais plutôt à un "royal rumble" constant. Quatre participants peuvent entrer simultanément dans l'arène pour encore plus de fun.

## C'EST NOUS, LES JOYEUX PLASTIQUEURS

Le jeu a été initialement développé sur le système Naomi (lire l'article p. 100 à 102 dans ce numéro). Il en résulte une sortie sur borne d'arcade et console quasi simultanée. Les ficelles du premier Power Stone ont été largement réutilisées, mais différemment, notamment dans le choix des angles de caméra (beaucoup moins de zooms sur l'action et





davantage de plans d'ensemble). Les mouvements sont toujours filmés avec autant de dynamisme; les personnages sautent partout; et Capcom a veillé à enlever les coups les moins fair-play. Quant aux décors, ils ont grandement évolué. Ils comprennent plusieurs niveaux de jeu comme le bateau, le sous-marin et l'iceberg. Le temple d'inspiration égyptienne, par exemple, vous contraint à courir dans les corridors comme un dératé.

Scrutez les décors en détail, vous verrez qu'ils recèlent d'éléments pouvant faire office d'armes salvatrices. Il n'y a rien de plus commode qu'un canon placé sur un vieux navire de guerre pour allumer ses ennemis...

### BOMBERMAN-LIKE

La principale (et la plus agréable) nouveauté réside dans le mode Quatre joueurs. C'est tellement rare dans ce type de jeu! Vous avez le choix entre coopérer entre joueurs ou, plus

simplement, appliquer la loi du plus fort. Seul le couple de combattants qui survit, gagne le droit de poursuivre sa quête. Power Stone 2 perd du coup ce côté Shoot them up, présent précédemment (souvenez-vous, quand on récupérait toutes les gemmes – pierres précieuses ou semi-précieuses – les pouvoirs acquis permettaient de shooter l'adversaire à foison). Le nouveau gameplay est davantage basé sur le mythique Bomberman: chacun riposte à sa façon et sans pitié aux coups qu'il reçoit. Bref, total panard!

- 6> Des effets spéciaux en pagaille.
- 7> On peut désormais ressusciter un allié... ou bien le laisser crever sur place.
- 8> Visez la tête de ce boss intermédiaire ou shootez-lui dans les jambes!
- 9> Gourmand, le culstot, se transforme en Godzilla d'un rose très douteux.
- 10> Les pouvoirs de Ryoma sont toujours aussi redoutables.
- 11> Un boss de fin, très endurant.

s'avèrent très efficaces. On en compte tellement qu'un magasin (accessible *via* les menus) les recense. Mieux, en mélanger certaines pour en créer des nouvelles est une option – super idée! À vous de les échanger ensuite, moyennant finance, sur le VM. Attention, les joueurs amateurs de parties en solo seront probablement déstabilisés, malgré un "easy-gaming" (une maniabilité, quôda) diablement intuitif. Power Stone 2 est davantage un jeu multi-joueurs; qui s'en plaindrait? ■

### "RIPLEY, IL EN SORT DE PARTOUT!"

Un gros effort a été fait sur la variété de l'arsenal. Non seulement les décors fourmillent d'armes potentielles, mais il en apparaît au fil des parties, toujours plus redoutables et plus délirantes. Vu la taille des arènes, les armes de jet ou de tir



- 1> Il s'agit de "grapher" en rythme pour amasser un max de points.
- 2> Des résidus de Tchernobyl.
- 3> 22, v'là les flics!
- 4> Je suis allergique au poulet, pas vous ?



# JET SET RADIO

par Nathan Dayspring

Plus fort qu'un jeu de glisse et plus délirant qu'un jeu de baston, voici Jet Set Radio. Après la niouze parue dans notre précédent numéro, savourez la preview en technicolor de ce jeu politiquement incorrect. Pensez donc: un soft où l'on "tague" à gogo sur les murs tout en fuyant les flics du quartier et leurs pitbulls!

**V**isuellement, Jet Set Radio en jette plein les yeux. Faut dire que les persos, des stéréotypes de jeunes Japonais que l'on rencontre dans les quartiers "chauds" de Tokyo comme Shibuya, arborent des looks complètement délirants; on les croirait sortis d'un dessin animé du style manga (culture nipponne oblige). Shibuya est d'ailleurs le théâtre des opérations. L'intrigue? Le héros que vous incarnez, un pro du roller et du tag,

membre d'une bande de jeunes "underground", doit éviter les forces de l'ordre à travers les rues pittoresques de la capitale nipponne. Pour ce faire, vous devrez faire la démonstration de vos talents de jumper dans des courses poursuites infernales. Votre allié dans l'aventure? DJK qui diffuse sur les ondes une radio pirate, la Jet Set Radio. Le keum est si puissant qu'il fédère le gang. Objectif? Marquer son territoire coûte que coûte. Pas évident.

## ESCAPE FROM ROLLER CITY

Grâce à une montre-émetteur, DJK vous guide dans la ville. "Courage, fuyons!" Tel est le mot d'ordre pour échapper aux flics et autres molosses chargés de vous arrêter dans votre élan artistique. Chaque action doit combiner des figures absolument incroyables. Vous cumulez des points, dès lors que vous réalisez des acrobaties et des cabrioles dans les airs, et que vous taguez à foison. Adeptes de la street-attitude, vous allez être servis! ■



- 5> Une jolie nana spécialiste de la rampe.  
6> Il faut ramasser des bombes de peinture avant de jouer à l'artiste.  
7> Un, on pousse; deux, ça mousse.  
8> Un pour tous et tous pour moi.  
9> Aux armes, et cætera!  
Mort aux hooligans!  
10> La bande-son réserve d'heureuses surprises.

## INTERVIEW EXPRESS

Le département AM 6 de Sega, créateur du concept, a fait preuve ici de beaucoup d'originalité. De passage à Tokyo, nous avons interrogé les développeurs, Kawagoe Takayuki en tête (il a récemment produit le très délirant Typing of the Dead – voir les news dans ce numéro). Attention, les yeux!

**Dreamcast Magazine:** Quelles ont été vos influences dans la conception de Jet Set Radio?

**Kawagoe Takayuki:** L'équipe et moi-même adorons les mangas depuis notre plus tendre enfance. Captain Onishima nous a plus particulièrement marqués; Jet Set Radio s'en inspire. Le jeu repose aussi sur l'atmosphère des quartiers branchés de Tokyo (coins de la capitale aux couleurs chamarrées où l'on trouve une jeunesse exubérante, nourrie aux sports extrêmes et imprégnée des valeurs occidentales, N.D.L.R.). Le quartier de Shibuya, où se déroule l'action, est la clé de voûte du soft. Il est le reflet de la street-attitude à la japonaise. Enfin, nous sommes des fans de DJ Boy.



**DM:** Vous vous êtes également inspirés de ce vieux jeu d'action sur Megadrive?

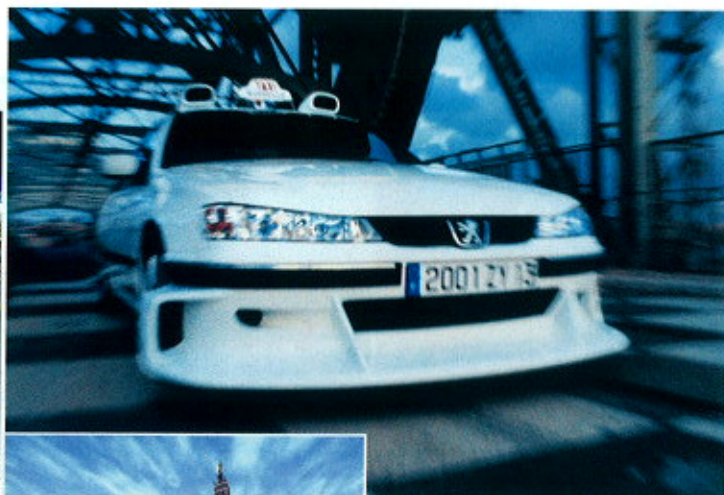
**K.T.:** Précisément! Comment connaissez-vous un jeu si ancien? (Rires.) Le seul point commun entre ces deux jeux: les rollers que les héros portent.

**DM:** La modélisation de l'environnement de Jet Set Radio constitue une première dans le monde du jeu. Comment l'expliquez-vous?

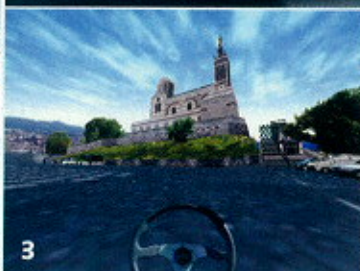
**K.T.:** Sega recherche constamment des technologies innovantes à appliquer dans les jeux. La Dreamcast – et l'arcade – nous a donné les moyens de laisser libre cours à notre créativité. Nous avons mis au point une forme d'animation inédite, basée sur un habile mélange entre le celluloid et la 3D avec des polygones. Nous avons créé une "dimension manga" avec des effets visuels propres à l'univers, impossibles à réaliser sur d'autres consoles. Le nombre de polygones affichés est important, mais la créativité importe davantage. Sans idées, la technologie n'est que de la poudre aux yeux.

**DM:** Comment résumeriez-vous Jet Set Radio?

**K.T.:** Jet Set Radio est un jeu délirant où l'on fait l'apologie d'un certain vandalisme qui, pour une catégorie de gens, est une forme d'art urbain. C'est un jeu où l'on profite non seulement d'une grande liberté d'action pour taguer, mais aussi pour se tailler face aux flics et autres membres de gangs adverses. Une expérience inoubliable.



- 1> Au fil des missions, le taxi accumule les options : ailerons, boosters, etc.
- 2> Embarquées généreuses au cœur de la cité phocéenne.
- 3> Une vue qui donne l'impression étrange de flotter au-dessus du sol.
- 4> Un turbo exhibo !
- 5> Le taxi de Daniel pulvérise, malgré lui, les temps de la 306 Rallye de Jean-Louis Schlesser !
- 6> Réussie, la vue intérieure reproduit le cockpit au look futuriste du film.



# TAXI 2

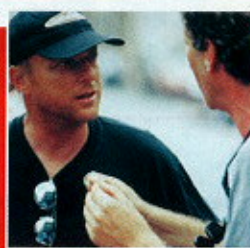
Le jeu ? Taxi 2. L'objectif ? Embarquer dans un taxi qui file à tombeau ouvert et faire la nique aux vilains de tous poils ! Le tout passé au shaker frénétique d'un rap agile, sur fond de cité phocéenne et de capitale frenchy. Les aficionados du film n'en reviennent pas – nous non plus.

par Mehdi Gauvin

**S**ympa le Daniel (Samy Nacéri) ! Il vous prête son taxi blanc afin de vous faire revivre en direct live le plus gros carton cinématographique de l'année. Jeu de courses vaguement scénarisé (Samy Nacéri vous présente votre rôle dans chacune des 13 missions), Taxi 2 réinvente en pixels les scènes chocs du long métrage : le sauvetage de la femme enceinte du générique, l'attaque des docks de Marseille, l'arrivée triomphale sur les Champs-Élysées, etc.

## MARSEILLE ET PANAME EN 3D

Côté gameplay, Taxi 2 se résume souvent à des virées qui vous mènent d'un endroit à l'autre. Un concept sioux, basique, qui ne tiendra la route que si la réalisation technique suit. Ici, nous sommes plutôt dans la middle-class du jeu vidéo. On appelle ce genre le "grand public", sans connotation péjorative. Pour l'occase, Marseille et Paname ont été reproduits en 3D, et l'impression de vitesse est sacrément présente. Si vous épuisez le mode Mission, un mode Arcade se débloquent, l'un des challenges consistant à affronter la Peugeot 306 du fameux coureur de rallye Jean-Louis Schlesser. Un jeu qui trouvera forcément son public. ■



**LE RÉALISATEUR  
GÉRARD KRAWCZYK  
DE TAXI 2  
SE CONFIE**

### 10 millions d'entrées en France !

"Ça ouvre des opportunités, comme de réaliser le prochain « Taxi », même si rien n'est signé ! Mais la vraie récompense, ce sont les gens qui ressortent du film avec la banane, l'énergie..."

### Taxi 2, le jeu

"J'ai fourni des rushes pour que les concepteurs s'inspirent des décors et établissent des liens entre les différentes phases du jeu pour un maximum de cohérence."

### L'avenir du jeu vidéo

"Le processus d'identification est fort dans un jeu vidéo. Hélas, on reste bloqué dans l'action. Il manque une vraie histoire, les héros manquent de psychologie. Plus le jeu se sert du cinéma comme référence, plus c'est un sérieux concurrent !"

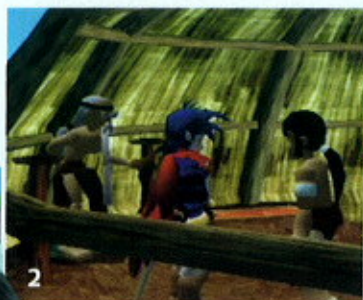
# FROOVE DANCE

**fun**radio

**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](http://www.funradio.fr) et 3615 FUN RADIO (2,23F/mn)



- 1> Un coup de crayon envolé et des graphismes fins.
- 2> Les héros manquent de consistance.
- 3> Que la force soit avec moi !
- 4> Entre chaque donjon, un nouveau bout de Terre se découvre.



- 5> Et patati et patata... File ton objet au lieu de causer !
- 6> Il est décourageant de perdre ses meilleurs sorts d'un donjon à l'autre.

Nouveau postulant venu muscler les rangs des RPG sur Dreamcast, Time Stalkers est l'œuvre de l'équipe à l'origine de Landstalkers, autrefois jeu d'aventure culte sur Megadrive. Comparable à Evolution dans le concept (Donjon/RPG), son gameplay surprenant risque d'en dérouter plus d'un.

# TIME STALKERS

par Clara Loft



**S**auver le monde, telle est votre destinée..." Bla-bla-bla et re-bla. À force de se farcir des RPG, on commence à prendre le pli. Pour ne pas déroger à la règle, le scénario n'est pas le point fort de ce jeu. Résumons-nous: vous interprétez un dénommé Sword au look un peu moins "SD" (Super Deformed) que d'habitude dans ce type de soft. Le monde qui vous entoure est totalement surréaliste; il est constitué de petits bouts "volés" à la Terre, à des endroits et à des époques différents. Quel malheur!

## QUOI DE NEUF DANS LES DONJONS ?

Créés aléatoirement comme dans Evolution, les donjons ont graphiquement peu d'intérêt. Ils sont néanmoins le théâtre des opérations, en particulier celui des combats. Parmi les agréables surprises du jeu, sachez que les adversaires sont dotés d'un indicateur d'agressivité. Autres nouveautés: d'une part, la touche X décèle les pièges et les objets cachés; d'autre part, il est possible de capturer un ennemi pour en faire un allié. Pas mal, non ?

Devant la richesse et la complexité des menus, tout amateur de RPG tremblerait d'excitation. Pourtant, une grosse déception l'attend au tournant. Chaque fois que l'on pénètre dans un donjon, le héros recommence la partie sans aucun point d'expérience. Tout est à refaire, à l'exception de certaines caractéristiques inamovibles. De même, vous ne pourrez jouer qu'avec un seul personnage à la fois, alors que cinq autres héros sont disponibles. Bizarre, vous avez dit bizarre ?



Pour le reste, Time Stalkers s'annonce comme un RPG classique, avec son lot de sortilèges aux effets soignés, des boss d'une difficulté progressive et une jouabilité sans reproche. Mais ces éléments seront-ils suffisants pour faire pencher la balance en sa faveur? Verdict prochainement. ■



- 1> Gill vs Urien, le match des prétentieux.  
2> Un finish (celui de Street 3.1) un peu différent de ce que l'on voit habituellement; il vous entraîne dans un vortex.



- 3> Le ShinRyūken de Ryū est fatal.  
4> Un entraînement au blocking a été prévu. Pratique!



# STREET FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT

par Nathan Dayspring

La mythique saga Street Fighter est une manne financière pour Capcom. Ça n'en finit plus ! Chez nous, on s'interroge : à qui s'adresse vraiment ce soft ? Aux collectionneurs et aux initiés ? Sans doute, car le néophyte y perd son latin. Cet opus ne manque pourtant pas d'atouts.

Le suffixe "Double Impact" signifie que le GD-Rom comprend deux jeux (en un), à savoir les derniers volets d'une saga qui remonte aux débuts de l'histoire vidéo-ludique. Ce faisant, Capcom frappe un grand coup et séduit d'emblée les inconditionnels du genre (la baston en 2D). Ceux-ci ne manqueront pas d'apprécier un graphisme revu à la hausse, comparé aux précédentes versions, une animation HYPER soignée et, surtout, un soft très technique.

## NIOU GENERATION, NIOU FIGHTERS

Le lifting subi par la série, au fil des ans, est très important. Dans Street Fighter 3 Double Impact, Capcom n'a conservé que Ryū, Ken et Gōki parmi les plus anciens combattants. Un boss au look assez ridicule remplace Vega, personnage vu et revu. On regretterait presque son charisme, cependant... Si le soft ne regorge pas de participants (nous sommes loin de Marvel vs Capcom 2 avec ses 56 persos), ceux présentés ici ont le mérite d'être originaux. Matez tout particulièrement Oro, le guerrier manchot !

## FIGHTING FOR A JILTED GENERATION

Lifting story, *bis*. Street Fighter n'a jamais autant brillé graphiquement; c'est presque l'arcade à domicile si l'on excepte de petites imperfections dans la retranscription des coloris. Nous sommes, en outre, restés scotchés devant l'animation des personnages. C'est du grand art ! Si soignée et détaillée qu'on imagine aisément que les développeurs se sont inspirés d'un dessin animé. Capcom et Sega sortent la grosse artillerie. Oyez, fans de baston de tous pays, le Soul Calibur en 2D est né ! Reste que le gameplay, très "vieux école", déroutera les nouveaux venus. Les combos à six boutons, spécialité des jeux Capcom, demandent toujours une grande pratique... ■





- 1> Toy Fighter (Sega) met en scène des jouets finement modélisés.
- 2> Le dernier carton en date sur DC n'est autre que Crazy Taxi (Sega), jeu Naomi par excellence.
- 3> Jambo Safari (Sega) est novateur. Aux commandes d'une Jeep et avec un lasso, vous devez capturer des animaux sauvages.
- 4> Brave Fire Fighter (Sega) vous met dans la peau d'un pompier, au cœur de l'action.
- 5> Scud Race (Sega) figure parmi les jeux d'arcade dont la conversion sur console ravirait les aficionados.

# QUAND L'ARCADE DÉPASSE LES BORNES

par François Daniel

Naomi n'est pas seulement le prénom d'un top model à qui il faudrait acheter un cerveau, c'est aussi celui d'une carte d'arcade mise au point par Sega au Japon. Celle-ci facilite grandement les adaptations de jeux d'arcade sur Dreamcast, tel le très attendu Virtua Tennis. Qu'on vous explique...

**T**he House of the Dead 2, Soul Calibur, Crazy Taxi et, prochainement, Virtua Tennis... La Dreamcast et le monde de l'arcade se la jouent "love story" depuis la naissance de la console. Par quelle prouesse Sega et quelques éditeurs tiers, Capcom et Tecmo en tête, convertissent-ils leurs hits sur console? La réponse tient en un mot: Naomi. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, faisons un peu d'histoire.

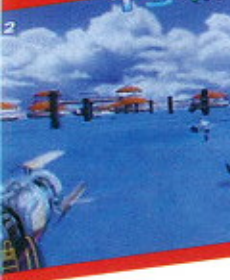
Voici près de trente ans que l'on trouve des jeux d'arcade sur consoles domestiques. Sega est

l'une des toutes premières compagnies à s'être lancée sur le créneau. De tout temps, le constructeur a adapté des hits sur consoles 8, 16, 32 et, maintenant, 128 bits. D'une part, parce que jouer dans une salle n'est pas forcément pratique (elles sont peu nombreuses, et ce loisir coûte cher); d'autre part, parce que les jeux d'arcade ont la "pêche". Les jeux de courses sont plus fun: ils privilégient la vitesse au réalisme. Les Shoot them up sont plus rapides et axés essentiellement sur l'esquive. Quant aux softs de baston,

c'est en arcade que l'on trouve les musts du genre. Donner aux gamers la possibilité de s'éclater chez eux, sur l'un de ces jeux, est un élément clé dans la stratégie de Sega. Au Japon comme en France, l'achat d'une Dreamcast est souvent motivé par la disponibilité d'adaptations en béton, comme Virtua Fighter 3tb et Sega Rally 2. Ainsi, les ventes de consoles ont-elles été considérablement boostées lorsque Power Stone (Capcom) est sorti chez nos amis nippons, au mois de mars 1999.



- 1> Power Stone 2 - baston 3D - Capcom
- 2> Guilty Gear X - baston 2D - Art Disk
- 3> Virtua NBA - sport - Sega
- 4> Lost World: Jurassic Park 2 - shoot - Sega
- 5> Capcom vs SNK - baston - Capcom
- 6> Soul Calibur - baston - Namco
- 7> Spawn - beat them up - Capcom
- 8> 18 Wheeler - course - Sega
- 9> Virtua Striker 2 V2000 - sport - Sega
- 10> Marvel vs Capcom 2 - baston 2D - Capcom
- 11> Dead Or Alive 2 - baston - Tecmo
- 12> Star Wars Ep. 1 - course - Sega
- 13> Outrigger - shoot - Sega
- 14> Spike Out - beat them up - Sega



6> Si la borne de F-355 Challenge (Sega) n'a pas le look d'une Ferrari, c'est bien, une fois assis, au volant d'un de ces bolides que l'on se retrouve.

7> Certaines bornes sont reliées entre elles par un réseau local.

Pratique et convivial pour un jeu de courses comme Sega Rally 2 (Sega).

8> The House of the Dead 2 (Sega) a été l'un des premiers jeux d'arcade sur Naomi converti sur DC.

9> Lorsque la version DC de Power Stone (Capcom) a été commercialisée au Japon, les ventes de la Dreamcast sont montées en flèche.

### JEUX NAOMI DÉJÀ SORTIS SUR DREAMCAST

- Crazy Taxi Sega
- The House of the Dead 2 Sega
- Puyo Puyo Sega
- Virtua Striker 2 V2000 Sega
- Virtua Tennis Sega
- Zombie Revenge Sega
- Gigawing Capcom
- Power Stone Capcom
- Dead Or Alive 2 Tecmo

### JEUX NAOMI À PARAÎTRE SUR DREAMCAST

- 18 Wheeler Sega
- Airline Pilots Sega
- F-355 Challenge Sega
- Guilty Gear X Sega
- Jambo Safari Sega
- Outrigger Sega
- Samba De Amigo Sega
- Sega Marine Fishing Sega
- Sega Tetris Sega
- Spawn Capcom
- Toy Fighter Sega
- Virtual On Oratorio
- Tangram V 5.66 Sega
- Virtua NBA Sega
- Marvel vs Capcom 2 Capcom
- Power Stone 2 Capcom
- Capcom vs SNK Capcom

### BORNES D'ARCADE QUE L'ON AIMERAIT VOIR SUR DREAMCAST

- Brave Fire Fighter Sega
- Star Wars Ep. 1 Sega
- Lost World: Jurassic Park 2 Sega
- Scud Race Sega
- Spike Out Sega



10> Samba De Amigo (Sega), un jeu avec des maracas, fallait y penser! (Pour plus d'infos, reportez-vous à l'article sur le salon de l'E3 p. 48.)

### AVANT, C'ÉTAIT LA GALÈRE

Les adaptations sur console sont désormais de fidèles répliques des jeux d'origine. Merci aux formidables capacités de la DC! Techniquement, une conversion est aujourd'hui identique à 95 % à la borne; elle la surpasse souvent en ce qui concerne le caractère ludique. Partir d'une borne comme base de travail ne relève plus du challenge quasi impossible, contrairement à autrefois. Comprenez: la technologie usitée dans une borne répond aux exigences d'un unique jeu; si telle puce graphique est nécessaire, on l'inclut sans s'interroger sur son

coût; même remarque concernant l'animation et le processeur principal; mais une console n'a pas forcément tous ces composants dans le ventre. Le talent des développeurs est, par conséquent, mis à contribution afin d'opérer la transition au mieux et éviter une perte de qualité dans le graphisme ou l'animation. Avant l'arrivée de la carte Naomi sur le marché, reprogrammer une partie du soft n'était pas exclu! Virtua Fighter 3tb et Sega Rally 2 témoignent, certes, de la faisabilité de la chose; il n'empêche, les aficionados attendent toujours la conversion de titres forts comme Spike Out et Scud Race...

## SEGA EN 12 DATES

Dès leur origine, Sega et le monde de l'arcade ont fricoté ensemble, souvent pour le meilleur. Sur Dreamcast, le phénomène est à son apogée.

**1951** - Création, en avril, de Sega, acronyme de Service Game.

**1973** - Sortie de la première borne d'arcade Sega, baptisée Pong Tron.

**1985** - Apparition de la carte System 16 sur laquelle sont conçus Hang On, Shinobi, Wonder Boy, Out Run et Space Harrier. Que des hits!

**1985** - Sortie de la Master System, console 8 bits.

**1988** - Sortie de la Megadrive, console 16 bits.

**1990** - Sortie de la Game Gear, console portable 8 bits.

**1991** - Le System 32 débarque dans le monde de l'arcade. On lui doit Spiderman et Golden Axe 2.

**1993** - La carte Model 1 révolutionne le genre: les premiers hits en 3D voient le jour. Ils se nomment Virtua Fighter et Daytona USA.

**1994** - Sortie de la Saturn, console 32 bits, et apparition de la carte Titan (ancêtre de la carte Naomi) pour les jeux d'arcade adaptés sur Saturn. S'ensuit la parution de Virtua Fighter 2 sur carte Model 2.

**1996** - La carte Model 3 débarque avec, dans la foulée, Virtua Fighter 3.

**1998** - En novembre, sortie au Japon de la Dreamcast, console 128 bits. Mise au point, à la même période, de la carte Naomi. The House of the Dead 2 fait un carton dans les salles de jeux, puis sur DC.

**1999** - En octobre, sortie de la Dreamcast en France.



### AUJOURD'HUI, Y A NAOMI!

Heureusement, voici environ deux ans, les techniciens de Sega ont sorti la carte Naomi. Ce système profite d'une technologie très pratique pour tout concepteur de jeu sur Dreamcast, et il présente toutes les caractéristiques de la console en un peu mieux. Seule la mémoire vidéo allouée diffère: il y en a davantage sur Naomi, d'où une définition de l'image légèrement plus belle. Ceci explique pourquoi Sega adapte autant de titres, avec autant de facilité, sur DC. Tour à tour, The House of the Dead 2, Zombie Revenge, Crazy Taxi et Virtua Striker 2 V2000 sont apparus sur console. D'autres éditeurs-développeurs japonais, comme Capcom (Power Stone) et Tecmo (Dead Or Alive 2), ont adopté cette technologie avec succès. Namco (Soul Calibur) serait, lui aussi, intéressé - on parle d'un Soul Calibur 2. Autre avantage de la carte Naomi, les programmeurs, ainsi dégagés de toute



## DANS LES ENTRAÎLLES DE (LA) NAOMI

La technologie de la carte Naomi permet de créer des jeux en 3D ou en 2D. Elle s'adapte à tout type de bornes (conduite, Shoot them up, combat) et offre un résultat jusqu'à présent inégalé. Les éléments constitutifs d'un jeu sont enregistrés dans une cartouche ROM. En voici la fiche technique, très proche de celle de la Dreamcast, vous en conviendrez.

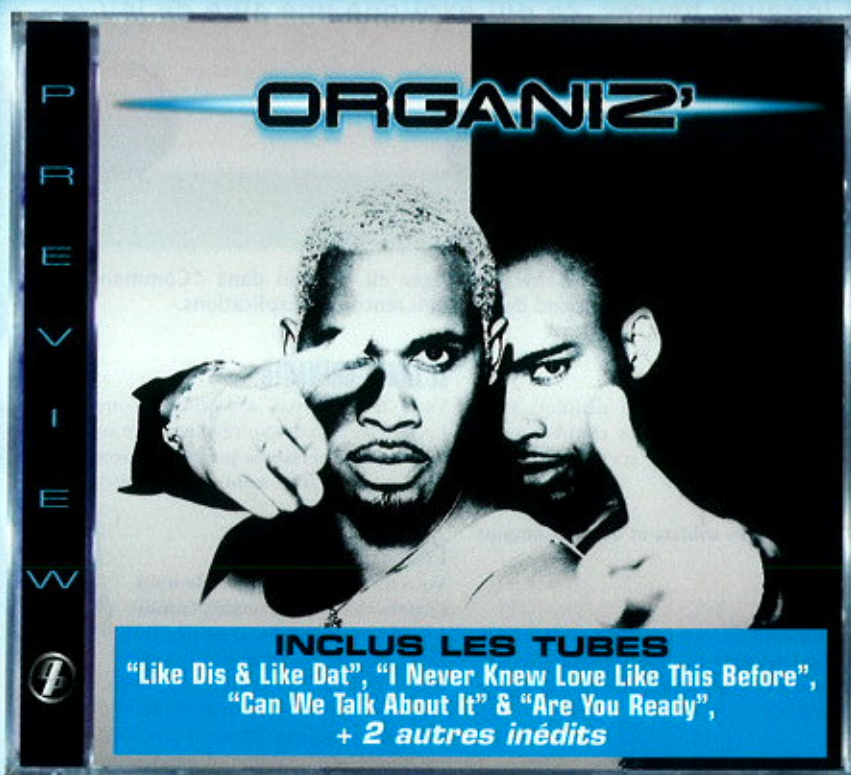
PROCESSEUR	Hitachi SH-4 64-bit RISC CPU cadencé à 200 MHz (360 MIPS/1,4 GFLOPS)
CHIP GRAPHIQUE	PowerVR (PVR2DC)
CHIP SONORE	Super Intelligent Sound Processor (32-bit RISC CPU interne, 64 channel ADPCM)
MÉMOIRE PRINCIPALE	32 Mo
MÉMOIRE GRAPHIQUE	16 Mo
MÉMOIRE SON	8 Mo
MÉDIA	cartouches ROM
TAILLE MAX. DES ROM	168 Mb
NBRE DE COULEURS SIMULTANÉES	16770 000
EFFETS SPÉCIAUX	Bump mapping, brouillard, alpha-bending (transparence), mip mapping (passage des polygones aux textures), tri-linear filtering, anti-aliasing, environment mapping et specular effect

contrainte technique, en profitent pour soigner le côté ludique et améliorer le gameplay. The House of the Dead 2, Power Stone, Crazy Taxi et Virtua Striker comprennent des modes de jeu inédits, accessibles pour certains après de longues heures de jeu. De quoi envoyer les fans au septième ciel!

Enfin, notons que l'adaptation de jeux d'arcade sur Dreamcast est également l'occasion pour Sega de développer sa gamme de périphériques. Tout inconditionnel du genre a besoin d'un Arcade Stick pour profiter à fond de Virtua Fighter, Gigawing et Power Stone, d'un volant pour Sega Rally 2, d'un Gun pour The House of the Dead 2 et d'un Dérouleur (cane à pêche virtuelle) pour Sega Bass Fishing. Par ici les pépettes pour le constructeur! Grâce aux efforts des concepteurs et aux qualités de la carte Naomi, le phénomène n'est donc pas prêt de s'arrêter. Qui s'en plaindrait? ■

# ORGANIZ'

Like Dis & Like Dat



**“Un nouveau tube,  
3 inédits  
un album explosif”**

**4<sup>ème</sup> single  
extrait de l'album**



par Étienne Mouratila

# TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE (PART ONE)

Après une carrière bien remplie, la séduisante aventurière virtuelle s'offre une cure de beauté sur DC. L'occasion de découvrir un jeu subtil, à la difficulté progressive et bien dosée, qui vous tiendra en haleine pendant de très, très longues heures, ce qui explique une aide de jeu en deux parties (suite au prochain numéro).

## UN ARSENAL D'ENFER

Dans Tomb Raider: la révélation finale, Lara, c'est Schwarzenegger au féminin dans "Commando"! Un tel foisonnement d'armes a sa raison d'être, tout dépend de l'ennemi rencontré. Explications.

### LES FLINGUES

Lara ne s'en sépare jamais. Pas très efficaces, les pistolets sont néanmoins parfaits pour abattre les scorpions, les chauve-souris et les chiens. L'avantage: ils n'ont pas besoin d'être rechargés.

### LES UZI

Idéal pour se débarrasser des ninjas, des soldats et autres hommes de main de Von Croy.

### LE FUSIL À POMPE

Dévastateur sur des adversaires humains, le fusil est également recommandé pour tuer des ennemis surnaturels comme les chevaliers et les harpies. Un conseil: chargez-le à la chevrotine; les munitions de couleur bleue sont plus destructrices.

### LE REVOLVER

Une arme très puissante; hélas, les munitions sont rares. Le revolver devient carrément redoutable lorsqu'on l'équipe d'un viseur laser.

### LE LANCE-GRENADES

Vous n'aurez pas à l'utiliser souvent. Le lance-grenades se révélera très utile pour ouvrir certaines portes et forcer des barrières trop solides, qui résistent au fusil.

### L'ARBALÈTE

Vous trouverez trois types de traits pour la charger: normaux, empoisonnés et explosifs. Destinez les deux premiers aux adversaires de forme humaine et préférez les flèches explosives pour anéantir les squelettes (d'autant qu'ils ne blessent pas Lara en explosant). Dotée d'un viseur laser, l'arbalète sera pratique pour tirer de loin.



## LES OBJETS

Si Eidos commercialise un jour un sac à dos comme celui de Lara, j'en achète trois! Ce sac-là est magique; il contient un nombre infini d'objets, du plus petit au plus maousse.

### LES TORCHES

La plupart des niveaux sont extrêmement sombres. Les torches, disponibles en grand nombre tout au long du jeu, permettent à Lara d'éclairer furtivement les lieux (leur durée est limitée). Pour allumer une torche, sans passer par l'inventaire, appuyez simultanément sur les deux gâchettes du pad.

### LES JUMELLES

Elles rendent souvent service pour apprécier de loin un passage difficile. Grâce à un système d'éclairage intégré, on peut même voir de nuit.

### LES TROUSSES DE SECOURS

Indispensables pour redonner un peu de tonus à Lara lorsqu'elle commence à se sentir mal... La seule différence entre les petites et les grandes trousse réside dans la quantité de "vie" qu'elles distillent (la moitié de la jauge pour les premières, la totalité pour les autres).

### LE PIED-DE-BICHE

À découvrir dans le niveau intitulé "Un train à travers le désert". Le pied-de-biche sert à actionner des leviers brisés, à ouvrir des portes coincées, voire à extirper des objets du mur.

### LE SCARABÉE MÉCANIQUE

Vous le trouverez dans les catacombes, avec une clé pour le remonter. Son rôle est essentiel, puisque c'est le seul moyen de désactiver certains pièges mortels. Attention, son maniement est délicat. Posez-le exactement au bon endroit sous peine de le voir devenir fou et exploser en mille morceaux!



# SUIVEZ LE GUIDE!

Avant de commencer l'exploration, lisez les cinq conseils suivants. Ils vous aideront à progresser plus rapidement dans le jeu.

**1-** Sans doute le plus important: **sauvegardez le plus souvent possible!** À chaque début de niveau, notamment; ou alors à l'abord d'un passage qui paraît dangereux. Vous vous rendrez vite compte que les occasions de crever sont vraiment très nombreuses.

**2-** **Regardez attentivement les cinématiques!** Celles en images de synthèse sont magnifiques et valent réellement le coup d'œil. Quant à celles qui utilisent le moteur graphique du jeu, elles regorgent d'indications sur ce qui va se produire (des ennemis qui arrivent, une porte qui s'ouvre, etc.). De plus, les mouvements de la caméra laissent souvent entrevoir des passages secrets.

**3-** N'hésitez pas à **utiliser les torches pour éclairer votre route.** De nombreux bonus sont dissimulés dans des recoins très sombres; ce serait dommage de les rater. Vous trouverez suffisamment de torches au fil de l'aventure; ne jouez donc pas au radin!

**4-** En revanche, **économisez les munitions** et, surtout, **utilisez une arme adaptée à chaque type d'ennemi.** Il est inutile de gaspiller des grenades contre des scorpions ou de balancer dix cartouches de fusil sur un squelette quand une seule flèche explosive suffit.

**5-** **Explorez tous les coins et recoins des niveaux** jusqu'à en avoir mal au crâne! Pour être sûrs de ne manquer aucun des 70 secrets du jeu (passages, objets, etc.), ne sortez pas d'une salle sans l'avoir passée au peigne fin.



## NIVEAU 1: ANGKOR VAT

Ce niveau fait office d'apprentissage. On y apprend la plupart des mouvements que peut effectuer Lara (pas tous, cependant; manquent les plus inutiles qui sont aussi les plus esthétiques et relativement faciles à réaliser).

Suivez les conseils de Von Croy et exécutez ses instructions à la lettre. N'oubliez pas de **ramasser les huit crânes d'or**, plus ou moins bien dissimulés dans le niveau: ils font partie des 70 secrets que compte le jeu.

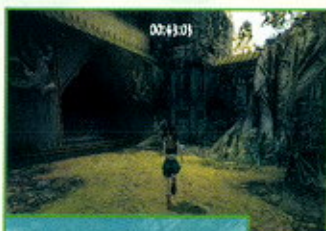
**Détail amusant:** c'est au cours de cette initiation que Lara va trouver, accroché au squelette d'un explorateur malheureux, son fameux sac à dos, dont elle ne se séparera plus jamais.



## NIVEAU 2: LE DÉFI DE L'IRIS

Là, les choses commencent à se corser un peu. Pour tester vos connaissances, Von Croy vous lance un défi: **atteindre l'Iris Sacré avant lui.** Il s'agit d'une course contre la montre, qui sera plus difficile si vous avez collecté les huit crânes d'or dans le niveau précédent.

Dans tous les cas, Von Croy est imbattable... À moins de tricher un peu! En effet, rien ne vous oblige à suivre votre mentor; **vous pouvez fort bien trouver un raccourci** qui vous mènera au but quelques secondes avant lui. Si le cas se présente, vous admirerez une cinématique différente. Quoi qu'il adienne, vous découvrirez la véritable personnalité de Von Croy qui scellera son sort en s'emparant de la relique.



## NIVEAU 3: LE TOMBEAU DE SETH

C'est à ce stade du jeu, après une cinématique du plus bel effet, que l'aventure débute réellement. Lara et son guide se trouvent dans un souterrain sombre et peu engageant. Un conseil: **ramassez immédiatement les torches posées sur le sol**, devant et derrière l'héroïne.

Explorez minutieusement la caverne pour y **dénicher le fusil et une trousse de secours**, puis suivez votre guide jusqu'à l'entrée du tombeau.

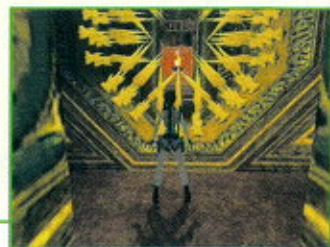
C'est à cet endroit que vous trouverez **les deux morceaux de l'Œil d'Horus.** Vous les assemblerez et ouvrirez le passage vers la suite du niveau. Méfiez-vous des pièges dissimulés dans les marches de l'escalier!

La première énigme du jeu n'est pas bien compliquée. Dans la pièce aux dalles de feu, **sautez sur celles qui sont éclairées et évitez les autres.** Une torche témoin s'allumera sur le mur du fond pour chaque dalle correctement franchie. En cas d'échec, vous devrez sortir de la pièce et tirer sur une corde pour réinitialiser le système.

Quand vous aurez exploré tout le niveau et découvert les cinq secrets qu'il renferme, **faufilez-vous dans la bouche du sphinx** pour accéder à l'étape suivante.

## NIVEAU 4: LES CHAMBRES SÉPULCRALES

À l'issue de la glissade, **ramassez la Main d'Orion** et sautez le plus rapidement possible hors du piège dans lequel vous êtes tombés. Si vous tardez, Lara se fera transpercer par des piques jaillissant du sol... Les deux pièges suivants sont plus



# Aide de jeu

classiques et faciles à éviter. Il suffira d'effectuer une roulade (bouton R pour sprinter, puis bouton X) au bon moment. Une fois que vous êtes dans la pièce aux lames tournantes, agrippez-vous au rebord et contournez l'obstacle jusqu'à la sortie. Plus loin, **récupérez l'amulette posée sur le tombeau** (placez-vous devant lui, cela déclenchera une cinématique).

Pour trouver la sortie de la pièce suivante, **remettez la statue à sa vraie place**. Ne tentez pas de tuer les momies, vous ne feriez que gâcher des munitions; seules les grenades sont efficaces contre elles, et vous n'en possédez pas encore. Contentez-vous de les attirer à l'opposé de la sortie, puis courez vers celle-ci, dès que la voie est libre.

Plus tard, **quand vous aurez mis la main sur le Serpent Doré**, vous vous retrouverez dans une pièce dont le sol monte vers un plafond truffé de piques... Pour éviter de vous faire empaler, sprintez jusqu'au bout de la pièce: **une trappe, située à droite**, vous permettra alors de sortir indemnes de ce piège mortel.

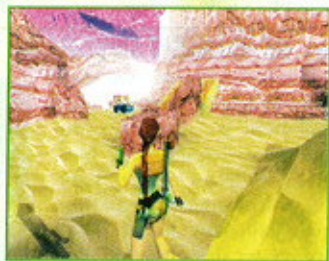
L'endroit suivant est un peu délicat à franchir. Comprenez: la pièce entière pivote sur elle-même. Il suffit pour cela d'actionner le bon levier. L'objectif est de **récupérer la Main d'Horus** pour la placer sur son socle.

Enfin, quand vous aurez trouvé les cinq secrets de ce niveau, il ne restera plus qu'à **déposer le Serpent et le Scarabée à leur emplacement respectif** pour continuer votre chemin.

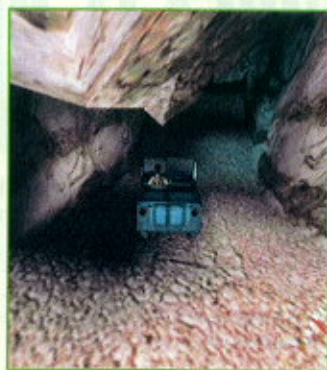


## NIVEAU 5: LA VALLÉE DES ROIS

Ouf, après toutes ces émotions, Lara va pouvoir se dégourdir les jambes. Dès le départ, **éliminez tous les ennemis et récupérez les bonus qu'ils laissent derrière eux** (munitions, trousse de survie et surtout **les clés de la Jeep**). Ensuite, en route pour une folle traversée dans le désert,



à la poursuite de l'autre voiture! Attention, certains passages particulièrement étroits seront difficiles à négocier. Et pour corser le tout, de nouveaux agresseurs vous canardront au passage: **écrasez-les sans pitié!** À moins que vous ne préfériez descendre de votre véhicule et les éliminer à l'aide de vos flingues – de toute façon, **ce n'est qu'à pied que vous découvrirez les trois secrets de ce niveau.**



## NIVEAU 6: KV5



Toujours au volant de la Jeep, la course poursuite continue. Comme dans le niveau précédent, des hommes de main de Von Croy vous mitraillent: **écrasez-les ou descendez de voiture pour les shooter.**

Deux petits malins joueront à chat perché sur les balustrades: foncez dans les piliers pour les faire chuter, puis roulez-leur dessus pour leur apprendre les bonnes manières.

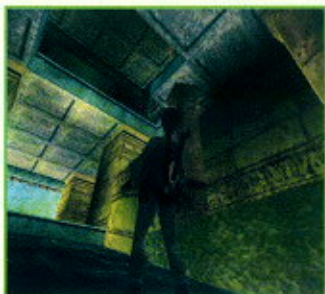
Arrivés devant une grille fermée, abandonnez le véhicule et **cherchez l'interrupteur en hauteur**. Reprenez la route jusqu'à la fin du niveau, non sans avoir trouvé les quatre secrets qui s'y cachent.



## NIVEAU 7: LE TEMPLE DE KARNAK - PARTIE 1

Ce niveau et les deux suivants sont considérés comme une seule et même étape. Vous devrez, en effet, réaliser plusieurs allers-retours de l'un à l'autre. C'est fastidieux, mais à une ou deux exceptions près, vous ne rencontrerez aucune difficulté particulière. **Explorez de fond en comble** pour ne manquer aucun passage secret ou recoin.

Dès que vous pénétrerez dans le temple, Lara lèvera la tête et observera le plafond. Ce geste n'est pas innocent: **une trappe à peine visible, menant à l'étage supérieur, se dévoilera.** La suite n'est qu'exploration, recherche d'interrupteurs et ouverture de portes. Faites simplement attention à ne pas vous paumer et assurez-vous de dénicher les quatre secrets dissimulés dans cette partie du temple.



## NIVEAU 8: LA MONUMENTALE SALLE HYPOSTYLE - PARTIE 1

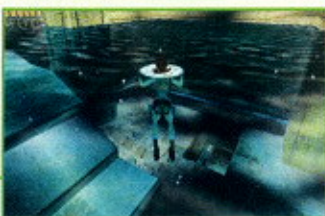


Monumentale, cette salle! Vous vous en rendez surtout compte plus tard, en y revenant. Pour l'heure, **traversez-la en récupérant les différents bonus.** Et si vous ne trouvez aucun secret ici, rassurez-vous, c'est qu'il n'y en a pas!

## NIVEAU 9: LE LAC SACRÉ - PARTIE 1

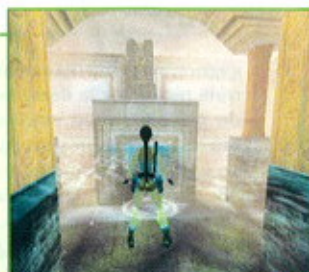
Lara s'apprête à mouiller sa chemise, au propre comme au figuré... Pour shooter les alligators qui rôdent en tout début d'étape, **recourez au fusil**: deux tirs élimineront ces charmantes bestioles.

Plus tard, au détour d'un passage aquatique très long, Lara, sur le point de suffoquer, se retrouvera dans une pièce où **un immense miroir est accroché à l'un des murs.** Regardez bien **le reflet qu'il projette**: une ouverture dans le plafond n'est visible que de cette manière. Passez-y la tête (et le reste du corps) et reprenez votre souffle avant de poursuivre votre chemin. Toujours pas de secret en vue!



## NIVEAU 10: LE TEMPLE DE KARNAK - PARTIE 2

Retour au temple, mais dans une autre aile. Après avoir replacé le vase canope sur son socle, Lara se découvre une nouvelle faculté: tel Jésus avant qu'on ne lui troue les pieds, **Miss kamikaze peut désormais marcher sur l'eau!** Hélas, ce n'est pas ça qui l'aidera à trouver le moindre secret dans ce niveau...



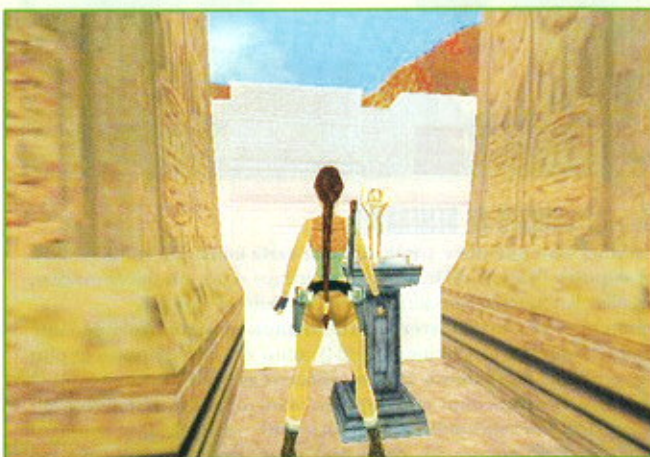
## NIVEAU 11: LA MONUMENTALE SALLE HYPOSTYLE - PARTIE 2

Attention aux ninjas, venus nombreux saluer votre retour dans les lieux! **L'un d'eux laissera traîner des Uzi** avant de disparaître: c'est le moment de les récupérer.

Ensuite, traversez la salle en vous accrochant au plafond afin de trouver le passage vers l'étage du haut. **Actionnez alors le levier** logé dans le mur pour accéder au troisième étage, où vous apercevrez, finalement, **une grosse sphère noire.** Placée sur une colonne, elle ne demande pas mieux qu'à tomber par terre... Donnez-lui un petit coup de pouce (en l'occurrence, une balle de revolver fera l'affaire). Plus loin, trois pièces identiques vous attendent avec, dans chacune, **une roue dentée** permettant de faire tourner un immense madrier. Regardez à travers la grille au sol: **chaque madrier a deux extrémités, une noire et une rouge.** Faites tourner les trois madriers de façon à ce que les trois extrémités rouges soient dans la même direction.

## NIVEAU 12: LE LAC SACRÉ - PARTIE 2

Dans l'inventaire, **assemblez la Déesse du Soleil et le Disque du Soleil** pour former le **Talisman du Soleil.** Puis placez-le entre les deux obélisques. Explorez les trois passages qui s'ouvrent. L'un d'eux renferme **le seul et unique secret de tout le niveau.**



## NIVEAU 13: LE TEMPLE FUNÉRAIRE DE SEMERKHET

Si vous aimez les insectes, vous allez être servis! Des centaines de scarabées, gros comme le poing de Stallone, se ruent sur vous dès que vous approchez. Comme il est impossible de tous les éliminer, trouvez un moyen pour les empêcher d'attaquer. **Le feu est, en général, une bonne parade.** Pensez également à marcher doucement, afin de ne pas trop attirer leur attention... Tout ça **pour activer trois pauvres interrupteurs!**

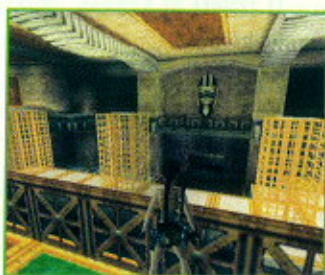
La suite est du même tonneau. Pour activer les interrupteurs enflammés, soyez rapides et précis dans les déplacements. Un bon conseil: **sauvegardez avant de commencer,** puis après chaque interrupteur activé!

**Plus rigolo est le jeu de Senet,** un dérivé du jeu de l'oie. Pour



gagner, vous devrez amener vos trois pions sur la dernière case du plateau, avant votre adversaire. Les plaques tournantes accrochées au mur font office de dés: une face blanche compte pour un point, une face noire pour aucun. Quatre faces blanches comptent pour un six. Après avoir lancé les dés, marchez sur la dalle dont la couleur correspond à celle du pion que vous déplacez. Si celui-ci tombe sur une case marquée d'un Ankh, vous rejouez. Si la case est déjà occupée par un pion adverse, celui-ci est réexpédié au début du plateau.

Il n'y a pas de conseil particulier pour gagner, mais de l'issue de la partie dépend la suite des opérations. Si vous gagnez, vous terminez le niveau rapidement et facilement. Dans le cas contraire, la route sera plus longue et difficile... C'est, néanmoins, le seul moyen d'accéder aux sept secrets dissimulés dans ce niveau.



## NIVEAU 14: LE GARDIEN DE SEMERKHET

Vous voici dans une pièce contenant une carte miniature sur laquelle il faut déposer l'Uræus d'Or. Celui-ci se trouve dans une pièce voisine, mais aller le chercher requiert une bonne maîtrise du pad. Commencez par manœuvrer la roue dentée plusieurs fois de suite (comptez une bonne dizaine de fois!) avant d'ouvrir la porte le plus haut possible. Puis, courez sur les différentes plates-formes jusqu'à l'atteindre. Le temps dont vous disposez, avant qu'elle ne se referme, est très court, et des lames jaillissent du sol à votre passage... Bon courage! Plus loin, Lara jouera les toreros. Un énorme taureau égyptien immortel vous poursuivra dans les couloirs. Attirez-le devant la porte au bout du couloir pour qu'il la défonce, ouvrant ainsi la voie. Usez de la même ruse un peu plus loin, sur les trois pierres marquées d'un œil. Vous accéderez ainsi à l'étage supérieur. En tout, trois secrets vous attendent dans ce niveau.



## NIVEAU 15: UN TRAIN À TRAVERS LE DÉSERT

Ce niveau assez court est relativement simple. Vous devrez atteindre le dernier wagon du train, puis revenir au premier, tout en abattant les ninjas qui voyagent avec vous.

Attention, l'avant-dernier wagon n'est pas évident à aborder: il faudra s'accrocher au bord et le longer d'un bout à l'autre. Question d'adresse!

N'oubliez pas de récupérer le pied-de-biche, indispensable pour la suite de l'aventure, ainsi que les trois secrets cachés dans certains recoins sombres des wagons!



## NIVEAU 16: ALEXANDRIE

Barques sur le Nil, voiles sur les filles... Les sirènes du port d'Alexandrie chantent toujours la même mélodie. Bref, Lara est de retour en ville, et elle est furax. Ce niveau, également court, vous contraint à explorer les rues de la cité pour y récupérer pas mal de bonus.

Surtout, profitez de l'hospitalité de votre ami Jean-Yves: c'est dans son cabinet que vous trouverez le viseur laser, bien utile dès le niveau suivant. À part ça, il n'y a qu'un seul secret à trouver.



## NIVEAU 17: LES RUINES CÔTIÈRES - PARTIE 1

On arrive ici dans l'un des niveaux les plus longs du jeu avec, en prime, plusieurs allers-retours à effectuer dans les deux suivants. La première chose à faire: vous rendre au parc d'attractions Egyptian Adventure. Vous y trouverez une clé très importante pour progresser.





**Mettez la main sur l'arbalète:** elle se cache dans une pièce condamnée par des planches clouées sur la porte, et dont le sol est truffé de pièges invisibles. Pour vous en sortir, **utilisez le miroir accroché au mur du fond.**

Ensuite, une épreuve de tir à l'arbalète vous permettra, en cas de victoire, d'éviter d'être transpercés par des lames surgies du sol. Votre récompense en cas de succès: **un jeton qui servira à animer un automate** derrière une vitrine.

Trouvez ensuite **un crochet** ainsi qu'une **poignée brisée**.

Combinez-les dans l'inventaire; cet outil rudimentaire sera parfait pour décrocher la clé tant convoitée. Ne vous faites pas avoir: Lara ne met pas automatiquement la clé dans son sac à dos, mais la jette au loin... **N'oubliez donc pas d'aller la ramasser!**



Continuez ensuite le chemin et, une fois dans les collines, au bord de l'eau, partez vers la droite. Entrez dans le bâtiment. Quelques acrobaties et deux squelettes atomisés plus tard, **vous ouvrirez la porte des catacombes** grâce à la fameuse clé. Ne vous fatiguez pas à chercher un secret, ce niveau n'en comporte pas.



#### NIVEAU 18: LES CATACOMBES - PARTIE 1

Attention, ça va aller très vite. **Appuyez sur le bloc** sur lequel est dessiné un visage et repartez aussitôt par où vous êtes venus, en direction du niveau précédent.



#### NIVEAU 19: LES RUINES CÔTIÈRES - PARTIE 2

Descendez dans la fosse et **observez le bloc de pierre suspendu en l'air par une corde**. Ça ne vous donne pas envie de la brûler? Pourtant, ce serait une excellente idée, **vu qu'un passage se cache derrière...** L'occasion pour Lara de montrer sa force surhumaine en poussant à mains nues un pilier de plusieurs tonnes.



#### NIVEAU 20: LES CATACOMBES - PARTIE 2

Une fois de retour dans la salle au visage/interrupteur, vous constaterez que le gros bloc marron est désormais dégagé. **Poussez-le à l'autre bout de la pièce et... fuyez le fantôme** qui vient vous chercher des noises! Une astuce pour vous en débarrasser une fois pour toutes: **trouvez une croix** et restez plantés à côté jusqu'à ce qu'il se désintègre.



Actionnez ensuite le levier, et en route pour de nouvelles aventures! Votre objectif consiste maintenant à



**récupérer les quatre tridents** (assez faciles à dénicher) pour les rendre au dieu Poséidon. Profitez-en pour découvrir les quatre secrets de ce niveau.



**To be continued...**



par Dominique Le Guen

# CRAZY TAXI

## PLUIE D'ASTUCES

Contrairement aux apparences, terminer Crazy Taxi est un challenge de taille. Explorer le score demande une maîtrise rare du soft. Ce jeu d'arcade est, certes, intuitif et facile d'accès ; il n'en reste pas moins ultra-hard à finir. Don't worry, be happy : nous sommes là pour vous guider.

### FAIRE DISPARAÎTRE LES FLÈCHES INDICATRICES

En activant ce tip, la flèche qui précise la direction à suivre, en haut de l'écran, disparaît.



Allez à l'écran de sélection du temps de jeu (Arcade rules, 3, 5 ou 10 minutes) en mode **Arcade** ou **Original**. Maintenez enfoncés les boutons **R** et **START** pendant tout le chargement, après avoir sélectionné le temps de jeu avec le bouton **A**.



Les mots "no arrows" doivent s'afficher en bas, à gauche de l'écran.

### DÉSACTIVER LE MARQUAGE DE LA DESTINATION

En activant ce tip, les zones vertes, qui indiquent l'endroit où il faut déposer le client, deviennent à peine visibles (une simple délimitation verte au sol, à la place du halo). Rendez-vous à l'écran de sélection du temps de jeu (Arcade rules, 3, 5 ou 10 minutes) en mode **Arcade** ou **Original**. Maintenez enfoncées les touches **L** et **START** pendant le chargement, après avoir sélectionné le temps de jeu avec le bouton **A**. Les mots "no destination mark" doivent s'afficher en bas, à gauche de l'écran.



### S'ÉCLATER EN MODE EXPERT

En activant ce mode de jeu, la flèche qui précise la direction à suivre, en haut de l'écran, disparaît ; les zones de marquages vertes seront, quant à elles, à peine visibles. En résumé, le mode **Expert** combine les deux astuces précédentes. Bonjour la galère ! Rendez-vous à l'écran de sélection du temps de jeu (Arcade rules, 3, 5 ou 10 minutes) en mode **Arcade** ou **Original**. Maintenez enfoncés les boutons **L**, **R** et **START** pendant le chargement, après avoir sélectionné la durée de la partie avec le bouton **A**.

Le mot "Expert" doit s'afficher en bas, à gauche de l'écran.



### JOUER AU MODE ANOTHER DAY

En activant ce mode, vous démarrez la partie à un autre endroit du jeu ; les demandes de certains clients auront changé. Allez à l'écran de sélection du personnage. Appuyez une première fois sur le bouton **R**. Maintenez-le enfoncé pendant le chargement, après avoir sélectionné un cabbie avec le bouton **A**.

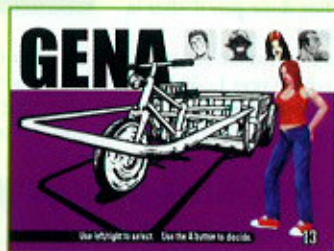
Les mots "another day" doivent s'afficher en bas, à gauche de l'écran. N.B. : Il est possible de combiner ce mode avec les modes **no arrows**, **no destination mark** et **Expert** (voir ci-dessus).



### ACTIVER LE MODE CRAZY BIKE



Avec cette astuce, vous ne conduisez plus une voiture mais un **vélo accroché à une remorque** pour transporter les clients. Ce vélo, beaucoup plus maniable qu'un taxi, résiste autant aux chocs. Allez à l'écran de sélection du personnage. Appuyez rapidement et alternativement quatre ou cinq fois sur les boutons **L** et **R**. Choisissez votre personnage et validez avec le bouton **A**.



Il existe un autre moyen, beaucoup plus ardu, d'obtenir le vélo : il faut finir toutes les épreuves du mode **Crazy Box**. À l'écran de sélection du personnage, vous n'avez plus qu'à appuyer sur le pavé directionnel, en haut de la croix.

### CHANGER DE VUE

Grâce à cette astuce, vous changerez l'angle de vue du jeu à loisir. Pourquoi ne pas opter pour une vue subjective, par exemple ? Branchez une manette sur le port 3 de la console.

En cours de partie (mode **Arcade** ou **Original**), appuyez une fois sur le bouton **START** de la manette n° 3. Ensuite, appuyez sur le bouton **Y** de la manette n° 3 pour obtenir une vue en caméra extérieure.

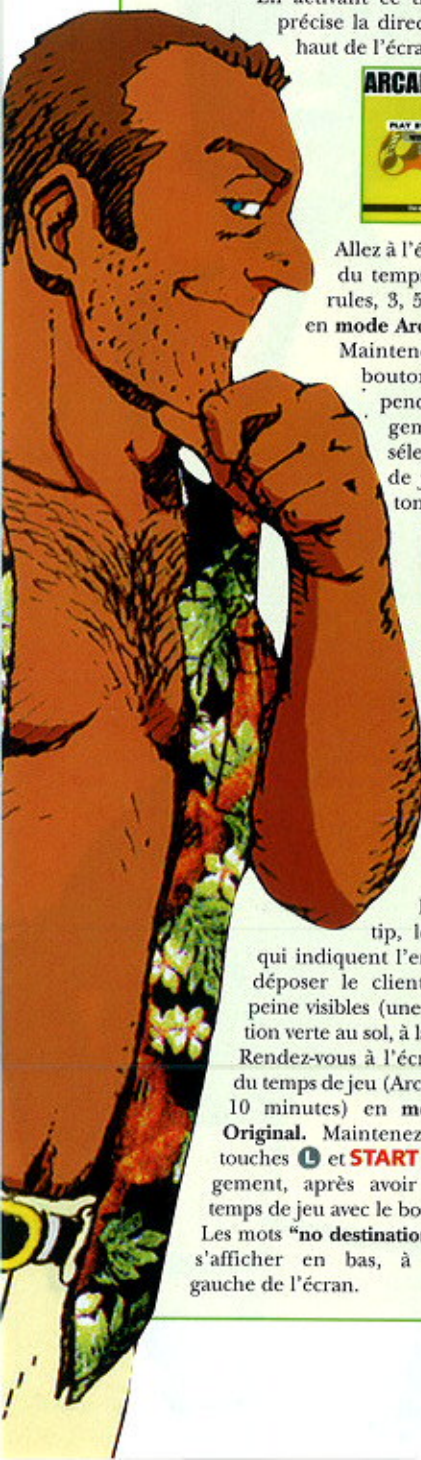
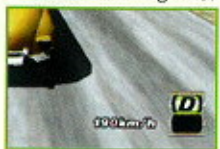
De même, si vous appuyez sur le bouton **B** de la manette n° 3, vous profiterez de la vue interne. Une seconde pression sur la même touche vous permettra de voir le passager. Pour revenir à l'angle de vue initial, c'est simple : appuyez sur le bouton **A** de la manette n° 3.



### ACTIVER UN TACHYMÈTRE

Ce tip fait apparaître un tachymètre. Branchez une manette sur le port 3 de la console.

En cours de partie (mode **Arcade** ou **Original**), appuyez cinq fois sur le bouton **X** de la manette n° 3 pour faire apparaître le compteur en bas, à droite de l'écran.



# UN CAB PEUT EN CACHER UN AUTRE

Choisir son taxi driver en fonction de son look n'est pas toujours la meilleure solution. Chaque conducteur a ses caractéristiques, indiquées nulle part, hélas ! Voici nos conseils.

## AXEL

Bon partout, idéal pour les débutants. Vitesse, accélération et tenue de route s'équilibrent.



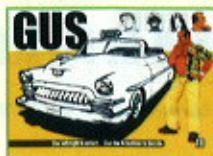
## GENA

La plus lente, mais son taxi bénéficie de la plus forte accélération et du meilleur freinage. Sa voiture est la plus légère: son maniement en est donc difficile après un gros choc.



## GUS

Le taxi le plus lourd. Ses accélérations sont plutôt pénibles. À l'inverse, les braquages sont plus faciles à effectuer, et après un choc violent, la voiture reste contrôlable.



## B.D. JOE

Le cabbie le plus rapide. En revanche, les virages et les manœuvres sont bien plus difficiles à maîtriser.



# SHOW ME THE MONEY

Chaque client potentiel est indiqué par une flèche de couleur. Les "clients rouges" demandent des courses aux trajets très courts. Il y a peu d'argent à se faire, mais

ils font gagner du temps. Les courses très rapides (gratifiées d'un "Speedy") sont récompensées par 5 secondes de bonus. Ensuite viennent les "clients orange et jaunes": ce sont des trajets un peu plus longs. Enfin, les "clients vert clair et vert foncé" se rendent dans des lieux très éloignés. Ces courses peuvent être très rentables, à condition de connaître la ville sur le bout des doigts.



# ÊTRE UN AS DU VOLANT

Pour terminer le jeu à 100 %, vous devez ABSOLUMENT maîtriser toutes les techniques expliquées ici. Elles sont vitales pour gagner le plus de temps possible, et pour avoir une chance de finir au top du classement. Les plus doués pourront mélanger ces techniques. Par exemple, il est possible de mettre un Crazy Stop juste après un Crazy Drift.



## NOM DE LA TECHNIQUE

## DÉFINITION

## MODE D'EMPLOI

### Crazy Dash

Ce léger boost permet de **démarrer en trombe** et d'accroître légèrement sa vitesse en route.

Lâchez tous les boutons. Appuyez en même temps sur les boutons **R** et **B**.

### Limit Cut

Ce boost est plus violent que le Crazy Dash. Il permet d'**aller encore plus vite** pendant un court laps de temps.

En pleine course, lâchez tous les boutons. Passez la marche arrière avec le bouton **A**. Repassez aussi sec la marche avant avec le bouton **B** en appuyant simultanément sur le bouton **R**.

### Crazy Stop

Un freinage très efficace, qui **arrête le taxi d'un coup sec**. Utile surtout pour prendre et déposer les clients.

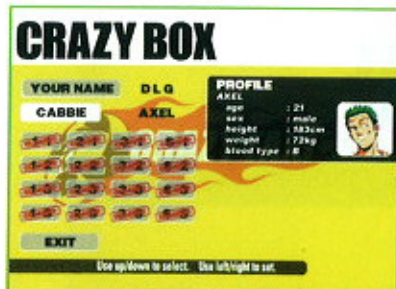
En pleine course, appuyez en même temps sur les boutons **A** et **L**.

### Crazy Drift

Ce dérapage violent fait virer le taxi de 180°. Il permet de **se repositionner rapidement** pour repartir dans le bon sens.

En pleine course, commencez à tourner un peu. Passez la marche arrière avec le bouton **A** et revenez en marche avant aussi sec avec le bouton **B**. Pour arrêter de tourner, donnez un gros coup de boost avec un Crazy Dash qui propulse le taxi dans la direction voulue.

## CRAZY BOX



Les épreuves de la Crazy Box ont pour vocation de vous apprendre les manœuvres élémentaires. Il s'agit de "mini-jeux" avec une mission bien précise à chaque fois, expliquée avant de commencer. Un indice est donné en appuyant sur le bouton **START**. Malheureusement, cet indice est souvent un peu vague. Si vous réussissez les épreuves de base, d'autres s'ouvrent automatiquement, beaucoup plus ardues cependant.

NOM DE L'ÉPREUVE	OBJECTIF	MODE D'EMPLOI	
Épreuve 1-1: <b>Crazy Jump</b>	Sauter à plus de 150 mètres de distance.	Tout en haut de la pente, effectuez le plus possible de <b>Crazy Dash</b> et de <b>Limit Cut</b> pour prendre le max de vitesse.	
Épreuve 1-2: <b>Crazy Flag</b>	Atteindre le drapeau dans la limite du temps imparti.	Le drapeau se trouve dans votre dos. Faites un demi-tour avec un <b>Crazy Drift</b> et foncez jusqu'à lui avec des <b>Crazy Dash</b> et des <b>Limit Cut</b> . Pas besoin de s'arrêter pile-poil au bon endroit. Il suffit de toucher le drapeau.	
Épreuve 1-3: <b>Crazy Balloons</b>	Éclater tous les ballons en leur fonçant dessus.	Pas de conseils particuliers: <b>visez bien, tout simplement</b> . Allez-y doucement, pas de précipitation pour n'en rater aucun. Pour les ballons les plus éloignés, utilisez le <b>Crazy Dash</b> .	
Épreuve 1-5: <b>Crazy Bowling</b> Si vous avez réussi les épreuves 1-1, 1-2 et 1-3, l'épreuve 1-S devient accessible.	Renverser toutes les quilles du parcours.	Cette épreuve est sûrement la plus difficile de la Crazy Box. Pour la réussir, foncez avec des <b>Crazy Dash</b> et des <b>Limit Cut</b> . À l'approche des quilles, effectuez un <b>Crazy Drift à 90°</b> pour faire un <b>Strike</b> et reprenez le contrôle du véhicule avec un <b>Crazy Dash</b> . Foncez vers le deuxième pôle de quilles et faites la même chose. Et ainsi de suite.	
Épreuve 2-1: <b>Crazy Drift</b>	Réaliser 15 combos de Crazy Drift à la suite.	Prenez un peu de vitesse et faites des <b>Crazy Drift</b> . Essayez de les maintenir le plus longtemps possible, pour accumuler davantage de combos.	
Épreuve 2-2: <b>Crazy Turn</b>	Amener la jolie cliente à destination. Le parcours est en forme de serpent.	Foncez avec les <b>Crazy Dash</b> et les <b>Limit Cut</b> dans les lignes droites. À l'approche des virages, exécutez un <b>Crazy Drift</b> et repartez dans le sens du parcours. Dans la dernière pente, coupez la route en plein milieu en faisant un <b>Crazy Drift</b> et repartez dans l'autre sens.	
Épreuve 2-3: <b>Crazy Bound</b>	Amener le client à destination en traversant un parcours semé de tremplins et de plates-formes sur l'eau.	Le parcours se compose de tremplins qui permettent d'atteindre chaque plate-forme. Pour se placer dans la bonne direction, faites un <b>Crazy Drift</b> au milieu du tremplin. Boostez avec un <b>Crazy Dash</b> en bout de tremplin pour repartir dans la bonne direction. Pour rectifier le tir une fois les roues au sol, faites des <b>Crazy Drift</b> . Arrêtez-vous avec un <b>Crazy Stop</b> en fin du parcours.	
Épreuve 2-5: <b>Crazy Zigzag</b> Si vous avez réussi les épreuves 2-1, 2-2 et 2-3, l'épreuve 2-S devient accessible.	Amener la cliente à destination en traversant un parcours en zigzag, sans tomber dans l'eau.	Les premiers virages à 90° se prennent facilement. Placez-vous vers l'extérieur de la courbe et rejoignez l'intérieur à l'approche du virage, en tentant d'atteindre le point de corde. Les virages en épingle se prennent avec un <b>Crazy Drift</b> . Ensuite, pour être dans les temps, placez judicieusement des <b>Crazy Dash</b> et des <b>Limit Cut</b> .	
Épreuve 3-1: <b>Crazy Rush</b>	Amener cinq clients à destination.	Leur destination se devine à leur position. Ils forment un simili d'étoile à cinq branches. Le plus proche d'une allée ira au bout de celle-ci. Placez-vous en conséquence, quand vous les prenez. En les déposant, placez-vous si possible face aux autres clients, avec un <b>Crazy Drift</b> suivi d'un <b>Crazy Stop</b> . Faites des <b>Crazy Dash</b> et des <b>Limit Cut</b> pour gagner du temps.	

### Épreuve 3-2: Crazy Jam

Amener trois clients à la suite à destination, dans le temps imparti, malgré la circulation très dense.

Abusez des Crazy Dash et des Limit Cut. Quand vous en déposez un à destination, tâchez de vous arrêter près du client suivant, pour gagner de précieuses secondes. Sur le parcours, évitez les véhicules, comme s'il s'agissait d'effectuer des Crazy Combos.



### Épreuve 3-3: Crazy Pole

Amener successivement huit clients à destination.

Le point de chute de chaque client se situe à proximité d'un pilier. Le client suivant est dans la même zone. Le but est donc de s'arrêter brusquement, à l'aide du poteau, si possible. À l'approche d'un pilier, réalisez un Crazy Drift, en tapant le flanc du taxi sur le pilier et arrêtez-vous net.



### Épreuve 3-5: Crazy Zigzag 2

Si vous avez réussi les épreuves 3-1, 3-2 et 3-3, l'épreuve 3-5 devient accessible.

Amener les sept mémés à destination, tout au bord de la route, sans tomber dans l'eau.

Démarrez en trombe avec un Crazy Dash. Essayez de vous arrêter avec un Crazy Stop, à la limite de la zone verte, le plus loin possible du rebord. Placez-vous à 90°, doucement, pour repartir dans la bonne direction. Oubliez les Crazy Dash, à moins de les maîtriser.



### Épreuve 5-1: Crazy Through

Si vous avez réussi les épreuves 1-1, 2-1 et 3-1, l'épreuve 5-1 devient accessible.

Faire un minimum de 30 combos, en zigzaguant entre les voitures.

Pas besoin d'aller vite, le but est de ne pas toucher les autres voitures. Donc, prenez calmement la manette et allez-y mollo.



### Épreuve 5-2: Crazy Parking

Si vous avez réussi les épreuves 1-2, 2-2 et 3-2, l'épreuve 5-2 devient accessible.

Amener le client à destination, dans un parking.

C'est un parking circulaire. Le client souhaite se rendre au sommet. Trouvez le bon chemin et allez-y rapidement avec des Crazy Dash et des Limit Cut. Changez de direction avec des Crazy Drift. Évitez autant les voitures à l'arrêt que celles qui roulent lentement.

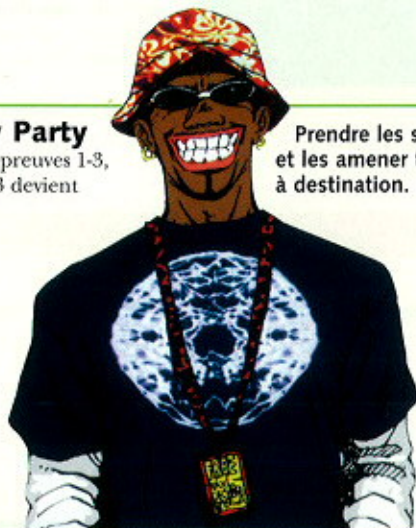


### Épreuve 5-3: Crazy Party

Si vous avez réussi les épreuves 1-3, 2-3 et 3-3, l'épreuve 5-3 devient accessible.

Prendre les sept clients et les amener tous à destination.

Le plus dur est de repérer les sept clients. Voici le parcours le plus rapide pour tous les prendre. Au départ, empruntez la pente à gauche (il y a des quilles dessus) pour cueillir le client perché tout là-haut. Continuez votre chemin et sautez dans le vide en renversant les barrières. Ramassez le client qui se trouve au pied de la pente. Allez ensuite entre les deux tours (à l'opposé du tremplin); tout au bout se cache un autre client, au milieu des voitures à l'arrêt. Faites demi-tour et montez cette fois-ci sur la tour circulaire à droite. Prenez le badaud au sommet. Sautez dans le vide en direction du tremplin et attrapez le client situé au pied de la tour circulaire. Prenez de l'élan et utilisez le tremplin. Une fois de l'autre côté, faites monter les deux clients qui se trouvent de chaque côté. Ensuite, foncez vers le point de chute en bout de piste.



### Épreuve 5-5: Crazy Attack

Si vous avez réussi les épreuves 1-S, 2-S, 3-S, S-1, S-2 et S-3, l'épreuve 5-5 devient accessible.

Traverser toute la ville en moins de quatre minutes. Super challenge!

Il faut connaître la ville sur le bout des doigts pour emprunter tous les raccourcis possibles. Pour cela, sélectionnez le mode 10 minutes en Arcade et familiarisez-vous avec le parcours. Ensuite, pendant l'épreuve, abusez des Crazy Dash et des Limit Cut. Évitez les accidents et zigzaguez entre les voitures pour ne pas perdre de temps.



## BIEN CONDUIRE (COMME PAPY)

### CONSEIL N° 1

Arrêtez-vous le plus possible au centre du cercle qui entoure le client. Ainsi, pas de perte de temps en attendant qu'il monte dans la voiture.

### CONSEIL N° 2

Placez le véhicule dans la meilleure position pour repartir, à l'aide des Crazy Drift notamment. Si vous vous rappelez la destination d'un

client, mettez-vous d'emblée dans la bonne direction. En tout cas, évitez absolument de faire face à un mur ou à un pilier.

### CONSEIL N° 3

Abusez des Crazy Dash, des Limit Cut et des Crazy Stop!

### CONSEIL N° 4

Repérez les raccourcis, mémorisez la carte de la ville et les points de chute.

### CONSEIL N° 5

Évitez les chocs avec d'autres véhicules. Zigzaguez entre les voitures, effectuez des combos (Crazy Dash & co.), et vous gagnerez plus de sous. En effet, moins vous touchez de voitures, plus vous gagnez de temps et, par conséquent, d'argent.



# Trucs et astuces

par Frédéric Danilewsky

Dans ce numéro, nous avons concocté une rubrique Tips "spécial action". Soul Reaver, MDK 2 et Slave Zero n'auront plus de secrets pour vous. Et, pour les amateurs de jeux sortis il y a quelque temps, voici des codes consacrés aux désormais classiques Soul Calibur et Power Stone.

## NBA 2K

### EXPLOITER LE JEU AU MAX DE SON POTENTIEL

Allez sur l'écran des options et entrez dans le menu Codes. Tapez ensuite les codes suivants:

Avoir un ballon de basket démesuré: **BEACHBOYS**  
Avoir des joueurs avec des grands pieds: **BIGFOOT**  
Faire apparaître des équipes bonus, appelées NBA 2K, Sega et Sega Sports: **DEVDUDES**



Grossir les joueurs: **DOUGHBOY**  
Avoir des joueurs à grosse tête: **FATHEAD**  
Faire apparaître un message caché: **HIMOM**  
Diriger des joueurs minuscules: **LITTLELUGUY**  
Grandir les joueurs: **MONSTER**  
Avoir des joueurs en 2D: **SQUISHY**

## SLAVE ZERO

### ÊTRE INVINCIBLE

Commencez une partie en mode **Un joueur** et appuyez sur les touches **L + R + B** de la seconde manette.



Un message s'inscrit dans le coin, en haut à gauche de l'écran. Vous êtes désormais **invincibles** avec des **munitions infinies**. Répétez l'opération pour revenir en mode Normal.

## LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

### AVOIR LE GLYPHE DU FEU

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés les boutons **L + R**. Appuyez ensuite sur **↑, ↑, →, ↑, Y, X, →**.

### AVOIR LE GLYPHE DE FORCE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **↓, ←, Y, ↓, ↑**.

### AVOIR LE GLYPHE DU SON

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **→, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓**.

### AVOIR LE GLYPHE DE PIERRE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **↓, B, ↑, ←, ↓, →, →**.

### AVOIR LE GLYPHE DE LUMIÈRE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←**.

### AVOIR LE GLYPHE DE L'EAU

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **↓, B, ↑, ↓, →**.

### MAÎTRISER L'ENSEMBLE DES MOUVEMENTS

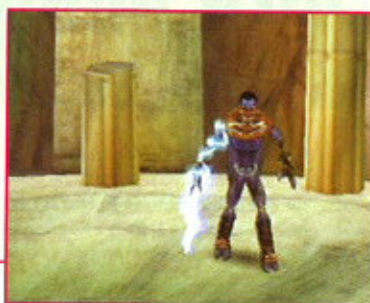
Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓**.

### POSSÉDER LE SOUL REAVER

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ↓**.

### POSSÉDER LE SORT DE GUÉRISON

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L + R**. Appuyez ensuite sur **←, Y, ↓, ↓, ↓, ↓, B, ↑, ←**.



## DEAD OR ALIVE 2

VOIR LES POSES  
DES COMBATTANTS VICTORIEUX

Pendant un combat en mode Story, appuyez sur **PAUSE** et simultanément sur **X** + **Y** pour enlever le texte à l'écran et jouer pleinement des attitudes des participants en cas de victoire.

## CONTRÔLER LA CAMÉRA

Pendant un combat en mode Story, appuyez sur **PAUSE** et, lors de la "pose de victoire", maintenez le bouton **X** enfoncé avant de déplacer la caméra avec le stick. Le bouton **B** permettra de zoomer sur les personnages.

## RÉCUPÉRER DES BONUS GRÂCE À INTERNET

Branchez votre Dreamcast et allez sur le site [www.booyaka.com](http://www.booyaka.com). Ensuite, faites comme on vous dit. Sélectionnez Saved Games, Dreamcast Saved Games et Login. Enregistrez-vous. Vous recevrez un mail de confirmation en un temps record. Tapez votre mot de passe et appuyez sur View Public Save. Sélectionnez Dead Or Alive 2 et cliquez sur USA Save et sur Dead Or Alive 2/Main Save File.

Voilà, le tour est joué! Vous pouvez admirer une version non censurée de l'introduction, avec de jolies donzelles dévêtues.

## MDK 2

## DÉSHABILLER KURT

Allez dans le menu principal. Maintenez **L** + **R** enfoncés et appuyez sur **X**, **X**, **Y**, **X**.

## ALTERNER LES CAMÉRAS

Faites **PAUSE** pendant le jeu. Maintenez **L** + **R** enfoncés et appuyez sur **B**, **A**, **B**, **A**.

## RALENTIR L'ACTION

Jouez avec Max, le chien. Enfoncez la touche **R** et appuyez quatre fois sur le haut de la croix multidirectionnelle.

## PROFITER D'UNE PAUSE PLEIN ÉCRAN

Pour avoir un effet à la "Matrix", faites **PAUSE** et appuyez sur **X** + **Y**.



## AUGMENTER LE NIVEAU DE VIE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **→**, **A**, **←**, **Y**, **↑**, **↓**.

## AVOIR UN NIVEAU DE VIE AU MAXIMUM

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **→**, **B**, **↓**, **↑**, **↓**, **↑**.

## DIMINUER LE NIVEAU DE VIE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **→**, **B**, **↑**, **↑**, **↓**.

## AUGMENTER LE NIVEAU DE MAGIE

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **→**, **→**, **←**, **Y**, **→**, **↓**.

## AVOIR UN NIVEAU DE MAGIE AU MAXIMUM

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **Y**, **→**, **↓**, **→**, **↑**, **Y**, **←**.

## ESCALADER LES MURS

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **Y**, **↓**, **X**, **→**, **↑**, **↓**.

## TRAVERSER LES BARRIÈRES

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **↓**, **B**, **B**, **←**, **→**, **Y**, **↑**.

## PROFITER DE L'AERIAL REAVER

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **A**, **→**, **↑**, **↑**, **Y**, **←**, **←**, **→**, **↑**.

## PROFITER DU FIRE REAVER

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **↓**, **↑**, **→**, **↑**, **↓**, **←**, **B**, **→**, **↓**.

## LANCER DES BOULES DE FEU

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **Y**, **→**, **↓**, **B**, **↑**.

## DISPOSER DU KAIN REAVER

Faites **PAUSE** pendant le jeu et maintenez enfoncés **L** + **R**. Appuyez ensuite sur **A**, **B**, **→**, **Y**, **←**, **←**, **→**, **↑**.



## SOUL CALIBUR

### SE TAPER DIFFÉRENTES POSES

À la fin d'un combat, votre personnage prend une pose en cas de victoire. Pendant le ralenti, maintenez enfoncé l'un des trois boutons suivants pour voir toutes les postures: **X**, **Y**, **B**.

### CHANGER DE COSTUME

Chaque personnage possède deux costumes. Placez-vous sur le combattant choisi et appuyez sur **Y**.

### ACCÉDER AU MODE MÉTAL

Terminez le jeu en mode **Mission Battle**. Lorsque vous choisissez un personnage, maintenez le bouton **R** enfoncé et débutez le combat. Celui-ci sera en métal - et là, ça fait carrément mal, le bourre-pif!

### CHANGER LES CAMÉRAS PENDANT LE REPLAY

Pressez le bouton **B** pour commander la caméra et la diriger.

### JOUER AVEC INFERNO

Terminez le jeu en mode **Mission Battle** pour avoir tous les costumes des participants. Ensuite, terminez le mode **Arcade** avec les trois tenues de Xianghia.

### VOIR L'ÉCRAN DES COMBATTANTS SANS TEXTE

À l'écran de profil des combattants, maintenez les touches **L** + **R** enfoncées pour faire disparaître le texte.



## POWER STONE



### AVOIR LE MENU EXTRA OPTIONS

Terminez le jeu en mode **Arcade**, à n'importe quel niveau de difficulté, et le menu **Extra Option** apparaîtra.

### DEVENIR INVULNÉRABLE

Allez dans le menu **Extra Option** et sélectionnez l'option **Transformation Damage à 0 %** et l'option **Transformation Attack à 200 %**. Pendant le combat, quand vous aurez muté, vous serez invulnérables.

### FAIRE UNE PAUSE SANS TEXTE

Commencez une partie et appuyez sur **START**. Appuyez simultanément sur **X** + **Y** pour enlever le texte.

### DÉPLACER LA CAMÉRA

Lors de la pause en cas de victoire, appuyez sur le bouton **A** pour zoomer sur votre personnage et utilisez le stick pour déplacer la caméra.

### JOUER AVEC KRACKEN

Terminez le jeu avec tous les personnages (c'est un truc, ça?).

### JOUER AVEC VALGAS

Terminez le jeu avec Krakken... après l'avoir terminé avec tous les protagonistes. Ça promet.

### JOUER AVEC FINAL VALGAS

Terminez le jeu avec Valgas sans perdre de continu ou de vie, le tout en moins de 20 minutes. Appelez ensuite le *Guinness des records*, une charmante opératrice prendra votre nom pour l'édition 2001.





# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...



Dreamcast Magazine n°1  
+ le CD Dream on Vol. 2



Dreamcast Magazine n°2  
+ le CD Dream on Vol. 4



Dreamcast Magazine n°3  
+ le CD Dream on Vol. 6



Dreamcast Magazine n°4  
+ le CD Dream on Vol. 7 & 8



Le CD Dream on Vol. 1



Le CD Dream on Vol. 3



Le CD Dream on Vol. 5



Le CD Dream on Vol. 7



Le CD Dream on Vol. 9

## 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 et Vol. 9, retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante: **DECOPAQ - BP 14 - 77818 Moret-sur-Loing**

### Je souhaite recevoir

	prix à l'unité (frais d'envoi compris)	quantité
Dreamcast Magazine n°1 + le CD Dream on Vol. 2 DÉMOS JOUABLES: Sonic Adventure, Millennium Soldier Expandable. FILMS: Toy Commander, Suzuki Alstare Racing, Hydro Thunder, Speed Devils, Buggy Heat.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°2 + le CD Dream on Vol. 4 DÉMOS JOUABLES: F1 World Grand Prix For Dreamcast, Snow Surfers, Toy Commander (édition spéciale), Suzuki Alstare Racing. FILMS: Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Zombie Revenge, Crazy Taxi, MSR.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°3 + le CD Dream on Vol. 6 DÉMOS JOUABLES: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog. FILMS: Virtua Stricker 2 ver. 2000.1, NBA2K, Slave Zero, SLIDE SHOW: Ecco the Dolphin.	49 F (7,47€)	X
Dreamcast Magazine n°4 + le CD Dream on Vol. 7&8 JEU COMPLET: Sega Swirl. DÉMOS JOUABLES: Soul Reaver, Rayman 2, Slave Zero, MDK 2. FILMS: Deep Fighter, Gigawatt, Heroes III, Hidden and Dangerous, Jojo's Bizarre Adventure, V-Rally 2, Webrix+, Wild Metal.	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: MDK 2, 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

**TOTAL de la commande**

### 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: \_\_\_\_\_

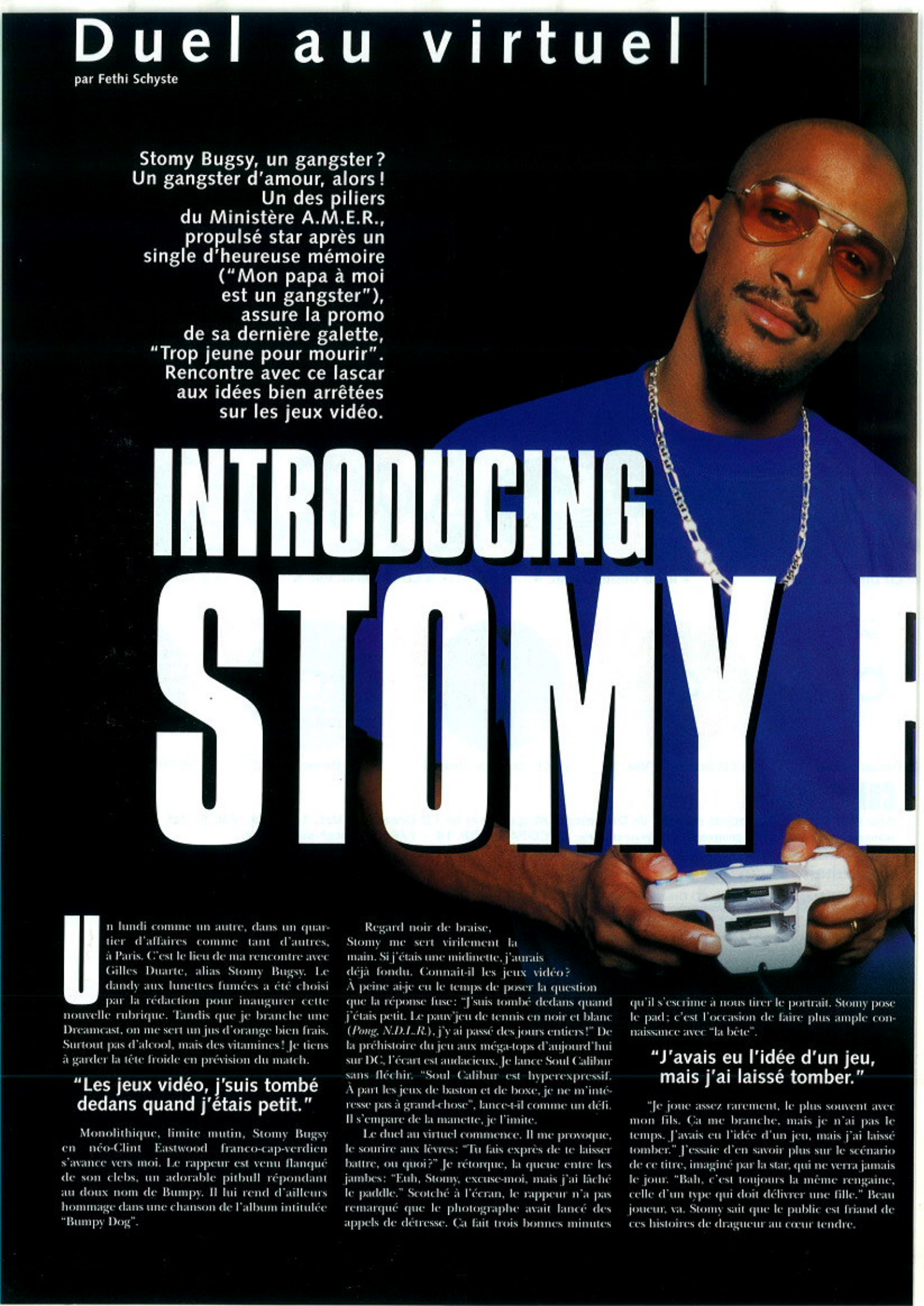
ÉCRIVEZ LISIBLEMENT ET EN LETTRES CAPITALES. Vous recevrez les numéros de Dreamcast Magazine et de Dream on dans un délai de quatre semaines environ. En cas de rupture de stock, votre règlement vous sera retourné. Toute demande incomplète ou illisible ne sera pas prise en compte. Offre spéciale valable 3 mois, réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 59 FF pour un numéro de Dreamcast Magazine et 39 FF pour un CD Dream on. Frais de port inclus. DM 005 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 B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

# Duel au virtuel

par Fethi Schyste

Stomy Buggy, un gangster ?  
Un gangster d'amour, alors !  
Un des piliers  
du Ministère A.M.E.R.,  
propulsé star après un  
single d'heureuse mémoire  
("Mon papa à moi  
est un gangster"),  
assure la promo  
de sa dernière galette,  
"Trop jeune pour mourir".  
Rencontre avec ce lascar  
aux idées bien arrêtées  
sur les jeux vidéo.

# INTRODUCING STOMY



**U**n lundi comme un autre, dans un quartier d'affaires comme tant d'autres, à Paris. C'est le lieu de ma rencontre avec Gilles Duarte, alias Stomy Buggy. Le dandy aux lunettes fumées a été choisi par la rédaction pour inaugurer cette nouvelle rubrique. Tandis que je branche une Dreamcast, on me sert un jus d'orange bien frais. Surtout pas d'alcool, mais des vitamines ! Je tiens à garder la tête froide en prévision du match.

**"Les jeux vidéo, j'suis tombé dedans quand j'étais petit."**

Monolithique, limite mutin, Stomy Buggy en néo-Clint Eastwood franco-cap-verdien s'avance vers moi. Le rappeur est venu flanqué de son clebs, un adorable pitbull répondant au doux nom de Bumpy. Il lui rend d'ailleurs hommage dans une chanson de l'album intitulée "Bumpy Dog".

Regard noir de braise, Stomy me sert virilement la main. Si j'étais une midinette, j'aurais déjà fondu. Connait-il les jeux vidéo ? À peine ai-je eu le temps de poser la question que la réponse fuse : "J'suis tombé dedans quand j'étais petit. Le pauvre jeu de tennis en noir et blanc (*Pong, N.D.L.R.*), j'y ai passé des jours entiers !" De la préhistoire du jeu aux méga-tops d'aujourd'hui sur DC, l'écart est audacieux. Je lance Soul Calibur sans fléchir. "Soul Calibur est hyperexpressif. À part les jeux de baston et de boxe, je ne m'intéresse pas à grand-chose", lance-t-il comme un défi. Il s'empare de la manette, je l'imité.

Le duel au virtuel commence. Il me provoque, le sourire aux lèvres : "Tu fais exprès de te laisser battre, ou quoi ?" Je rétorque, la queue entre les jambes : "Euh, Stomy, excuse-moi, mais j'ai lâché le paddle." Scotché à l'écran, le rappeur n'a pas remarqué que le photographe avait lancé des appels de détresse. Ça fait trois bonnes minutes

qu'il s'escrime à nous tirer le portrait. Stomy pose le pad ; c'est l'occasion de faire plus ample connaissance avec "la bête".

**"J'avais eu l'idée d'un jeu, mais j'ai laissé tomber."**

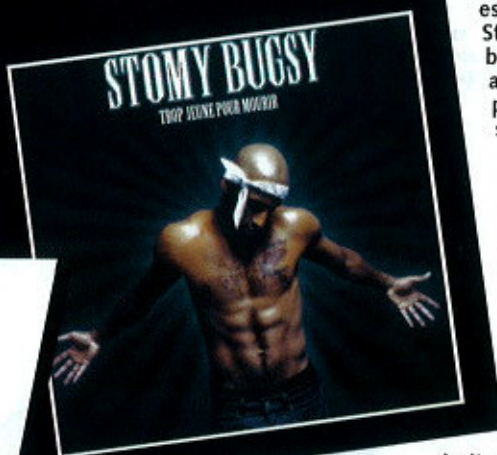
"Je joue assez rarement, le plus souvent avec mon fils. Ça me branche, mais je n'ai pas le temps. J'avais eu l'idée d'un jeu, mais j'ai laissé tomber." J'essaie d'en savoir plus sur le scénario de ce titre, imaginé par la star, qui ne verra jamais le jour. "Bah, c'est toujours la même rengaine, celle d'un type qui doit délivrer une fille." Beau joueur, va. Stomy sait que le public est friand de ces histoires de dragueur au cœur tendre.

## SI STOMY BUGSY ÉTAIT UN JEU...

Titre	Docteur Stomy et Mister Love
Genre	Simulation de drague
Disponibilité	Quand tu veux, bébé!
Nombre de joueurs	Un + nombre illimité de joueuses
Accessoires	Pack vibrant
Site Web	monpapaàmoiéunganster.love
Note d'intérêt Dreamcast Mag	11/10



## L'ARTISTE DE L'ACTU



"Trop jeune pour mourir" est la dernière œuvre de Stomy Bugsy. À l'image du bonhomme, ce deuxième album solo impressionne par son côté pur et dur, sans concession. Preuve qu'on peut faire du rap populaire, devenir star et rester fidèle à ses principes. Le chaud Stomy Bugsy y louvoie entre auto-parodie amusée et festive ("Mets ta tête dedans") et exocet hardcore ("Le plan B" et "Aucun Dieu", featuring Passi, qui annonce le retour - si attendu - pour la fin

de l'année du mythique Ministère A.M.E.R., ce vivier inépuisable de talents français). Entre deux tournages (un épisode de la collection "Combats de femmes" sur M6 et un rôle aux côtés de Virginie Ledoyen dans le nouveau film de Jean-François Richet), ses clips qu'il réalise lui-même et une émission bimensuelle sur SkyRock, Stomy trouve encore le temps de bosser sur un court métrage pour Canal+ et d'écrire son premier long. Trop jeune pour mourir!

# BUGSY

La partie reprend. Il me dit que la musique dans les jeux a évolué ces dernières années. Même s'il ne la trouve pas assez groove, pas assez proche de ce qu'écourent les jeunes. Une remarque pertinente. Le photographe nous interrompt à nouveau - c'est son job après tout! Il nous place de chaque côté de la télé. Stomy, en pro, trouve tout de suite la bonne pose. Moi, j'ai du mal à faire un malheureux sourire. Aucun doute, la vedette, c'est lui. Dis donc, si on te proposait de réaliser un jeu, ça aurait quelle gueule? "Ce serait un mélange entre un « James Bond » et une histoire de gangster d'amour!" Évidemment, suis-je bête!

### "C'est ça, l'an 2000: Internet et les jeux vidéo en réseau."

Avouons-le: Stomy m'inflige pâtée sur pâtée, tout occupé que je suis à mener l'interview en jouant (on se trouve les excuses qu'on peut...). Je lui apprends que le jeu en réseau sera bientôt disponible en France sur Dreamcast. La nouvelle l'enthousiasme: "Non?!? C'est ça, l'an 2000! Internet, les jeux vidéo en réseau. L'avenir n'a rien à voir avec toutes ces histoires de voitures volantes!" Dans un tourbillon, l'attachée de presse m'arrache l'artiste. Direction un autre lieu, pour une nouvelle interview. Ce garçon a trois poumons. ■



# Shopping

par Margot Abardonado

## SPÉCIAL STAR WARS

"La Guerre des étoiles", c'est aussi et surtout du merchandising à donf. À tel point qu'on se demande si le père Noël n'est pas un pseudo pour George Lucas. Voici notre sélection de l'été, histoire de flamber en costume de Watto devant le jeu tiré de l'Épisode ouane.



### PAS-TROUILLE

Cette statuette du mercenaire Boba Fett, vêtu de sa combinaison de combat, est entièrement peinte à la main. Existe en plusieurs positions: accroupi, couché et debout. À partir de 399 F (60,83 €), en VPC (Ciné Store).

### PARIEUR FOU

Ce masque en latex, plus vrai que nature, vous transformera en Watto, le garagiste escroc du film. Rubie's, le numéro 1 du déguisement, est le licencié officiel de toutes les tenues de la saga "Star Wars". Existe aussi en vinyle. À partir de 119 F (18,14 €), en VPC (Rubie's).



### MAÎTRE OBI-WAN

Obi-Wan Kenobi en impose du haut de ses 1,80 m. En carton fort, ce stand-up protégera l'entrée de la chambre pour que la Force soit avec toi ! 259 F (39,48 €), en VPC (Ciné Store).



### CHEVAUCHÉE FANTASTIQUE

Perché sur un Kaadu, chameau du désert version "Star Wars", Jar Jar Binks fait partie d'une collection de figurines en plastique qui réunit la reine Amidala et R2-D2. 149 F (22,71 €), dans les magasins spécialisés et les hypermarchés.

### JAR JAR, FOLLE DU DESERT

Les jours où vous porterez les couleurs du célèbre bouffon de "Épisode un : la menace fantôme", ce sera carnaval. Vous allez faire des jaloux ! Existe en deux tailles, M et XL. 139 F (21,19 €), en VPC (Ciné Store).





## HAUTE COUTURE

La reine Amidala sauvera-t-elle son peuple des griffes de l'empereur? La voici dans ses plus beaux atours. Figée dans la résine, elle porte le costume officiel. 499 F (76,07 €), en VPC (Ciné Store).



## CHERCHEUR D'OR

Cette figurine de Dark Maul fera fuir quiconque s'en prend à tes potes, petit! 99 F (15,09 €), en VPC (Ciné Store).



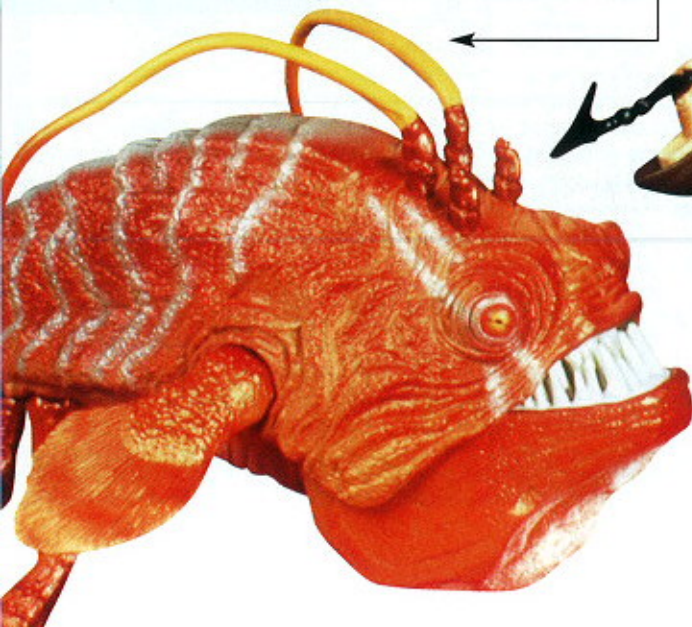
## PIÈCE RARE

Un buste de Greedo en céramique, peint à la main et édité en série limitée à 2 500 exemplaires. D'où le prix un tantinet élevé, mais quand on aime... 1 390 F (211,90 €), en VPC (Ciné Store).

## À COUTEAUX TIRÉS

Qui-Gen-Jinn face à un poisson géant.

S'il n'était maître Jedi, nous ne donnerions pas cher de sa peau; l'animal n'en ferait qu'une bouchée. 149 F (22,71 €), dans les magasins spécialisés et les hypermarchés.



## LET'S GO!

R2-D2, en pièces de Lego "intelligentes", se nomme Droïd Developer Kit. Cette réplique du petit robot comprend capteurs, circuits et, à terme, programmes informatiques. Grâce au mélange des technologies, résultat d'une décennie de recherches, il remue (et parle?) comme le vrai. 699 F (106,56 €), dans les magasins spécialisés et les hypermarchés.

## L'HEURE SIDÉRALE

La Webstream de Swatch simule un lever de soleil au centre du cadran, en plus de donner l'heure Internet. Bracelet caoutchouc kaki ou en carbone noir, au choix. 550 F (83,87 €), dans tous les points de vente Swatch.



# ON A CRAQUÉ POUR... MISSION : IMPOSSIBLE 2

de John Woo avec Tom Cruise, Ving Rhames, Thandie Newton  
actuellement en salle

A comme Action,  
B comme Baston,  
W comme Woo.  
L'été sera "M: I - 2"  
ou ne sera pas.  
Le réalisateur  
virtuose, associé  
à Tom Cruise, signe  
l'un des fleurons  
d'un genre pourtant  
éculé. Nous l'avons  
déjà vu trois fois,  
en boucle.



**T**om Cruise en rêvait, John Woo l'a fait. "Mission : Impossible 2", c'est de l'action non-stop, 100 % amphetaminee! Dans ce nouvel épisode, produit par l'acteur lui-même, Tom Cruise rempile dans le rôle de l'agent Ethan Hunt. L'ennemi a pris les traits d'un ancien collègue qui menace de répandre un virus mortel, s'il n'obtient pas une grosse somme d'argent.

Cerise sur le gâteau: tous deux sont amoureux de la même nana, une cambrioleuse professionnelle, jolie comme un cœur. Pas besoin de vous faire un dessin, le scénario de "M: I - 2" n'est pas son principal atout. La mission de John Woo (et il l'a acceptée!) a été de transfuser son savoir-faire inimitable dans cette love/action story anémique. Le maître de Hong-Kong s'est donné les moyens de ses ambitions, croyez-nous! Les séquences de poursuites et de baston démentent, un régal. Certes, Tom Cruise n'a pas le charisme de Chow Yun-Fat (acteur fétiche de Woo), ni celui de John Travolta dans "Volte/Face", mais la mise en scène virtuose pallie ce manque. On en prend plein la tête. Sans déflorer le sujet, signalons que le dernier quart d'heure est absolument ahurissant. Plus rigolo encore est le petit jeu de "Monsieur Cinéma" auquel pourront se livrer les fans du réalisateur. Que chacun s'amuse à retrouver les éléments indissociables de l'œuvre de l'auteur (loyauté bafouée, oiseaux majestueux, fusillades hypnotiques, etc.) dans cette grosse machine hollywoodienne! Un long métrage top efficacité dans l'action et la mise en valeur du comédien principal.

## BACKSTAGE

### TOM CRUISE, CASSE-COU

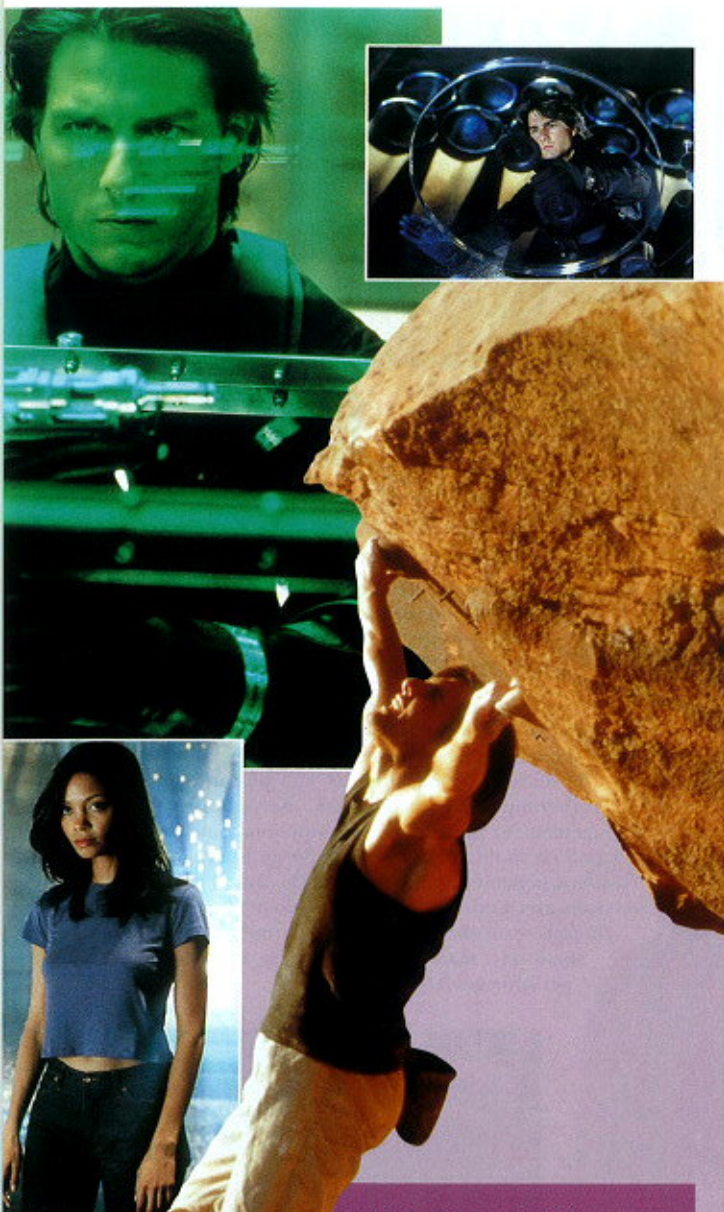
Voir Sieur Cruise jouer dans "Eyes Wide Shut" et "Magnolia" (il y interprète respectivement un amoureux torturé et un gourou du sexe) nous a presque fait oublier ses capacités d'homme d'action. Dans "M: I - 2", l'acteur a réalisé lui-même 90 % des cascades, au grand dam de John Woo. Si tout le monde admet que la star n'hésite pas à payer de sa personne, des bruits nettement moins flatteurs ont couru sur son sale caractère. Tout ne fut pas idyllique sur le plateau; le tournage a donc pris du retard (la sortie du film était initialement prévue en janvier 2000).

### BON, ET MAINTENANT ?

Grâce au carton commercial du film (70 millions de dollars, le premier week-end aux States!),



John Woo confirme son statut de réalisateur de blockbusters outre-Atlantique. Il est désormais libre d'agir comme il l'entend à Hollywood, où les plus grands lui font les yeux doux. Fidèle en amitié, Woo devrait retrouver Chow Yun-Fat ("Anna et le Roi"). Le duo préparerait "King's Ransom", un long métrage racontant les hauts faits d'un voleur de bijoux. À l'origine prévu en 1998, "King's Ransom" a été repoussé en raison de l'emploi du temps chargé de Chow



Yun-Fat et de la similitude du scénar avec celui de "L'Affaire Thomas Crown" (réalisé par John McTiernan).

#### DE HONG-KONG A LA PISTE AUX ÉTOILES

C'est un raz de marée qui déferle sur la Mecque du cinéma! Les créateurs, venus de Hong-Kong, ont envahi Hollywood. Côté acteurs, ça tourne à tout-va. Jet Li, le méchant de "L'Arme fatale 4", tient aujourd'hui la vedette dans "Roméo doit mourir". Michelle Yeoh, la

belle espionne de "Demain ne meurt jamais", s'illustre dans "Tigre et Dragon". Jackie Chan, quant à lui, a concrétisé son vieux rêve de réussite américaine avec "Rush Hour" et le récent western "Shanghai Noon". Côté réalisateurs, c'est un peu moins reluisant: Ringo Lam ("City On Fire") et Tsui Hark ("Zu Warriors") ont signé les pitoyables "Risque maximum" et "Double Team" avec Van Damme. Stanley Tong ("Police Story 3") a dirigé Leslie Nielsen dans le navrant "Mr Magoo". Seul Che-Kirk Wong ("Crime Story") semble avoir tiré son épingle du jeu en réalisant l'amusant "Big Hit", interprété par Mark Wahlberg.

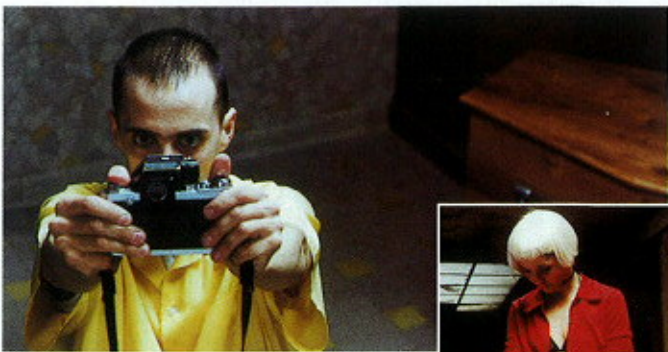


## GLADIATOR

de Ridley Scott, avec Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Oliver Reed actuellement en salle

### QUEL CIRQUE!

Vous savez à quoi reconnaît-on un grand comédien? Il est autant crédible en quinquagénaire persécuté par les rois du tabac qu'en tueur de lions. De "Révélations" à "Gladiator", Russell Crowe prouve qu'il sait tout faire, et bien. Général romain trahi par le fils de l'empereur et reconverti en gladiateur, il manie le glaive avec un entrain évident. Et on marche! Avouons aussi que la réalisation de Ridley Scott en fait des tonnes dans le style "on n'est pas là pour rigoler". Évidemment, les dialogues s'avèrent moins fascinants que les séquences de baston pure et dure, fort heureusement nombreuses et variées. Ces Romains étaient peut-être fous, ils avaient cependant un sacré sens de la teuf!



## EXIT

d'Olivier Megaton, avec Patrick Fontana, Féodor Atkine, Clotilde Courau sortie le 12 juillet 2000

### FRENCH KILLER

Les tueurs psychopathes sont à la mode dans les films français. Après le tueur de touristes de "Six-Pack" et le meurtrier amateur de comptines de "Promenons-nous dans les bois", voici Stan, le plus fascinant du lot. Ce petit gars, pas bien du tout dans sa tête, aurait été interné pour des crimes qu'il n'a pas commis. En attendant d'y voir plus clair, il bosse à la morgue et consulte un psychiatre pas vraiment clair non plus. Un jour, tout chavire... Le réalisateur est un petit rigolo! Né, heure pour heure, 20 ans après Hiroshima, il a d'abord peint à la bombe (!), puis mis en scène une sympathique série de clips ("Fab", "Assassins") avant de faire produire ce premier long métrage par Luc Besson. Le style est rentre-dedans à souhait et, malgré quelques maladresses, ça dépote.



60 secondes chrono



Ordinary Decent Criminal



Fous d'Irène



## 60 SECONDES CHRONO

de Dominic Sena, avec Nicolas Cage, Angelina Jolie, Robert Duvall  
sortie le 9 août 2000

### EN VOITURE, NICO!

Voleur de voitures hors pair (dans le film), Nicolas Cage doit accomplir une ultime mission pour sauver son frère kidnappé. Sur ce scénario archiclassique, Dominic Sena ("Kalifornia") signe un film d'action mené pied au plancher. Certes, la subtilité n'est pas au rendez-vous, mais qu'importe? L'action déménage, et on y va pour ça. On sent l'influence de Jerry Bruckheimer, le producteur, à qui l'on doit des scènes d'anthologie ("Les Ailes de l'enfer" et "Armageddon"). Dans "60 Secondes chrono", les courses poursuites relèvent du jousif! Pour en profiter à fond, autant y aller en bande après avoir laissé son cerveau au vestiaire...



## ORDINARY DECENT CRIMINAL

de Thaddeus O'Sullivan, avec Kevin Spacey, Linda Fiorentino, Peter Mullan  
sortie le 19 juillet 2000

### PIGEON VOLE

Qui se souvient de "Général", polar de John Boorman, qui mettait en scène un criminel irlandais charismatique et mégalomane? Pas grand monde, hélas. "Ordinary Decent Criminal" s'inspire du même fait divers authentique. Au programme: de multiples cambriolages ingénieux et un suspense à couper au couteau. Si la mise en scène est moins pêchue que celle de Boorman, le film est *a contrario* nettement plus comique. De plus, il dispose d'un atout de choix avec Kevin Spacey (oscarisé pour "American Beauty") qui interprète un chef de bande au charme ravageur. "Le crime ne paie pas, mais il peut être très amusant", déclare son personnage. À bon entendeur...



## AVANT-PREMIERE TIGRE ET DRAGON

d'Ang Lee, avec Show Yun-Fat, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi  
sortie le 4 octobre 2000

Le Festival de Cannes a succombé au charme de "Tigre et Dragon", du réalisateur taïwanais Ang Lee (plutôt spécialisé dans les chroniques intimistes comme "Garçon d'honneur"). Pour ce film de kung-fu hallucinant, il s'est associé à Yuen Woo Ping, maître ès arts martiaux, fort réputé pour avoir orchestré les combats de "Matrix". Ang Lee a également réuni dans son film deux des plus grandes stars asiatiques actuelles. Cette histoire de guerrier intrépide, contraint de sortir de sa retraite par une reine du combat, a tous les atouts pour vous faire passer l'un des plus agréables moments de votre vie de cinéphile.



## FOUS D'IRÈNE

de Bobby et Peter Farrelly, avec Jim Carrey, Renée Zellweger, Chris Cooper  
actuellement en salle

### CARREY D'AS ?

Charlie, un flic, s'est tellement fait marcher sur les pieds qu'il finit par péter les plombs. À ses heures, il devient donc Hank, mauvais sujet bagarreur et mal embouché, qui sommeille au fond de lui depuis des années. Hank est certes pénible; c'est cependant sur lui qu'Irène devra compter pour échapper aux policiers, complices de son boyfriend mafieux. Deux Jim Carrey pour le prix d'un, quelle affaire! L'homme au faciès "caoutchouc" retrouve ici les réalisateurs de "Dumb & Dumber". Ils sont sur la même longueur d'ondes, celle du mauvais goût généralisé.



W

LE 12 JUILLET  
PRÊTS À DÉGAINER ?

## VIDÉO COUP DE CŒUR COFFRET ALIEN

DVD

20th Century Fox

Home Entertainment

Quelle idée géniale de ressortir l'intégrale de "Alien" dans un beau coffret DVD! L'occasion de comparer les styles des différents réalisateurs, de Ridley Scott à Jean Pierre Jeunet, en passant par James Cameron et David Fincher. Ils ont chacun fait des choix esthétiques, et c'est carrément le pied de les comparer. Making of, entretiens, scènes coupées et commentaires de tous poils viennent compléter le tableau, avec en prime un cinquième DVD contenant un documentaire de 68 minutes sur la saga! Et le tout, pour moins de 600 F. Pour une affaire...



## HARD EIGHT

★★★★★

K7

Gaumont Columbia TriStar Home Video

Ce titre ne vous dit rien? Normal. Ce petit polar est sorti très discrètement chez nous. Pourtant, il s'agit d'un film de Paul Thomas Anderson, réalisateur du remarquable "Boogie Nights" et de l'époustouffant "Magnolia". L'intrigue? Un "vieux de la vieille" initie un jeune néophyte au poker. C'est l'un des plus grands films noirs de ces dernières années. Gwyneth Paltrow et Samuel L. Jackson complètent un casting homogène dans lequel on reconnaîtra d'autres acteurs favoris du cinéaste (comme John C. Reilly et Philip Seymour Hoffman, pour les amateurs).



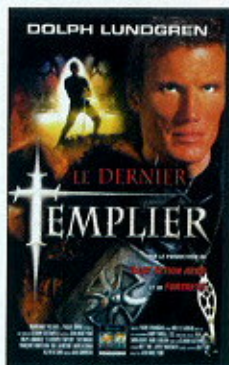
## LE DERNIER TEMPLIER

K7

★★★★★

M6 Vidéo/Gaumont Columbia TriStar Home Video

Quand la porte de l'enfer s'ouvre par mégarde, ça provoque des courants d'air. Heureusement, le bon Dolph Lundgren est là. Il est chargé de la refermer pour empêcher la venue de Satan parmi nous. Ce thriller sur fond d'apocalypse annoncée ne manque pas de rebondissements. Il satisfera pleinement le fan de nanars horribles (qui sommeille peut-être en vous). Quoi qu'il en soit, "Le Dernier Templier" se prend beaucoup moins au sérieux que "La Fin des temps" (avec Schwarzie) grâce à une énergie louable et à un sympathique sens de la dérision.



## CARRIE 2 - LA HAINE

★★★★★

DVD

Metro Goldwyn Mayer

Si vous étudiez dans la même école que Rachel, abstenez-vous de vous moquer d'elle! La belle aura tôt fait d'utiliser son don de télékinésie pour vous faire passer le goût de la plaisanterie. Cette suite du film réalisé par Brian de Palma est moins bien réussie. Elle vous réserve néanmoins son comptant de frissons et une apparition sympathique d'Amy Irving (l'amie de Carrie dans le numéro 1). Une bonne moisson de bonus (scènes coupées, fin alternative, commentaires de la réalisatrice Katt Shea et livret collector) permet de faire le tour de la question.



## THE X-FILES - CLÔTURE

K7

★★★★★

20th Century Fox Home Entertainment

Les héros de la saga "X-Files" vont-ils enfin connaître la vérité? Dans ce long métrage tiré de la septième saison de la série (encore inédit à la télévision), l'agent Mulder enquête toujours sur la disparition de sa petite sœur Samantha. Non content d'offrir un making of, un supplément surprise sur les "secrets de Samantha" et une carte collector, l'éditeur permet aux seuls acquéreurs du film de commander la cassette du "Baiser", autre épisode exclusif qui révélerait enfin toute la vérité, nous promet-on. Alléchant, pas vrai?



## FLIC DE HAUT VOL

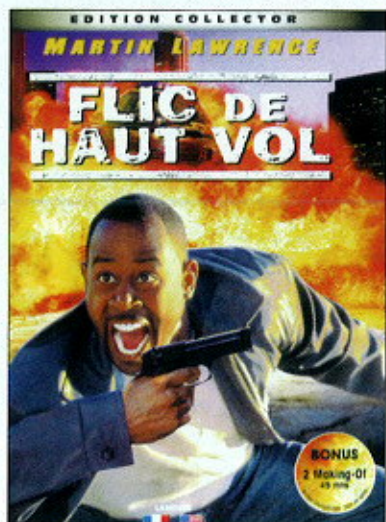
★★★★★

DVD

Gaumont Columbia TriStar

Home Video

Quand un cambrioleur, incarné par Martin Lawrence, planque son butin sur un chantier, juste avant d'être arrêté, il ne sait pas encore que le bâtiment en construction sera un commissariat! Il se fait alors passer pour un flic afin de récupérer son trésor... Le dynamique comique black est fort à son aise dans ce polar rythmé et drôle. À voir aussi: les deux making of fort réussis et les trois clips vidéo inspirés du film.



**WILL SMITH**

**KEVIN KLINE**



Inclus le clip de  
**WILL SMITH**  
"Wild Wild West"  
et son Making Of,  
et le clip de  
**ENRIQUE IGLESIAS**  
"Bailamos"

Par le réalisateur de **MEN IN BLACK**

# WILD WILD WEST

et **KENNETH BRANAGH**

"Les scènes d'action spectaculaires s'enchainent à un rythme soutenu, ponctuées de clins d'oeil, de citations et autres références, et des traits d'un humour corrosif qui sont la marque du réalisateur."

**PREMIERE**



**À PARTIR DU 12 JUILLET**

**CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX**



# Musique

par Sébastien Lucaire

L'été 2000 sera rock, pop, R'n'B, rap et love. D'Eminem à Pearl Jam, nous avons écumé les bacs et sélectionné six albums de tendances différentes. Choisissez un rythme adapté à chaque situation : plutôt glamour le soir (avec Toni Braxton, par exemple), carrément speed le jour, sur la plage (avec Cypress Hill). Let's play music.



**ALBUM  
COUP DE CŒUR**

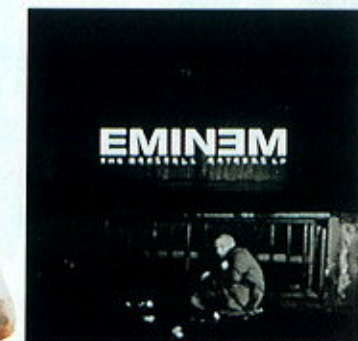
POP

★ ★ ★ ★ ★

## EMINEM "THE MARSHALL MATHERS LP"

Polydor/Universal

Un an après la sortie de son premier album, "The Slim Shady LP", la réputation sulfureuse du jeune rappeur blanc de Detroit n'est plus à faire. Sur "The Marshall Mathers LP", Eminem rappe comme un rocker des années 70 (entre Iggy Pop et Alice Cooper), qui détesterait sa maman et qui regarderait trop la télé. Sur le deuxième morceau, "Kill You", on retrouve Slim Shady,



son alter ego psychotique, qui s'acharne sans pitié sur sa mère ("Tu n'es qu'une pute pour moi"). Puis "Stan" évoque le démon qui hante chaque star: le fan obsessionnel. Le reste de l'album est de la pure comédie hip-hop, à mi-chemin entre décadence et humour noir ("Amityville"). L'hilarité tourne parfois à l'horreur comme dans "Kim", où il est question de crime parfait. L'intérêt crucial de "The Marshall Mathers LP" réside dans la pureté avec laquelle Eminem libère le hip-hop de son carcan, tout en jouant le rôle du bouffon. Malheureusement, le ton de l'album reste toujours aussi machiste, misogyne et homophobe, discours également revendiqué par ses pairs. Son humour dévastateur lui évitera de tomber dans le piège du personnage caricatural. S'attaquant à l'establishment pop (de Britney Spears à Christina Aguilera) et à la société américaine, il célèbre ainsi la renaissance du gangsta-rap.



## EMINEM AU TROU

Eminem a été arrêté, le dimanche 4 juin 2000 au petit matin pour port d'arme illégal, après une bagarre devant une discothèque de Detroit. Il a été remis en liberté peu de temps après. Eminem est actuellement au sommet des charts US, avec 1,7 million d'exemplaires vendus de "The Marshall Mathers LP" en une semaine.

## VITAMINE C

Vitaminic, société de promotion et de distribution de musique en format numérique, lance un concours (jusqu'au 20 juillet): "Talents musiques électroniques" est destiné à promouvoir les nouveaux talents de ce genre musical. Le lauréat

## C'EST BLEU SI PO ?



La SNCF se met à l'heure des Francofolies. Elle offre cette année un billet aller-retour pour La Rochelle, appelé "Découverte Francofolies", à petit prix



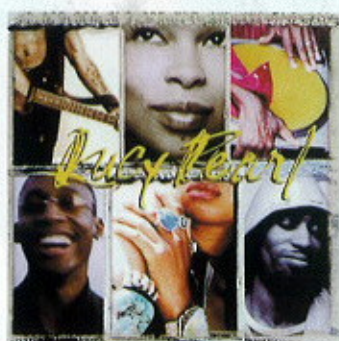
HIP-HOP

★ ★ ★ ★ ★

## CYPRESS HILL "SKULL & BONES"

Columbia/Sony

Avant qu'Enrique Iglesias n'ait atteint la puberté, et que Carlos Santana n'ait amorcé son come-back, il n'y avait qu'un seul type de musique latino qui régnait dans les charts: celle de Cypress Hill. Neuf ans après leur premier album d'anthologie, le groupe mène toujours la danse. "Skull & Bones" est un monstre à deux têtes avec "Skull" (hardcore rap hispanique) et "Bones" (tendance rap-metal). Les thèmes (utilisation de substances illicites, clowns et clones du hip-hop) n'ont pas changé, et la musique est toujours aussi "fresh". Des morceaux comme "Worldwide" et "Certified Bomb" ont plus de testostérone que les santiags de Van Damme. De plus, dans le CD "Bones", on trouve les plus grands noms du metal: Dino Cazares et Christian Olde Wolbers de Fear Factory, Brad Wilk de Rage Against The Machine ainsi que Roy Lozano de Downset.



R'N'B

★ ★ ★ ★ ★

## LUCY PEARL "LUCY PEARL"

Polydor

Ça valait la peine d'attendre. Les médias US ont annoncé à grand renfort de publicité cette réunion entre Raphael Saadiq (membre de l'ancien groupe Tony Toni Tone), Dawn Robinson (une des chanteuses du groupe En Vogue) et Ali Shaheed Muhammad (A Tribe Called Quest). De cette heureuse collaboration est né un album hybride, entre Sly & The Family Stone et Rufus pour la funk, et un style de hip-hop rafraîchissant. Entre la liberté créative (accroches séduisantes, "vrais" instruments, suites impeccables) et les vocaux distincts des deux chanteurs, on trouve ici de quoi satisfaire tout le monde. Le single sexy "Dance Tonight", le doux "Everyday" et le funky "Don't Mess With My Man" sont trois perles musicales. Seul "Can't Stand Your Mother" semble à côté de la plaque. Mais quelle importance, comparé à la qualité du reste?

(25 % de réduction). Ne manquez pas cette occasion de vous rendre à la 16<sup>e</sup> édition du festival, prévue entre les 10 et 15 juillet prochains. Pour toute info, appelez le 08 36 35 35 35 ou tapez [www.francofolies.fr/franco2000/](http://www.francofolies.fr/franco2000/).



## SOLIDAYS, Ô MON SOLIDAYS

Environ 100 000 personnes sont attendues au deuxième Festival Solidays, organisé par Solidarité Sida, les 8 et 9 juillet 2000, à l'hippodrome de Longchamp (banlieue parisienne). L'initiative se double cette année d'un >

# 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

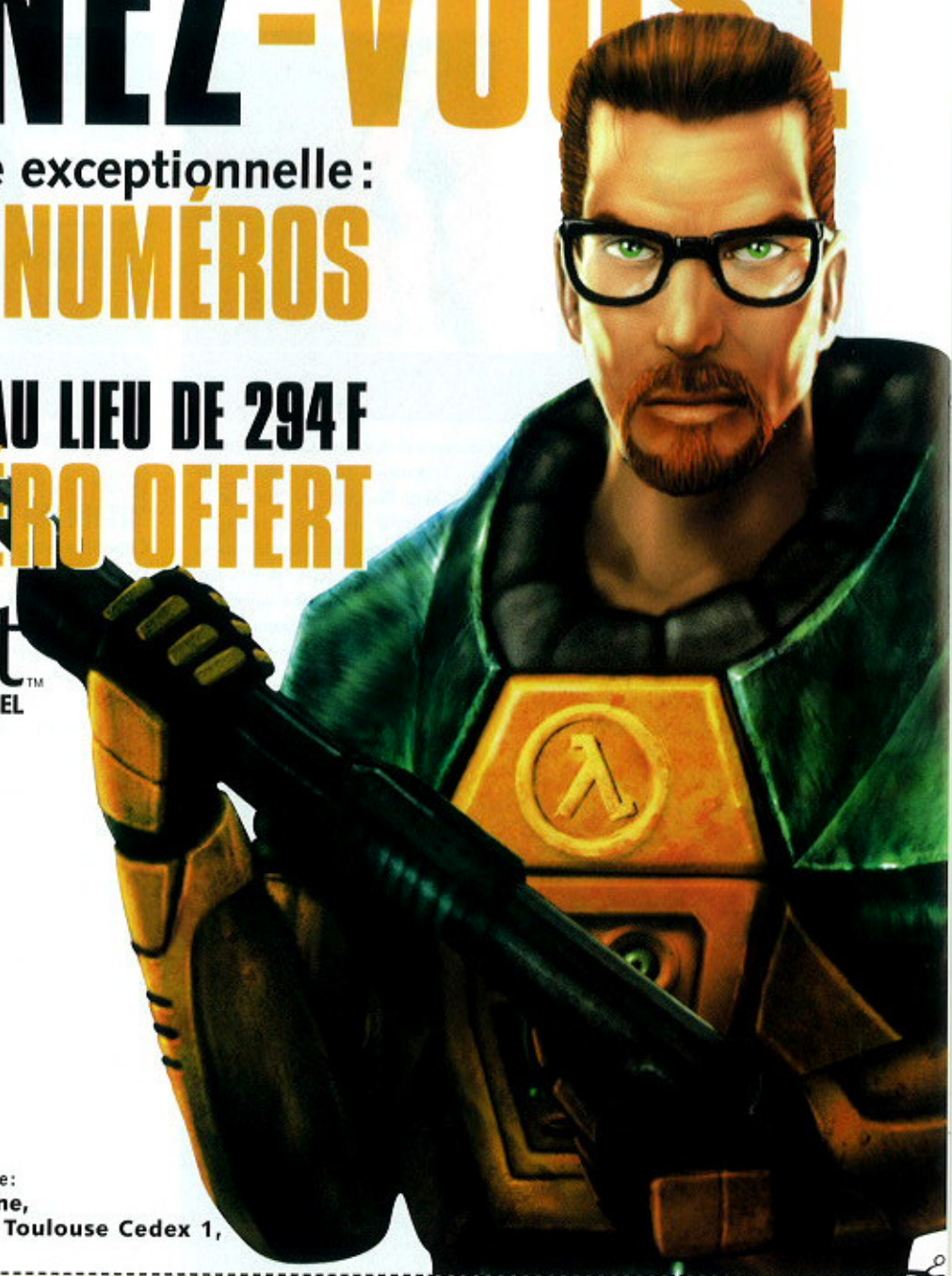
+ SON CD

DE DÉMOS DREAMCAST

EXCLUSIF

ABONNEZ-VOUS!

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 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: \_\_\_\_\_

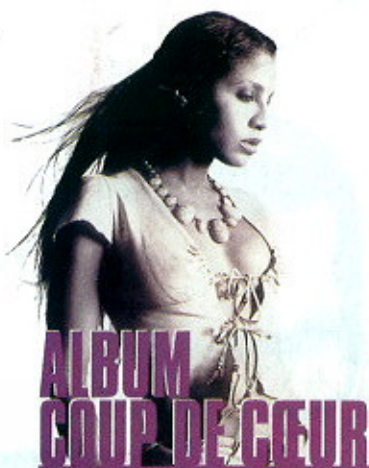
Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

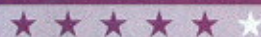
Tél.: \_\_\_\_\_ Date de naissance: \_\_\_\_\_

\* Offre spéciale valable 3 mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger: 305 FF (46,50 €). Frais de port inclus. DM 005 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 B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.



## ALBUM COUP DE CŒUR

ROCK



### TONI BRAXTON "THE HIT"

Arista/BMG

Avec deux albums multi-platine ("Toni Braxton" et "Secrets"), un paquet de tubes à son palmarès ("Breathe Again", "Unbreak My Heart", etc.) et trois Grammy Awards, Toni Braxton était au sommet de sa gloire au début des années 90. Puis, en 1996, tout s'est dérobé sous ses pieds. Une couverture de *Vibe* où elle posait à moitié nue, un procès avec son label LaFace, et le caniveau lui ouvrait grand les bras. Quatre ans plus tard, Toni revient sur le devant de la scène. À 33 ans, son contralto est plus sombre et délicat que jamais. Elle a écrit la moitié des 12 titres présents sur son nouvel album. Bien que le thème des chansons reste le même (une fille aime un garçon, la fille perd le garçon, la fille respire mieux), l'artiste, elle, ne joue plus le rôle de la geisha soumise. "The Heat" rayonne de confiance en soi et



de la force d'une diva face à l'adversité. Témoins, les singles "He Wasn't Man Enough" et "Just Be A Man About It" (ce titre se moque des hommes qui ne sortent avec une fille que si leur mère est d'accord - pratique assez courante chez nos amis américains). Un superbe album, marqué par une intensité tranquille.



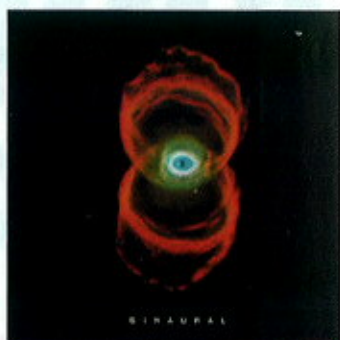
POP



### ILENE BARNES "SET YOU FREE"

Columbia/Sony

Vous n'oublierez jamais le jour où vous aurez écouté, pour la toute première fois, l'album de Ilene Barnes, allongé sur votre canapé. Cet ancien mannequin, née à Detroit, nous a donné ici un (premier) album magistral. Hormis deux reprises ("The Crown", titre signé Stevie Wonder qui sert de single promotionnel à l'album, et "Please" de U2, dont elle fait une interprétation à faire pâlir Bono de jalousie), la chanteuse envoûtante a écrit et composé l'intégralité des titres restants. Sa voix oscille, avec une aisance déconcertante, entre graves veloutés et notes aiguës, carrément aériennes. Quant au style musical de "Set You Free", il virevolte entre drum'n'bass et soul, avec des incursions dans le rock et la pop acoustique. Une merveille à découvrir absolument chez le disquaire le plus proche. En 1999, nous avions eu le bonheur de découvrir Macy Gray. Cette année, c'est Ilene Barnes qui va nous faire vibrer tout l'été.



ROCK



### PEARL JAM "BINAURAL"

Epic/Sony

Pearl Jam est de retour - et en pleine forme - avec une collection de 13 titres (un record pour le groupe) dont le pouvoir rock rappelle leurs heures de gloire des années 90. "Binaural" est de la même veine que leur meilleur album, "Vitalogy" (1994): féroce et agressif. Eddie Vedder et compagnie commencent l'album par un trio ultra-énergique de morceaux rock: "Breakerfall", "Gods Dice" et "Evacuation". Ensuite, le tempo ralentit légèrement, sans perdre en force, sur le lugubre "Light Years" (le prochain single), le mélancolique "Of The Girl" et le planant "Sleight Of Hand". Pearl Jam reste cependant plus efficace sur des morceaux rapides comme "Insignificance" et la rafale sonore qu'est "Grievance". Rien de terriblement nouveau ici, excepté que "Binaural" prouve que le groupe de Seattle, seul rescapé crédible de la vague grunge, continue à maîtriser parfaitement un rock agressif et sans détours. Ils l'ont prouvé récemment à Bercy.

## TÉLEX

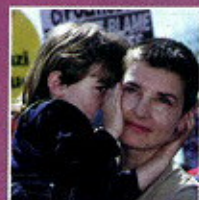
album enregistré par plusieurs chanteurs comme Peter Gabriel, Axelle Red et l'Italien Zucchero. Solidays se déroulera cette année au même moment que la conférence sur le Sida de Durban (Afrique du Sud), dont le slogan est "Break The Silence" ("brisez le silence"). Côté concerts, on annonce les Temptations, M, Sinsemilia, La Tordue, Indochine et "une grosse tête d'affiche dont le nom sera révélé prochainement". L'argent dégagé (500 000 F, l'an dernier) servira à financer la lutte contre le Sida, en Afrique notamment.



### SOLIDAYS, BIS

Outre le festival (130 F la journée, 160 F pour les deux jours), Solidays sort un disque

chez BMG, dont les bénéficiaires iront à la lutte contre le Sida. Le single ("Qui sait?") qui en est tiré, réunit 11 artistes de nationalités différentes, de Anggun (Indonésie) à Patrick Bruel (France). L'album comprendra des duos inédits, dont une adaptation en français de "Streets of Philadelphia" de Bruce Springsteen interprétée par Patrick Bruel et Jean-Louis Aubert.



### SINEAD DE LA PELOUSE

Sinead O'Connor, dont le dernier single s'intitule "No Man's Woman" (la femme d'aucun homme, en français), a reconnu être homosexuelle dans

le magazine lesbien américain "Curve". La chanteuse irlandaise, âgée de 33 ans, a été ordonnée prêtre, l'an passé, par le leader d'une secte quasi catholique. Son nouvel album, "Faith and Courage", sort ce mois-ci dans les bacs. Il a été produit, entre autres, par Dave Stewart et Whycleff Jean des Fugees.

### UN BLEU ET DE LA ZIQUE

Après la pub et le cinoche, la musique. Le champion du monde de foot Youri Djorkaëff aurait décidé de se lancer sur le créneau (!). Son premier single, "Vivre dans la lumière", sera un morceau de rap. Nous sommes loin du célèbre chant guerrier interprété par le groupe IAM "Ce soir, on vous met le feu".

Plongez-vous dans la peau d'Ecco the Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin le plus agile de tout l'océan. Les jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-marins, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension.



**ecco**  
THE DOLPHIN  
DEFENDER OF THE FUTURE

  
Dreamcast.  
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA™

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



**ECCO THE DOLPHIN SUR DREAMCAST  
ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM  
CONTRE UNE DREAMCAST**

# STAR WARS EPISODE I RACER



[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)  
[www.starwars.com](http://www.starwars.com)