

# Dreamcast

LE MAGAZINE OFFICIEL

EXCLUSIF

LE CD DREAMCAST

7 DEMOS INEDITES

**DREAMCAST :**  
LA SEULE CONSOLE  
AVEC ACCÈS INTERNET

**16 tests**  
SONIC ADVENTURE,  
SEGA RALLY 2,  
VIRTUA FIGHTER 3tb,  
READY 2 RUMBLE...

**13 previews**  
MARVEL VS CAPCOM,  
UEFA STRIKER,  
STREET FIGHTER ALPHA 3...

N° 1 • OCTOBRE/NOVEMBRE 1999  
France métropolitaine : 49 FF (7,47 euros)

M 8193 - 1 - 49,00 F - RD  


*L'ÉVÉNEMENT*  
**SOUL CALIBUR**



# SUR LE CD DREAM ON



Accrochez-vous ! Le CD de démos sur Dreamcast, c'est ici, seulement ici et maintenant... Et ce sera comme ça dans chaque numéro. Après un premier CD intitulé "Dream on 1" proposé avec la console, la rédaction de DM a la joie et l'honneur de vous proposer "Dream on 2". Vous y trouverez plein de bonnes choses : des démos jouables, des démos tournantes. Une galette avec que des fèves, ce n'est pas si souvent. Profitez-en !

## MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

En avant pour cette démo jouable. Vous voilà aux prises avec toutes sortes de méchants que vous devrez éliminer grâce à une kyrielle d'armes aussi puissantes que dévastatrices. Action musclée et effets d'explosion garantis.



JOUABLE

## SUZUKI ALSTARE RACING

Abandonnons un peu la voiture pour nous plonger dans l'univers de la moto. Profitez des premières images de ce jeu de course axé arcade, fort en émotions.



JOUABLE



## TOY COMMANDER

Les jouets se rebellent et vous devez les faire rentrer dans le droit chemin en utilisant tout un panel de véhicules et en faisant fonctionner vos neurones.



## BUGGY HEAT

Buggy Heat est un jeu de course super rapide qui propose un éventail de véhicules et des circuits étonnants. Cette démo tournante permet de découvrir les premières images du jeu, tranquillement installé dans votre fauteuil.



## HYDRO THUNDER

De la course adaptée de l'arcade, mais ici, pas question de voitures ou de moto, Hydro Thunder propose de faire de la vitesse sur eau. Jet-skis, hors-bord, rollers, planche à repasser, tout est bon pour fendre l'écume...



## SPEED DEVILS

Installez-vous et regardez... Speed Devils propose un jeu de course arcade pure et dure avec des voitures aussi délirantes les unes que les autres.

**Comment utiliser le CD de démo...**  
Prenez votre CD en prenant soin de ne pas le détériorer ! Evitez au maximum de mettre les doigts dessus et glissez-le dans votre console. Refermez le capot de la Dreamcast et appuyez sur Power. Appuyez 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.



A TOKYO, L'HOMME S'ÉVEILLE EN SE TOURNANT VERS LE SOLEIL LEVANT,

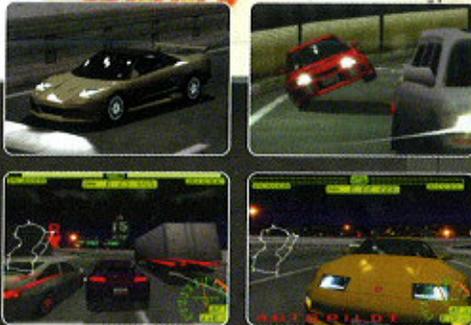
IL PRATIQUE 1/2 HEURE DE MEDITATION OU EXÉCUTE QUELQUES

MOUVEMENTS DE TAÏ-CHI ET, SEREIN, SE SOUMET AU RITUEL DU

PETIT-DÉJEUNER : THÉ VERT, GALETTES DE RIZ ET ALGUES.

PUIS IL MONTE DANS SA VOITURE ET IL CONDUIT COMME

UN PUT\*?熱 D'ENF者\*!線 !!!



# Tokyo highway. challenge

la course la moins zen du monde

astuces & infos, 3615 Crave\* ou [www.crave.fr](http://www.crave.fr)

\*2,22€/box

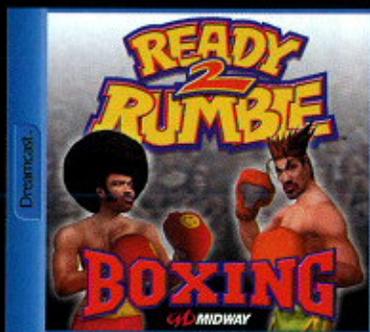


CRAVE+

NOTRE PREMIER JEU  
SUR DREAMCAST™  
VA VOUS FAIRE  
UNE TÊTE COMME ÇA



# READY 2 RUMBLE BOXING



WUT WINE INFOGRAMES  
WEB [www.infogrames.fr](http://www.infogrames.fr)  
TEL 08 36 68 90 20  
MiniTel 3615 infogramee  
08 36 68 90 20

READY 2 RUMBLE,™ LE JEU DE BOXE COMPLÈTEMENT FRAPPÉ

# EDITORIAL

## SELON LES STYLES

Le plus simple serait de commencer par la console : "Enfin, elle est là", "La console du troisième millénaire", "Vache, ce qu'elle dépote", selon les styles. Parmi les bons vieux classiques éculés à l'extrême, nous pourrions vous jouer l'air : "Un premier numéro, quand même, c'est l'éclate", "Notre bébé, c'est le plus beau", "On a bossé à mort", voire "Faire le mag officiel, c'est à la cool", toujours selon les styles. Avec un soupçon de fierté, nous pourrions vous en repasser une couche sur le CD de démos : "Un CD tout beau", "Ici et pas ailleurs", "Plein de fèves sur une seule galette" (faut dire que je l'aime bien, celle-là). Une alternative, moins fréquente mais plus démagogique, consisterait à remercier : "Une équipe formidable et motivée", "Les gens qui nous ont aidés nous ont drôlement aidés", "Maman, ce magazine est pour toi", selon l'éthique personnelle. Reconnaissez que tout cela ne serait pas très original...

A côté de cela, il faut bien reconnaître que la console en a dans les tripes, que nous avons bossé avec passion pour boucler un mag le plus complet possible, que nous ne sommes pas peu fiers d'être l'officiel, d'être les seuls à vous proposer un CD de démos et que sans l'aide de plein de gens, ce nouveau-né n'aurait jamais vu le jour.

Il ne manque que votre avis sur les 120 pages qui suivent. Nous l'attendons avec impatience.

Rendez-vous en décembre pour le numéro 2.

Jean-François Vié



**Dreamcast** LE MAGAZINE OFFICIEL Dreamcast, le Magazine officiel est édité par M6 Editions, S.A. au capital de 50 000 euros.

Directeur de la publication : Régis Ravanas. Directeur de la rédaction : Olivier Jacobs. Rédacteur en chef : Jean-François Vié. Directeur de création : Antoine du Payrat. Maquettistes PAO : Grégory Makles, Marie Soulié. Secrétaires de rédaction : Pascale Barithel, Lionel Barillon. Responsable marketing : Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion : Pascal Broussot. Responsable du département publicité : Pascale Breyse. Chef de publicité : Eglantine Deneux. Directeur des ventes : Didier Dostes. Service juridique : Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro : Bruno Arnoldo, Loïc Berthelot, Nicolas Buret, Guillaume de Casaban, Arnaud Chaudron, Louis Faure, Sébastien Lucaire, Alain Masset, Christophe Molignier, Pierre Puttemans, Karine Saporio, Samy Seddiki, Caroline Toussaint. Photos : Jacques Giaume, David Mouchard, DR. Remerciements à toute l'équipe de Sega France. Photogravure : Beauclair, 15, avenue Bernard-Palissy, 92210 Saint-Cloud. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jonarre, 77400 Mary-sur-Marne. N°ISSN : en cours. Dépôt légal : octobre 1999. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction : Robin Leproux, Directeur général adjoint de M6 ; Michel Rey, Directeur général adjoint de M6 ; Laurent Agrech, Directeur financier de M6. 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. © 1999 M6 Editions. 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, terminal EB6. Dreamcast, le Magazine officiel : 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex - Tél. : 01 41 92 64 12. Publicité : 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 66 12. Service abonnement Dreamcast : 05 61 43 49 69.

# SOMMAIRE

La Dreamcast mise à nu	10
La Dreamcast online	12
Les accessoires	14
Actualités L'ECTS, salon du jeu vidéo à Londres	16
Actualités	28

## PREVIEWS 36

Soul Calibur	36
Dynamite Cop	42
Buggy Heat	44
Marvel Vs Capcom	46
UEFA Striker	48
Street Fighter Alpha 3	50
Red Dog	52
Vigilante 8 Second Offense	54
Pen Pen Tricelon	56
Hydro Thunder	58
Soul Fighter	59
Snow Surfers	60
Mortal Kombat Gold	60

## TESTS 61

Sonic Adventure	62
Virtua Fighter 3 tb	66
Sega Rally 2	70
Toy Commander	76
Ready 2 Rumble Boxing	80
The House of The Dead 2	84
Millenium Soldier Expendable	86
Monaco GP Racing Simulation 2	88
TrickStyle	90
Blue Stinger	92
Power Stone	94
Suzuki Alstare Racing	96
Aerowings	98
Speed Devils	100
Incoming	101
Tokyo Highway Challenge	101

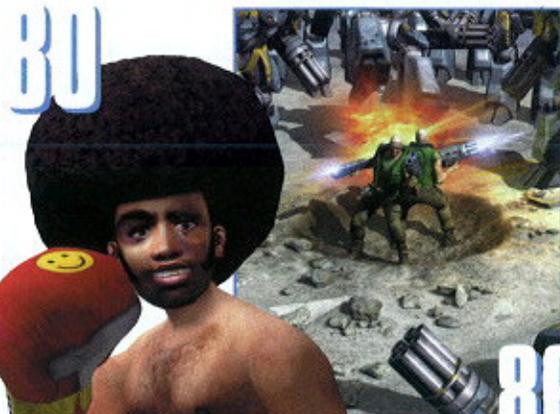
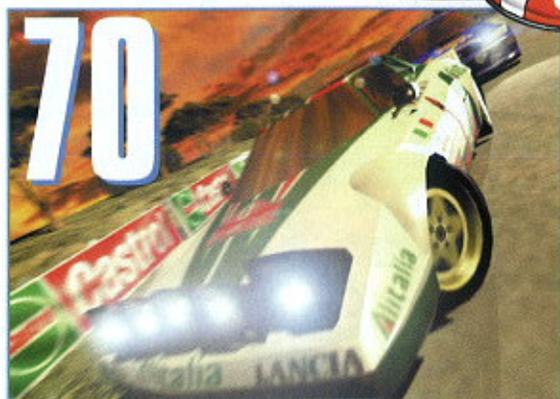
## AIDES DE JEU 102

Virtua Fighter 3 tb	102
Sega Rally 2	106

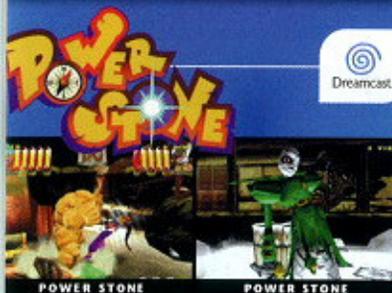
Internet	110
Cinéma/Vidéos	114
Shopping	118
Musique	120

# Dreamcast™

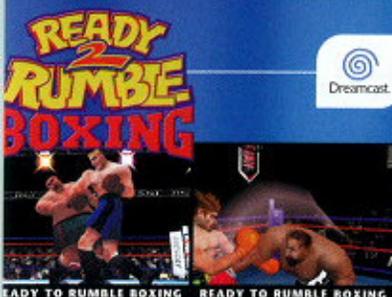
LE MAGAZINE OFFICIEL



# LES NOUVEAUTÉS DREAMCAST



L'un des premiers beat'em up sur Dreamcast ! 8 personnages aux techniques différentes, des combats impressionnants dans plus de 10 lieux aux décors superbes !



Un moteur 3D hallucinant, des boxeurs hauts en couleurs et une action non-stop ! Un futur Hit à n'en pas douter !



Sonic effectue une remarquable arrivée sur Dreamcast dans un monde aux superbes images



Redécouvrez le véritable plaisir de jouer à travers les yeux d'un enfant dans ce jeu basé sur une guerre de jouets ! Excellente réalisation technique



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- **La Mégacarte**  
Gratuite avec le premier achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

- **Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !**  
Micromania reprend\* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

\* Voir conditions à la caisse.



### E S M I C R O M A N I A

**MICROMANIA MONTESSON** **Nouveau**  
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson

**93 MICROMANIA BEL'EST** **Nouveau**  
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnole

**75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE** **Nouveau**  
Gare SNCF Montparnasse - 75015 Paris

**MICROMANIA LA VALENTINE** **Nouveau**  
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille

**13 MICROMANIA LE MERLAN** **Nouveau**  
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille

**13 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** **Nouveau**  
C. Cial Auchan "Trois Fontaines" - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle

#### PARIS

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
Rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
des Champs - 84, av. des Champs-Élysées  
George 5 - RER Ch. de Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
des Princes - 5, bvd des Italiens  
2 Paris - M. Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA ITALIE 2**  
l'Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA EOLE**  
Saint-Lazare - RER Gole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

#### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Cial Vélizy 2  
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - C. Cial St-Quentin  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**78 MICROMANIA PLAISIR** **Nouveau**  
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Vélizy - Tél. 01 30 07 51 87

**91 MICROMANIA LES ULIS 2**  
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2**  
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Cial Les 4 Temps  
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

**93 MICROMANIA PARINOR** - C. Cial Parinor  
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**93 MICROMANIA ROSNY 2**  
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

**93 MICROMANIA LES ARCADES** - C. Cial Les Arcades  
Niveau Bas - 93806 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

**94 MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Cial Créteil Soleil  
Niveau Haut - Entrée Maitre - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**94 MICROMANIA BERCY 2** - C. Cial Carrefour Bercy 2  
94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

**95 MICROMANIA CERGY** - C. Cial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

#### PROVINCE

**06 MICROMANIA CAP 3000** - C. Cial Cap 3000  
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**13 MICROMANIA VITROLLES**  
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

**13 MICROMANIA AUBAGNE**  
C. Cial Auchan Bornéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

# LES DÉMONSTRATIONS MICROMANIA

**funradio**

En partenariat avec FUN RADIO

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

Dès maintenant venez  
tester et découvrir  
les fabuleux jeux **DREAMCAST**  
dans votre **Micromania** !

Tous les mercredis  
et samedis  
un démonstrateur  
vous permet  
de découvrir  
tous les coups,  
toutes les techniques  
et toutes les astuces  
des meilleurs jeux.



**DÉMONSTRATION**  
MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE



Extrêmement réaliste, le légendaire jeu de Rallye est de retour dans une version exceptionnelle dédiée à Dreamcast.



**DÉMONSTRATION**  
MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE



Sonic effectue une remarquable arrivée sur Dreamcast dans un monde aux superbes images haute résolution.

Dreamcast



- 21 MICROMANIA DIJON** *Nouveaux*  
C. Ciel La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE**  
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER** C. Ciel Le Polygone  
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES**  
C. Ciel Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
- 45 MICROMANIA ORLÉANS**  
C. Ciel Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50
- 45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** *Nouveaux*  
C. Ciel Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
C. Ciel Carré-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY** *Nouveaux*  
C. Ciel Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
- 59 MICROMANIA RONCQ** *Nouveaux*  
C. Ciel Auchan Roncq - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS**  
C. Ciel Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURAILLIE**  
C. Ciel Euraille - Ruz-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2** - C. Ciel Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE** - C. Ciel Cité-Europe  
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
C. Ciel Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG** C. Ciel Place des Halles  
Niveau Haut - Forez entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH** *Nouveaux*  
C. Ciel Place Auchan Illkirch - 67040 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE**  
C. Ciel Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ECULLY**  
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
C. Ciel La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS** *Nouveaux*  
C. Ciel Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
- 74 MICROMANIA ANNECY**  
C. Ciel Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
C. Ciel Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL**  
C. Ciel Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR**  
C. Ciel Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32
- 84 MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



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



# LA DREAMCAST MISE À NU

**Technologiquement, la Dreamcast peut tenir tête aux plus puissants PC. Les ingénieurs de Sega ont réussi à faire tenir dans cette petite boîte blanche de quoi vous faire rêver pendant très longtemps.**

**L**a Dreamcast représente actuellement l'état de l'art en matière de console de jeu. Les performances de celle-ci éclipsent totalement ses concurrentes et rendent possible l'arrivée d'une nouvelle génération de jeux que vous découvrirez tout au long de ce magazine.

Depuis des années, les ingénieurs de Sega font de leur mieux pour concevoir des machines capables de distraire pendant plusieurs années un public toujours plus exigeant. Une tâche ardue, car une console est une machine figée, qui normalement n'évolue plus dans le temps, de la même manière qu'un magnétoscope ou qu'une chaîne hi-fi. Elle est fatalement rattrapée puis dépassée par les avancées technologiques dans des domaines aussi variés que le son, l'affichage 3D, les supports de stockage, etc. Et les derniers modèles qui intègrent ces technologies finissent

logiquement par remporter les faveurs des joueurs du monde entier. Pourtant, la Dreamcast est la première à pouvoir gérer ce vieillissement et faire face au futur plus sereinement que ses grandes sœurs qu'ont été les Master System, Mega Drive et Saturn. Si aujourd'hui elle intègre les derniers raffinements en matière de console de jeu, demain, elle devrait continuer à surprendre son monde, quand Sega jugera opportun de révéler les atouts conçus en secret dès la naissance de cette machine.

## UNE CONCEPTION ORIGINALE

Contrairement à ce que l'on voit d'habitude sur ce marché, la Dreamcast est constituée d'éléments déjà connus, que l'on retrouve dans des ordinateurs portables, des cartes graphiques pour PC, etc. En conséquence, cela nous amènera régulièrement à comparer cette machine à un PC. Tous deux sont fabriqués de la même manière, par un assemblage de pièces qui viennent de sources différentes. La Dreamcast se révèle plus "ouverte" que toutes les consoles sorties jusqu'alors. Cette ouverture passe tout d'abord par le modem intégré (d'un débit de 33.6 Kbps), qui permettra pour la première fois de jouer en réseau avec une console en passant par Internet. Amovible, il sera possible de changer facilement ce modem en cas d'évolution des technologies.

Par ailleurs, le port sur lequel il est branché pourra être utilisé pour de futures extensions encore inconnues (les quatre petits ergots de fixation sous la console laissent à penser que ce sera le cas). L'autre paramètre qui frappe dès l'allumage de la machine, c'est la présence d'un ventilateur interne pour refroidir l'électronique. Ces deux éléments sont des premières pour une console de jeu. Le reste est simple et fonctionnel : bouton d'ouverture du lecteur CD, bouton marche/arrêt et quatre ports manettes en façade.

## LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Le processeur principal de la Dreamcast (la puce qui coordonne tout) est un SH4 de chez Hitachi. Cette puce, plutôt bon marché, fonctionne à 200MHz, ce qui peut paraître peu au moment où les PC passent la barre des 600MHz. Mais ce processeur est en fait un excellent rapport qualité/prix (une Dreamcast vaut le dixième du prix d'un gros PC!). A 200MHz, le SH4 est environ quatre fois plus puissant qu'un Pentium II à 266MHz dans le domaine des calculs à virgule flottante. Or ce type de calcul est sollicité pour l'affichage des triangles qui composent tous les objets des jeux 3D actuels. Cette puissance est épaulée par 16 Mo de RAM (la mémoire dans laquelle la Dreamcast stocke ses informations). A titre de comparaison,

1 manette

1 modem intégré  
1 CD de connexion à Internet

1 CD de démos

Câbles divers...



une PlayStation dispose de 2 Mo de mémoire vive, 8 Mo de RAM vidéo supplémentaires servent uniquement à stocker les images qui vont être affichées sur l'écran. Cette mémoire est utilisée par le processeur graphique PowerVR CLX1 (de VideoLogic/Nec) chargé de calculer les images et d'appliquer les effets 3D sur les triangles que lui envoie le processeur. Cette puce, dont une version légèrement modifiée est disponible depuis peu sur PC, a des capacités d'affichage largement supérieures à celle d'une télévision. Pas de risque de voir des animations où textures et objets disparaissent ou sont déformés selon l'angle de la caméra. De plus, ces capacités seront exploitées à fond sur Dreamcast, alors que sur PC, la sacro-sainte compatibilité avec les autres modèles du marché nivelle par le bas les performances de toutes les cartes 3D. Un coup d'œil sur Virtua Fighter 3 tb, Power Stone ou le futur Soul Calibur suffit pour se convaincre des qualités techniques de la Dreamcast. Côté sonore, c'est Yamaha qui fournit un processeur nommé AICA. Cette petite bête peut gérer 64 canaux de musique en simultané et y ajouter des effets de réverbération et 3D (si vous disposez d'un système audio adéquat). Les échantillons sonores sont stockés dans 2 Mo de RAM dédiée. De quoi donner aux musiciens la possibilité de faire d'excellentes mélodies sans utiliser le support CD.

Enfin CD, pas vraiment, car la Dreamcast est équipée d'un nouveau format : le GD-Rom (également fourni par Yamaha). Ce format à mi-chemin entre le DVD et le CD-Rom permet de stocker jusqu'à 1 Go d'informations par disque (pratiquement le double par rapport à un CD). Physiquement, le GD-Rom ressemble comme deux gouttes d'eau à un CD classique mais ne souffrira pas des mêmes problèmes de piratage que son grand frère. La machine vous permettra néanmoins de lire les CD audio.

### DANS L'ENFER DU JEU

Petit détail amusant, la Dreamcast dispose d'un système de refroidissement liquide interne. Autrement dit, il y a de l'eau dans votre console ! Les deux processeurs principaux (SH4 et CLX1) dégagent en effet trop de chaleur en utilisation intensive pour être intégrés dans une telle machine sans un dispositif capable de faire baisser leur température. Afin d'éviter les énormes radiateurs et ventilateurs chargés de dissiper cette chaleur dans les PC actuels, les ingénieurs de chez Sega ont imaginé un dispositif petit et silencieux qui règle ce problème. De quoi jouer sans avoir les oreilles qui bourdonnent à cause d'une machine bruyante ! Côté logiciel, le logo "Windows CE" sur l'avant de la console est là pour rappeler que les développeurs

## FICHE TECHNIQUE DE LA DREAMCAST

### Processeur

Hitachi SH7750 (famille SH-4) à 200 MHz  
délivrant 360 MIPS / 1.4GFLOPS

### Mémoire

16 Mo de RAM centrale, 8 Mo de RAM vidéo  
et 2 Mo de RAM sonore ou audio

### Processeur graphique

VideoLogic / Nec PowerVR CLX1

### Processeur sonore

Yamaha AICA

### Support de stockage

GD-Rom (Gigabyte Disc) 1 Go de données maxi  
Lecture 12X

### Extension incluse

Modem 33.6 Kbps, upgradable

### Système d'exploitation

Windows CE et Librairies Shinobi - SegaOS

### Prix public conseillé

1 690 F TTC

de jeux peuvent faire appel à ce système d'exploitation de chez Microsoft pour programmer leurs titres. Dans ce cas, un logo similaire apparaît sur l'écran au démarrage du jeu. Dans le cas contraire, cela veut dire que les développeurs ont tiré parti du SegaOS, mis au point par Sega pour exploiter au maximum le "hardware" de la Dreamcast.

# Zoom sur ...



## Dreamarena

Propulsé par Dreamkey v1.0

ETABLIR LA CONNEXION

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999  
NET FRONT @, JV-Lite @  
Sous Licence ACCESS CO., LTD.

En collaboration avec

BT

# LA DREAMCAST ONLINE

La Dreamcast est en passe de révolutionner le monde de la console grâce à son modem intégré vous offrant gratuitement l'accès à Internet. Oui, vous avez bien lu : en plus de la console la plus puissante au monde, vous aurez accès à Internet gratuitement ! Et ce n'est pas tout : cette connexion débouchera à terme sur la possibilité de jouer à vos jeux préférés en réseau. Tout cela sur votre télé, et gratuitement (on l'a déjà dit?). En attendant de pouvoir affronter les joueurs du monde entier, dressons un tableau des possibilités qui s'offrent dès à présent aux heureux possesseurs de Dreamcast.

Pour une brève présentation d'Internet – si vous avez vraiment tout loupé de la "révolution électronique" –, reportez-vous au premier article

d'une longue série d'initiation à Internet, page 110. Bouclez vos ceintures et préparez-vous : vous ne serez plus jamais seul face à votre console.

### DEUX MOTS-CLEFS : SIMPLICITÉ ET GRATUITÉ

Si Internet peut sembler obscur à bon nombre d'entre vous, c'est que le super réseau nécessite souvent de solides compétences en informatique pour être accessible. Sega, conscient de ce délicat problème, a tout fait pour rendre la chose aussi simple que possible. Et de fait, il vous suffit d'insérer le CD "Dreamkey" fourni avec la console, de relier cette dernière au téléphone. Vous voilà prêt à vous lancer dans l'aventure. Pas de démarches complexes d'abonnement, pas de tarifs prohibitifs : le seul coût que vous avez à assumer est celui d'une communication locale.

Plus besoin d'un PC à une brique pour surfer sur le Net ou connaître les joies du jeu en réseau. La Dreamcast se propose de vous offrir un accès à Internet gratuit – rien de moins – sur votre bonne vieille télévision.

C'est un peu comme si votre salon s'ouvrait brusquement sur le monde...

En effet, où que vous soyez en France, un serveur Sega – constitué en partenariat avec British Telecom – prend en charge votre connexion au même prix qu'un appel téléphonique normal sur votre région. Des lignes à haut débit spécialement dédiées à la Dreamcast vous assurent une connexion rapide et fiable de façon totalement transparente. Pour couronner le tout, l'intégralité de l'interface a été traduite en français et un clavier "azerty" est déjà disponible pour vous permettre





d'envoyer des e-mails confortablement. Un clavier virtuel à l'écran remplace le bon vieux modèle mécanique pour ceux qui ne veulent pas investir, et le paddle sert alors de souris pour "cliquer" tous azimuts. On peut difficilement faire plus simple pour faciliter la vie du néophyte.

### UNE PLÉTHORE DE SERVICES

A moins d'avoir passé les trois dernières années enfermé dans une grotte du Larzac, vous devriez avoir une idée des fonctionnalités de base d'Internet, parfaitement supportées par la Dreamcast : l'accès au web et le mail. La Dreamcast vous permet de créer cinq accès personnalisés, histoire que tout le monde puisse en profiter à la maison. Chaque utilisateur de la console a ainsi sa propre adresse électronique pour envoyer et recevoir des courriers électroniques en toute tranquillité. Libre à vous, en plus, de profiter des nombreux services offerts par le portail Sega : discussions en direct avec les autres connectés, news sur les jeux sortis ou à venir, astuces en tout genre...

A terme, vous pourrez même faire vos emplettes sur Internet avec votre carte de crédit, puisque l'interface intégrera un moyen de paiement sécurisé. A l'heure actuelle, le site de Sega ne propose pas encore cette option mais vous pourrez bientôt vous offrir le dernier jeu qui cartonne ou le périphérique de vos rêves sans même avoir à sortir de chez vous.

### A LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE

Le navigateur Internet fourni avec la console est un véritable bijou de technologie. La première difficulté venait de la résolution de la télévision, qui est plus faible que celle d'un écran d'ordinateur. Qu'à cela ne tienne,

grâce à un astucieux système de conversion, le système proposé par Sega est capable d'afficher n'importe quelle image du Net sur votre bonne vieille TV. De même, les derniers gadgets à la mode sur le web sont supportés : animations au format Flash, vidéos, etc. Au chapitre des fonctionnalités plus classiques, vous pouvez également sauvegarder sur le serveur de Sega vos adresses Internet favorites et le CD "Dreamkey" contient moult données pour accélérer votre accès au portail Sega.

### LE JEU EN RÉSEAU, C'EST POUR BIENTÔT...

Si pour le moment, aucun jeu ne supporte l'option réseau, l'infrastructure est déjà en place. Mieux encore, l'utilisation de l'environnement Windows CE devrait simplifier considérablement le "portage" de jeux en provenance du PC, ce qui permettrait de jouer sur Internet avec l'immense public des possesseurs de PC, en Europe. On murmure déjà que l'excellent jeu de rôles "Baldur's Gate" serait au programme, mais chut... On ne vous a rien dit. Ce qui reste sûr, c'est que Sega mise énormément sur le jeu en réseau et il y a gros à parier que dans les mois à venir, de nombreux jeux intégreront cette option. Vous pourrez ainsi choisir vos adversaires au niveau européen, national ou même local, en fonction de votre humeur du moment. Rien de plus relaxant que de remplir de plomb un voisin ou de mettre trente secondes dans les dents sur un jeu de course à un Anglais qu'on ne reverra jamais... Ou d'affronter les gars de la redac' de Dreamcast Magazine, qui sait? Encore quelques mois de patience et vous devriez ne plus jamais lâcher le paddle. En attendant, des dizaines de millions de pages web sur tous les sujets imaginables vous attendent. Bienvenue dans le futur...

### SEGA VEILLE AU GRAIN

Ce n'est un secret pour personne, Internet est plein de bonnes choses mais également de sites au contenu douteux, voire franchement destinés aux adultes. Sega a donc décidé d'intégrer tout un arsenal de protections pour éviter les débordements. Du côté de la console, l'utilisateur principal pourra décider d'interdire l'accès à certains sites (on vous laisse imaginer), voire de tout bonnement bloquer l'accès à Internet. On évitera ainsi que le petit dernier découvre les charmes de Pamela Anderson dans leur intégralité ou que votre note de téléphone dépasse en trois jours ce que vous dépensiez habituellement en six mois. Pareillement, les forums de discussion seront surveillés en permanence afin d'éviter que ceux-ci ne se transforment en un gigantesque cloaque. Tout contrevenant se verra expulsé illico par les cerbères de Sega. Le public attendu étant majoritairement plus jeune que sur PC, un tel luxe de précautions ne paraît pas inutile.

# Zoom sur ...

## LES ACCESSOIRES

La Dreamcast n'arrive pas seule. Toute une batterie de périphériques lui est dédiée pour en exploiter les capacités au maximum. Voici une présentation de ceux qui seront disponibles en France, et un coup d'œil sur les autres, histoire d'être bien informé !

### PISTOLET DREAMCAST + JEU "THE HOUSE OF THE DEAD 2"

Complément idéal du jeu de tir "The House of the Dead 2" (disponible courant octobre et testé dans ce numéro), le Pistolet Dreamcast dispose d'une excellente prise en main. **Prix conseillé : moins de 600 F.**

### ARCADE STICK

Ce joystick risque de se révéler indispensable pour la majorité des jeux de combat qui prennent une autre dimension grâce à lui. Très solide, vous ne risquez pas de le détruire en tentant de sortir un enchaînement difficile dans Virtua Fighter 3 tb par exemple. **Prix conseillé : moins de 400 F.**

### CLAVIER

Lancé en octobre, le clavier sera un accessoire incontournable si vous utilisez la Dreamcast intensivement pour Internet. Taper un courrier électronique au joyypad n'est pas super pratique... **Prix conseillé : moins de 250 F.**



### JOYPAD

Livré avec la Dreamcast, le paddle de base intègre deux modes de direction : un analogique et un autre numérique, comme c'était le cas sur la manette sortie avec la Saturn à l'époque du jeu Night. **Prix conseillé : moins de 200 F.**



### VISUAL MEMORY (VM)

Cette petite machine sert en fait de carte mémoire aux jeux Dreamcast. On y stocke ses meilleurs scores, les réglages de sa voiture dans les jeux de course, etc. Mais grâce à son écran à cristaux liquides et à son petit processeur 8 bits, il est possible d'avoir des petits jeux à l'intérieur. Dans Sonic, par exemple, il est possible de récupérer des œufs qui seront téléchargés dans votre VM. Les créatures naîtront et seront alors élevées par vous, où que vous soyez ! L'écran est de 48x32 pixels et la machine dispose de 128 Ko de RAM. **Prix conseillé : moins de 200 F.**



### VIBRATION PACK

Egalement mis en vente en même temps que la Dreamcast, ce kit permet de ressentir physiquement les actions présentes à l'écran grâce à des vibrations. Incontournable une fois que l'on y a goûté. **Prix conseillé : moins de 200 F.**



### VOLANT

Le volant s'avérera indispensable pour les pilotes virtuels les plus exigeants. Il sera lui aussi disponible dès la sortie de la console. **Prix conseillé : moins de 500 F.**

## LES OUBLIÉS DU MARCHÉ FRANÇAIS

Deux périphériques disponibles au Japon ne seront pas adaptés pour le moment au marché français. La VGA Box pourrait pourtant être très utile à certains. Ce périphérique permet de brancher une Dreamcast sur un moniteur VGA PC. On obtient alors une image d'une qualité parfaite grâce à l'affichage beaucoup plus fin dont disposent ces écrans. L'autre produit est plus anecdotique, il s'agit d'une canne à pêche virtuelle ! Celle-ci est utilisée dans les jeux de pêche dont les Japonais sont friands.



# L'ECTS DE LONDRES

## LES JEUX DE L'AN 2000

par Guillaume de Casaban

Septembre, c'est la rentrée pour tout le monde. Les écoliers retournent en cours et l'industrie du jeu vidéo se précipite à Londres pour l'ECTS, histoire de relancer la machine pour les fêtes de fin d'année. Les journalistes retournent donc au boulot et vont découvrir les dernières nouveautés dans le brouhaha et la cohue permanente. Voici en résumé, et bien au calme, ce qui vous attend dans les mois à venir.



# RAYMAN 2

Développeur **Ubi Soft**  
 Distributeur **Ubi Soft**  
 Sortie prévue **Début 2000**

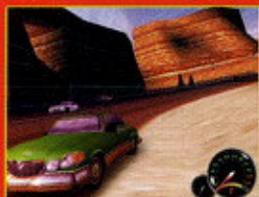


**M**ine de rien, Rayman, le personnage cartoon imaginé par Ubi Soft, a fait son bonhomme de chemin. Un premier jeu en 2D en 1995, une gamme de logiciels éducatifs, une présentation de Rayman 2 très remarquée à l'E3 de Los Angeles et même un dessin animé en cours de production... Voilà qui fleure bon la grosse licence ! Ainsi, Ubi n'a pas lésiné sur ce nouveau volet des aventures de son héros maison qui a nécessité deux ans de travail à une équipe de plus de 100 personnes. Dans ce jeu d'action-aventure, Rayman se balade de niveaux en niveaux en affrontant de fourbes robots pirates qui destinent ses amis à un zoo intergalactique. Ambiance humoristique garantie. La grande nouveauté pour le bonhomme sans bras ni jambes, c'est bien sûr le passage du jeu en 3D. Et quelle 3D ! Les graphistes et animateurs d'Ubi ont fait de

véritables prouesses, et le rendu visuel original confère à l'univers de Rayman une atmosphère assez unique, très dessin animé. A l'écran, c'est un vrai festival pour les mirettes : effets spéciaux, scènes cinématiques, large diversité des niveaux, tout y est. La palette des talents du héros a été élargie : vous pourrez le faire sauter, nager, ramper, escalader, faire l'hélico avec ses cheveux, faire du ski nautique sur le dos d'un monstre, contrôler son poing magique, et autres broutilles du même acabit. La jouabilité, pour l'occasion, a été entièrement refondue et le résultat semble à la hauteur. Ce Rayman 2 devrait faire un très chouette jeu d'arcade-plates-formes tout public.



# VENDS TON AME ET PAYE-TOI UNE CAISSE



**AU DIABLE LES REGLES DE BONNE CONDUITE**

*Des parieurs diaboliques te poussent au vice sur la piste.  
À toi de ruser pour empocher un maximum de dollars,  
et te payer l'ultime Roadster.*

- 12 bolides au look furieux.
- Des caisses à construire... ou à détruire !
- 13 circuits inspirés des plus beaux décors américains.



Ubi Soft

[www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)

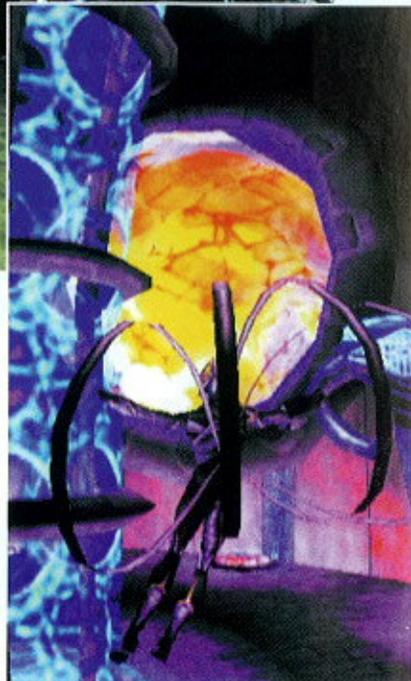
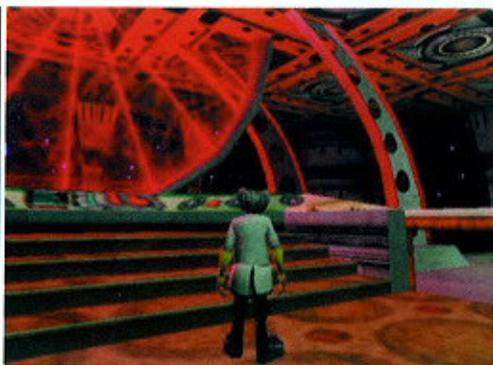
NUMEROUS TRACES & BOLLICES  
08 36 68 46 32  
3615 UBI SOFT

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

Dreamcast

## MDK 2

Développeur **Interplay**  
Distributeur **Virgin Interactive**  
Sortie prévue **Janvier 2000**



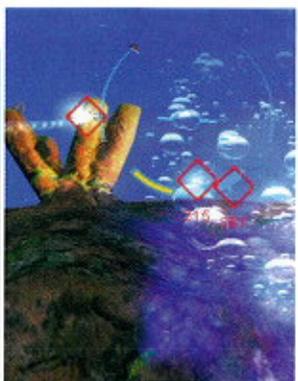
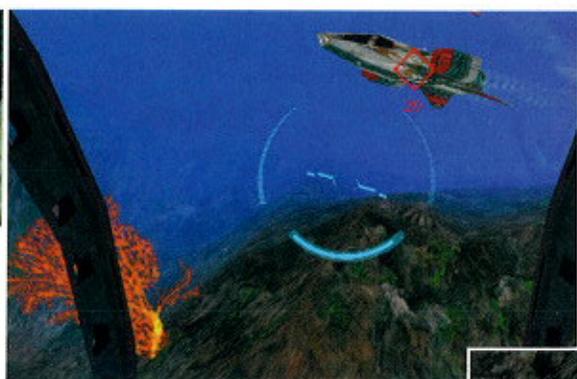
**V**oilà un deuxième opus qui devrait faire parler de lui ! Votre job : débarrasser la Terre des extraterrestres qui ont décidé de s'y incruster. MDK 2, un véritable bijou d'action-arcade en 3D, aura été l'une des bonnes surprises de l'ECTS. Le principe reste le même que dans le premier volet, sorti sur PC : en gros, vous vous baladez dans un univers en 3D, vu la plupart du temps à la "troisième personne", et vous tirez sur tout ce qui bouge en résolvant quelques énigmes au passage.

Exploitant parfaitement les possibilités graphiques de la console, notamment en ce qui concerne les éclairages, MDK 2 vous plonge dans 9 niveaux absolument somptueux. Vous y incarnerez non plus seulement Kurt le "sniper-parachutiste-de-l'espace" du premier épisode, mais également Max, le chien à quatre bras, et le Docteur Hawkins, tous s'illustrant dans des scènes cinématiques rigolotes. Ce sont véritablement trois manières différentes de jouer qu'on vous propose ici puisque si Kurt fait dans le

"subtil", les quatre bras de Max permettent d'utiliser jusqu'à quatre flingues simultanément – façon John Woo chez les mutants – et le docteur bricolera ses armes avec le bric-à-brac du coin. A vous de trouver votre style, moi j'ai déjà choisi : j'attends juste les caisses de munitions. Les animations des aliens sont détaillées à l'extrême et des tas de nouveaux gags viennent égayer un peu tout ça. Niveau jouabilité, ça s'annonce très "pêchu" et bien équilibré. Si toutes les suites pouvaient être aussi bonnes...

## DEEP FIGHTER

Développeur **Criterion**  
Distributeur **Ubi Soft**  
Sortie prévue **Début 2000**



**L**es jeux d'action sous-marine ne sont pas légion, et c'est presque toujours le développeur anglais Criterion qui s'y colle. Deep Fighter vous baladera dans des tas d'environnements aquatiques très réussis avec poissons chamarrés et comportement physique réaliste. Aux commandes de divers types de sous-marins, un vaste scénario vous propulsera de mission en mission, où action et puzzles formeront la base du gameplay. Protections d'exploitations minières sous-marines, explorations de failles océaniques à la seule lumière de vos projecteurs ou rencontre avec des monstres marins gigantesques, l'éventail des missions est assez varié. Si le début du jeu vous amènera en douceur à prendre vos responsabilités, on nous promet une aventure tout sauf linéaire, avec impact du succès ou de l'échec de vos missions

sur le déroulement des événements. Un excellent travail à la fois graphique et d'animation a été réalisé sur la faune sous-marine et on se balade là dedans un peu "à la Cousteau", les armes lourdes en plus ! Le choix de l'ambiance sonore – essentiellement de la musique classique composée exprès pour l'occasion – colle bien à ce monde de silence un brin bizarre et envoûtant. La prise en main est assez rapide malgré la simulation de l'inertie et de la relative lenteur sous-marine. Le test nous dira si le jeu est assez nerveux pour plaire aux accros de l'action.





# HYDRO THUNDER



## MOUILLEZ LA DREAMCAST™



HOT LINE INFOGRAMES  
WEB [www.infogrames.fr](http://www.infogrames.fr)  
TEL 08 36 68 80 20  
Mail [0615@infogrames.com](mailto:0615@infogrames.com)



# EVOLUTION : THE WORLD OF SACRED DEVICE

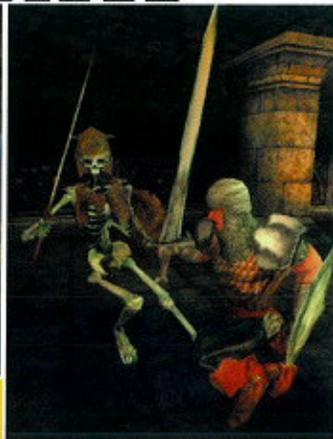
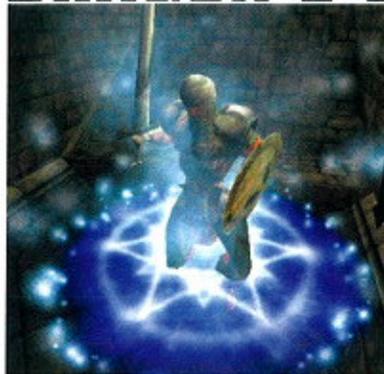
Développeur **ESP**  
 Distributeur **Ubi Soft**  
 Sortie prévue **Décembre 1999**

Le premier jeu de rôles sur Dreamcast devrait faire la joie des fadas du genre. On y retrouve tous les ingrédients des meilleures fournées : combats truffés d'effets spéciaux, vastes possibilités d'évolution des personnages, scénario solidement ficelé, gestion de l'équipement complète et détaillée, 3D libre pour les déplacements, 3D fixe pour les combats, etc. Le tout nous est servi à la sauce manga, avec des graphismes de toute finesse... Bref, Evolution pourrait bien devenir le Final Fantasy de la Dreamcast. Une bonne dose d'humour - c'est la grande mode, semble-t-il, après la vague de violence brute des dernières années - devrait donner à l'aventure une légèreté bienvenue. Hélas, vu que le jeu est encore en version japonaise, difficile d'en juger... Le scénario, qui repose sur la découverte d'une "ancienne civilisation hi-tech", est prétexte à un habile mélange d'heroic-fantasy et de science-fiction. Notons au passage que chacun des 150 niveaux sera généré de façon aléatoire à chaque



nouvelle partie. Alors, original ? Pas vraiment. A première vue, en effet, il semble qu'Evolution, bien que très dense au niveau du contenu, ne s'écarte pas des chemins bien balisés du genre. La qualité de sa réalisation en fait cependant un choix incontournable pour les mordus de jeu de rôles et d'aventure. On vous en recausera dès qu'on aura la version française en main... Bientôt.

# DRAGON'S BLOOD



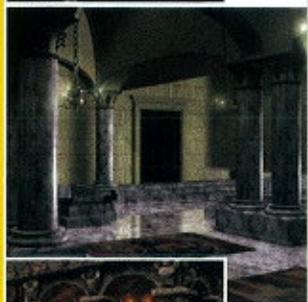
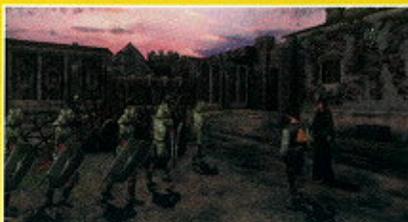
Développeur **Interplay**  
 Distributeur **Virgin Interactive**  
 Sortie prévue **Hiver 1999**

Voilà un jeu qui va faire plaisir aux bourrins les plus acharnés. En gros, vous incarnez un bon vieux guerrier-mage-prêtre qui s'en va foutre une raclée à tout ce qui bouge. A priori, ça s'annonce grand et plein de monstres vicieux à flinguer. Pour ça, vous n'aurez que cinq armes différentes, mais elles deviendront de plus en plus puissantes au fil de votre progression. Peu de réflexion au programme, mais une ambiance visuelle qui semble assurer.

# ARCATERA

Développeur **Westa Entertainment**  
 Distributeur **Ubi Soft**  
 Sortie prévue **Début 2000**

Arcatera nous entraîne au cœur d'une enquête policière dans un univers d'heroic-fantasy. Mélange subtil de jeu d'aventure classique et d'éléments empruntés au jeu de rôles (évolution des persos, équipe de quatre héros maxi, combats, expérience, etc.), vous aurez trois semaines pour mener à bien votre mission au travers des 200 lieux que compte le jeu. Sur le papier, ça s'annonce intéressant, mais la version présentée au salon nous a semblé un rien "laborieuse".



# BLUESTINGER

L'AVENTURE ET L'ACTION SUR DREAMCAST



Une grande rasade de bazookas



Une pincée d'extra-terrestres



Une bonne dose de dinosaures



Un zeste de mutation

Qui osera goûter à ce cocktail tropical ?



Dreamcast.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES  
3615 ACTIVISION  
OU 08 36 68 17 71  
3,207/ans

ACTIVISION

ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - [www.activision.com](http://www.activision.com)

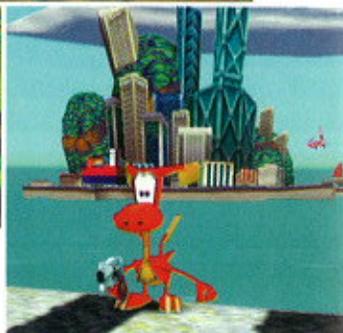
Sega, Dreamcast, Blue Stinger et Visual Memory sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.

Publié et distribué par Activision, Inc. Activision est une marque déposée de Activision, Inc.



## FURBALLS

Développeur **Bizarre Creations**  
Distributeur **Acclaim**  
Sortie prévue **Avril 2000**



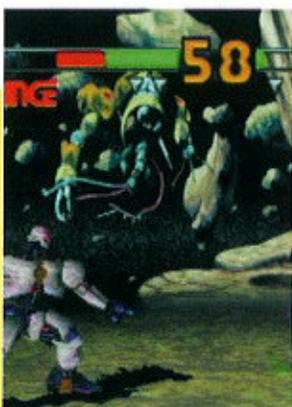
**D**es persos mignons tout plein – six au total – arborent un look cartoon qui ferait pleurer de tendresse un inspecteur des impôts quadragénaire. Du moins, si l'on fait abstraction du fait qu'ils sont armés et dangereux... De la 3D cartoon, très fine graphiquement, de l'action à fond les manettes et une bonne grosse quantité de niveaux qui mettront à contribution chacune des compétences de

vos six personnages, le tout saupoudré d'humour adulte, voilà le menu. Le moteur graphique de Bizarre Creations semble d'excellente qualité. On pourra aussi s'affronter à plusieurs sur la même Dreamcast pour se mettre des peignées, jusqu'à quatre joueurs. De l'arcade, de la 3D, du cartoon, de l'humour, c'est la tendance de cet hiver. Va falloir se mettre à la page.

## PLASMA SWORD

Développeur **Capcom**  
Distributeur **Virgin Interactive**  
Sortie prévue **Printemps 2000**

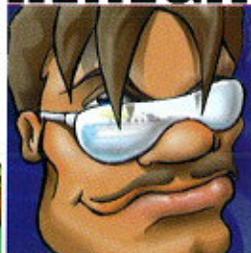
Capcom et les jeux de baffes, c'est une histoire presque aussi vieille que celle du jeu vidéo. Rien d'étonnant à ce qu'ils annoncent l'adaptation sur Dreamcast de Plasma Sword, qui a connu un certain succès sur d'autres consoles. Au programme, 22 persos et un mode Entraînement spécialement créé pour l'occasion. Un peu tôt pour juger du gameplay.



## RENEGADE RACERS

Développeur **Interplay**  
Distributeur **Virgin**  
Sortie prévue **Fin 1999**

Renegade Racers est un jeu de course rigolo proposant de concourir sur six circuits au travers d'une pléthore de modes de jeu : Aventure, Course de vitesse, 8 joueurs, Slalom entre les obstacles, etc. Chaque machine et chaque pilote disposent de particularités spéciales, qui permettront de rester dans la course ou de ralentir ses adversaires. Bref, un chouette jeu d'arcade en perspective si la jouabilité est à la hauteur.



### BRÈVE

**Toy Story 2** arrivera sur Dreamcast courant 2000 chez Activision. Un jeu d'action vraiment cool qui vous place aux commandes de Buzz en personne ! Très bien fait et rigolo.



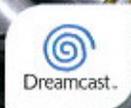
# Pas la peine de réfléchir avant de l'acheter

(après non plus d'ailleurs)

## MILLENNIUM SOLDIER

EXPENDABLE

LE JEU D'ARCADE DU MILLENAIRE SUR



Infogrames

Rage

[www.millennium-soldier.com](http://www.millennium-soldier.com)

NUMÉRIQUE INFO  
WEB [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)  
TEL 08 36 68 80  
Minitel 3615 Infogrames

## RESIDENT EVIL 2

Développeur **Capcom**  
 Distributeur **Virgin Interactive**  
 Sortie prévue **Début 2000**

**E**xit, les univers mignons. Finito, les gentils persos cartoons. Resident Evil 2 est tout simplement le meilleur jeu d'aventure-horreur sur console. L'histoire est simple : un virus transforme lentement tous les habitants de la ville de Raccoon en zombies, cannibales comme il se doit et affamés de surcroît. Vous incarnez soit un policier débutant du nom de Léon Kennedy (*sic*), soit Claire Redfield, une jeune étudiante partie à la recherche de son frère. Le résultat du jeu avec l'un des perso influera sur le déroulement du scénario de l'autre. Ambiance pesante et lourde dose de gore, Resident Evil 2 se destine à ceux qui aiment se faire peur. Le réalisme du traitement des blessures des deux héros donne

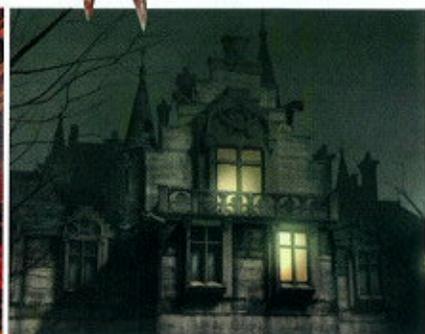
le ton : on ne rigole pas. Cool. Pour lutter contre les zombies, vous aurez à votre disposition un solide arsenal, dont les munitions seront le plus souvent en quantité limitée. Mieux vaut ne pas manquer son coup quand il ne reste que trois balles dans le chargeur... On est assez loin du "tout public", et la réputation sulfureuse du jeu n'arrange rien. Resident Evil 2 réserve pourtant un moment d'angoisse anthologique sur console. La chose est trop rare pour ne pas être méchamment tentante. A découvrir à la lueur d'une bougie, pour l'ambiance...



## ALONE IN THE DARK IV

Développeur **Darkworks**  
 Distributeur **Infogrames**  
 Sortie prévue **Été 2000**

Alone in the Dark, l'ancêtre des jeux d'aventure en 3D, s'offre un petit lifting. Un concurrent plus que sérieux dans la catégorie des "jeux d'horreur". Ça a l'air joli mais finalement on ne sait pas grand-chose encore. Comme on a quelques illustrations, on vous les montre, c'est déjà ça...



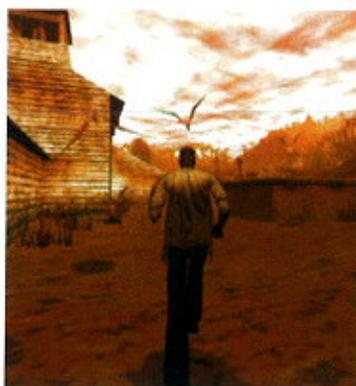
## SHADOWMAN

Développeur & distributeur **Acclaim**  
 Sortie prévue **Automne 1999**

Un jeu d'action-aventure en 3D qui nous promet de pourchasser des psychopathes, armés jusqu'aux dents et protégés par divers rituels vaudous ne peut qu'avoir un bon fond. Basé sur le comics du même nom, Shadowman vous balancera dans d'immenses niveaux bien glauques afin de protéger le monde de l'Apocalypse, rien de moins ! Bronson peut aller se rhabiller...

### BRÈVE

Konami a annoncé la sortie, pour courant 2000, de l'adaptation sur Dreamcast de **Castlevania**, mythique jeu d'aventure, et **Air Force Delta**, un jeu de combat aérien orienté arcade. Plus de news dans les prochains numéros.



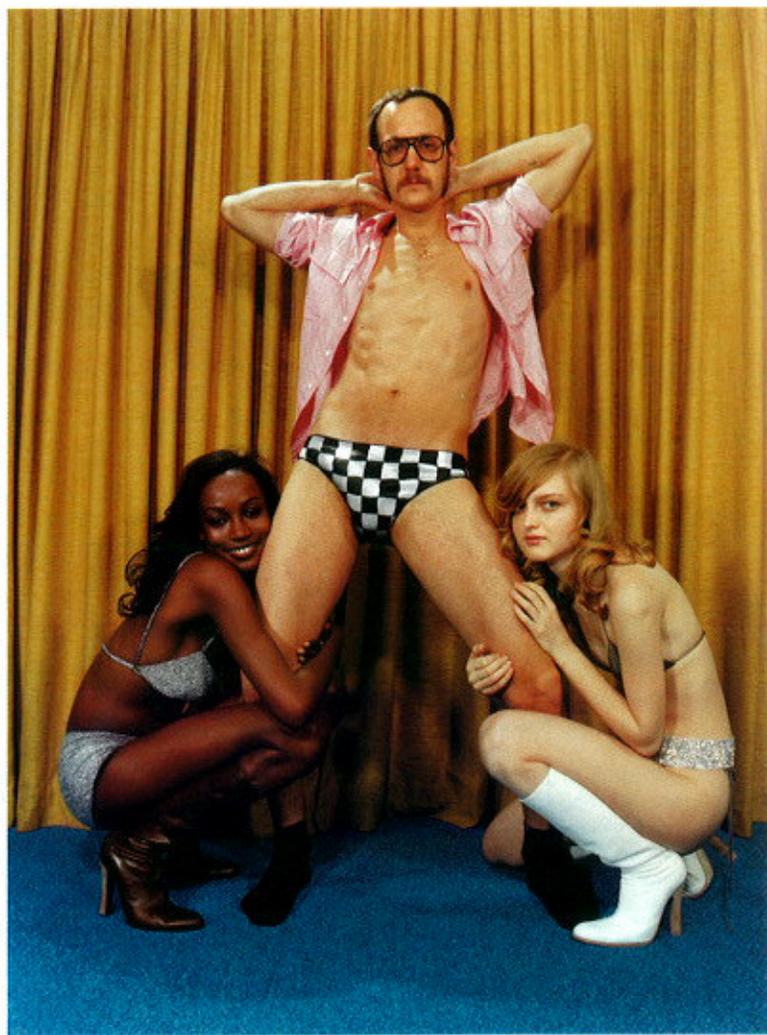
À défaut d'être

FINLANDAIS,

soyez

fin

Pilote.



SEGA RALLY 2  
**SEGA RALLY**  
CHAMPIONSHIP



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



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Conduire les voitures de rallyes les plus célèbres est à votre portée. Devenez fin pilote dans toutes les conditions

et sur tous les terrains. Grâce à la connexion internet intégrée, enregistrez vos meilleurs temps et téléchargez le tableau des meilleurs scores.

SE

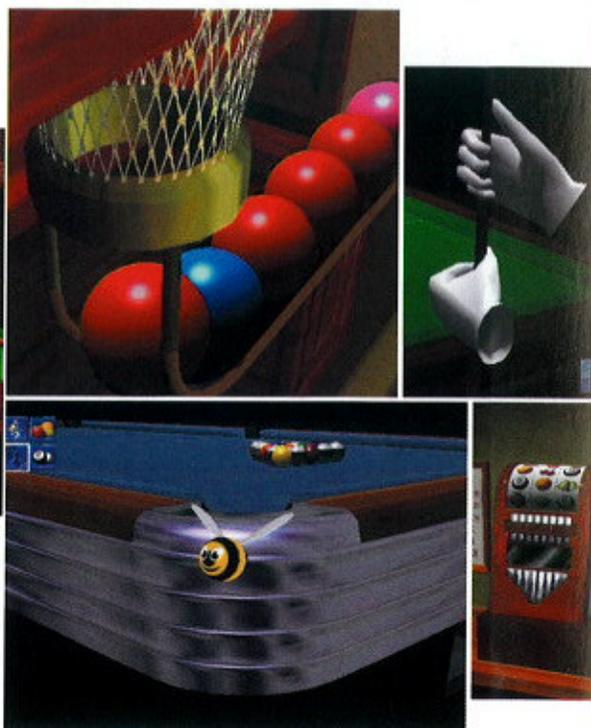
## JIMMY WHITE'S 2 : CUEBALL

Développeur **Awesome Developments**  
 Distributeur **Virgin Interactive**  
 Sortie prévue **Début 2000**

**B**ienvenue sur le billard. Jimmy White's 2 : Cueball vous propose de jouer au snooker ou au pool anglais (8, 9 et pool pour les experts). Graphiquement, l'impression d'être devant une vraie table est crédible : comportement des billes, animations fluides, liberté d'angle de vue... Pour donner une idée du réalisme recherché, les gars de Awesome ont été jusqu'à faire appel à la motion capture pour simuler le comportement des mains des joueurs... une première ! C'est l'un des meilleurs jeux de billard sur PC à l'heure actuelle et son adaptation sur Dreamcast a l'air fort réussie. Mais en plus d'être une simulation rigoureuse, Cueball vous offre aussi - et c'est essentiel - l'ambiance du billard. Chaque table (pool ou snooker) se trouve dans une salle différente, modélisée en 3D jusqu'aux moindres détails, dans laquelle vous pourrez vous déplacer à loisir. Plus fort encore, la traditionnelle cible de fléchettes au mur n'est pas là que pour faire



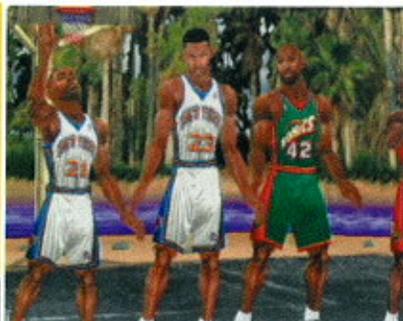
couleur locale, on peut y jouer véritablement et c'est probablement la simulation de fléchettes la plus fun du jeu vidéo. Mais il y a également une machine à sous, une vénérable horloge pour l'heure, un distributeur de chewing-gums, etc. Un souci du détail étonnant. On attend avec impatience de pouvoir juger de la jouabilité.



## NBA SHOWTIME

Développeur & distributeur **Midway**  
 Sortie prévue **Novembre 1999**

Que serait une console sans son jeu de basket ? NBA Showtime propose 120 joueurs de la NBA et les 29 équipes officielles. Une jouabilité simplifiée qui permet de tout faire comme à la télé sans avoir besoin de mesurer 2 m 10 : dribbles, interceptions, dunks, et compagnie... Toute la palette classique des mouvements de ce sport est là. Les ardents supporters vont être aux anges.



## NFL BLITZ 2000

Développeur **Players Inc**  
 Distributeur **Midway**  
 Sortie prévue **Automne 1999**

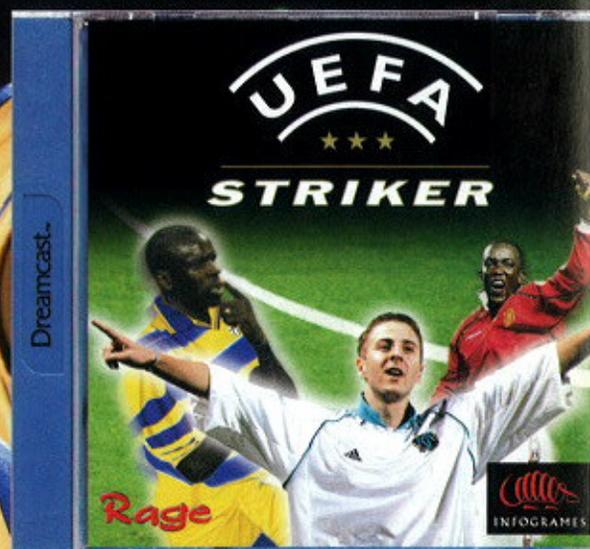
Ça a beau être vachement bien fait et disposer de la licence officielle de la NFL, ça reste du foot américain. Les vrais mordus y trouveront leur compte avec des tas de stratégies, des tacles brutaux, et tout et tout. Vous pourrez même réunir vos potes et disputer un match à quatre après avoir regardé la vidéo du Superbowl de 1972 en picorant du pop-corn. C'est probablement le meilleur du genre sur Dreamcast, mais c'est parfaitement hermétique pour les néophytes.



### BRÈVE

**Ready 2 Rumble**, jeu de boxe hilarant de Midway, a été élu meilleur jeu sur Dreamcast à l'ECTS.

# Oubliez tout ce que vous avez vu.



Avec UEFA Striker, retrouvez  
tout ce qui fait vibrer le football :

les plus grands clubs et sélections nationales,

les plus grands joueurs, les compétitions

les plus prestigieuses.

Dans UEFA Striker, découvrez

des caractéristiques uniques :

un mode entraînement

pour progresser et

un système de contrôle du ballon

à la précision inégalable.



# UEFA STRIKER

**Les plus grands buts restent à marquer**

HOT LINE INFOGRADES

WEB [www.infogrames.fr](http://www.infogrames.fr)

TEL 08 36 68 30 20

Minitel 3615 infogrames



[www.uefa-striker.com](http://www.uefa-striker.com)

Rage



## L'OUVERTURE AU MONDE

**Dreamcast Magazine :** Si tout le monde en parle, tout le monde ne sait pas forcément ce qu'est la Dreamcast. Pouvez-vous la définir en quelques mots ?

**Dominique Cor :** Dreamcast est la première console 128 bits au monde. Ainsi, c'est de très loin la plus puissante du marché : elle offre une image haute définition, un son digital et une vitesse de calcul 3D inégalée. Mais l'aspect le plus révolutionnaire dans le projet Dreamcast passe par sa dimension d'ouverture et d'échange. En effet, la console est équipée d'un modem : grâce à une offre d'abonnement gratuit, le possesseur de Dreamcast pourra participer à des forums de discussion, aller sur Internet, envoyer et recevoir des e-mails et à terme jouer en réseau contre des joueurs de l'Europe entière.

**D. M. :** Quel est le principal avantage qu'apporte cette console ?

**D. C. :** Tout d'abord, Dreamcast apporte des jeux d'une nouvelle génération. Le joueur profitera de nouvelles expériences de jeu avec des sensations d'immersion totale dans des univers 3D incroyablement réalistes associées à une liberté de mouvement immense. Mais Dreamcast permet surtout au joueur de ne plus se sentir seul face à sa console. Grâce au Visual Memory et au modem, il peut désormais échanger des informations avec les autres et s'ouvrir au monde.

**D. M. :** Comment expliquer le retard de sortie de la console ?

**D. C. :** La sortie de la console a été décalée de 21 jours afin de permettre à British Telecom, notre partenaire réseau, d'être réellement opérationnel au même moment dans l'ensemble des pays européens. Il faut savoir que l'Europe est une mosaïque de normes juridiques et techniques. Par ailleurs, l'ouverture d'un tel réseau est un projet ambitieux sans équivalent : imaginez les joueurs de l'Europe entière, connectés au même moment, et

qui échantent des infos, discutent, participent à des concours, etc. Sur le fond, ce qui est le plus important, c'est le projet Dreamcast et la mise en place du réseau. Le retard n'est pas capital, même si nous sommes désolés pour les joueurs. Qu'ils se rassurent, ils seront conquis !

**D. M. :** Quelle analyse tirez-vous des premiers et excellents chiffres de vente qui nous arrivent des Etats-Unis ?

**D. C. :** Le lancement aux Etats-Unis s'est effectivement très bien déroulé puisque nous avons battu tous les records du marché. En fait, nous avons même dépassé le précédent record de vente dans le secteur de l'entertainment en une journée (détenu par "Star Wars : Episode 1" avec 28 millions de dollars) en réalisant 97 millions de dollars. Il est donc clair que, dès à présent, le lancement de Dreamcast aux US est un immense succès, le plus grand de l'histoire du jeu vidéo. En ce qui concerne la France et l'Europe, je suis très confiant sur le lancement. Nous espérons bien atteindre nos objectifs qui sont de 250 000 Dreamcast sur les trois premiers mois de sa commercialisation. Avec le plus

Quelques jours avant le lancement de la console, nous sommes allés faire un tour chez Sega France. Nous avons profité de cette visite pour poser quelques questions à Dominique Cor, le Directeur général...

gros budget marketing pour lancer une console de jeu (100 millions de francs), nous allons nous donner les moyens de nos ambitions.

**D. M. :** Quel public visez-vous avec cette nouvelle console ?

**D. C. :** Il faut tout d'abord remarquer que le public des jeux vidéo vieillit. Les premiers joueurs touchés par la vague des consoles ont à présent plus de 25 ans. Par ailleurs, le niveau graphique de Dreamcast associé au modem intégré nous pousse à croire que notre public "naturel" est plus âgé que dans le passé. Ainsi, notre cible sera constituée par les 15-34 ans avec un cœur de cible de 18-24 ans.

**D. M. :** Combien de jeux sont prévus d'ici à la fin de l'année ?

**D. C. :** D'ici à la fin de l'année, notre catalogue en France connaîtra aux alentours de 40 titres... Une prouesse pour une nouvelle console !

**D. M. :** Quand pourrons-nous jouer online ?

**D. C. :** L'option jeu online est la seule option réseau qui ne sera pas disponible dès le lancement de Dreamcast. Cependant, elle constitue l'aboutissement du projet : en ce sens, toute la mise en place du réseau tient compte dès à présent de cette fonctionnalité. Dès le printemps 2000, les joueurs pourront jouer online et affronter des joueurs de l'Europe entière.

**D. M. :** Quel est votre jeu préféré ?

**D. C. :** Le remarquable Soul Calibur... Cependant, comme je suis un grand fan des jeux de conduite, j'ai un faible pour Sega Rally 2.

## LEXIQUE

En parcourant nos pages, vous découvrirez peut-être des termes qui vous paraissent bien obscurs... Eh oui, tout domaine a son jargon et le jeu vidéo n'échappe pas à la règle. Explication de quelques mots probablement inconnus des néophytes.

### CLIPPING :

Le Clipping est une méthode qui consiste à alléger l'ensemble des calculs d'une scène en retirant les parties cachées par le décor ou trop éloignées. Il en résulte le désagréable effet qu'un important morceau du décor apparaît soudainement à l'écran.

### COMBO :

Ce terme est la compression du mot "combinaison" (du coup, certains l'emploient au masculin, d'autres au féminin). Il s'applique aux jeux de combat où le joueur effectue plusieurs coups enchaînés. On dit qu'il effectue un(e) combo.

### DEATHMATCH :

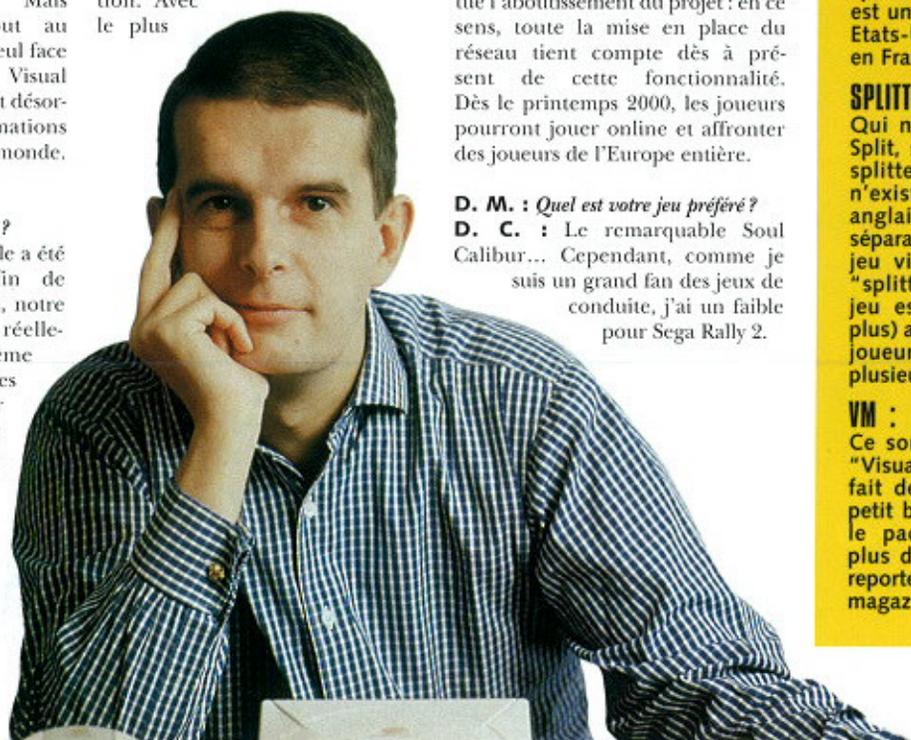
Ce terme, à l'origine réservé aux doom-like (jeux d'action 3D en vue subjective), s'étend maintenant à certains jeux d'action. Le deathmatch est une partie à plusieurs, où les personnages se livrent une lutte à mort, mais se laissent auparavant le temps d'obtenir toutes les armes disponibles. De cette manière, le carnage est plus égalitaire... et plus spectaculaire. Le deathmatch est une pratique courante aux Etats-Unis, mais peu usitée en France.

### SPLITTER :

Qui ne vient pas de la ville Split, située en Croatie. Non, splitter est un mot... qui n'existe pas en français. En anglais, "split" signifie séparation. Dans le monde du jeu vidéo, on parle d'écran "splitté" lorsque l'écran de jeu est divisé en deux (ou plus) afin d'accueillir plusieurs joueurs sans nécessiter plusieurs télé.

### VM :

Ce sont les initiales du mot "Visual Memory". Il s'agit en fait de la carte mémoire, le petit boîtier qui s'insère dans le paddle Dreamcast. Pour plus de précision sur le VM, reportez-vous à la page 14 du magazine.





Internet : Et s'il ne vous manquait qu'un déclic ?

**WANADOO  
SANS ABONNEMENT**  
**0,45F/mn** (0,07 €)  
POUR DÉCOUVRIR  
INTERNET EN TOUTE LIBERTÉ.  
VOUS NE PAYEZ QUE  
CE QUE VOUS CONSOMMEZ.

**WANADOO  
PACK BIENVENUE**  
**89F** (13,57 €)  
TOUT POUR VOUS ACCOMPAGNER  
SUR INTERNET + L'ABONNEMENT  
**4 MOIS  
OFFERTS\***  
jusqu'au 31 octobre

**WANADOO  
PACK CONTACT**  
**290F** (44,21 €)  
1 MODEM  
+ L'ABONNEMENT  
**4 MOIS  
OFFERTS\***  
jusqu'au 31 octobre

A chacun son déclic avec Wanadoo

PRIX APPEL LOCAL

**N°AZUR 0 801 105 105**

- Agences France Télécom
- Grandes surfaces ou magasins spécialisés
- 3615 Wanadoo (0,85 FTTC/minute)

**Wanadoo**  
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM



**France Telecom**



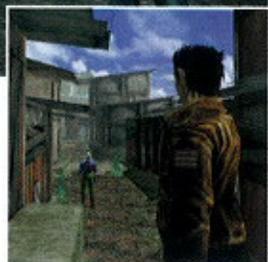
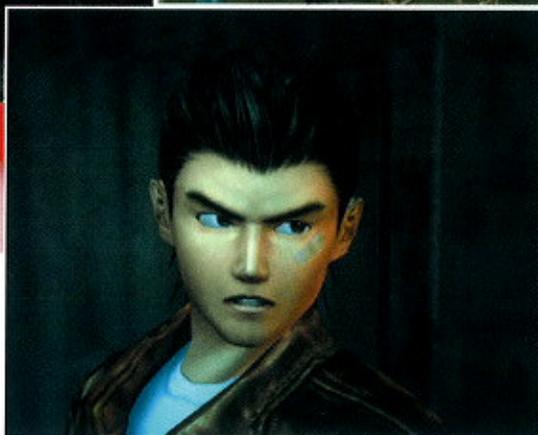
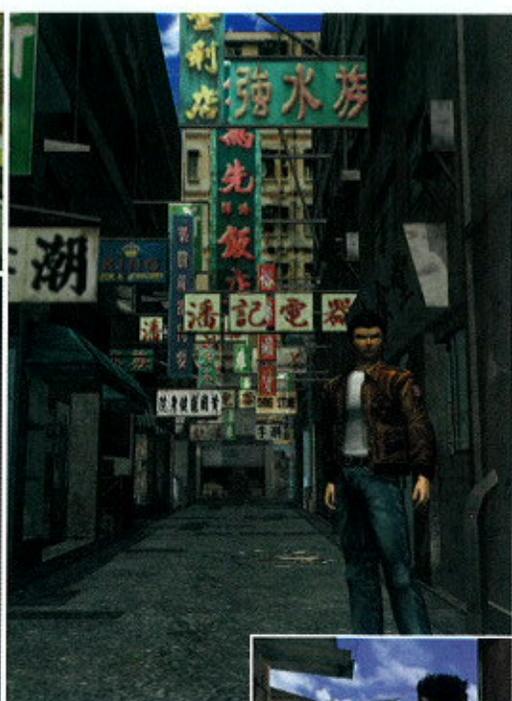
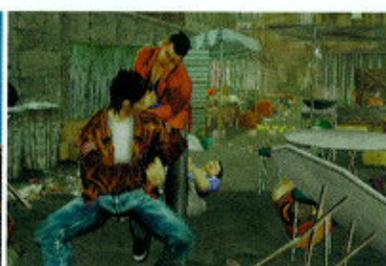
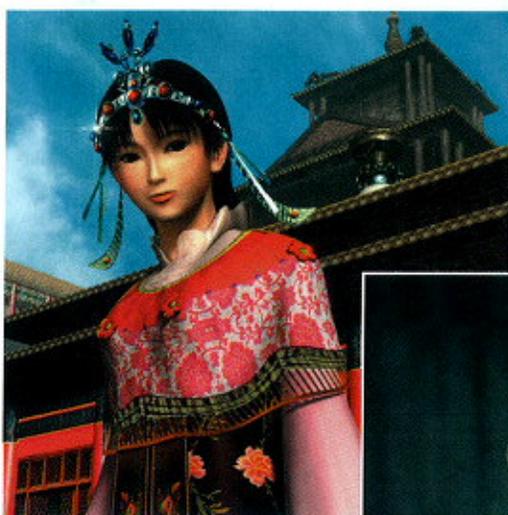
## SLAVE ZERO

Editeur **Infogrames**  
Sortie prévue **Décembre 99**

**C'EST L'HISTOIRE D'UN ROBOT GÉANT...**

... qui décide d'écraser, de piétiner et de défoncer pratiquement tout ce qui bouge : tanks, robots, immeubles et véhicules. Les treize armes de destruction massive disponibles ne seront d'ailleurs pas de trop pour arriver au bout des treize

missions solo et des nombreux ennemis qui tenteront de vous envoyer à la casse. L'animation est formidable. Votre robot court, vole, grimpe aux immeubles sans que jamais la fluidité ne faiblisse. Comment résister à ce gentil robot ?



## SHEN MUE

Editeur **Sega**  
Sortie prévue **Courant 2000**

**LE MILLÉNAIRE SERA FREE**

Avec Shen Mue, l'un des jeux les plus attendus sur Dreamcast, Sega souhaite introduire sur le marché un tout nouveau concept ludique. Un savoureux mélange entre aventure, RPG et action. Etrange. Son nom ? Le F.R.E.E., comprenez

"Full Reactive Eyes Entertainment". Très étrange. Concrètement, Yu Suzuki, le créateur de la série des Virtua Fighter et Chef de projet sur Shen Mue, a porté tous ses efforts sur l'interactivité des personnages avec l'environnement du jeu

tout en conservant la magie des combats de Virtua Fighter. En d'autres termes, vous aurez affaire à un VF version light (les combats seront moins spectaculaires) et mâtiné aventure. A coup sûr un chef-d'œuvre.



## FIGHTING FORCE 2

Editeur **Eidos**  
Sortie prévue **Novembre 99**

**ENTRÉE EN FORCE POUR EIDOS**

"La Dreamcast prend une longueur d'avance sur tout ce que nous avons vu sur le marché de la console aujourd'hui. Eidos est très enthousiaste de démarrer une nouvelle ère avec cet important lancement", a déclaré en substance Mike Mc Garvey, l'un des pontes de chez Eidos. Franchement, on est super content pour eux. D'autant que

Fighting Force 2 risque bien d'être un franc succès. Développé par Core Design (les créateurs de Tomb Raider), il s'agira d'un jeu porté sur l'action et l'aventure comprenant des tonnes d'armes, des tonnes d'ennemis et des tonnes d'effets spéciaux. Si c'est réussi, on en fera des tonnes pour le test, au prochain numéro.

# ATTENTION

quand il fait  
le dos

rond

c'est

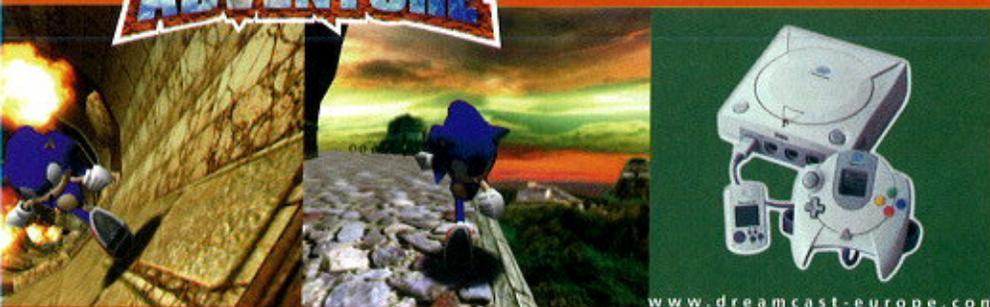
qu'il se

met en

# BOULE.



## SONIC ADVENTURE™



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



Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SONIC déboule sur Dreamcast. En avion, dans un casino, un flipper ou dans le métro,

sachez de le suivre dans les situations les plus variées. Cardiaques s'abstenir!

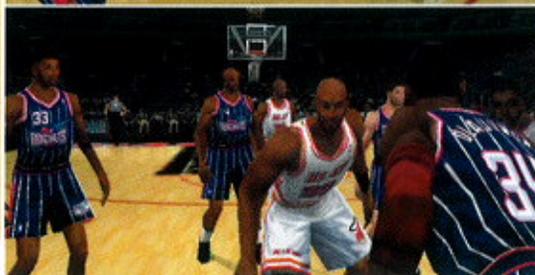
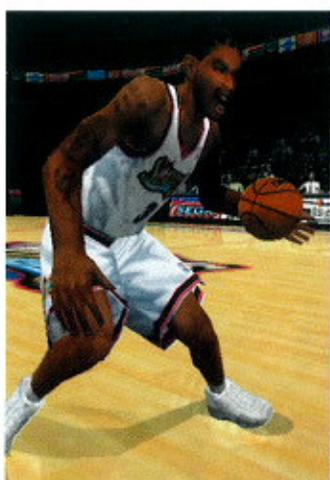
SEGA

## NBA 2000

Editeur **Sega**  
Sortie prévue **Décembre 99**

### UNE SIMULATION À NE PAS METTRE AU PANIER

Sans conteste la meilleure simulation de basket du moment... Oui, c'est vrai, c'est la seule. Et alors ? 60 images par secondes, 29 équipes directement issues de la NBA, 400 joueurs modélisés avec 1 600 mouvements différents. Vous avez d'autres questions ? Franchement, ça va être dur de patienter jusqu'à Noël. En consolation, voici ces quelques images. Des images, oui, mais des images Dreamcast.



## F1 WORLD GRAND PRIX

Editeur **Sega**  
Sortie prévue **Novembre 99**

### LA RÉALITÉ S'EST FAIT DOUBLER

La qualité d'une simulation de F1 se mesure à son réalisme. Et il semblerait que F1 World Grand Prix se situe en tête de peloton. Qu'il s'agisse du graphisme, de l'animation, des styles de conduite ou de l'intelligence artificielle, tout a été programmé pour que le jeu soit

le plus fidèle possible à la réalité. Des "cockpits entièrement modélisés en 3D haute résolution avec mouvements réalistes du pilote", nous promet le communiqué de presse. Quatre modes de jeu solo (Course simple, Grand Prix, Exhibition et Contre-la-montre) et

un mode 2 joueurs sont prévus. Pas le temps de s'ennuyer. Franchement, pour mieux faire, il va falloir à l'avenir penser à modéliser les têtes des concurrents et donner les noms et adresses de tous les membres du public. Allez, au boulot !



## WORMS ARMAGEDDON

Editeur **Hasbro Interactive**  
Sortie prévue **Fin novembre 99**



### HA ! HA ! HA !

Youpi ! Team 17 annonce la sortie de Worms Armageddon. Ça, c'est une bonne nouvelle. On va pouvoir se tailler de bonnes tranches de rigolade. Pourtant, ce nouvel épisode n'a nullement la prétention de révolutionner le genre. Le principe, déjà éprouvé sur PC, a fait des milliers d'adeptes : il s'agit de diriger des vers de terre dont l'unique préoccupation est de détruire

d'autres vers de terre. Bon, cela laisse perplexe de prime abord, mais toute la force de ce jeu drôle tient justement à son concept tout simple. Pour l'heure, vous retrouverez 55 nouvelles armes dont une bombe chimique, le test nucléaire et le tremblement de terre. Cela dit, outre un mode Solo fort bien travaillé, c'est à plusieurs que Worms prend toute sa valeur. Engagez-vous !



## BREVES

### Offroad Thunder

Décidément, tous les éditeurs sont à la fête, même Kalisto, qui vient d'annoncer la sortie d'une simulation de course automobile en mars 2000. Celle-ci devrait exploiter les nombreuses possibilités de la console. On nous assure une bonne dose de sensations. On verra cela de plus près au siècle prochain.

### Ventes record

Sega vient de rendre publics ses premiers chiffres de ventes aux États-Unis. "Nous avons annoncé récemment

un record de 300 000 pré-commandes pour l'Amérique du Nord, triplant le record précédemment détenu par Sony, réalisé lors du lancement de la PlayStation en 1995 sur le même territoire. Mais nous ne pensions pas que ce lancement serait aussi considérable (...). Nous sommes sûrs que c'est le début d'une longue série de succès phénoménaux pour Dreamcast", a déclaré Chris Gilbert, Directeur commercial de Sega of America. Aucun doute qu'en France, la console sera aussi bien accueillie...

### Super Cross

Nanti de la licence exclusive de Jeremy Mc Grath, six fois champion du monde de super cross, Acclaim entend frapper

un grand coup avec ce jeu de moto tout terrain. Enfourchez votre 125 ou 250 cc et foncez sur les 8 circuits officiels du championnat américain. On garde un œil sur ce jeu de deux-roues.

### DroneZ

L'action se passe dans l'espace. Vous sautez de plate-forme en plate-forme avec comme seule idée en tête de faire trébucher vos adversaires. Pour cela, vous disposez de nombreuses possibilités : vous servir d'armes bien sûr, mais aussi jouer sur la gravité. Un concept original qui mérite un examen plus attentif.

### WWF Attitude

Outre la présence de 40 catcheurs (dont les superstars Stone Cold Austin,

l'Undertaker, Triple H et Mankind), de 400 mouvements et de 15 modes de jeu, la grande originalité de WWF Attitude vient du fait que vous pouvez personnaliser les tournois et les rings, et même choisir le physique et le caractère de votre catcheur. La durée de vie devrait être étonnante.

### Roadsters

Titus entre dans la course avec Roadsters, un jeu de voitures prévu pour décembre 99. Avec 30 modèles de décapotables, 10 circuits, 4 modes de jeu, 1 système de paris, 4 chances que le jeu ne trouve pas un public. Une fois encore, une version devrait nous arriver tout bientôt. On s'en parle au prochain numéro.

# TRICK STYLE™

S'envoyer  
**EN L'AIR**  
c'est  
**SURTOUT**  
une  
de **question**  
**STYLE**



Rocco Siffredi joueur sur Dreamcast™



**Akkaim**



# SOUL FIGHTER 2

魂



*Ceci n'est pas un jeu vidéo.*

C'est une oeuvre réalisée à partir de moins de 1% des captures d'écran de Soul Fighter™ (Michelle Molyneux - 1999).

Soul Fighter™, le premier «beat 'em all» nouvelle technologie conçu pour Dreamcast.

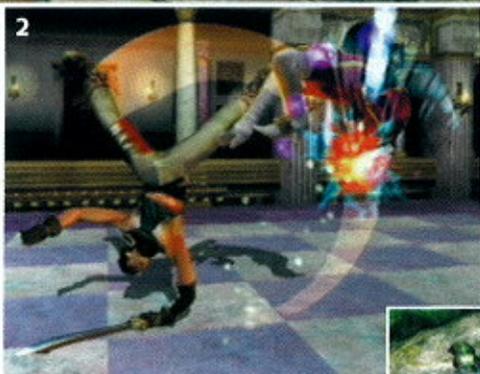


1> La légèreté et l'allonge du bâton incitent à se protéger.

2> Certains personnages vous surprendront par leurs acrobaties.

3> Vous pouvez même incarner un homme-lézard!

4> Observez la trajectoire de ce coup circulaire.



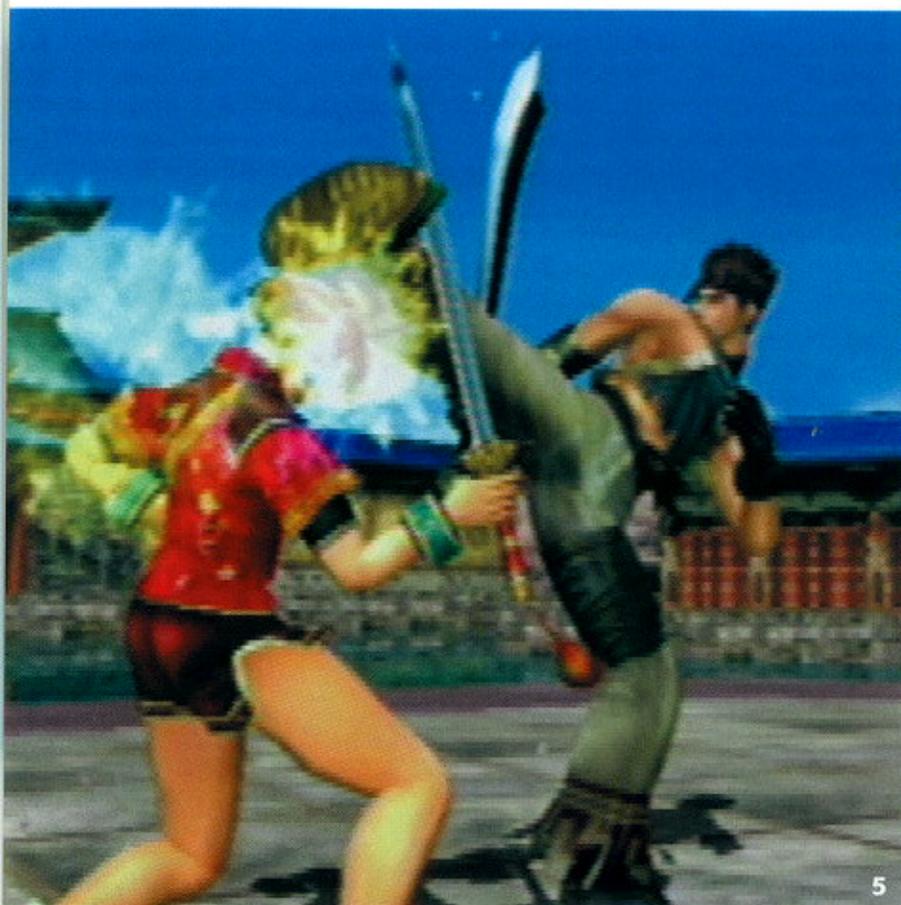
# SOUL CALIBUR

par Samy Seddiki

Tout comme Virtua Fighter 3, Soul Calibur est un jeu de combat qui oppose deux duellistes dans une lutte sans merci. L'originalité tient autant dans le choix de duels à l'arme blanche que dans l'époque choisie, celle des mousquetaires et des samouraïs.

**S**oul Calibur est un jeu de combat pas comme les autres qui vous permet de manier le sabre, le bâton, la hache ou la flamberge pour défaire vos adversaires successifs. Les duels ont lieu aux quatre coins du monde : Japon, Chine, Inde et plus près de nous, Italie, Espagne ou Allemagne. Les aires de combat ont chacune une forme propre et limitent plus ou moins les déplacements des protagonistes. En bon jeu d'arcade, Soul Calibur permet des parties très courtes, défoulantes, comme une implication plus longue, pour passer des soirées entières à se prendre pour un chevalier sans peur et sans reproche. Les héros, d'abord au nombre de dix, sont rapidement rejoints par d'autres personnages "cachés" qu'on obtient au fur et à mesure des victoires. Vous pourrez incarner des individus aussi différents

qu'un chevalier maléfique, une jeune épéiste, un homme-lézard ou un pirate implacable. Chacun d'entre eux manie une arme particulière aux propriétés bien distinctes : allonge, vitesse et puissance de frappe. Il existe en fait deux sortes d'attaques armées : celles effectuées horizontalement, faites de coups circulaires ou portées sur le flanc, et celles effectuées verticalement, soit en piquant soit en abattant son arme sur l'adversaire. Si on peut se mettre en garde pour arrêter ces attaques, le mieux est d'éviter les coups afin que l'adversaire, emporté par son élan, se trouve sans défense face à votre contre-attaque. Il est en effet possible de sauter ou de s'accroupir pour éviter les coups horizontaux, et de se déplacer sur l'aire de combat avec le paddle lors d'un assaut vertical pour prendre l'ennemi à revers. Un principe diabolique-



5> Un "high kick" dig d'un film de kung-fu !  
6> Les coups les plus violents envoient l'adversaire en l'air.  
7> Ces "imparables" sont annoncés par des effets spéciaux.  
8> Les projections du lézard sont très sauvages.

8



ment efficace qui rend le jeu captivant : rien n'est joué d'avance ! Une seule erreur suffit parfois pour que l'un des joueurs rattrape son retard en entamant sérieusement la barre de vie adverse.

### TENTER LE RING OUT

Ce n'est pas tout ! Les duellistes sont également rompus aux techniques de combat à main nues, et peuvent placer coups de poing et coups de pied ainsi que de spectaculaires projections, comme dans un jeu de combat classique. De même, la possibilité de mettre un adversaire hors du ring, un principe hérité de Virtua Fighter, augmente les possibilités tactiques : parfois, il s'avérera plus raisonnable d'éjecter un ennemi récalcitrant à l'aide d'un bon coup de pied que de s'éreinter à briser sa défense. C'est un vrai plaisir

de contrôler les différents personnages dans ces duels endiablés, d'autant que la maniabilité est exempte de tout défaut. Facile à prendre en main dès les premières secondes, le jeu ravira même les réfractaires aux jeux de baston (mais ce genre d'individus existera-t-il encore après la sortie de Soul Calibur ?). >

## LES BONUS DE LA VERSION DREAMCAST

Outre le traditionnel mode Arcade, conforme au jeu de café, cette version améliorée propose à deux joueurs un mode Versus pour des duels sans temps mort ainsi qu'un mode Team Battle de combats en équipe. Les solitaires choisiront entre un mode Time Attack où l'on doit finir le jeu le plus rapidement possible, et un mode Survival dans lequel il s'agit de vaincre un maximum d'ennemis avec la même barre de vie. Mais c'est le dernier mode de jeu qui vous amusera le plus. Le Mission Battle vous invite à remporter des victoires dans des conditions particulières : ennemi plus rapide, sables mouvants, terrain glissant... Chaque réussite vous donne des points avec lesquels vous pourrez acheter de belles images représentant les personnages du jeu, ou des stages inédits, ou encore des vêtements supplémentaires. Un grand nombre de victoires ouvrira même un mode spécial qui vous permettra d'admirer les combattants effectuer des "katas" et figures de toute beauté. Un vrai régal pour les yeux !



## IL DÉPASSE LA BORNE...

Encore une fois, comme Virtua Fighter 3, Soul Calibur est issu d'une borne d'arcade très populaire de Namco. Cette version arcade proposait des graphismes splendides et une animation à couper le souffle. Pourtant, mieux vaut ne pas la comparer à l'adaptation que vous aurez chez vous, sur votre console. En effet, la borne pâlirait de honte tellement la version Dreamcast lui est supérieure ! Meilleurs graphismes exploitant la formidable palette de couleurs de la Dreamcast, animation plus fluide, offrant 60 images par seconde, détails et effets de lumière encore améliorés... Le cyber lifting est étonnant et dévoile une bonne partie du potentiel de la console. Vous serez surpris par les nombreux détails : dans certains stades, des rats courent partout aux pieds des combattants. Dans d'autres, de la poussière s'élève à chacun de leurs pas ; sur les arènes situées en altitude, leur souffle brûlant crée un nuage de vapeur qui se dissipe à chacune de leurs paroles. Le vent fait onduler les vêtements et cheveux des duellistes, et leur ombre est projetée différemment selon l'endroit d'où provient la lumière. Lorsqu'ils se trouvent entre la caméra et le soleil, ils apparaissent à contre-jour et leur ombre s'étire jusqu'à vous. A contrario, lorsqu'ils se trouvent dans une grotte volcanique, la lueur rougeâtre de la lave modifie leurs traits donnant au combat une dimension théâtrale. Autant d'exemples qui prouvent qu'un pas est franchi au niveau des graphismes... Du grand art !

9> Les programmeurs ont inclus Yoshimitsu, un personnage de Tekken !

10> Le Coréen catapulte ses ennemis dans le vide à coups de pied.

11> Les adversaires au sol peuvent être frappés sans pitié.

12> Killik, le jeune homme au bâton, est en bien mauvaise posture.

## NOËL EN NOVEMBRE

Par rapport à l'arcade, cette version Dreamcast ne s'est pas limitée à des améliorations esthétiques. De nouveaux coups ont été ajoutés, ainsi que de nouveaux modes de jeu pour profiter de Soul Calibur autant en solo qu'à plusieurs. Nul doute que la réalisation vous en mettra plein la vue, comme ces photos vous le constatent. Hélas, impossible de faire passer par le biais de l'image la fabuleuse ambiance sonore et musicale ainsi que les thèmes dignes des plus grands films d'heroic-fantasy. Sans conteste, ce titre sera à sa sortie la plus belle réussite de la Dreamcast, et il devrait faire partie de votre ludothèque, ne serait-ce que pour la qualité de sa réalisation. En tout cas, vous n'avez pas fini d'en entendre parler, comptez sur nous...



13



14

13> La hache permet également de faire tourner un ennemi capturé.  
14> Les décors et la texture de l'arène sont sublimes.

# ANTI-HÉROS

Parmi les personnages de Soul Calibur, certains éveilleront votre côté obscur. Qu'il est bon, parfois, de se glisser dans la peau d'un méchant ! Coup de projecteur sur deux des persos du prochain chef-d'œuvre...

## NIGHTMARE

Fils d'un grand chevalier, Siegfried a toujours été un rebelle. Adolescent, il joint un groupe de brigands et part à l'aventure. Au cours d'un raid des pillards, il se trouve en face d'un cavalier très habile qu'il parvient

néanmoins à vaincre. Ce cavalier n'est autre que son père qu'il tue de ses propres mains. Devenu fou après ce parricide, Siegfried entreprend de retrouver l'épée magique Soul Edge en pensant que celle-ci rendra la vie à son père. Erreur ! Son âme affaiblie succombe au pouvoir de Soul Edge. Depuis lors, il écumé villes et villages sous une apparence effrayante connue sous le nom de Nightmare, le cauchemar... Dans le jeu, Siegfried manie cette gigantesque épée à deux mains, mais il peut la tenir d'une seule main pour sortir certains coups. A cause du poids important de l'épée, il est alors obligé de l'appuyer sur son épaule ou au sol avant de les effectuer.

## IVY

Fille unique d'une famille très riche, elle est méprisante et hautaine ; son impressionnante stature lui donne d'ailleurs des allures de beauté inaccessible. Elle a quitté le confort du manoir familial après avoir trouvé une arme maudite qui la maintient prisonnière. Il s'agit d'une épée articulée dont la lame peut se diviser en plusieurs sections, on la manie alors comme un fouet. Vous remarquerez dans le jeu qu'Ivy peut étendre son arme lors des enchaînements, mais également laisser pendre son fouet métallique pour mettre l'adversaire en garde. L'épée permet en effet des coups plus vifs sous cette forme.



**Pas d'ab**

***Pas de déc***

**Pas de para**

**128-BIT**

**SEGA lance sa nouvelle console de jeu**

Avec Dreamcast, la première console 128-BIT, SEGA vous propose des jeux vidéo d'une nouvelle génération: découvrez le son digital, des images en haute résolution et ouvrez-vous au monde grâce à un modem intégré à la console. Avec Dreamcast et son offre d'abonnement gratuit, à vous les joies du surf sur internet!

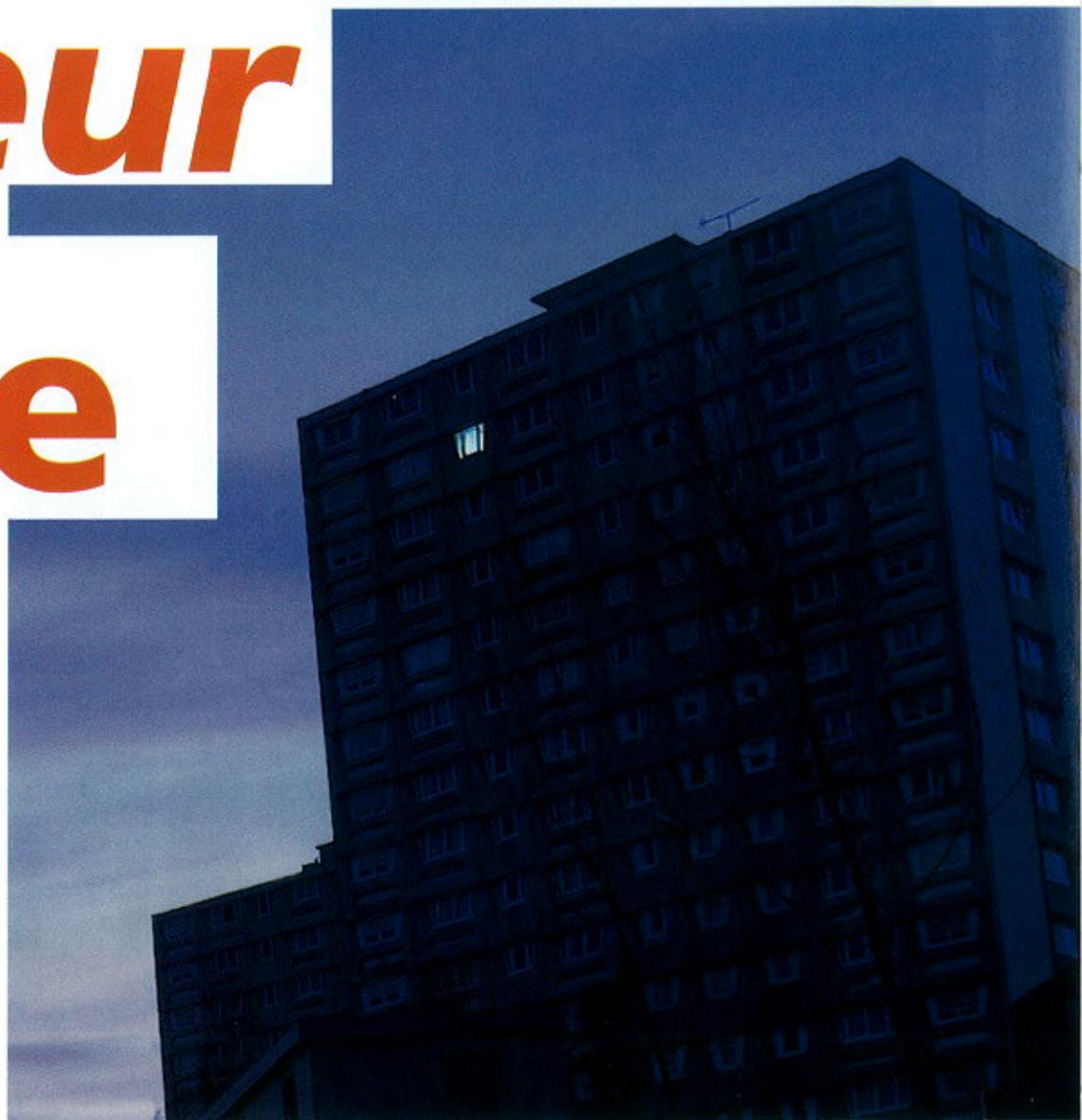


# onnnement

# odeur

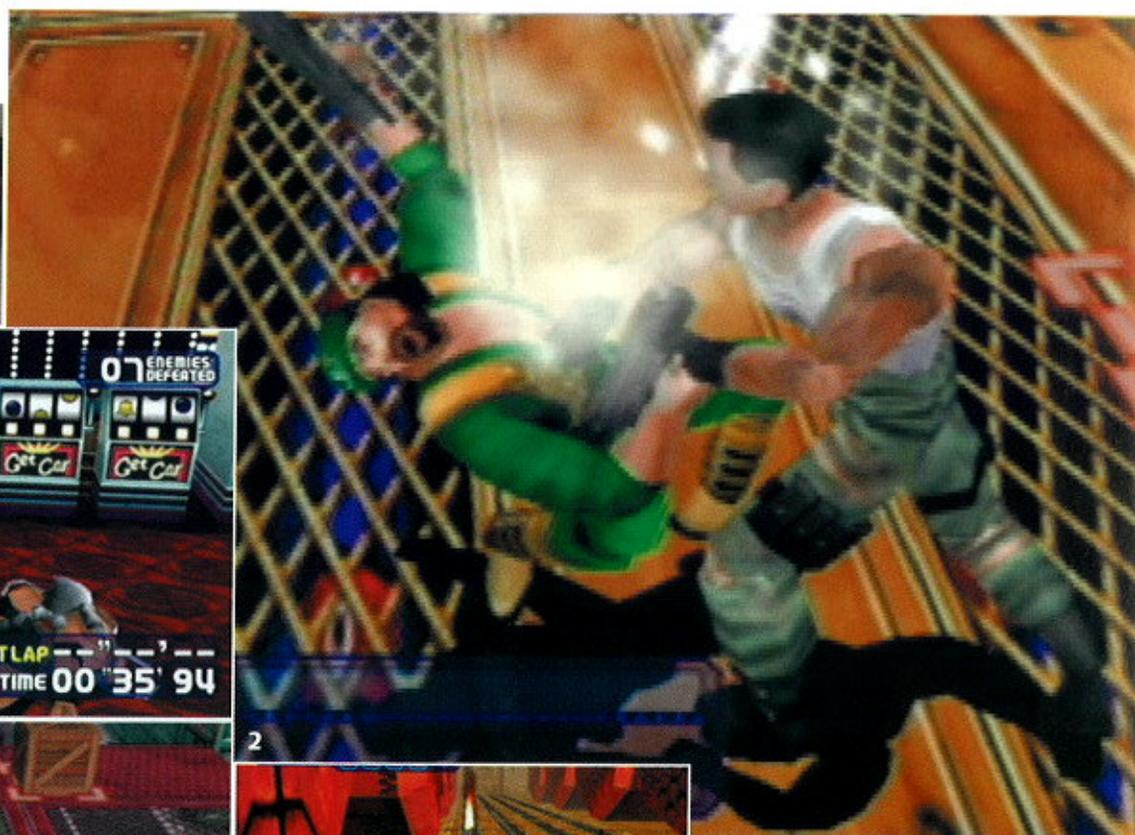
# bole

# T



Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueu



# DYNAMITE COP

par Loïc Berthelot

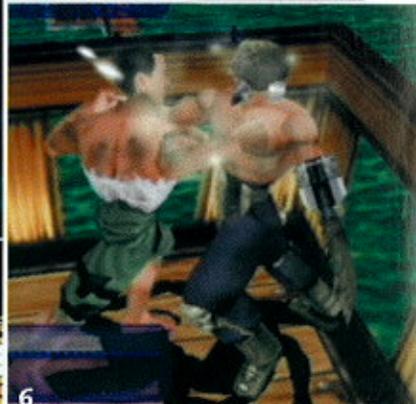
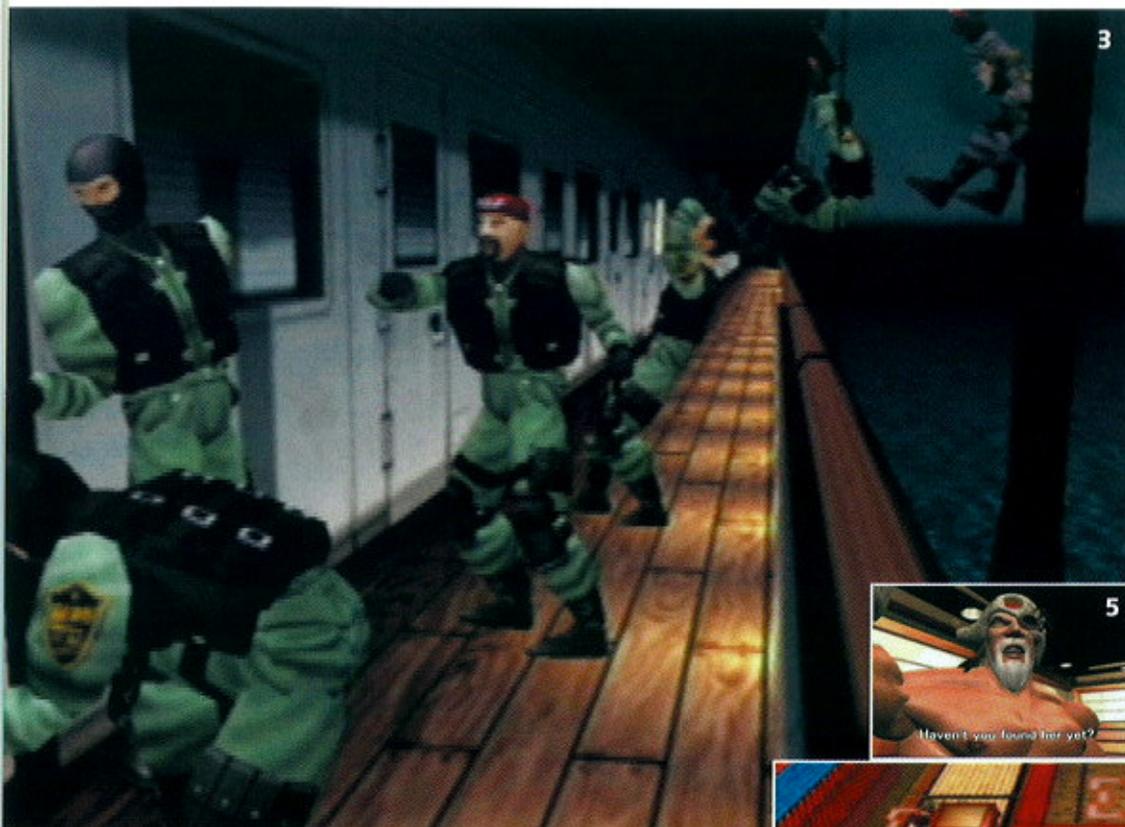
On en verserait presque une larme : Sega se relance dans le "beat'em all"... Le nouveau-né du genre se nomme Dynamite Cop. Classique et surprenant à la fois, ce titre risque fort de faire parler de lui. Explosif ?

**A**ttention, là, on ne rigole plus... On est des pros, des vrais, des qui suent et qui saignent... Ça tombe bien : rien que le titre indique que la réflexion subtile est ici largement superflue. Vous faites donc partie d'une unité de forces spéciales (les Dynamite Cops, au cas où l'info vous aurait échappée), chargée de réduire en bouillie une organisation criminelle. Pour ce faire, vous contrôlez l'un des trois personnages principaux, ce qui, dans le domaine du beat'em all, est assez classique. Côté action, par contre, on a droit à quelques surprises. Les combats sont un grave mélange de full contact et de budo japonais américanisé : on peut ainsi faire varier les plaisirs pour vaincre un adversaire. Plus précisément, il est possible d'agripper un ennemi et d'enchaîner soit une suite de coups à courte distance, soit une technique de renversement. Ce qui donne parfois lieu à des situations pour le moins croustillantes (du genre

"crac les os", si vous voyez...). Le top reste la prise à la Tex Avery : vous étalez un adversaire, le maintenez par les pieds et le secouez dans tous les sens comme pour dépoussiérer un tapis.

## UN TUYAU, DES POMMES ET DU POIVRE

Vous pouvez aussi ramasser tout un tas d'objets, et vous en servir pour taper sur les adversaires. Dans la série des incontournables, citons le flingue, le tuyau (abhhhh ! le tuyau... On pourrait faire une thèse sur le tuyau dans les jeux de baston !) ou encore la caisse en bois. Dans la série "c'est déjà plus surprenant", on trouve l'aspirateur, le bidet des waters et la chaise du restau chinois. Et on franchit carrément la limite du délire lorsqu'on se retrouve à balancer des pommes sur un sumo de 250 kilos, ou lorsqu'on essaye d'aveugler un punk avec du poivre (moulu). On ne vous parle même pas (si ? bon, d'accord) du missile nucléaire tiré sur une



- 1> Le contre-la-montre : une option classique mais efficace.
- 2> Clé sur le coude et droite en pleine mâchoire : une combinaison qui tue...
- 3> Débarquement des forces spéciales!
- 4> Les sumo, faut les prendre avec des pincettes...
- 5> Lui, il n'a pas l'air très net.
- 6> Le corps à corps efficace!
- 7> Avec quelques bonus, votre punch prend du tonus.
- 8> Pas normale, cette pieuvre, pas normale...

### POUR QUELQUES NIVEAUX EN PLUS...

La version que nous avons eue entre les mains n'était qu'une bêta. On peut donc espérer quelques améliorations d'ici la mise sur le marché. En particulier, la longueur du jeu reste pour l'instant son gros point faible. L'idée de proposer le même niveau en trois exemplaires, certes avec une difficulté croissante, est loin de satisfaire notre boulimie belliqueuse. Rappelons que nous sommes des pros, des vrais, des qui suent... Néanmoins, lors des missions difficiles, on a droit à quelques scènes supplémentaires, et certains éléments du jeu changent d'aspect : le salon anglais devient restau chinois, le cuisinier portugais mute en lutteur japonais... C'est pas le Pérou, mais on évite ainsi de revivre exactement deux fois les mêmes situations.

### LES EXTRA FEATURES, COMME ILS DISENT...

Le mode deux joueurs, comme dans tous les jeux du genre, apporte déjà plus de diversité. Bien entendu, les crédits sont partagés, sinon ce serait

trop facile... Si le mode Cooperate (vous ne pouvez pas taper sur votre allié) vous gonfle, on vous offre aussi un mode Vs. Là, par contre, vous pouvez passer à tabac votre meilleur pote jusqu'à plus soif. Reste une importante critique que l'on pourrait formuler : le nombre limité de personnages. Seulement trois. Comptez sur vos doigts, vous verrez, ça ne fait pas beaucoup... Histoire de faire passer la pilule, le jeu regorge de p'tits bonus. Les illustrations, déjà, que l'on ne peut découvrir qu'en progressant suffisamment dans le jeu. On trouve également des comics en noir et blanc, lié au scénario du jeu, qui a tout l'air d'avoir été dessiné par un schizophrène en manque de caféine. Mais avouons que l'idée est bonne, et le système de visualisation assez bien conçu. Dynamite Cop, donc, de par la diversité des coups et ses situations anecdotiques, a toutes les chances d'être un bon jeu. Surtout si vous êtes un pro, un vrai, un qui...

cible située à 1,27 mètre... Mais n'ergotons pas sur de petits détails mesquins : l'objectif premier reste le fun ! Les programmeurs ont eu par ailleurs une idée assez ingénieuse pour occuper les temps morts entre les combats. Des scènes en 3D précalculée mettent votre personnage dans une situation difficile, et vous devez faire preuve de réflexes pour actionner la bonne commande au bon moment. Si vous réussissez, vous évitez généralement un combat supplémentaire.

# Preview



1> Dernier sur la grille de départ : tout va pour le mieux !  
2> Ne riez pas, il paraît que c'est la France.  
3> Une fois de plus dans le bunker, très mauvais pour mon par.



Loin de Sega Rally 2 ou de Monaco Grand Prix, CRI vous emmène hors des sentiers battus avec Buggy Heat qui, vous l'aurez deviné, est une course de buggys. La Dreamcast démarre sur les chapeaux de roue...



## BUGGY HEAT

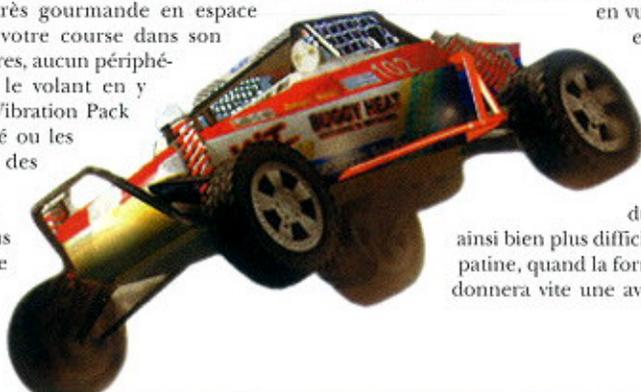
par Bruno Arnoldo



**A**u lancement, on découvre un menu très complet avec les désormais classiques options de jeu : championnat en solo, course en multi, entraînement et Time Attack, mode dans lequel vous affrontez le fantôme de vos meilleures courses. Notons que la sauvegarde de ces "ghosts" est très gourmande en espace mémoire, puisqu'il lui faut retenir votre course dans son intégralité. Pour ce qui est des accessoires, aucun périphérique n'a été oublié. Le jeu utilise le volant en y gagnant un peu en maniabilité et le Vibration Pack soulignera vos errances sur le bas-côté ou les inévitables parties de stock-cars lors des départs ou aux abords des chicanes. La Visual Memory, quant à elle, affiche les différents engins que vous sélectionnez ; cachera-t-elle, comme c'est la mode, un mini-jeu d'arcade ?

### BUGGY HIT ?

Le jeu propose huit véhicules très différents, du prototype en cage grillagée à l'énorme 4x4 style bigfoot aux roues surdimensionnées. La modélisation de ces différents bolides bénéficie d'un très haut degré de détail avec, en vue extérieure, des suspensions indépendantes et le flottement des carrosseries. Les portraits des pilotes ne sont pas en reste et sont tout aussi pittoresques que leurs contreparties mécaniques. Premier tour de piste sur prototype. Les différents véhicules semblent équilibrés, tout en se comportant plus ou moins bien suivant la nature du terrain ou les conditions climatiques. Il sera ainsi bien plus difficile de sortir du bac à sable avec un bigfoot qui patine, quand la formidable puissance de son moteur surdopé lui donnera vite une avance confortable sur un terrain plus stable.





4> Ça glisse au pays des merveilles...  
5> Après les pavés, la plage.  
6> Embouteillage au départ, va falloir jouer des coudes.  
7> Le mode Motion affiche les commandes dans une fenêtre.



Les circuits eux-mêmes contribuent à cet équilibre en proposant souvent des revêtements variés pour les différentes sections de la course. Sur le plan graphique, pas de mauvaise surprise, le soft profite pleinement de la puissance de la Dreamcast et propose de nombreux effets : de la transparence des vitres, pour les voitures qui en sont pourvues, aux reflets sur les carrosseries, sans oublier le halo des phares dans les épreuves de nuit. On aurait juste aimé pouvoir suivre les déformations des voitures au fil des accrochages successifs. En parlant de tôle froissée, le Garage autorise les mécanos en herbe à ajuster les différents réglages : pneus, suspensions, freins et rapports de boîte de vitesses. Il permet aussi aux nostalgiques de "Chrome et Flammes" de customiser leur buggy, en modifiant les couleurs et la décoration de leur machine suivant leur bon ou mauvais goût. On peut évidemment sauvegarder ces modifications pour confronter ensuite son proto à ceux de ses amis lors d'affrontements à plusieurs. Ces duels fratricides auront lieu à deux sur écran scindés, en attendant les parties sur Internet, prévues mais non encore implémentées.

### VAMOS A LA PLAYA

Buggy Heat vous convie à un tour du monde des pires conditions de conduite. Des plages américaines aux sables de l'Égypte, avant l'enfer blanc en Russie ou bien encore les Alpes sinueuses. Il vous faudra vous qualifier dans les modes les plus durs pour avoir une chance de voir les derniers

circuits. Tout comme pour les véhicules, la réalisation est sans faille avec des décors magnifiques, des pyramides à la toundra. Les conditions climatiques sont variées : pluie, neige et brume, de jour comme de nuit, mettront à rude épreuve vos talents de pilote. La neige, à cet égard, est tout spécialement traître et il ne sera pas rare d'arriver au bas d'une descente... à l'envers, et de perdre ainsi un temps précieux pour se remettre dans l'axe de la route. Personnellement, mes médiocres talents de conducteur ne m'ont pas permis d'accéder au niveau expert, mais m'ont tout de même autorisé à pratiquer les sept premiers circuits des modes normal et hard.

### HIT BUGGÉ ?

La version testée n'étant pas terminée, il nous est arrivé d'assister à quelques aberrations graphiques et à un comportement parfois erratique des engins. Rien de grave toutefois et l'on peut parier que Sega, dans son grand souci de finalisation, saura gommer ces infimes défauts. Si la version finale est purgée comme promis de ces derniers petits bugs d'affichage et que la maniabilité – pour l'instant chaotique – est revue à la hausse, on pourrait bien tenir là une alternative plus ludique à certains jeux de conduite parfois un peu trop pointus, où le joueur lambda désespère de rouler sur le circuit caché avec la caisse ultime... Buggy Heat devrait le combler par son fun immédiat. En attendant, reportez-vous à notre CD de démo pour découvrir les premières images de ce bolide polygonal.



- 1> Strider n'aurait pas dû se moquer des formes généreuses de la mère Shun Li...
- 2> 26 hits pour Gambit, un finish à la sauce cajun qui ne manque pas de piquant.
- 3> Onslaught sous stéroïdes, vivement le suivi longitudinal pour les sports de combat.
- 4> La furie de Wolverine déchire dans le sens propre du terme...
- 5> La mort descend du ciel.

# MARVEL VS CAPCOM

par Bruno Arnoldo

Capcom exploite parallèlement depuis quelques années deux des licences les plus chaudes en matière de combat 2D, Street Fighter et Marvel Superheroes. L'éditeur de comics américains pratiquant la même politique de sites que le géant nippon du jeu, la rencontre des deux univers était inévitable.

Le jeu propose quinze personnages principaux issus des différents jeux de combat de Capcom, mélangeant pour notre plus grand bonheur les stars du Street Fighter telles que Ryu, Shun Li, Zangieff et celles de Marvel Superheroes comme Spiderman, Hulk, Captain America, War Machine et Wolverine. A ceux-là s'ajoutent, et c'est la grande nouveauté, des stars maison issues des classiques de la marque comme Strider, Megaman, Morigan ou Captain Commando. Comme si cela ne suffisait pas, vingt partenaires supplémentaires issus de l'écurie Capcom viendront assister vos héros dans les moments



critiques. On retrouvera ainsi le chevalier Arthur de l'antédiluvien "Ghost and Goblins" ou l'inédit Mighty Thor, dieu du tonnerre dans le Marvel Universe. Capcom étant le roi des effets et des coups spéciaux, il va sans dire que cette grande kermesse de la baston va mettre à rude épreuve vos réflexes et vos yeux dans une débauche d'explosions et de finishes. Marvel Vs Capcom reprend le système de X-Men Vs Street Fighter où le joueur choisit une équipe de deux personnages qu'il peut interchanger à tout moment du match tout en y ajoutant un



6> Le cabot mécanique de Megaman a l'air bien déprimé, tout d'un coup. La fatigue peut-être?

7> Strider en choc frontal avec deux des poids lourds du jeu.

8> Les écrans intermédiaires évoquent à merveille l'esprit manga / comics du jeu.

9> Tout ce beau monde se bat pour être sur la photo.

10> Shun Li aurait mieux fait de rester jouer avec les filles, Venom la brutalise d'un finish à sa façon.

11> Mon super sens me dit qu'il va m'arriver quelque chose!

de chargement entre chaque match et des pads peu adaptés aux manips spéciales nous ramenaient à la réalité cruelle d'une adaptation approximative. Dreamcast est enfin arrivée pour mettre un terme à ces frustrations à répétition et la puissance de la console permet une conversion parfaite du hit d'arcade. Une fois votre équipe sélectionnée, les rounds s'enchaînent sans interruption, y compris lors d'un échange de persos ou lors de l'intervention de votre outsider bonus. Si les combats peuvent sembler chaotiques, la technique n'en est pas exclue et il faudra vous défendre et tenir votre garde sous peine de vous prendre un enchaînement qui peut compter une quarantaine de coups. N'oubliez pas que vos adversaires sont quand même des pros de la bagarre ou des super héros. Le danger est d'autant plus grand que vos deux adversaires peuvent unir leurs forces dans une double

furie qui laissera votre barre de vie dans un bien piètre état, sans oublier l'éventuelle intervention de leur acolyte. Rien ne vous empêche d'en faire autant et l'écran de votre télé sera le théâtre du fameux cross : quatre finishes simultanés pour une explosion d'effets spéciaux que seule la Dreamcast peut afficher sans sacrifier la vitesse ou l'animation. Les finish des persos Capcom sont autant de clins d'œil aux jeux dont sont tirés ceux-ci : métamorphose en robot géant pour Megaman, intervention du Cyberbot de Jin, etc. La bande-son rend elle aussi hommage au patrimoine culturel de l'éditeur nippon en proposant des arrangements revisités des musiques originales des jeux en question.

### SUPER POUVOIRS CONTRE SUPER FINISH

Question modes de jeu, cela reste plutôt classique avec l'Arcade, où la confrontation avec le titanesque Onslaught vous réserve une surprise de taille. Les traditionnels modes Versus et Survival, dans lesquels vous devrez faire durer les barres de vie de vos persos au fil des combats, sont également au rendez-vous. Nous avons gardé le meilleur pour la fin : le mode Cross Fever permet à quatre joueurs de se cartonner en même temps en donnant lieu à un véritable feu d'artifice graphique où la confusion engendrée finit par faire partie de la difficulté. Il est dur en effet d'y reconnaître les siens et de savoir qui lance quoi sur qui.

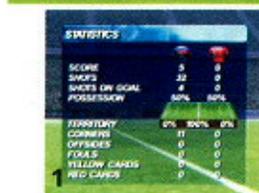
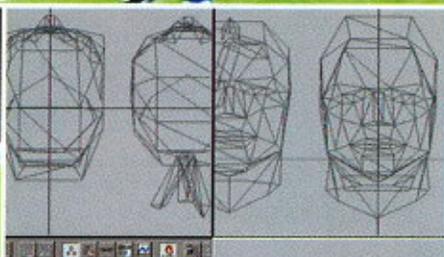
troisième, choisi par la machine, que l'on peut faire intervenir quand on veut en pressant simultanément les six boutons du pad. Puisqu'on en vient à causer manettes, force est de constater que le pad de la Dreamcast se révèle peu pratique pour ce genre d'exercice et que l'investissement dans un Arcade Stick s'avère indispensable. Il serait dommage de se priver d'un tel accessoire tant la jouabilité extraordinaire du soft de Capcom s'en trouve transcendée.

La prise en main est immédiate pour quiconque a déjà pratiqué un des jeux de combat de la marque. Les autres s'en remettent aux recettes habituelles en testant avec bonheur les techniques du genre à base de quarts de cercle et demi-cercles dans tous les sens, sans oublier le Dragon Punch qui ne devrait plus poser de problème, même aux moins agiles d'entre vous. C'est en cela que réside la magie de Marvel Vs Capcom, car si les habitués trouvent de suite leurs marques, les néophytes constateront avec joie qu'il suffit de faire un peu n'importe quoi pour que les furies sortent, les manipulations ayant été simplifiées pour que tout un chacun puisse profiter de la large gamme de coups dont dispose les persos.

### CAPCOM AU PAYS DES MARVELS

Depuis le temps, on avait presque renoncé à voir venir une conversion parfaite. Si les graphismes et le gameplay s'en approchaient peu à peu, les temps





# UEFA STRIKER

par Pierre Puttemans

- 1> Pas facile, la prise en main : 32 tirs, 11 corners et 5 buts pour Dreamcast, 0 partout pour moi !
- 2> L'entrée des équipes sur le terrain.

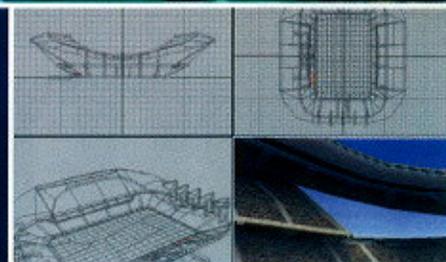
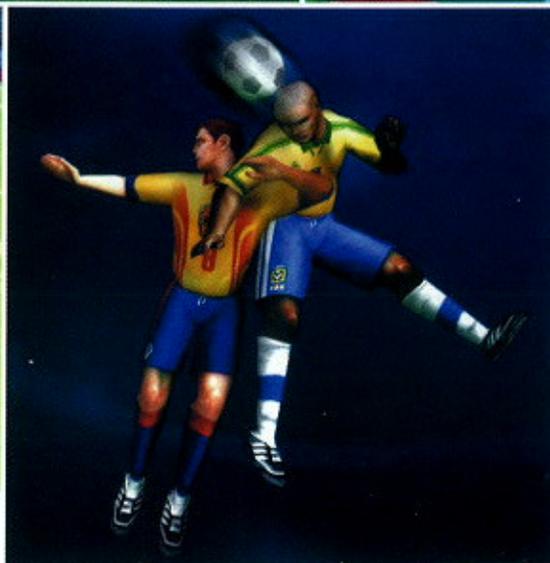
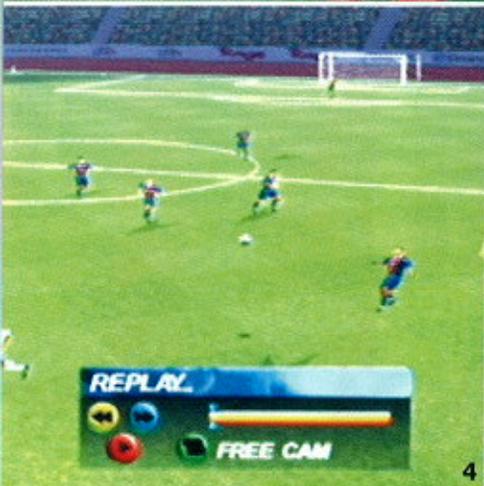
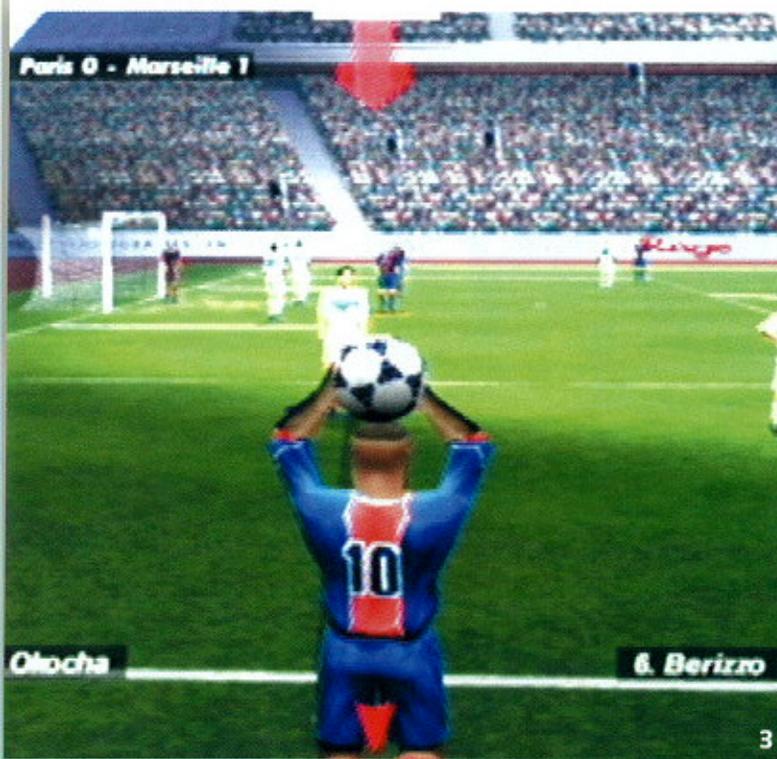
Striker veut dire gréviste, mais nous n'avons pourtant pas affaire ici à une simulation de conflit social. Car Striker veut aussi dire buteur, et là tout s'éclaire : UEFA Striker est un jeu de foot. C'est même le premier de la Dreamcast. Historique.

**V**ous ne pensiez tout de même pas que la Dreamcast allait tourner sans le moindre petit jeu de foot, si ? J'imagine votre angoisse lorsque vous avez en vain scruté le sommaire des tests de ce numéro. Ben, et le ballon rond, alors ? On est quand même Champions du Monde ! Du calme, il arrive. La sortie d'UEFA Striker devrait même déjà avoir eu lieu, puisqu'elle est prévue pour la mi-octobre. Las, à l'heure de boucler le magazine, nous ne disposons que d'une version trop peu finalisée pour pouvoir en faire le test. Voici donc l'avant-première du jeu d'Infogrames, qui a le redoutable honneur d'inaugurer la console reine. L'intro laisse présager du meilleur, avec les joueurs qui déboulent à la queue leu-leu depuis le couloir des vestiaires sur la pelouse d'un gigantesque stade modélisé en 3D. Le graphisme s'avère tout à fait

appétissant. Chouette : on a droit aux vrais noms des joueurs. Et Barthez est bien chauve, Thuram noir... Bref, tout va bien. Lançons donc la partie. Le contrôle, simple et classique, permet des passes à ras de terre ou des dégagements aériens, tirs et autres tacles... Les têtes, reprises de volée et autres figures acrobatiques s'exécutent avec le bouton de tir, mais ne se déclenchent que si le joueur est bien placé par rapport au ballon.

## PRISE EN MAIN ET MISE EN JAMBES

Dans les cages, heureusement que mon cyber Barthez réalise des prodiges, parce que j'ai un peu de mal à suivre. Il faut dire que ça va vite. Difficile de chiper le ballon aux adversaires quand ils le font tourner. Peu à peu, pourtant, je mets un peu le nez à la fenêtre et me hasarde à tenter quelques remontées collectives



- 3> Remise en touche pour Jay-Jay Okocha.  
4> Vous pouvez revoir les actions en bougeant la caméra comme bon vous semble.  
5> Avant le match s'affiche la composition des équipes.  
6> Ce cadre bucolique sert à l'entraînement.  
7> Jancker, le chape avant-centre du Bayern, vient de marquer.

du terrain, histoire de squatter un chouïa le camp adverse. Mais je me fais assez vite piquer la balle : pour mon premier tir, on verra plus tard. A la pause, malgré une domination outrancière de mes adversaires, le 0-0 au tableau d'affichage flatte mes couleurs. Je vous passe la deuxième mi-temps et l'avalanche de buts qui s'empilent au compteur (eh non, Barthez n'était pas invincible). Pour sauter tout de suite au moment où je me dis - quand ça va mal, il faut se parler, tout entraîneur de foot vous le dira - : "zut, flûte et mince ! (en réalité, je crois avoir prononcé d'autres mots). Mais c'est ta faute, aussi. Au lieu de vouloir jouer un match tout de suite, va donc faire un tour dans le module dédié à l'entraînement, patate !" Pas bête, ça, je ne vais quand même pas me prendre des têtes à chaque match ! Tiens, ledit module se décompose en deux parties, l'une pour s'entraîner, donc, à la frappe, aux passes, corners, penalties, etc., l'autre pour obtenir des... hmmm... certifications (je suis

curieux de savoir comment ils vont le traduire, celui-là). Comment ça marche ? Vous pratiquez des exercices notés et, suivant les résultats obtenus, vous pouvez ensuite accéder à des modes de jeu secrets. Mais c'est vrai, ça, je ne vous ai pas encore parlé des modes de jeu.

### ÇA S'ANNONCE PAS MAL

Outre le mode Amical, plusieurs compétitions étancheront votre soif de conquêtes. Une Coupe du Monde et une Ligue des Champions, qui ne s'appellent pas comme ça (histoire de droits) mais qu'on reconnaît tout de suite. Une coupe toute bête. Un championnat. Et des modes secrets (chut !). On choisit entre clubs et équipes nationales, parmi quelque 130 équipes en tout. Bizarre au passage, que les noms des clubs soient fantaisistes : par exemple, il y a les Azzuri di Milano et les Rossi di Milano, au lieu de l'Inter et du Milan AC. A la place du Real Madrid, ce sont les Blancos de Madrid, et les Rayas pour

l'Atletico... Histoire de droits (bis). Peu importe après tout, puisque les joueurs sont appelés par leur nom. On paramètre la météo, le jour ou la nuit, le hors-jeu ou pas, la position de la caméra (trois vues disponibles), bref on se mitonne ses matchs aux petits oignons. Passons maintenant aux inquiétudes. Le niveau de difficulté semble décidément un peu élevé. On voit aussi que les animations des joueurs n'ont pas été créées grâce à la Motion Capture (capteurs posés sur des vrais footballeurs pour enregistrer leurs mouvements), à la façon saccadée qu'ils ont de changer de direction. Sinon, le jeu est plaisant et spectaculaire. Et l'ambiance est rehaussée de commentaires dont on ne peut vous parler, puisque la bêta ne comportait cette option que dans la seule langue de David Beckham. C'est à peu près tout ce que l'on peut vous dire pour l'instant, d'autant que, ciel ! Voilà déjà la fin de la deuxième page. Rendez-vous dans le numéro 2 de Dreamcast Magazine pour le test complet.



Les deux pages qui suivent vont provoquer l'habituel double chorus des pour et des contre.

Street Fighter est de retour et aux "stop, assez !" des uns répondront les "oui, encore, c'est bon !" des autres. Même si le dixième volet de cette saga à rallonge possède tous les atouts pour séduire.



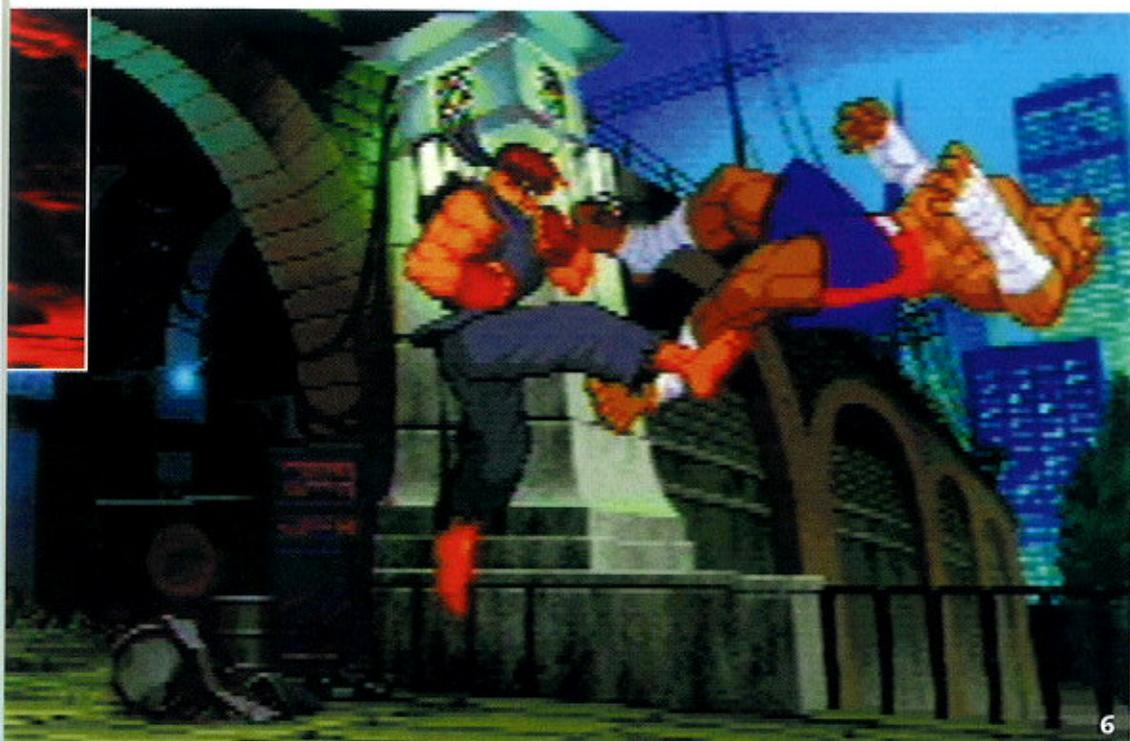
# STREET FIGHTER ALPHA 3

par Bruno Arnoldo

La série des Street Fighter Alpha se distingue de son vénérable ancêtre par le fait qu'elle se déroule avant. Elle met en scène les exploits de jeunesse de nos déjà vieux camarades de jeu dans une ambiance pastel qui est devenue la marque de fabrique de cette série parallèle. Après avoir dilué les réapparitions des persos stars de la première série dans les deux précédents volets de la saga dite Alpha, Capcom a décidé de nous jouer la totale pour ce numéro trois qui met en scène tous les persos ayant figuré dans un Street. C'est à ce propos un vrai plaisir de retrouver les grands anciens comme Honda ou encore Blanka, le roi des monstres, aux côtés d'autres moins connus comme les quatre challengers du Super Street Fighter. Notons aussi que les variantes telles que Shin Ryu ou Shin Gouki sont accessibles dès le début, sans devoir finir le jeu en ultra hard ou sans se

coltiner l'ensemble du World Tour. Ne croyez pas pour autant que Capcom en profite pour nous refourguer un lot de vieux sprites et de routines usées. Quelques nouvelles têtes, comme les deux jumelles Juni et Juli, font leur apparition alors que Cody, du célèbre Final Fight, sort du baignon on ne sait pourquoi et nous revient en costume de zèbre. Ce sont donc 33 personnages que le soft vous propose d'incarner dans une variété de modes rarement vue dans un jeu de baston. Le désormais classique mode Arcade vous conduira jusqu'au combat final avec Vega, votre ennemi de toujours. Il ne semble toujours pas avoir saisi le message et revient, d'année en année, jouer les punching-balls dans les multiples suites de cette saga à succès.





- 1> Ruy Vs Vega : le retour du fils de la vengeance fantôme.
- 2> Blanka met Vega au courant de son retour.
- 3> Lendemain de fête pour Ryu : quelques symptômes persistent.
- 4> Bien essayé, Adon.
- 5> Gouki Vs Nash, ou la brute Vs le binoclan.
- 6> Hurricane kick, classique mais toujours efficace.
- 7> Retour de bâton pour Blanka, Rolento ne plaisante pas...
- 8> Sakura nous dévoile les dessous du jeu de baston.
- 9> Nash, moins à l'aise sur terre que dans les cieux.
- 10> Jeu vidéo et délinquance : qu'a donc fait Cody pour se retrouver en rayé ?



## AROUND THE WORLD, AROUND THE WORLD

Ce n'est qu'en terminant le World Tour que l'on accèdera aux modes exotiques comme le Team Battle, qui propose des combats par équipe de trois en tournante à la manière de King of Fighters. Le Dramatic Battle vous fera revivre la fin du dessin animé, lorsque Ryu et Ken joignent leurs forces pour affronter Vega. Il vous sera alors possible de jouer à deux en même temps contre le tyran d'opérette et, si votre timing est bon, de l'envoyer ad patres d'un double finish explosif. L'option Vs Dramatic Battle permet pour sa part à trois joueurs de revivre ce moment d'anthologie en même temps, l'un incarnant l'ignoble Vega alors que les deux autres jouent Ryu ou Ken. Le combat lui-même profite de quelques améliorations et on peut désormais définir son style en choisissant le V-ism, le X-ism, ou le Z-ism, qui donnent chacun lieu à

une sorte de furie différente. Il est conseillé de s'entraîner aux trois méthodes puisque certains combats du World Tour ne pourront se gagner qu'en utilisant l'une ou l'autre des techniques. Le World Tour en question propose bon nombre de challenges différents, du survival contre quatre adversaires à l'utilisation obligatoire de tel ou tel coup spécial. Vos progrès dans ce mode seront récompensés par l'augmentation de vos caractéristiques ou de vos barres de vie et d'énergie.

## SOIXANTE IMAGES SECONDE !

Le mode Final Battle vous permet enfin d'accéder directement à la Nemesis personnelle de votre perso, Vega pour Ryu, Gouki pour Evil Ryu, etc. Autant vous dire que l'on se ravirait d'une version sur le Net qui devrait offrir au joueur solitaire la possibilité de se faire des amis lointains en s'entre-

massacrant à distance. Au moins, de cette manière, la partie qui dégénère à l'écran ne risquerait pas de se finir dans le salon ! Point de vue jouabilité, pas de mauvaise surprise : le jeu est aussi maniable que beau, ce qui n'est pas un vain compliment lorsque l'action s'affiche en soixante images à la seconde, un frame rate que l'on pourrait souhaiter à bien des films d'animation. Le reproche habituel s'adresse au pad avec lequel il est très difficile d'effectuer certaines manipulations clés. Il est donc suivi du conseil habituel : si vous êtes fans du genre, achetez l'Arcade Stick. Décors et musiques sont identiques à la version arcade et l'absence quasi totale de temps de chargement renforce, s'il le fallait, l'impression d'être face à une borne. Capcom, avec trois brillantes conversions sur la Dreamcast, fait preuve d'une maîtrise de la machine qui ne laisse augurer que du bon pour ses sorties à venir...



1> Voilà ce que j'appelle un missile.  
2> L'écran de protection, ô combien utile...  
3> Foncer dans le tas n'est peut-être pas la meilleure solution...



# RED DOG

Décidément, le jeu d'arcade en 3D temps réel risque bien d'être le domaine de prédilection de la Dreamcast. Avec Red Dog, Sega nous en remet une couche. Et on aime ça !

par Loïc Berthelot

**B**on, on ne va pas s'attarder sur le scénario qui ne tient ici qu'un rôle secondaire. Pour résumer, vous êtes aux commandes d'un tank dévastateur, et votre objectif est d'accomplir un certain nombre de missions de destruction.

Une unité de transport vous largue en plein milieu de l'action, et vous laisse le soin de débusquer votre cible principale. Pour ce faire, vous disposez d'un petit arsenal très sympa : un canon que vous pouvez manier indépendamment du tank, un nombre limité de missiles, et surtout, un écran de protection qui s'avère indispensable dès les premières minutes de jeu. Tout au long d'une partie, vous pourrez également récupérer des modules supplémentaires pour renforcer les capacités de votre blindé.

## LE TANK, C'EST COMME LE VÉLO

Les programmeurs ont apporté un soin tout particulier au maniement du véhicule. Celui-ci peut grimper à peu près partout et se dirige avec une fluidité délicieuse. On peut ainsi profiter des dénivellations du terrain et autres amas de végétation pour se cacher, et aligner des cibles distantes grâce à la portée de tir du

canon. Certains niveaux permettent également d'utiliser des plates-formes ou des rails pour se déplacer plus rapidement. Généralement, lorsque les éléments vous sont si favorables, cela annonce une séquence très, très chaude ! Préparez-vous à recevoir une batterie d'avions bardés d'explosifs, qui vous balanceront à la figure de quoi faire péter toute la planète. D'où la nécessité de se concentrer à mort, et de les abattre au plus vite.

## UNE RÉALISATION PLUTÔT PROMETTEUSE

Bien que l'on ne dispose actuellement que d'une version bêta, on peut d'ores et déjà dire que le Power VR de la Dreamcast a été utilisé à bon escient. Les graphismes sont plutôt jolis, et bien entendu, ça fourmille d'explosions, d'éclairs et de lasers. Dommage que l'équipe de développement n'ait pas profité de l'occasion pour introduire davantage de caméras : seules les vues "extérieure" et "intérieure" sont disponibles. Mais ce n'est qu'un détail. Globalement, Red Dog est parti pour figurer parmi les bons jeux d'action pure et dure. Le test de la version finale le confirmera !





STÉPHANE CHAMBON, champion du monde Supersport 1999 sur SUZUKI GSX-R600

# DEFIEZ UN CHAMPION DU MONDE

Affrontez sur Dreamcast™ le Team Suzuki Alstare et son champion

 **SUZUKI**  
**ALSTARE**  
Extreme racing



Gagnez 1 moto  
Suzuki GSX-R600  
millésime 2000  
no 08 36 68 46 32  
(0,20€ par min)  
ou au 3615 UbiSoft  
(0,20€ par min)



www.ubisoft.fr

AVANT, ENVOIE À BILIBOITE  
08 36 68 46 32  
3615 UBI SOFT

**SPORT**

**L'INTÉGRAL**  
la moto de tous les clubs

Recommandé par  
**MOTO**  
revue



**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

  
Dreamcast



# VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

par Bruno Arnoldo

- 1> La maison de la grande vache folle.
- 2> Des décors dans une ambiance de fin du monde : ici le cimetière d'avions.
- 3> Mortier, roquettes et lance-flammes : un arsenal prétexte à tous les effets.
- 4> Un petit aperçu de la qualité visuelle du produit.
- 5> Split vertical pour massacre à plusieurs.

Vigilante 8 Second Offense est la suite de Vigilante 8, lui-même adaptation console du déjà culte Interstate 76 sur PC. La Dreamcast accueille cette course-massacre coiffée afro : Mad Max vu et corrigé.

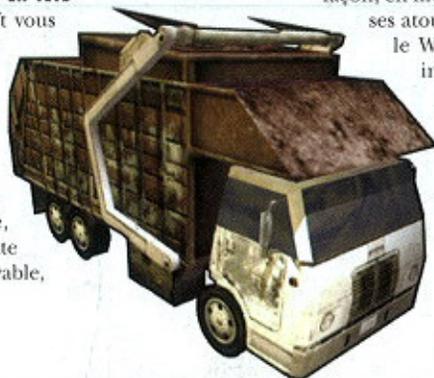
**D**ans l'univers de Vigilante 8, les États-Unis ne se sont jamais remis du choc pétrolier de 1976. Et face à l'avènement d'une nouvelle race de criminels à quatre roues et autres pirates de la route, un nouveau genre de justicier a vu le jour : le Vigilante. Ce guerrier de la route écume le bitume au volant d'un intercepteur au moteur surgonflé et largement équipé de divers armements tant défensifs qu'offensifs. Si la bêta version testée dans cette preview est loin d'être finalisée, elle donne une idée déjà précise de ce que sera Vigilante 8 sur nos écrans à la fin de l'année.

## JUSTICE À 5 VITESSES, DOUBLE ARBRE À CAME EN TÊTE

Chacun des persos pittoresques que le soft vous propose d'incarner possède son propre véhicule, du corbillard à la moto en passant par la benne à ordures. Tout ce qui possède un moteur et quelques roues peut servir d'arme dans ce futur alternatif aux couleurs d'apocalypse. Le mode Quest n'étant pas encore implémenté, nous n'avons pu tester que les modes arcade, parmi les quelques décors présents dans cette version. Le soft possède déjà un look incroyable,

et les machines du chaos dans lesquelles vous allez patrouiller sur des routes sans foi ni loi ont fait l'objet d'une modélisation ultra-soignée avec des textures kitsch et "cra-cra" très raccords avec l'ambiance apocalyptico-funky du produit. Les décors n'ont pas été négligés et votre aventure vous conduira à travers les States, de la Floride à la Californie en passant par le Texas. Les concepteurs nous ont gratifié de décors très originaux comme ce cimetière d'avions ou cette orangeraie où l'on peut cramer les arbustes et voir leurs oranges tomber. Le jeu est fun en solo, malgré une jouabilité largement perfectible : certains véhicules braquent bien peu et le joy analogique n'est pas encore opérationnel. C'est, de toute façon, en mode multi que le jeu risque de dévoiler tous

ses atouts. A deux en écran partagé, ou à plus sur le Web comme le laisse présager une option inutilisable pour l'instant, Vigilante 8 propose plusieurs modes en deathmatch ou en coopération. Certes, dans la version présentée, il manquait la musique et bon nombre d'options de jeu. Mais gageons que, d'ici décembre, les programmeurs sauront affiner leur produit pour en faire un grand jeu digne de notre console.





*Elle est là...*

**TIPS**



- 1> Laissons Nessie dormir, évitons les ennuis.
- 2> Des rapides plutôt euh, rapides.
- 3> L'équipe au grand complet !
- 4> Des girls qui n'ont pas froid aux yeux.
- 5> Ecran partagé : le fun puissance 4...

# PEN PEN TRICELON

par Bruno Arnoldo

Pen Pen ne risque pas de faire de votre petit frère le serial killer de la semaine. Les créatures loufoques qui peuplent la planète de glace s'adonnent dans la bonne humeur aux trois épreuves du tricelon : la course, la glisse et la natation dans des décors acidulés aux motifs psychédéliques.

**O**n s'ennuyait ferme sur la planète de glace jusqu'à ce que soit organisé le triathlon le plus fou de l'histoire des jeux. Pen Pen Tricelon vous entraîne dans un monde de cartoon qui rappellera à certains d'entre nous l'univers poético-psychédélique du "Manège Enchanté". Les huit créatures que le jeu vous propose d'incarner sont toutes pinguinoïdes et on choisira suivant ses goûts ou ses affinités le pingchien, le pingrequin, le pingpieuvre ou bien Ballery, la pinghippo toute rose au postérieur fleuri. Chacun des personnages bénéficie d'un design à hurler de rire enrichi par une gamme d'animations et de mimiques à rendre jaloux Jim Carrey. Il suffit de voir les danses de victoire qu'effectuent vos persos pour comprendre que ce jeu-là

n'est pas destiné aux esprits chagrins. Si l'aspect cartoon semble le destiner aux classes de maternelle, les grands enfants que nous sommes auront vite fait de se laisser porter par l'hystérie qu'engendre ce multi-épreuve loufoque.

## LE MANÈGE DÉJANTÉ

Le design des courses n'échappe pas à ce parti pris délirant et à chacun des mondes correspond une ambiance différente riche en détails hilarants. Horror Man vous plonge ainsi dans un univers peuplé de fantômes et de squelettes alors que le monde des jouets de Bambi Max se termine par un flipper dont l'allée de bumpers pourrait bien bouleverser le classement final. Malheur en effet à celui qui en touchera les bords : il risque fort de rebondir sans fin et

d'assister impuissant à la remontée de ses adversaires pinguomorphes. Rien n'est jamais joué cependant et les nombreux turbos qui parsèment les pistes peuvent aider le plus malheureux des concurrents à faire une remontée spectaculaire. Le principal intérêt du jeu est bien évidemment le mode multijoueur en écran scindé, où l'action délirante prend toute son ampleur. Les récompenses n'échappent pas au vent de folie qui souffle sur le jeu puisque la première place du podium vous donne droit à un tas d'ustensiles et de vêtements dont vous équiperez vos Pen Pen pour un look encore plus furieux. Bref, n'ayez pas honte de demander Pen Pen à la gentille vendeuse de votre magasin... à la limite, vous pourrez toujours exiger un paquet cadeau en prétextant que c'est pour votre petit frère.



...AVEC NOS ASTUCES ET SOLUTIONS, VOUS ÊTES PARÉS POUR L'ACCUEILLIR!

GUIDES  
ASTUCES  
SOLUTIONS  
VIES INFINIES  
ÉNERGIE INFINIE  
ARMES CACHÉES  
PLANS EXCLUSIFS  
CIRCUITS CACHÉS  
NIVEAUX SECRETS  
PASSAGES SECRETS  
TOUTES LES ARMES  
VOITURES CACHÉES  
ÉNIGMES RÉSOLUES  
MUNITIONS INFINIES  
PERSONNAGES CACHÉS  
CODES ACTION REPLAY  
SÉLECTION DE NIVEAUX  
CINÉMATIQUES CACHÉES  
COMBOS ÉTONNANTS  
VOITURES PLUS RAPIDES  
PERSONNAGES BIZARRES  
ETC., ETC.

### EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE 8 DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION! RETAPEZ SUR LA TOUCHE 8 POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 0836688477!

**8** TUV  
II

### EXCLU: PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE 3617 TIPS. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 3617 TIPS!



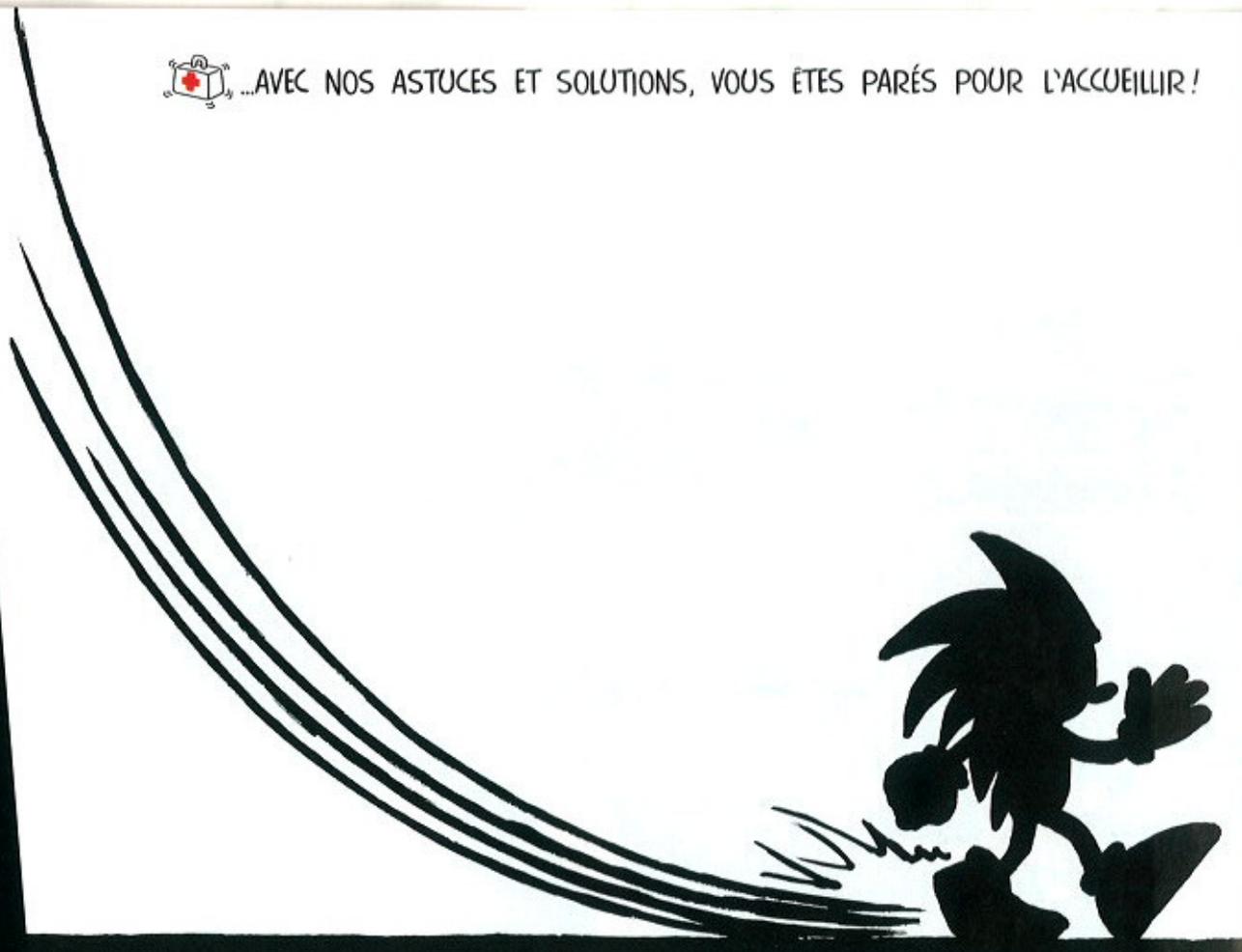
### NOUVEAU!

IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 ARCAD OU LE 083668TIPS:



**3615 ARCAD**  
Jouez et gagnez!

- VOLANTS
  - APPLE iMAC
  - DREAMCAST
- JEUX, VMS...



TOMKAT

# TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE. CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

**3617 TIPS**

L'anti-galère par FAX ou COURRIER

**3615 TIPS**

L'anti-galère par MINITEL

**0836688477**

L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477->TIPS)



- 1> A deux, en écran splitté, le jeu est toujours aussi rapide.
- 2> Voici l'effet que provoque une accélération puissante !
- 3> Vous pouvez régler la puissance du Vibration Pack.
- 4> L'un des véhicules bonus est ce bateau de police au son si familier...

# HYDRO THUNDER

par Nicolas Buret



Grande surprise de cette rentrée, Hydro Thunder semble être la conversion parfaite de la borne d'arcade du même nom. Trop parfaite, peut-être...

**S**port assez mal représenté sur console, la course de hors-bord voit arriver sur Dreamcast un ambassadeur de choix. Bien connu des amateurs de salles d'arcade, Hydro Thunder propose au joueur de piloter l'un de ces bolides aquatiques dans une ambiance et des décors très futuristes, voire apocalyptiques. Un scénario simpliste veut que le réchauffement du climat ait fait fondre la calotte glaciaire et augmenter par là même le niveau des eaux. Seul ou à deux, ne vous étonnez donc pas de traverser New York comme si c'était Venise. A quelques différences près, toutefois, comme la présence inopinée de quelques carcasses de voitures échouées ou autres sommets d'immeubles submergés.

## DES COURSES À TOMBEAU OUVERT

Vous vous en seriez douté, il aurait été dommage de disposer d'engins ultra-rapides sans les pousser au bout de leurs limites. Non seulement vous traverserez de sublimes décors à des vitesses folles, mais en plus vous aurez la possibilité d'accroître votre célérité en récoltant en chemin des "bonus-turbos" éparpillés çà et là.

Ce regain d'accélération s'accumule sous forme de secondes que vous pouvez dépenser quand bon vous semble pour vous tirer de situations délicates. La vitesse ne semble altérer en rien l'animation et la qualité graphique des décors qui enterrent tout ce que vous auriez pu voir jusque-là. Les circuits, au nombre de 13 (3 plus 9 cachés, donc 13!), se suivent et ne se ressemblent pas, alternant jour et nuit et imposant des conditions climatiques plus ou moins favorables. Il n'y a d'ailleurs pas que les tracés qui verront leur nombre augmenter. Les trois véhicules de base seront vite rejoints par dix autres, au maniement moins aisé mais à la vitesse de pointe supérieure (dont quatre "bateaux" spéciaux). Là où le bât blesse, c'est que cette conversion semble, pour l'instant, trop semblable à l'original. "Où est donc le problème ?", me direz-vous. Il vient tout simplement du fait qu'un jeu de salon se doit de disposer d'options inédites comme des courses libres ou la possibilité de changer divers paramètres (le nombre de tours, une sauvegarde automatique...). Pourvu que la version finale dispose de ces éléments, sans quoi la durée de vie du jeu risque d'être réduite. Et ce serait vraiment dommage, tant il est fun !





# SOUL FIGHTER

par Nicolas Buret

**1>** Les dégâts qu'occasionne le magicien lors des combos sont colossaux.  
**2>** Techniquement, le jeu tient ses promesses. Hélas l'action risque de se révéler répétitive.  
**3>** Dès le début du jeu, des météorites vous tombent dessus dans un déluge de feu. Bonne ambiance...



Remettre au goût du jour un genre qui a fait ses preuves sur 8 et 16 bits n'est pas chose facile.

Est-ce que les développeurs de PiggyBack Games tireront leur épingle du jeu ? Cela semble malheureusement mal parti...

Les jeux de combat de rue ont eu la vie dure ces derniers temps. Le peu d'adaptations qui ont vu le jour sur les consoles contemporaines ont même fait de retentissants fiascos. Pas frousseur pour deux sous, une équipe de programmeurs relève le défi et propose un titre très inspiré d'heroic-fantasy dans lequel un groupe de jeunes combattants doit chasser des sentiers de son beau royaume les hordes monstrueuses qui y ont élu domicile. Pour ce faire, vous disposez de trois personnages aux techniques de combat et à l'apparence différentes qu'il faudra faire évoluer dans pas moins de 6 gigantesques niveaux, eux-mêmes divisés en une dizaine de zones chacun.

## UN ARSENAL DE CHOIX

Même si la progression se déroule de manière très classique (j'avance, je tape, je recule, je tape, je suis encerclé, j'en prends plein la tronche...), vous avez à votre disposition une panoplie de coups de poing et de pied conséquente à laquelle il faudra ajouter la possibilité de se servir d'armes diverses. D'une part, vous

disposez d'une arme de poing que vous pouvez brandir chaque fois que le besoin s'en fait sentir (certains ennemis sont vêtus d'armure que votre main nue ne peut traverser), et d'autre part, vous pouvez ramasser, le long des chemins ou sur les cadavres de vos adversaires, des projectiles bien utiles pour faire des cartons à distance. A noter que ces armes de jet peuvent être récupérées après utilisation. Ajoutez à cela la possibilité d'exécuter des combos au moyen d'une jauge spéciale que

vous remplissez lorsque vous en trouvez le temps et vous aurez un aperçu de toutes les combinaisons qui vous sont offertes.

Pourtant, malgré des graphismes plutôt soignés, une résolution en 640x480 et une animation en 60 images par seconde, le jeu manque de fun. Tout d'abord parce qu'il ne déroge pas à la règle du genre en proposant une action ultra-répétitive, d'autant qu'aucun mode ne permet de varier les plaisirs (un mode Quest, par exemple, c'aurait été une chouette d'idée...). Espérons que la version finale nous offrira un mode 2 joueurs de qualité (on peut même rêver d'un mode coopératif) ainsi que la possibilité, à terme, d'y jouer en réseau via Internet...



# SNOW SURFERS

par Christophe Molignier

En sortant le premier jeu de glisse sur Dreamcast, UEP Systems se pose en précurseur. Hélas, son jeu est graphiquement moyen, bien en dessous de nos espérances. Heureusement que le fun est présent : l'honneur est sauf.

**S**now Surfers est un jeu de glisse. Voilà, vous savez tout. Il fait froid, ça se passe sur la neige, et les six personnages disponibles prennent leur pied en effectuant toutes sortes de figures. Ah oui, j'oubliais, chaque surfeur est spécifique de par ses caractéristiques : technique, puissance, rapidité, aisance. Vous pourrez même choisir votre costume de scène. Quelle chance ! Mais ce n'est pas tout (décidément...), trois planches différentes, disposant elles-mêmes d'une stabilité et d'une rapidité uniques, sont

disponibles. Enfin (non, il y en a encore?) trois modes de jeu sont au menu : le Free Ride (la descente libre), le Super Pipe (vous êtes dans un tunnel et devez effectuer des figures) et le mode 2 joueurs. Malheureusement, notre version n'était pas tout à fait définitive (le test complet est prévu dans le prochain numéro). Malgré un fun indéniable et la possibilité d'effectuer de spectaculaires figures, la réalisation graphique pêche un peu et les sensations de vitesse ne conviennent que modérément. Résultat, un bon petit jeu qui ne demande qu'à mûrir.



- 1> Un peu plus près des étoiles...  
2> Whaou ! Regardez, j'me la joue encore !



# MORTAL KOMBAT GOLD

par Christophe Molignier

Il n'y a aucune raison pour que la Dreamcast n'ait pas son Mortal Kombat à elle. La version Gold apporte quelques nouveautés comme la 3D dynamique et des effets spéciaux de bon aloi, mais conserve l'esprit de la saga : de l'hémoglobine à gogo.

**M**utilations, explosions, hargne, exterminations, humiliations, souffrance... Tels sont les premiers termes qui viennent à l'esprit lorsqu'on lance pour la première fois Mortal Kombat. Difficile de ne pas être choqué par une telle débauche de violence. On aime ou on n'aime pas. Ce nouvel opus reprend grosso-modo les mêmes personnages que les précédents épisodes : 20 combattants prêts à s'entre-tuer. Le spectacle est plutôt... sanglant. L'hémoglobine gicle à chaque baffe, on s'arrache les jambes et on se transperce le ventre à coups de pioche. Epouvantable !

Au chapitre des nouveautés, on a droit à des graphismes soignés, qui n'exploitent cependant pas les possibilités de la console. Les personnages sont mieux aboutis graphiquement et l'ajout de la 3D apporte vraiment un plus. Les angles de vue varient en fonction de la tournure que prend le combat. Bref, désormais, il est possible de contempler les tripes de son adversaire en 3D ! Pour ce qui est de la jouabilité, rien ne semble avoir été modifié : mêmes coups, mêmes sensations. Les habitués de la série ne seront donc pas dépayés... Sauf surprise de taille dans la version définitive, il y a de fortes chances pour que MK Gold ne satisfasse que ceux-là.



- 1> La caméra bouge en fonction du placement des personnages sur le terrain de combat.  
2> C'est ce que l'on appelle : "prendre son pied". C'est un peu choquant, mais c'est vrai qu'on a du mal à ne pas sourire.

**Aussi révolutionnaire et impressionnante** en termes de capacités qu'elle puisse l'être, sans jeu, une console ne vaut rien... Passionnés, joueurs intermittents, fans de combat, d'action ou de course, jeunes, vieux, hommes, femmes, extraterrestres : nous voulons des jeux, encore des jeux et à la limite, d'autres jeux s'il en reste. Ça tombe bien, ce n'est pas ce qui manque, la preuve...

# TESTS

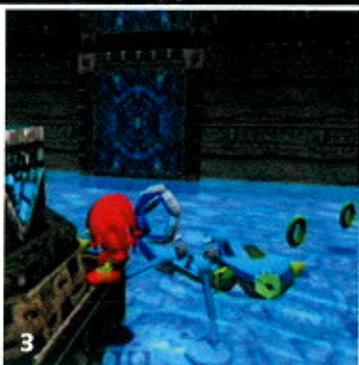
Aerowings ★★★★★	98
Blue Stinger ★★★★★	92
House Of The Dead 2 ★★★★★	84
Incoming ★★★★★	101
Millenium Soldier ★★★★★	86
Monaco GP RS 2 ★★★★★	88
Power Stone ★★★★★	94
Ready 2 Rumble ★★★★★	80
Sega Rally 2 ★★★★★	70
Sonic Adventure ★★★★★	62
Speed Devils ★★★★★	100
Suzuki Alstare Racing ★★★★★	96
Tokyo Highway C. ★★★★★	101
Toy Commander ★★★★★	76
TrickStyle ★★★★★	90
Virtua Fighter 3 tb ★★★★★	66

# SONIC ADVENTURE

par Nicolas Buret



Pour son premier jeu de plates-formes sur la meilleure console du moment, Sega ne pouvait offrir mieux qu'une adaptation réussie des aventures de sa célèbre mascotte, Sonic. Notre petit hérisson bleu n'a pas hésité à enrôler cinq de ses amis pour mener à bien sa quête.



**T**out le monde connaît Sonic le hérisson ! Déclinées sur tous les formats conçus par le géant nippon du jeu vidéo (Sega Master System, Game Gear, Mega Drive, Saturn et même sur bornes d'arcade), ses péripéties ont passionné des millions de joueurs aux quatre coins de la planète. Pour la première fois de son existence, ce petit échidné va être impliqué dans une vraie aventure à la mesure de la vitesse à laquelle il se déplace, c'est-à-dire prodigieuse ! Comme de coutume, le Docteur Robotnik a levé son armée de robots pour assouvir ses noirs desseins de conquête du monde. Pour ce faire, il a capturé des petits animaux gentils-tout-plein et les a enfermés dans les carcasses de ses horribles machines de guerre, afin de donner vie à celles-ci. Ce génie déséquilibré dispose en plus cette fois d'une nouvelle corde à son arc : Chaos. Cet être aquatique au corps translucide a la possibilité de gagner en taille et en puissance à chaque fois qu'il ingurgite l'un des cristaux magiques éparpillés çà et là dans la région. C'est pourquoi il faut à tout prix que Sonic et ses amis découvrent ces gemmes avant que leur ennemi de toujours ne crée un monstre surpuissant : Perfect Chaos.

## UNE ÉQUIPE HÉTÉROGÈNE

Fort heureusement, Sonic n'est pas seul pour contrer les plans du Dr Robotnik. Depuis quelques temps déjà, il est accompagné de son ami Tails, un petit renard jaune à qui la double queue sert d'hélice pour s'élever

dans les airs. Même Knuckles l'échidné rouge, autrefois ennemi de notre hérisson bleu, et Amy, petite femelle hérisson rose et camarade de Sonic, sont de la partie. Cette dernière se fourre une nouvelle fois dans de sales draps (Sonic la sauvait déjà sur Mega CD dans Sonic CD) à cause du cristal magique qu'elle vient juste d'accrocher au cou du petit oiseau bleu qui la suit partout. De nouveaux personnages font aussi leur apparition : Big the Cat est une sorte de gros matou bleuté qui habite une maison de bois située dans la forêt près des anciennes ruines. Il passe ses journées à pêcher (encore un sport qui fait fureur dans l'archipel nippon) en compagnie de sa grenouille. E-102 "Gamma", quant à lui, est un droïde suréquipé qui fait partie de la garde rapprochée du Dr Robotnik. Ainsi, les motivations des divers protagonistes sont loin d'être communes. Pour certains, les objectifs diffèrent même diamétralement. Big, par exemple, ne cherche qu'à nourrir



1> E-102 "Gamma" atteint ses adversaires en les "lockant" avec sa visée laser.

2> Il vaut mieux ne pas avoir le vertige pour prendre la highway avec Tails.

3> Les caméléons n'apparaissent que lorsqu'ils sont près de leur proie.

4> Ce petit oiseau détient l'une des gemmes magiques que convoite Robotnik.

5> La phase du flipper vous emmène tout droit dans l'un des niveaux de Nights, sorti il y a quelque temps sur Saturn!

6> Chaos 4 est un adversaire plus que coriace.

de poissons son amie la grenouille, lorsqu'elle n'est pas kidnappée par l'infâme Chaos, alors que Gamma ne voit en sa quête qu'un moyen de retrouver la mémoire et de libérer les créatures innocentes emprisonnées par son maître. Au final, ces six héros, pour la plupart malgré eux, devront affronter la mystérieuse entité transparente qu'est Chaos, et ce à différents degrés de sa métamorphose.

### UNE RÉALISATION ÉPOUSTOUFLANTE

Mener à bien les différentes quêtes proposées par le jeu (six plus... une cachée !) ne sera pas chose facile. Heureusement, les personnages répondent au doigt et à l'œil à chaque changement de direction du pad analogique, même lorsque l'on dirige Sonic au beau milieu d'une voie rapide, lancé à toute vitesse d'un bout à l'autre de l'écran en subissant les remous du Vibration Pack ! On se demande parfois comment on a bien pu réussir telle ou telle action, tant les commandes sont simples et intuitives. De même, grâce à un système de visée automatique géré par la console, il est pratiquement impossible de rater un ennemi. Lui non plus ne vous ratera pas, alors n'hésitez pas à ramasser le



plus d'anneaux possible dans cet univers 3D si vaste que même un joueur confirmé pourrait s'y perdre. Sur ce point aussi, la Sonic Team n'a pas lésiné sur les moyens. Les décors dans lesquels les héros évoluent sont gigantesques et la possibilité de diriger la caméra au moyen de la croix directionnelle se révèle très utile.

Les graphismes en haute résolution offrent un rendu visuel magnifique qu'aucune autre console n'est en mesure de fournir.

On a souvent du mal à croire que tout ce que l'on voit à l'écran n'est en fait que de la "3D temps réel". Il est clair que les divers protagonistes ont bénéficié d'un soin tout particulier. Chacun d'entre eux dispose en effet d'expressions du visage qui leur sont propres et qui demeurent très convaincantes malgré leur côté très cartoon. On voit même leurs dents lorsqu'ils parlent ! Leurs mouvements sont d'une fluidité incroyable, et ce, même lorsque leur célérité dépasse l'entendement. La caméra suit presque parfaitement les déplacements ultra-rapides de Sonic et de ses compagnons (dommage qu'elle reste bloquée dans certaines - rares - situations). C'est plutôt vous qui devrez faire l'effort >

## SONIC ADVENTURE OU COMMENT AMORTIR SA VISUAL MEMORY...

Pour ceux qui penseraient encore qu'une carte mémoire relève du gadget, la multitude de possibilités qu'offre cette dernière sur Dreamcast (et particulièrement sur Sonic Adventure) en amèneront plus d'un à se précipiter vers le revendeur le plus proche. Grâce à la Visual Memory, vous pourrez, outre sauvegarder votre partie, élever un Chao, le faire combattre des ennemis, le rendre plus fort, jouer à des mini-jeux, etc. Lorsque vous sentirez que votre poulain est fin prêt, vous pourrez même le faire participer à des courses éfrénées contre d'autres Chaos plus ou moins performants. Il y a une vie après le jeu !

- 7> Rien de tel qu'une roquette pour atteindre les hauteurs.
- 8> J'ai le mal de mer!
- 9> Voilà l'endroit d'où vous organiserez les courses.
- 10> Pensez à sauvegarder le Chao dans votre Visual Memory pour l'élever comme un Tamagoshi.
- 11> Il faut d'abord remuer doucement l'œuf pour qu'il éclore.



de garder un œil attentif sur votre bolide vivant, au lieu de vous attarder sur les splendides paysages. Que vous rebondissiez sur des bumpers tendus à bloc, arpentiez les chemins prédéfinis à des vitesses folles ou que vous soyez poussé par un vent violent, l'animation ne souffre d'aucune saccade ni ralentissement. Un vrai régal pour les yeux !

## DES AVENTURES MULTIPLES

Lorsque vous aurez fini d'admirer les innombrables prouesses techniques réalisées dans ce jeu, vous pourrez enfin vous intéresser de plus près à l'aventure. Certes, il n'est pas question ici d'un scénario aux possibilités multiples comme tout bon jeu d'aventure qui se respecte, et ce, même si les dialogues (en anglais sous-titrés, en français) sont nombreux. Pour son premier essai dans le genre, Sonic se contentera de suivre une **progression somme toute assez linéaire** pour accomplir sa mission. Il en va d'ailleurs de même pour les sous-quêtes des personnages secondaires. L'évolution de l'histoire s'effectue lorsqu'un événement particulier se produit quelque part en ville ou dans l'une des zones de la région. En fait, à mesure que vous jouez, **de nouvelles sections vous sont tour à tour accessibles**. Cela vous donne la possibilité d'atteindre un stage



**"Rien ne sert de courir, il faut partir à point."**

Jean de La Fontaine.

menant à un joyau (pour Sonic et Tails) ou à une partie du cristal vert géant (pour Knuckles), voire à un réceptacle où sont emprisonnées de pauvres créatures sans défense. Certains passages secrets mènent aussi à des accessoires qui **améliorent les capacités de nos héros** ou leur permettront d'utiliser de nouvelles techniques. Ainsi, Sonic pourra suivre une rangée d'anneaux même s'ils sont suspendus dans les airs au-dessus d'un ravin, Tails volera plus haut et plus longtemps, Knuckles apprendra à faire des trous dans le sol à la recherche d'objets essentiels ou de bonus cachés, Amy saura effectuer une attaque spéciale, Big accumulera les appâts, E-102 "Gamma" disposera de plus de roquettes, etc. Ces nouvelles facultés donneront ensuite accès à d'autres sections et vous permettront d'avancer dans l'aventure.



12

13

14

**12>** N'ayez pas peur, Sonic se dirige au doigt et à l'œil.  
**13>** Vous pouvez suivre n'importe lequel des concurrents.  
**14>** Heureusement que cet accélérateur est là...

## APRÈS LE JEU, ... LE JEU !

Si les quêtes proposées ne vous suffisent pas (sept au total, tout de même!), sachez que Sonic Adventure dispose d'autres atouts qui sauront sûrement vous convaincre. Tout d'abord, il est difficile de ne pas parler des **mini-jeux qui ponctuent certaines missions**. Il s'agit souvent de séquences au cours desquelles vous devrez vous sortir de situations périlleuses, comme descendre une pente enneigée à toute vitesse sur une planche de surf, alors même que vous êtes poursuivi par une avalanche! Vous devrez aussi, aux commandes du Tornado, le vieux coucou de Tails, poursuivre la base volante de Dr Robotnik, pulvériser les tourelles mobiles dont est truffée cette carcasse et repousser les attaques des robots volants qui vous assaillent. Sonic nous fait

même un remake de son jeu de Flipper sorti sur Megadrive en 1993. Ne partez pas, il y en a encore ! Certains ascenseurs ou portes dérobées mènent à des jardins secrets, sortes de havres de paix où les animaux que vous aurez sauvés iront se réfugier. Ce petit coin de nature protégé de toute agression extérieure abrite aussi les œufs d'une race de créatures tout à fait à part nommées Chao. Si vous les faites éclore, vous pourrez vous destiner à leur éducation, leur apporter la nourriture et la tendresse "maternelle" dont ils ont besoin, et même les faire s'accoupler pour donner naissance à plein de petits Chaos. **La séquence des Chaos est un jeu à part entière**, qui demande de la patience et procure un intérêt sans cesse renouvelé tant les possibilités sont nombreuses. Le moins que l'on puisse dire c'est que, avec Sonic, vous n'êtes pas au bout de vos surprises...

## CONSEIL

Au fur et à mesure que vous rencontrez les amis de Sonic, ceux-ci deviennent disponibles dans le menu de sélection des personnages. Même si vous pouvez commencer les différentes quêtes dans l'ordre et au moment où vous le désirez, je vous conseille cependant de finir ces sous-scénarii les uns après les autres. La raison est simple : cela apportera plus de clarté aux histoires alambiquées qui composent cette aventure.

**Jouabilité** 9/10

La prise en main est rapide et intuitive.

**Graphisme** 10/10

Rien à redire ! C'est beau, c'est fin et c'est de la 3D !

**Son** 8/10

Les musiques sont entraînantes quoiqu'un peu répétitives.

**Durée de vie** 7/10

Le jeu se finit assez vite mais l'éducation du Chao prend beaucoup de temps.

**Intérêt** 9/10

Sonic est une suite digne de ses prédécesseurs. Sa qualité graphique et sa jouabilité hors pair en font un must incontournable.

# VIRTUA FIGHTER 3 tb

par Samy Seddiki

Parmi les tout premiers titres Dreamcast, Sega nous offre tout simplement le plus prestigieux de ses succès d'arcade. Douze combattants, des décors de bout du monde et un réalisme à couper le souffle : la magie Virtua arrive enfin dans votre salon !



**V**irtua Fighter premier du nom avait déjà marqué son époque : novateur et impressionnant grâce à l'utilisation de la 3D, il fut le premier jeu de baston proposant des combattants formés de polygones. Il y a deux ans et demi, Virtua Fighter 3 tb affirmait encore sa suprématie dans les salles d'arcade. Voilà ce titre aujourd'hui (enfin) adapté sur console. Et pas sur n'importe laquelle ! Pour oser la conversion d'un tel jeu lors de son premier essai sur Dreamcast, Sega n'a certes pas eu froid aux yeux... Mais la chance sourit aux audacieux, et force est de constater que, dès l'introduction, le mot perfection ne paraît pas exagéré. **Animation, graphismes et son : difficile de déceler la moindre différence avec l'arcade, même une loupe à la main.** Les graphismes sont fins et colorés et les combattants très détaillés - jusqu'aux différentes expressions de leurs visages ! Les décors, quant à eux,

sont profonds et splendides. L'animation est pour sa part fluide et rapide à souhait, exactement ce qu'il faut pour des combats à la fois instinctifs, réfléchis et bien sûr plaisants à regarder, tant les mouvements des différents lutteurs sont réalistes. Les musiques et l'ambiance sonore générale sont enfin à l'égal de l'arcade : l'ensemble est simple, sans fioritures, et les voix digitalisées insufflent encore un peu plus de vie aux personnages.

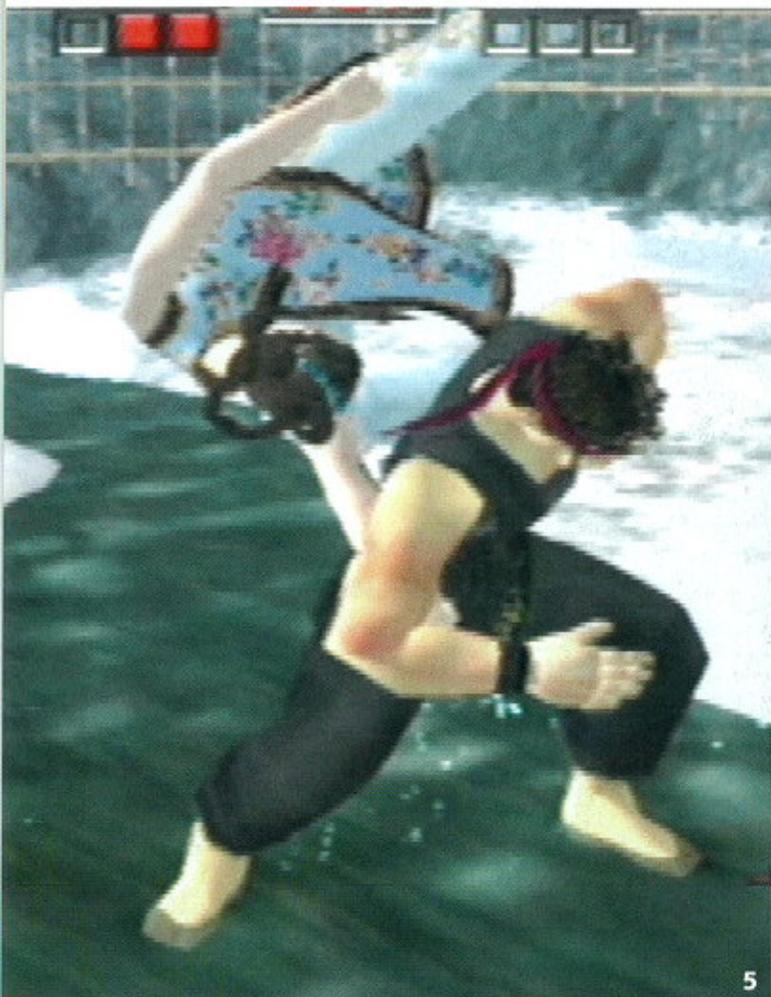
## LES DIFFÉRENTS FIGHTERS

Au-delà de l'aspect purement technique, la grande force de Virtua Fighter réside dans sa richesse : les 12 personnages qui combattent en duel ou par équipes de 2 à 5 (en mode Team Battle) viennent du monde entier et maîtrisent chacun un art de combat particulier. Yu Suzuki, le père de Virtua Fighter, voulait avant tout que les principaux arts martiaux du Japon et de la Chine soient représentés : kung-fu,



- 1> Une projection que les judokas connaissent : "tomoe nage", la fameuse "planchette japonaise".
- 2> Le maître de la "boxe de l'homme ivre" peut faire moult acrobaties.
- 3> Lau peut piétiner sauvagement ses adversaires.
- 4> Les persos plus légers sont assez mobiles pour passer derrière leur adversaire.





5> Akira fait basculer la petite Pai dans ce ruisseau glacé. Brrr.  
6> Les prises sont toujours impressionnantes.  
7> Certaines chopes font plus de dégâts en tirant parti des murs alentours.  
8> Admirez la finesse des détails.



kempo, ninjutsu, aikido, sumo, jeet kun do, catch, pancrace, kick boxing, boxe de l'homme ivre (!) et de la mante religieuse (!!); ça, c'est de la diversité ! Si les personnages ne sont pas très nombreux, ils sont en revanche vraiment différents les uns des autres. Vous devrez donc en choisir un, en tenant compte à la fois de son charisme et de sa maniabilité. Eh oui, les combattants ne sont pas tous simples à contrôler lors des premières parties. Ainsi, il sera plus aisé de débiter en jouant avec Jacky, Pai ou Sarah et d'attendre de "maîtriser" un peu plus avant d'essayer de dompter Shun-di, Jeffrey ou Akira, personnages réputés plus techniques.

Certains protagonistes sont ainsi difficiles à aborder parce que leurs combinaisons de coups requièrent un long entraînement, histoire de s'habituer à des timings très serrés. Il y a donc d'un côté les personnages qui servent d'introduction au jeu, et de l'autre ceux, plus achevés, qui font apprécier les mécanismes de Virtua Fighter dans leur intégralité. Le niveau de jeu élevé de Virtua Fighter 3 fait que les matchs se suivent mais ne se ressemblent pas : pour gagner, vous devrez apprendre à utiliser la panoplie de coups la plus adaptée aux capacités de vos adversaires, que ce soit pour les vaincre par KO ou les faire sortir du ring. >

## YU SUZUKI, LE CRÉATEUR

Autrefois simple employé de l'AM2, département de Sega dédié au développement de jeux d'arcade, Yu Suzuki est à l'origine de nombreux hits dont les noms évoquent peut-être pour vous quelque chose : Hang-On, Afterburner, Out Run et Virtua Racing. Chef de projet sur Virtua Fighter premier du nom, il a carrément demandé à son équipe de programmeurs de se mettre aux arts martiaux, pour comprendre comment les coups portés sont accompagnés par tout le corps. Pour Virtua Fighter 2, il a fait un long voyage en Chine pour observer le kung-fu tel qu'on le pratique dans les régions montagneuses reculées. Le réalisme de VF3 n'est décidément pas dû au hasard !



9

9> Lion possède quantité de coups trompeurs.  
10> Virtua Fighter fut le premier jeu qui proposait d'écraser les adversaires au sol.



10

"- Y a même des mouettes qui volent autour de nous pendant qu'on se bat !  
- Ça, c'est vraiment fort."

Deux joueurs qui découvrent VF3...



## L'UTILITÉ DE LA 3D

Règle propre à l'univers des Virtua Fighter, on perd un round lorsque l'on est vaincu, bien sûr, mais aussi si l'on est éjecté hors de la zone de combat. C'est le fameux principe du "Ring Out". Les arènes de combat ont été savamment aménagées pour exploiter ce principe qui influe directement sur l'attitude des joueurs. Que l'un des deux combattants se trouve près des limites du ring et la pression monte immédiatement de plusieurs degrés : s'il est tentant de pousser son adversaire au bord, la situation se retourne parfois à cause d'une projection ou d'une esquive de dernière seconde. De quoi apporter du piment aux affrontements.

La représentation en trois dimensions est intégrée par la jouabilité et n'est pas juste une affaire esthétique. Virtua Fighter recèle en effet des effets 3D

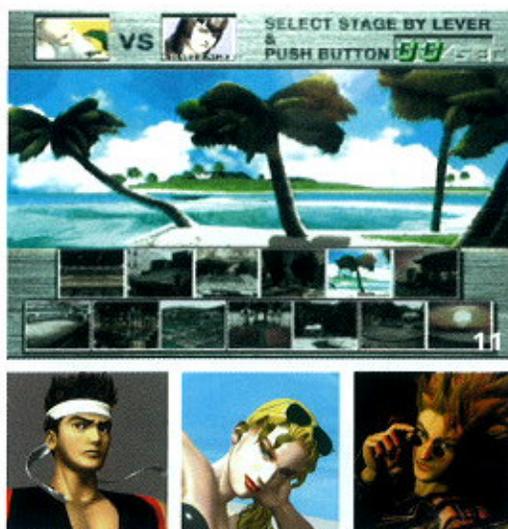
## UN PHÉNOMÈNE AU JAPON

Virtua Fighter est considéré par les Japonais comme un sport à part entière, sans exagération aucune ! La plupart des Nippons s'y essaient, quel que soit leur âge ou leur occupation. Employés de bureau, petits voyous ou premiers de la classe, ils se retrouvent tous devant la borne d'arcade. Certains joueurs ont même développé une envie de jouer et de vaincre presque malade. Ils n'hésitent pas à y mettre tout leur argent de poche. Ces accros, qu'on appelle les "Virtua junkies", se retrouvent dans des salles faites pour eux, où pour l'équivalent de 50 centimes, ils peuvent affronter des adversaires à leur taille.

exclusifs que les programmeurs ont reproduit au mieux. Ainsi, le jeu tient compte du relief lors des combats : le sol n'est pas toujours plat et il arrive que les personnages se battent sans être pile l'un en face de l'autre. Ce phénomène est vraiment flagrant dans certains niveaux où l'on surplombe son adversaire, du haut d'un immense escalier ou au sommet du toit de tuiles d'une bâtisse chinoise. Certains coups en hauteur deviennent alors inefficaces, particulièrement si l'ennemi s'accroupit, ou encore si le fourbe est d'un petit gabarit. Même si cela peut apparaître comme un détail dans le feu de l'action, inclure ce genre de paramètres renforce le côté réaliste de Virtua Fighter. Enfin, et c'est d'ailleurs la grande nouveauté de Virtua Fighter 3, un quatrième bouton pour l'esquive a fait son apparition. Une simple pression et votre personnage entame un rapide pas de côté. Il devenait urgent que l'on puisse enfin se déplacer latéralement afin d'éviter les assauts des brutes trop pressées de vous faire tomber dans le précipice aux abords du ring ; c'est désormais chose faite. La présence d'une telle parade rend le jeu plus posé et permet des feintes, mais aussi des coups latéraux spécifiques qui n'existaient pas auparavant.

## TECHNIQUEMENT DIFFICILE

De nouveaux coups sont venus étoffer sur une palette déjà bien fournie... Paradoxalement, c'est là que réside ce qui a toujours fait la renommée à la fois élogieuse et critique de Virtua Fighter. En effet, beaucoup lui reprochent sa trop grande difficulté d'accès, mais c'est justement ce qui fait son âme : ce titre peut se vanter d'exiger maîtrise, précision et concentration. Même si le jeu n'utilise que trois boutons dédiés à la garde et aux attaques



**11>** Les différentes scènes de combat varient en taille et en relief.  
**12>** Un mode Training permet de se familiariser avec les différents coups.  
**13>** La vue subjective, amusante, montre à quel point les graphismes sont détaillés.  
**14>** L'écran de sélection des personnages, en mode par équipe.

(le quatrième ne sert que pour l'esquive), combinés entre eux et avec la croix de direction, on obtient des dizaines de combinaisons différentes. Livrons-nous donc à un petit calcul amusant... **Chacun des 12 combattants possède une cinquantaine de coups**, ce qui fait un total d'environ 600 combinaisons de touches et boutons à retenir ! Autant vous dire que cela ne se fait pas en un jour... Autre difficulté, certaines combinaisons s'avèrent particulièrement ardues en raison du timing précis qu'elles exigent. Et l'entraînement peut, il est vrai, rebuter les plus pressés (ceux qui trouvent futile de s'acharner des heures à tenter des combinaisons de coups spéciaux qu'ils ne sont même pas sûrs de pouvoir placer en combat)... L'apprentissage nécessaire demande patience et assiduité mais, une fois cette étape franchie, on peut ressentir et exploiter tout le potentiel du jeu presque intuitivement.

## Conseil

Pour débuter, évitez bien sûr les personnages trop techniques. Préférez un perso rapide et maniable comme Pai, Sara, Lau ou Kagamaru. Avant d'apprendre à cogner, parez le mieux possible les coups, et apprenez à sentir quel genre d'attaque vos adversaires vous réservent.

## LA RÉFÉRENCE ?

Virtua Fighter 3 tb est donc une conversion exemplaire de l'arcade. Une incontestable réussite pour la première fourmée de jeux Dreamcast. Qui aurait pensé un jour en voyant VF3 en arcade pouvoir y jouer à la maison ? C'était votre rêve ? Soyez comblé, camarade, il est désormais devenu réalité. Toutefois, la version originale aura bientôt trois ans, et elle commence un peu – mais pas tant que ça – à vieillir en comparaison avec les prochaines nouveautés Dreamcast, dont Soul Calibur. VF3 reste néanmoins un excellent jeu de combat même si, vous l'aurez compris (sinon, suivez un peu !), il ne se laissera pas maîtriser aussi facilement qu'on le voudrait. Préparez-vous à quelque chose de **très technique et précis**. Le pianotage aléatoire des boutons accompagné de secousses forcées de la manette ne saurait ici vous tirer d'affaire. Il va donc s'agir de vous y mettre sérieusement si vous comptez en profiter. D'autant que, même si d'autres jeux de combat plus fun approchent à l'horizon, Virtua Fighter 3 s'affirme d'ores et déjà comme une référence, et devrait le rester longtemps.

**Jouabilité** 7/10

Assez inégale. A la fois complexe et accessible.

**Graphisme** 8/10

Très beau, mais la Dreamcast est capable de mieux.

**Son** 6/10

Correct, ni plus ni moins. Les voix digitalisées sont agréables.

**Durée de vie** 8/10

Il faudra s'accrocher pour exploiter le jeu à fond.

**Intérêt** 8/10

VF3 se révèle le jeu de combat le plus réaliste du moment.

# SEGA RALLY 2

par Christophe Molignier

Il y a des jours comme ça où tester un jeu relève du plaisir pur ! Epoustouffant de réalisme, détonant de beauté, l'émotion est vive, à peine dissimulée. Comment ne pas rester pantois devant tant de technologie ? J'en écrase presque une larme...

**E**st-il nécessaire d'aborder l'historique d'un titre comme Sega Rally ? Un premier opus qui fait son apparition dans les salles d'arcade. C'était en 1995. Voilà tout. Depuis, l'eau a coulé sous les ponts, la technologie a fait des progrès considérables, la Dreamcast est la meilleure console 128 bits (même si elle est la seule) et la France est devenue championne du monde de football l'année dernière. Que des bonnes nouvelles, donc. Reste à savoir si Sega Rally 2 mérite les honneurs et les applaudissements...

## UN GRAND SOULAGEMENT

"La Dreamcast est-elle à la hauteur de nos espérances ?" est la grande question que se posent tous les nouveaux utilisateurs de la console. Vous le savez certainement, Sega Rally 2, comme la plupart des jeux d'arcade, réclame à la machine beaucoup de puissance. Le nombre d'images par seconde se révèle impressionnant. Un crash-test décisif qui devrait nous renseigner sur la puissance brute de la console. Fluidité du moteur 3D, effets spéciaux et sonores. Ainsi, pas question pour Sega de proposer un jeu moyen où les possibilités de la console ne seraient pas mises entièrement en valeur. C'est pourquoi, contrairement à nos habitudes, notre premier réflexe a consisté à évaluer la fluidité et les qualités graphiques du jeu. Et le verdict est sans appel. **Aucun ralentissement en mode solo.** Les voitures "traversent" littéralement le décor. Le paysage défile à une vitesse vertigineuse. Pas le temps d'admirer les spectateurs positionnés sur le bord de la route. Pas le temps d'apprécier la faune et la flore. Pas le temps de répondre au téléphone ni même de s'absenter trois secondes pour satisfaire un besoin quelconque. Oui Mesdames et Messieurs, dès les premières secondes du jeu, vous en prenez plein la tête. Vous êtes scotché au paddle. L'adrénaline vous monte au visage. Vous devenez tout

rouge. Vous oubliez jusqu'à votre prénom, votre adresse. C'est de la folie totale... Ahhhh ! Mais qui suis-je ?

Bon, d'accord, j'en fais un peu trop, mais tout de même. Avouez qu'à 253 km/h (photos à l'appui), on ne réfléchit plus beaucoup.

Et puis, côté graphisme, certains diraient : "C'est le pompon." **Effets spéciaux à gogo.** Le paysage se reflète sur les vitres des voitures. Les pots d'échappement s'illuminent lorsque vous rétrogradez. Régulièrement, des flashes d'appareils photo vous éblouissent, des autruches (?) traversent la route. Bref, on frôle la perfection même si en toute objectivité, il suffit d'arrêter votre bolide sur le rebord de la route pour vous apercevoir que les spectateurs ont sensiblement tous la même position (beaucoup ont





1



2



3

- 1> C'est... Arf !  
On aurait presque envie de se mettre à piloter une vraie voiture.  
2> Les collisions demeurent peu spectaculaires mais offrent de bonnes crises de rire.  
3> Pendant les replay, le jeu vous propose de visionner la course sous différents angles. Le résultat est d'un réalisme incroyable. C'est la une des grandes forces de Sega Rally 2.

les mains dans les poches !) et que finalement ils semblent avoir été posés là, sans qu'on leur demande leur avis. Enfin, la puce graphique de la console permet un rendu exceptionnel grâce à une large palette de couleurs : neige, crépuscule, beau temps, orage, pluie. Tout y est, on s'y croit.

### J'AI RÊVÉ D'UN AUTRE MONDE

Abordons l'essentiel : les bolides, les circuits et les options. Là encore, difficile d'être déçu. A la base, vous disposez de huit voitures. Les grandes marques mondiales y sont représentées : Subaru, Mitsubishi, Lancia, Peugeot ou encore Toyota. Des centaines de chevaux sous le capot. 200... 250... 300 Ch à 6 250 tour/min pour les meilleures. Quatre roues motrices pour la plupart, un couple monstrueux et par conséquent un rapport poids/puissance irréaliste pour

cette catégorie. Bien entendu, chacune d'elles possède ses propres caractéristiques : tenue de route, diamètre de braquage, dureté des suspensions, vitesse de pointe. Avant chaque course, chaque championnat, rien ne vous empêche de modifier puis d'enregistrer sur votre VM (chaque sauvegarde vous prendra de 11 à 24 blocs mémoire) d'autres paramètres qui viendront influencer sur le comportement général de la voiture (la transmission ou encore les pneus suivant la saison). De fait, chaque machine se pilote différemment. C'est pourquoi nous ne saurions trop vous conseiller de procéder à de multiples essais avant de vous lancer sur les pistes enneigées. Pour ce faire, mieux vaut effectuer quelques tours en mode Time Attack. Là, vous accédez aux seize circuits. De la neige, de l'asphalte, de la terre, voilà le programme. Il aurait été certes rigolo et plus réaliste de rencontrer sur les pistes davantage de flaques d'eau, de boue.>

## C'EST QUOI UN RALLYE ?

Le rallye est une épreuve de régularité et d'endurance qui s'effectue totalement ou partiellement sur des routes ouvertes à la circulation normale. Le parcours contre la montre se fera sur une portion de route interdite à la circulation. En revanche, entre deux étapes, le pilote suit un itinéraire dans les conditions de circulation normales au milieu des usagers habituels (sachant qu'il doit respecter les limitations de vitesse et le Code de la Route). Son score final sera alors comptabilisé selon les temps réalisés et ses pénalisations. Le premier rallye créé est celui de Monte-Carlo et date de 1911.

**Coordonnées utiles pour les fans de rallye :**  
Fédération Française de Sport Automobile  
01 44 30 24 00  
ou <http://www.ffsa.org>



- 4> Le circuit "Riviera" reste un des plus fun et un des plus difficiles à maîtriser.
- 5> En règle générale, les autres concurrents ne vous empêcheront pas de les doubler. Sympa l'intelligence artificielle.
- 6> Une fiche détaillée présente les caractéristiques de chaque voiture.
- 7> Au départ, éviter d'accélérer à fond. Vous perdriez de précieuses secondes.



**"Il plaira aux amateurs du genre. Ses graphismes phénoménaux font de ce jeu le meilleur du genre, et de loin."**

Page Web de Jérémie S., passionné avant tout



## INTERVIEW

**Hirotaka Machida**  
Promotion Producer,  
Sega Japan.

### Quelles sont les voitures les mieux adaptées pour les débutants ?

Chaque voiture possède son propre comportement. Par exemple, l'Impreza est à conseiller aux débutants. La 306, pour sa part, est plus lourde dans les virages serrés mais convient parfaitement pour les lignes droites.

### Peut-on effectuer de bons chronos avec n'importe quelle voiture ?

Chaque joueur doit avant tout choisir le véhicule qui s'adapte le mieux à sa conduite. Dans ce cas, sa voiture deviendra la plus rapide de toutes.

De même, peut-être eut-il été souhaitable que les voitures se salissent davantage, qu'elles s'accidentent et répercutent les chocs avec le décor ou même les autres voitures. Mais ne soyons pas trop exigeants... La compète n'est pas pour tout de suite. Ne vous montrez pas trop gourmand et choisissez une voiture homogène, qui ne dérape pas beaucoup. La Peugeot 306 Maxi vous offrira un bon compromis sur un circuit assez simple (désert) où les grandes lignes droites et les longues courbes favorisent la conduite dite "papi tranquille". Lancez la partie. Le CD tourne juste le temps de charger le circuit et le décor (comptez environ cinq secondes). Le départ va être donné. Appuyez sur l'accélérateur et écoutez le bruit du moteur... Ni à tomber par terre, ni proche d'un vélomoteur des années 80. Le bruit ressemble plus à celui d'un gros moustique. Mais ce ne sont que des détails. La musique (16 pistes différentes) vous donne le ton et la conduite à adopter : du rock, de la techno. Après quelques minutes, vous devriez être surpris par la facilité avec laquelle vous pilotez la voiture. Une prise en main aisée, même pour les joueurs peu habitués au genre. Est-ce le choix de la voiture française qui rend ce maniement si accessible ? Optez pour la Lancia Delta HF et vous verrez vite la différence... Vous m'en direz des

nouvelles. De toute évidence, les fans de Sega Rally 2 s'empresseront d'essayer le volant compatible avec le jeu. Qu'ils s'attendent alors à une conduite fort différente. Plus difficile car plus réaliste, plus physique, presque moins précise. Fortement déconseillé aux débutants, en somme !

### L'ARCADE, LE CHAMPIONNAT

SR 2 se démarque par une grande difficulté particulièrement remarquable en mode Arcade. Pourtant, les règles sont simples. En un temps record, avec la même voiture, vous enchaînez quatre courses. Bien sûr, histoire de corser un peu les choses, vous débutez en seizième position. A la fin, vous devrez impérativement finir premier. Une compétition qui vous demandera plusieurs jours d'entraînement. Bonne nouvelle pour les novices, trois niveaux de difficulté sont proposés. Enfin, après l'effort le réconfort puisqu'une nouvelle voiture sera accessible (surprise !). Terminons par le mode "Dix années de championnat" sans doute le plus technique. Chacune des dix années comporte 4 courses. Au départ de la première, vous êtes en dernière position ; ça commence bien. Au fil du jeu, vous devez impérativement batailler ferme pour prendre la place de leader. La récompense ? Une fois encore, vous acquérez une



- 8>** Seulement deux vues possibles. La présente reste la moins impressionnante.
- 9>** Franchement, avouez qu'elle a de l'allure, cette 205.
- 10>** Sous la neige, la conduite est vraiment difficile... Mais tellement jouissive.
- 11>** C'est la fête ! Sortez les coupes de champagne... Mais... Où sont les filles qui doivent nous embrasser ?
- 12>** Si la course vous ennue, dites-le... Et enlevez vos mains de vos poches quand je vous parle !

### Jouabilité 8/10

Malgré quelques saccades en mode 2 joueurs, la jouabilité reste un point fort du jeu.

### Graphisme 7/10

Effets spéciaux à gogo. On en redemande !

### Son 6/10

Malgré les bruitages moyens des moteurs, les musiques relèvent le niveau.

### Durée de vie 7/10

Un mode solo complexe, un jeu à deux sympathique, un mode réseau prometteur...

### Intérêt 9/10

Sega Rally 2 est la simulation de rallye du moment. Pari réussi !

voiture supplémentaire, mais la différence avec le mode Arcade c'est qu'en **sus des huit voitures de base, onze sont cachées**. Bien entendu et afin de ne pas vous gâcher le plaisir, nous ne vous révélerons pas la liste de ces voitures. Les plus impatients pourront néanmoins jeter un œil à l'aide de jeu sur SR2 dans ce même magazine. Retenez une chose : ces nouvelles voitures sont programmées pour exploser les chronos. Un rêve.

#### ET SI ON JOUAIT À PLUSIEURS ?

Au moment où nous écrivons ces lignes, l'accès à Internet n'est pas encore disponible. Par conséquent, difficile pour nous d'apprécier le fun des parties

à quatre en simultané via le réseau. Néanmoins, rien ne vous empêche d'appeler un copain et de lui demander de passer chez vous pour lui mettre la pâtée ! **A deux, l'écran se splitte horizontalement**. Il en résulte qu'une partie du décor est coupée. Dommage. Cela dit, les sensations restent les mêmes qu'en solo, malgré quelques légers (j'ai bien dit légers) ralentissements occasionnels. Il va de soi que ça ne gâche en rien la réelle qualité de cette simulation de rallye qui dépasse de loin toutes les précédentes même si on sent bien que l'ensemble des possibilités de la console n'a pas été intégré dans ce jeu. S'il reste de la marge en termes de capacités techniques, Sega Rally se pose d'emblée comme **une solide référence en la matière**, toutes consoles confondues.

## Conseil

Malgré une prise en main exemplaire, nous vous conseillons, pour bien débiter, de choisir l'Impreza. Homogène, rapide, peu glissante, elle vous permettra de vous familiariser avec tous les circuits, et de réaliser vos premiers chronos. Bonne chance !

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

**A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

**A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**

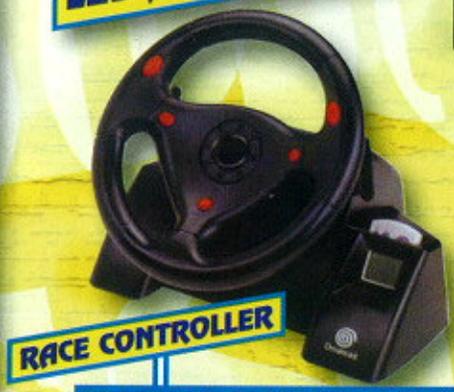
**A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**  
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

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



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

### LES ACCESSOIRES



**RACE CONTROLLER**

Doté de manettes de frein et d'accélération analogiques et de 5 boutons de contrôle, le volant officiel Dreamcast permettra de maîtriser toutes les courbes et virages à grande vitesse des jeux. Sega Rally 2, Buggy Heat et bien d'autres.

Compatible avec la manette Dreamcast ou le Dreamcast Gun, le Vibration Pack intensifie le plaisir du jeu. Il fonctionne sans piles.

**VIBRATION PACK**



**ARCADE STICK**

L'Arcade Stick officiel Dreamcast est conçu selon les mêmes standards que les bornes d'arcades. Il est doté de 7 boutons de contrôle, d'un joystick résistant et d'une base lourde.



**NEW**

Une simulation automobile des plus délirantes

## NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

- GEX**  
Centre C. «Les vertes campagnes»  
75, route vertes campagnes  
(Tél. voir minitel)
- QUIMPER 2** **CENTER**  
Centre C. «Géant Casino»  
Route de Bénodet  
02.98.64.29.15
- ALES**  
175 Grand Rue  
04 66 21 81 33
- PONTARLIER**  
4, avenue de la Gare  
03.81.46.23.29

- LUXEMBOURG** **CENTER**  
7, rue St Vincent  
ESCH S/ALZETTE  
(00 352) 26.53.04.42
- METZ** **CENTER**  
Galerie St Jacques  
(Tél. voir minitel)
- BOURGES** **CENTER**  
7-9, rue Coursarlon  
(Tél. voir minitel)
- MOLSHEIM**  
24, avenue de la Gare  
03.88.38.33.32

- FORBACH**  
58, route nationale  
(Tél. voir minitel)
- ST OMER** **CENTER**  
5, rue de Calais  
03.21.88.14.15
- CERGY PONTOISE**  
Gare RER St Christophe  
39, rue de l'Abondance  
01.34.25.06.06
- MONTBELIARD** **NOUVELLE ADRESSE**  
33, rue Cuvier  
03.81.95.54.63

- THIONVILLE** **CENTER** **NOUVELLE ADRESSE**  
ZI du Linking III  
C/C Leclerc  
03.82.53.51.11
- STE CLOTILDE** **NOUVELLE ADRESSE**  
1, bis rue du Maine  
Moufia  
02.62.28.83.05
- AVIGNON** **CENTER** **NOUVELLE ADRESSE 120m²**  
4, rue du Vieux Sautier  
04 90 82 22 61

### FRANCE

- ABBEVILLE Tél : 03.22.24.90.80
- ALBI Tél : 05.63.49.94.40
- ALES **NOUVEAU** Tél : 04.66.21.81.33
- AMIENS **CENTER** Tél : 03.22.92.28.85
- ANGERS **CENTER** Tél : 02.41.87.59.14
- ANGLLET **CENTER** Tél : 05.59.03.72.03
- ANGOULEME **CENTER** Tél : 05.45.94.43.15
- ANNECY Tél : 04.50.51.44.98
- ANNEMASSE Tél : 04.50.87.16.75
- 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** **NOUVEAU** Tél : 04.90.82.22.61
- BARENTIN **CENTER** Tél : 02.35.91.98.88
- BESANCON Tél : 03.81.81.67.09
- BEZIERS Tél : 04.67.28.03.91
- BLOIS Tél : 02.54.78.97.38
- BORDEAUX **CENTER** Tél : 05.56.31.25.29
- BOULOGNE sur MER **CENTER** Tél : 03.21.30.20.95
- BOURGES **CENTER** **NOUVEAU** consultez le minitel
- BREST **CENTER** Tél : 02.98.46.11.46
- BRIGNOLES Tél : 04.94.72.05.45
- BRIVE Tél : 05.55.17.92.30
- CALAIS **CENTER** Tél : 03.21.19.49.59
- CAMBRAI **CENTER** Tél : 03.27.78.77.42
- CERGY PONTOISE **NOUVEAU** Tél : 01.34.25.06.06
- CHALON S/SAONE Tél : 03.85.42.98.58
- CHAMBERY Tél : 04.79.60.03.81
- CHARLEVILLE-MEZIERES Tél : 03.24.57.43.19
- CHATEAURoux **NOUVEAU** Tél : 02.54.60.86.97
- CHATELLERAULT Tél : 05.49.21.80.76
- CHOLET Tél : 02.41.46.06.01
- CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37
- COGNAC **CENTER** Tél : 05.45.35.07.45
- COLMAR **NOUVEAU** Tél : 03.89.21.72.72
- CREIL **CENTER** Tél : 03.44.25.56.64
- DIEPPE Tél : 02.35.84.63.90
- DIJON Tél : 03.80.58.95.94
- DUNKERQUE **CENTER** Tél : 03.28.66.73.73

### FONTAINEBLEAU

- FORBACH **NOUVEAU** Tél : 01.60.72.80.56
- FREJUS Tél : 04.94.53.64.18
- GAP **NOUVEAU** Tél : 04.92.56.09.66
- GEX consultez le minitel
- GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25
- HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.59
- LA ROCHELLE Tél : 05.46.41.29.01
- LA ROCHE/YON **CENTER** Tél : 02.51.47.39.52
- LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17
- LE HAVRE **CENTER** Tél : 02.35.19.36.46
- LE PUY en VELAY Tél : 04.71.09.37.17
- LENS **CENTER** Tél : 03.21.26.45.45
- LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37
- LILLE Tél : 03.20.51.44.75
- LILLE 2 **CENTER** Tél : 03.28.38.18.78
- LIMOGES **CENTER** Tél : 05.55.12.16.12
- LORIENT **CENTER** Tél : 02.97.21.69.73
- LORIENT 2 **CENTER** Tél : 02.97.87.81.82
- LYON Tél : 04.78.60.33.60
- MACON Tél : 03.85.40.91.74
- MARSEILLE Tél : 04.91.78.96.75
- MEAUX Tél : 01.60.25.11.56
- METZ **CENTER** **NOUVEAU** consultez le minitel
- MOLSHEIM **NOUVEAU** Tél : 03.88.38.33.32
- MONT de MARSAN **CENTER** Tél : 05.58.06.39.51
- MONTARGIS Tél : 02.38.98.00.67
- MONTBELIARD **NOUVEAU** Tél : 03.81.95.54.63
- MONTLIMAR Tél : 04.75.01.75.82
- MORLAIX Tél : 02.98.86.41.90
- NANCY **CENTER** **NOUVEAU** Tél : 03.83.17.35.29
- NEVERS **CENTER** Tél : 03.86.61.23.32
- NIMES Tél : 04.66.21.81.33
- NIORT **CENTER** **NOUVEAU** Tél : 05.49.77.05.13
- ORLEANS **NOUVEAU** Tél : 02.38.80.45.50
- PAMIERIS **NOUVEAU** Tél : 05.61.67.34.63
- PAU **CENTER** **NOUVEAU** Tél : 05.59.72.91.32
- PONTARLIER **NOUVEAU** Tél : 03.81.46.23.29
- QUIMPER **CENTER** Tél : 02.98.64.29.15
- QUIMPER 2 **CENTER** **NOUVEAU** Tél : 02.98.64.29.15
- REIMS Tél : 03.26.77.96.76

### ROUEN CENTER

- SEN LIS **CENTER** Tél : 02.32.08.03.03
- SALLANCHES **CENTER** Tél : 03.44.60.07.79
- SAINTEES **CENTER** Tél : 04.50.58.49.11
- SARREGUEMINES Tél : 05.46.74.13.56
- ST NAZAIRE Tél : 03.87.02.96.00
- ST OMER **CENTER** **NOUVEAU** Tél : 02.40.22.60.15
- ST QUENTIN **CENTER** Tél : 03.21.88.14.15
- STRASBOURG **CENTER** Tél : 03.24.57.43.19
- TARBES Tél : 05.62.44.92.92
- TARNOS Tél : 05.59.64.18.66
- THONVILLE Tél : 03.82.53.51.11
- THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02
- TROYES Tél : 03.25.73.11.28
- VALENCE Tél : 04.75.56.72.90
- VALENCIENNES **CENTER** Tél : 03.27.47.30.60
- VANNES **CENTER** Tél : 02.97.42.60.60

### CORNERS

- CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45
- VOIRON PAT VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

### EUROPE

- BRUXELLES **CENTER** Tél : (2) 514 67 37
- LUXEMBOURG **CENTER** **NOUVEAU** (00 352) 26.53.04.42

### SUISSE

- GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03.40
- GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50
- GENEVE - EAUX-VIVES Tél : 022.700.83.83
- GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80
- LAUSANNE Tél : 021.329.04.14
- SIGNY Tél : 022.363.03.09
- SION Tél : 027.323.83.55

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES**  
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

### DOM TOM

- FORT de France Tél : 05.96.63.12.13



DOCK GAMES  
RACHETE  
CASH\*  
VOS  
JEUX  
D'OCCASION

Sonic effectue une arrivée sur Dreamcast avec un jeu d'une qualité graphique encore jamais atteinte soutenue par une animation ultra-rapide!!!



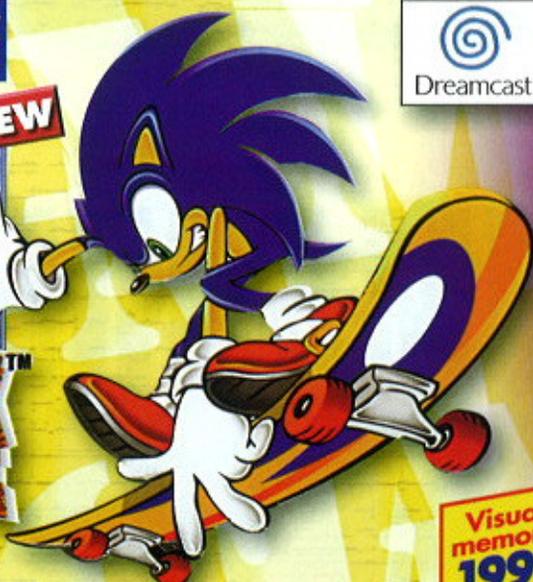
La première console 128 bits connectable sur internet

Console + 1 manette 1690

Visual memory 199F



NEW



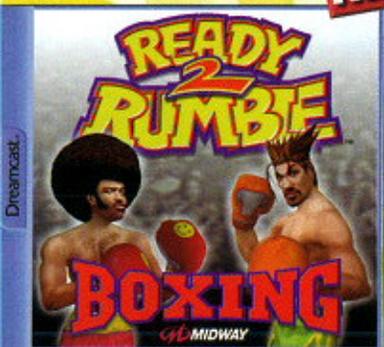
NEW

Le jeu de moto sur Dreamcast le plus réaliste de tous les temps. Accrochez votre casque et mettez plein gaz!!!

# VENEZ LA DECOUVRIR DANS NOS MAGASINS



NEW

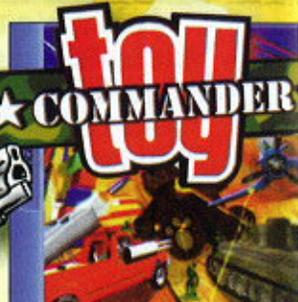


Découvrez les rings de boxe avec Ready 2 Bumble Boxing sur Dreamcast, méfiez-vous des directs de vos adversaires et surtout attention au KO.



NEW

Installez-vous au volant et attachez votre ceinture dans cette course de Buggy très fun!



Découvrez un jeu d'action basé sur une guerre jouets, dans lequel vous piloterez une F1, un hélicoptère, un avion de chasse...



NEW

Devenez le héros d'un jeu de combat palpitant!

NEW



Immergez vous dans le monde de la compétition de F1 : règlement intégral, réglages ultra-précis, conditions météo.

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

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

ENTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

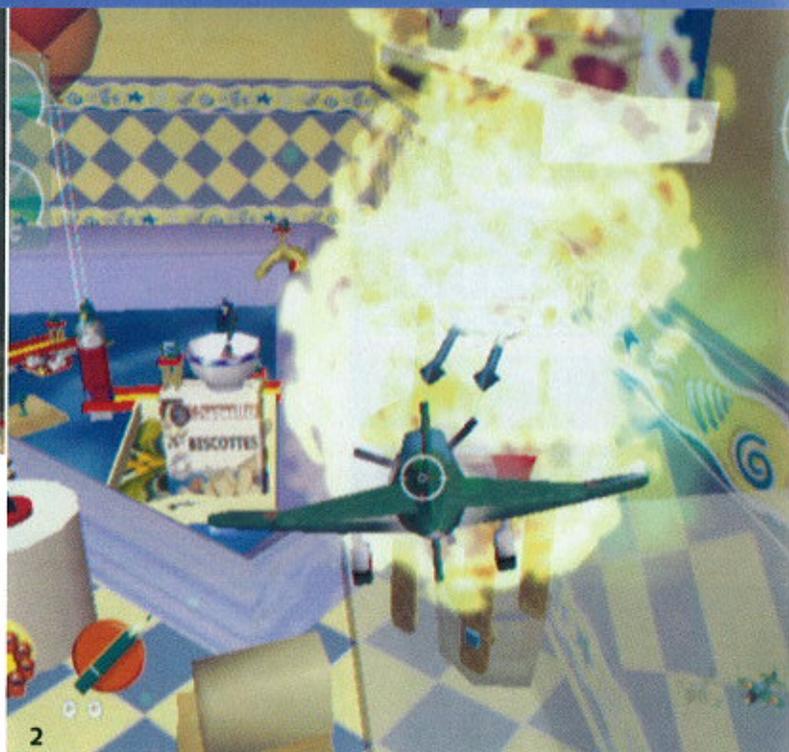
selon le stock des magasins, l'état la vénerité, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



# TOY COMMANDER

par Bruno Arnoldo



**Vous n'auriez jamais dû martyriser vos jouets de la sorte. Trop, c'est trop et l'ours Hugolin, vipère en peluche que vous avez nourri des années en votre sein, a pris le commandement de cette armée de traîtres. Il vous met au défi de récupérer votre titre de commandant en chef des armées de jouets.**

**L'**inévitabile cartoon d'introduction en images de synthèse vous met de suite dans le bain. L'affaire est des plus graves : menés par cet ours mal léché, vos jouets se sont rebellés et ont pris possession des endroits les plus stratégiques de votre maison. Vous allez devoir utiliser de votre mieux les rares éléments encore loyaux de votre coffre à jouets pour reconquérir votre base et votre titre au cours d'une cinquantaine de missions aussi variées que difficiles.

## LA PETITE MAISON DANS LA DREAMCAST

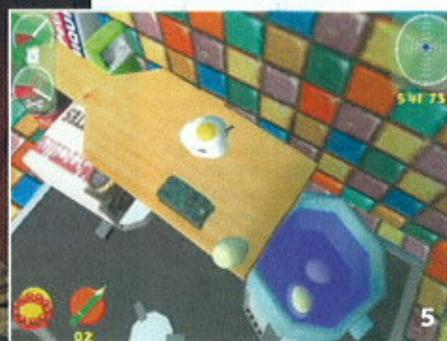
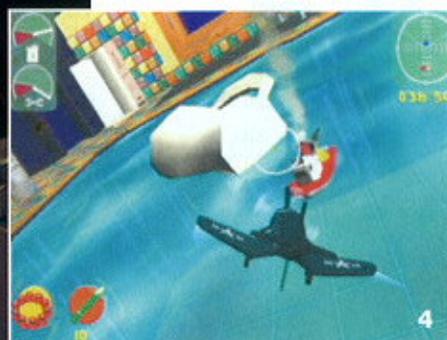
Divisée en plusieurs sections gardées par des boss redoutables, l'arène de vos affrontements avec ce bisounours dégénéré se dévoilera à vous au fil de vos succès. Le champ de jeu pourrait paraître limité, il n'en est rien. De la cuisine au grenier et de votre chambre au salon, le théâtre des opérations a fait l'objet d'une représentation minutieuse et d'un degré de détail extrême. L'échelle de vos différents véhicules est proche des micro-machines et vous évoluez donc

dans un univers de géants, en rase-mottes sur la table encore encombrée de votre breakfast ou chassant le sous-marin dans la cuisine inondée aux commandes du célèbre Corsair F4U des têtes brûlées de Pappy Boyington. Pour ce qui est des véhicules, le soft vous propose une trentaine d'engins plus délirants les uns que les autres : avions, dragsters, Jeep, tanks et jets, tout ce qui roule ou vole va pouvoir vous servir dans votre reconquête. Quant au design de vos différents bolides, les graphistes de No Cliché ont fait un boulot incroyable. Malgré le style caricatural adopté, on reconnaît sans peine les différents appareils qui ont fait

les grandes heures de nos activités modélisme du mercredi après-midi : F16, Spitfire et autres panzers, tous sont là compressés et déformés par des infographistes au moins aussi sadiques avec leurs jouets que notre jeune héros. L'humour est omniprésent



- 1> Galerie de méchants : le big boss et ses acolytes...
- 2> Gare aux biscottes lorsque vous bombardez la cuisine ! Si vous avez le temps, profitez-en pour admirer les décors superbes et les nombreux effets d'explosion.
- 3> Survol de Hell's Kitchen en P38 Lightning.

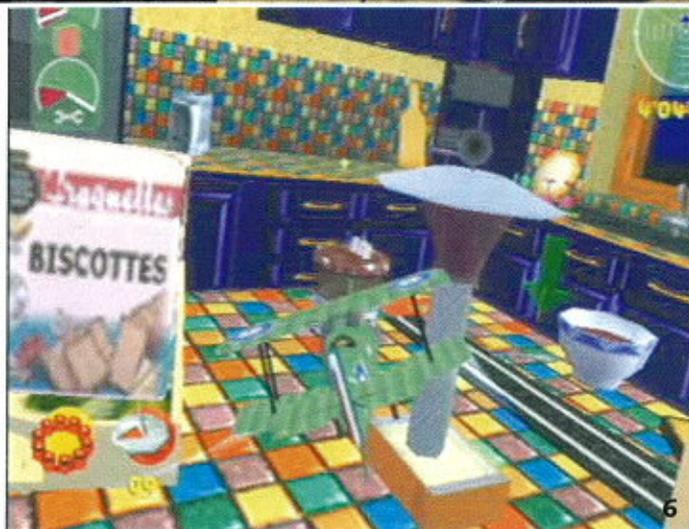


4> Traquez les sous-marins sans oublier de défendre votre petit remorqueur.

5> N'oubliez pas d'allumer le gaz avant de pousser les œufs dans la casserole avec votre blindé.

6> Le petit-déjeuner des champions!

7> D'ici, la forteresse ennemie semble inexpugnable...



chanson du matin sur votre radio-réveil. La compatibilité avec le Vibration Pack ajoutera, s'il en fallait, un peu de piquant à vos évolutions acrobatiques.

### DÉGUISE TES AMIS EN OURS EN PELUCHE

dans la mise en place graphique des décors et les clins d'œil aux grandes marques sont légion à travers le packaging des objets qui encombrant les niveaux où s'affrontent vos troupes. Il suffit pour s'en convaincre de regarder les boîtes de nourriture pour chat "Miaou Miaou" ou bien encore les différents produits qui composent votre petit-déjeuner des champions. La musique n'est pas en reste avec une **bande-son électropop** entraînante qui rythme avec bonheur une action trépidante. Les bruitages quant à eux sont honnêtes sans être le point fort du soft. Bruits de moteur, roquettes et explosions diverses ne parviennent pas à faire oublier les mélodies entêtantes qui risquent de s'ancrent dans votre cerveau comme la première

Les différentes épreuves du challenge sont fun et variées. De la course pure et simple au combat aérien en passant par le casse-tête un peu ardu, on sent que les auteurs ont fait tout leur possible pour que la cinquantaine de niveaux qui composent le soft apportent à chaque fois un nouveau plaisir de jeu. Si l'action n'est pas toujours ultra-rapide, elle requiert une précision et **des réflexes à toute épreuve**. Il n'est pas rare dans les séquences de vol d'être obligé de piloter comme sur un vrai simulateur en effectuant un Immelman pour revenir dans l'axe d'une cible que l'on aurait ratée. Les missions d'arcade pure et dure alternent avec des casse-tête et on passe d'un niveau à l'autre de la course hystérique à la Micro Machines à **des missions plus évoluées** >

## MINI JOUETS ET MAXI FUN

Depuis les Mighty Max et autres Polly Pocket, sans oublier les célèbrissimes Micro Machines, les fabricants de jouets ont bien compris l'intérêt que suscitaient ces micro-univers auprès des enfants qui trouvent un monde ludique entier avec ses engins, ses décors et ses figurines. Toutes les lignes célèbres ainsi que la plupart des grosses licences cinéma comme "Star Wars" ou "Star Trek" ou bien encore Disney possèdent une gamme à l'échelle des soldats Airfix de notre enfance. Les parents y trouvent aussi leur compte, la taille réduite des toys et de leurs décors empêche leur progéniture de faire du living-room un champ de bataille où le pied de l'homme n'aurait plus sa place.



8> Le départ de la grande course aux anneaux.

9> Manœuvres dans la zone 51. Où ce sacré fumeur a-t-il caché l'ovni ?

10> Barricades en Lego, soldats en plastique, c'est la guerre en couleurs.

11> Boulettes à la vache folle, le repas des chats qui louchent...

12> Le Messerschmidt est dans les six heures de mon Mustang ; ça craint !



"C'est cool, l'avion lance des capuchons de stylo et on peut tirer sur le chat, ces sales bêtes ne pensent qu'à manger et dormir et il y a même des crottes dans son bac à litière."

Mathieu, 8 ans



parfois proches d'un jeu de stratégie en temps réel en 3D. Il faut alors mener l'attaque contre une base ennemie tout en protégeant la vôtre des attaques de ses bombardiers sans oublier de réparer ou recharger vos différentes unités. Les missions nécessitent souvent l'utilisation conjointe des divers véhicules mis à votre disposition, ainsi lorsque l'avion élimine les défenses adverses, le tank ou la Jeep vous atteignent le cœur des infrastructures ennemies. Le jeu qui se révèle déjà très fun en solo prend toute son ampleur en multijoueur. Un à quatre joueurs peuvent ici s'affronter dans les nombreux décors du soft tous disponibles pour l'occasion. **Course simple, dog fight, deathmatch et capture du drapeau**, tous les modes à la mode du multijoueur sont ici disponibles pour des matchs de folie en écran split. Si le mode 2 joueurs s'avère très confortable en partage horizontal, il vous faudra un grand écran pour profiter au mieux de la version à

quatre qui partage la vue en autant de minuscules fenêtres. Mais, comme chacun sait, la taille importe peu et le fun est au rendez-vous de ces courses ou combats fratricides.

## ESSAI RÉUSSI

Dans le jeu comme dans bien d'autres domaines artistiques comme le cinéma ou la bande dessinée, il n'est pas vain de parler d'exception culturelle française. Sega ne s'y est pas trompé en rachetant l'équipe de No Cliché en les associant au lancement de leur nouvelle machine. Toy Commander fait partie des jeux disponibles pour la sortie de la console et la qualité de sa réalisation et de sa finition lui permettra de siéger fièrement sur les étagères des boutiques sans y souffrir de la proximité des titres maison prestigieux tels que Sega Rally 2 ou Virtua Fighter 3.

En bref et pour en finir avec tout ce bla-bla, précipitez-vous sur Toy Commander et montrez à ce plantigrade du chaos de quel pad vous vous chauffez.

**Jouabilité** 8/10

Maniable et précis, le pilotage nécessite un petit temps de prise en main.

**Graphisme** 8/10

Un travail exceptionnel sur les engins et les décors.

**Son** 6/10

Des musiques et bruitages honnêtes sans être le point fort du jeu.

**Durée de vie** 8/10

Difficile en solo, captivant en multi, on n'est pas près de s'en lasser.

**Intérêt** 9/10

On a vite fait de dire : "pas mal pour des français"... Ici c'est bon tout court et sans arrière-pensée.

## CONSEIL

Le plus vieux conseil du monde... Le jeu propose un mode d'entraînement qui vous permettra de vous faire la main pour le pilotage des différents véhicules que vous utiliserez au fil de vos missions. Inutile de vous dire que ce ne sera pas du luxe, tant pour les missions en solo qui peuvent constituer de vrais casse-tête que pour les matchs en multijoueur où seules l'adresse et la précision vous permettront de triompher. Pour ce qui est des différents engins proposés, ils sont particulièrement équilibrés et votre goût personnel sera le seul critère de sélection.

**DES MAGASINS**

- **PARIS/ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam  
75008 PARIS  
Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tél : 01 43 29 39 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tél : 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75004 PARIS  
Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**  
365 rue de Vougrard  
75013 Paris  
Tél : 01 43 688 688
- **CHELLES (77)**  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77508 Chelles  
Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**  
C. Ciel Art de Vivre Niv.1  
Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**  
C. Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**  
25 av. de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**  
50 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**  
C. Ciel Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est. Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**  
C. Ciel Parinor - Niv. 1  
93006 Aulnay sous Bois  
Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**  
63 avenue Jean Jolive - N. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**  
C. Ciel St Denis Boutique  
6 passage des Abolentiers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**  
C. Ciel DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N.186  
93700 DRANCY  
Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIÈRES (94)**  
C. Ciel RINCEVENT N. 4  
94000 CHENNEVIÈRES  
Tél : 01 45 939 939
- **CRÉTIL (94)**  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Créteil  
Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICÊTRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau Niv. 7  
94270 Kremlin Bicêtre (Paris 14ème)  
Tél : 01 43 90 19 01
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C. Ciel Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**  
C. Ciel Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tél : 01 34 24 98 98
- **SAINNOIS (95)**  
C. Ciel Continet  
95110 SAINNOIS  
Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**  
C. Ciel Grand Ultral  
13464 MARSEILLE  
Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**  
C. Ciel St-Clair  
14200 HEROUVILLE ST CLAIR  
Tél : 01 31 73 73 73
- **TOULOUSE (31)**  
14 rue Lempièrres  
31000 Toulouse  
Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04
- **LELLE (59)**  
52 rue Esquermoise  
59000 LELLE  
Tél : 03 20 519 559
- **COMPIEGNE (60)**  
37, 39 cours Guymeret  
60000 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)**  
14, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**  
C. Ciel GEANT CASINO  
A.A. de  
73200 ALBERTVILLE  
Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**  
C. Ciel AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76000 LE HAVRE  
Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**  
rue Lamarck  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Huln  
86000 Poitiers  
Tél : 05 49 30 58 58

**UNE VISION DYNAMIQUE  
ET POSITIVE DU JEU VIDEO**



**EN VENTE CHEZ SCOREGAMES MULTIMEDIA**

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS, DES OCCASIONS... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

**LA SELECTION DU MOIS**

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Sonic Adventure  
PLATE-FORME



Sega Rally 2  
COURSE



Yo! Commander  
ACTION



Virtua Fighter 3  
COMBAT 3D



Blue Stinger  
ACTION-AVENTURE



Monaco GP 2  
COURSE



Trickstyle  
COURSE FUTURISTE



House of the Dead 2  
SHOOT

**CADEAUX**

AVEC LE JEU "SOUL FIGHTER" 2 DREAMCAST A GAGNER !  
sur le 36-15 SCOREGAMES

POUR LES 50ème et 100ème acheteur du jeu "SOUL FIGHTER"

**L'AFFAIRE DU MOIS**

PORTAL SECOND AGE

LE STARTER 65F

**49F 50**

+ UN BOOSTER OFFERT !

**L'EVENEMENT**

Sortie officielle de la Dreamcast

Une vision nouvelle, dynamique et positive du jeu vidéo...

ATTENTION ! QUANTITE LIMITEE

UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !

**Bon de Réduction**

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

**15%**

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES

**SCOREGAMES**

**CARTE DE FIDELITE**

Une carte de vous sera N'oubliez pas tamponner votre carte ap achat ! L terminée elle vous donne 400F de remise immédiate jeux d'occasion !!!

**HOT LINE**

commandez vos achats

Par Téléphone : 01 46 735 720

Par Maillet : 36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?  
- les prix ?  
- les sorties ?

Par Téléphone : 01 46 735 735

Trucs & Astuces : 08 30

**DEMO NOUVEAUTES**

Chaque semaine toute nouveauté en démo perm dans SCORE

**RACHAT DE ANCIENS**

Revendez, échangez vos anciens matériels : Consoles, Jeux, Accessoires et Films LD & V Et gagnez jusqu'à 30% sur si ce matériel a été acheté SCORE-GAMES (sur présentation du ticket)

**DES CENTRES D'OCCASION**

Le plus grand choix de jeux en France : + de 200 000 sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 6 mois

**UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE**

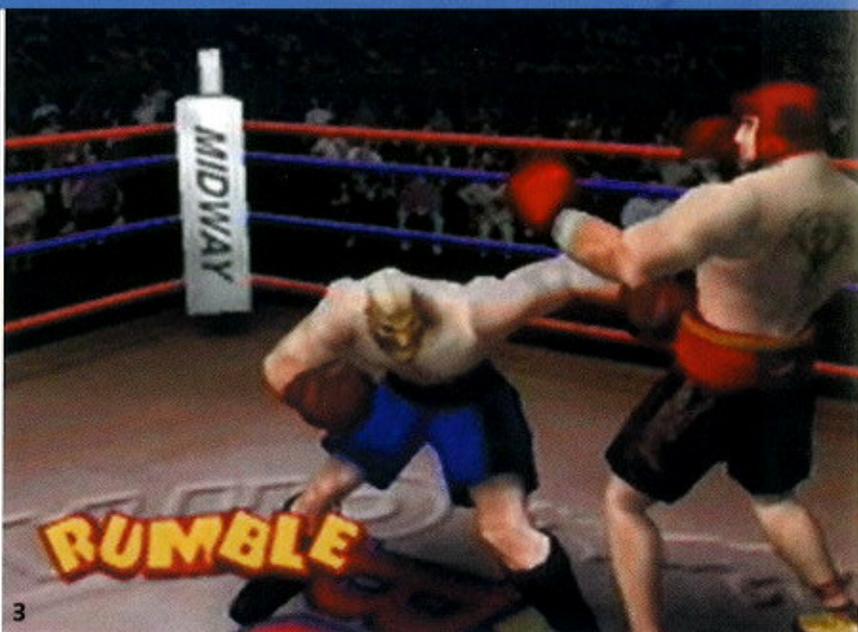
Une équipe qualifiée pour conseiller, vous orienter vers vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes. La qualité d'un jeu, les sorties...etc

...LE CHOIX...LA C...

# READY 2 RUMBLE BOXING

Spécialiste de l'arcade, Midway nous propose le tout premier jeu de boxe de la Dreamcast. Présenté lors du dernier salon E3 de Los Angeles, le titre risque d'en étonner plus d'un. La logithèque de la console se diversifie pour le plus grand plaisir des joueurs.

par Louis Faure



1> La séquence d'introduction donne immédiatement le ton du jeu.

A la fois réaliste et plein de punch !

2> Pour présenter les combats, les joueurs ont le droit à la voix du fameux Michael Buffer et son célèbre "Let's get ready to rumble !".

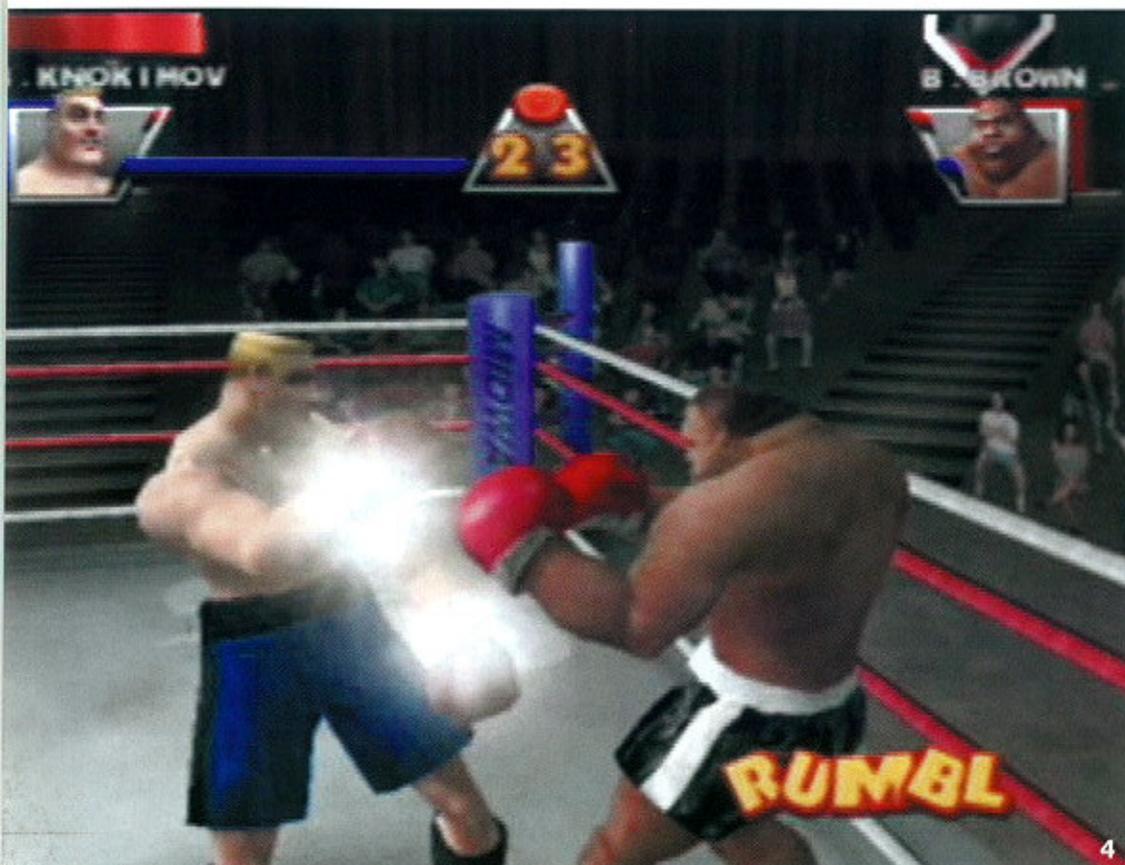
3> Les combats se succèdent d'une petite salle d'hôtel au stadium capable d'accueillir un maximum de spectateurs. La gloire sera-t-elle au rendez-vous ? A vous de jouer !

**V**ous vous souvenez sans doute de Punch Out !!, l'une des toutes premières bornes d'arcade basée sur de la boxe... On y voyait son personnage de dos et en fil de fer. Eh bien, il aura fallu une quinzaine d'années avant de voir débarquer sur Dreamcast le premier titre du même acabit, incluant bien évidemment les technologies actuelles. Dans Ready 2 Rumble Boxing, le joueur incarne l'un des 17 boxeurs présents (hommes ou femmes). Qu'ils soient ancien Sumo, maître des arts

martiaux ou encore conducteur de camion, tous disposent d'une personnalité, d'un style de combat et d'une voix propres. Hormis les classiques punchs, crochets et autres uppercuts, ils possèdent des coups spéciaux ainsi que des combos dévastateurs. Certains n'hésitent pas à donner des coups de tête histoire d'assommer leur adversaire, d'autres préfèrent enchaîner rapidement les coups afin de le mettre plus vite au tapis.

### EYE OF THE TIGER, MAN !

Avant la rencontre, une rapide présentation des boxeurs vous est faite par le légendaire annonceur Michael Buffer, connu pour sa terrible phrase "Let's get ready to rumble !", aujourd'hui marque déposée. Compte tenu des caractéristiques spécifiques des combattants (taille, poids, âge, allonge, etc.), le joueur assiste inmanquablement à des



4> L'un des bons moyens pour achever son adversaire consiste à le coincer dans les cordes et lui assener alors un combo.

5> Au total 17 boxeurs sont à votre disposition pour des combats mémorables.

6> Vous ne vous entraînez pourtant pas pour les Jeux olympiques. Mais la boxe est un sport très exigeant, alors...

7> Chaque boxeur dispose de coups spécifiques et notamment de petits coups spéciaux qui ne sont pas dénués d'intérêt.



matchs explosifs. Coups à l'estomac ou en dessous de la ceinture, gardes, esquives, sans parler de la possibilité de provoquer l'adversaire par des railleries... Tout y est pour un vrai show à l'américaine. Pour y assister, pas moins de six plans de caméra vous permettent de suivre l'action (vue du ring, caméra tournant autour des belligérants...). Seules certaines de ces vues sont véritablement jouables, les autres permettant difficilement d'apprécier les distances. Le titre

comporte deux modes de jeu : Arcade et Championnat. Le premier vous propose de vous mesurer contre l'ordinateur ou de jouer à deux humains. Le second consiste à gérer la carrière d'un boxeur. Vous commencez au bas de l'échelle et votre objectif consiste à grimper les échelons. Mais pour cela, vous devez entraîner votre poulain et améliorer ses performances grâce aux divers petits jeux "interactifs" qui sont à votre disposition. Ainsi, vous pouvez utiliser >

## EN ROUTE POUR LA GLOIRE !

Les concepteurs du jeu ont pensé à un mode qui permet au joueur de manager un ou plusieurs boxeurs. Le mode Championnat inclut des exercices permettant d'améliorer les capacités de votre combattant (force, résistance, etc.). Ces entraînements sont inspirés de méthodes réelles, revues et corrigées pour les rendre plus fun. Lorsque vous estimez qu'il/elle est bien préparé(e), vous pouvez alors jouer les bookmakers afin d'amasser de l'argent pour vous payer d'autres séances d'entraînement. La route est longue avant d'atteindre la classe Gold, mais cela en vaut la chandelle puisque vous découvrirez alors les 4 personnages cachés.



## Jouabilité 9/10

Plutôt orienté arcade, le jeu est facile d'accès. La variété des coups garantit des combats 100% action, 100% fun.

## Graphisme 8/10

Une qualité graphique indéniable avec des animations réalistes et fluides. Les expressions faciales sont excellentes.

## Son 7/10

Le contexte sonore ne manque pas de patate. Les musiques sont correctes mais peu marquantes.

## Durée de vie 6/10

Deux modes de jeu seulement, cela fait un peu juste comparé aux autres jeux de combats. De plus, l'intelligence artificielle aurait pu être plus élevée.

## Intérêt 8/10

Ready 2 Rumble Boxing est un jeu de boxe presque complet. Grâce à ses boxeurs hauts en couleurs et à son action soutenue, il en séduira plus d'un. Pour amateurs et pros !

- 8> Rien de pire que de se prendre un crochet du droit et de se retrouver au tapis au bout de quelques minutes de combat. La honte !  
 9> Vous pouvez effectivement lever vos bras au ciel, vous venez de terminer premier de la classe. Ah bon, cela vous change des cours ?

**"Le jeu de boxe que j'ai vu hier ? Il me plaît bien. J'aime vraiment beaucoup le gras du bide qui bouge!..."**

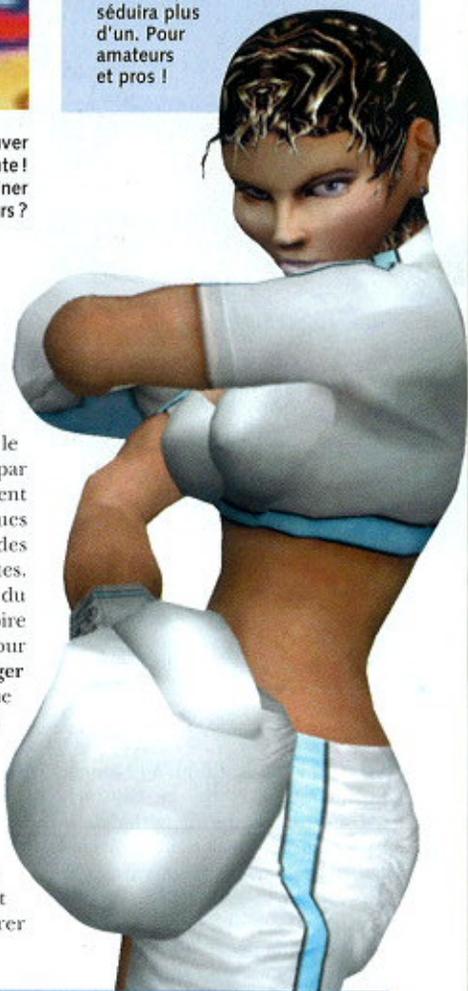
Antoine, étudiant

le punching-ball pour accroître sa dextérité, son endurance. Les exercices avec le sac de sable ou les haltères augmentent sa puissance de frappe, tandis que l'aérobie permet de savoir si vous avez le rythme dans la peau. Si les résultats escomptés ne sont pas atteints, libre à vous de changer l'alimentation de votre perso à base de vitamines ou encore de lui donner un régime "spécial". La gratuité n'étant pas de ce monde, vous devez combattre pour gagner un peu d'argent. Plus vous montez en classe, plus les combats sont rudes. Et comme il s'agit d'un travail de longue haleine, il est fort heureusement possible de sauvegarder les caractéristiques de son boxeur pour le affronter plus tard à celui d'un camarade de jeu.

### SAUVÉ PAR LE GONG !

Techniquement parlant, le jeu est une vraie réussite. Il dispose d'un moteur 3D performant. Les personnages, parfaitement modélisés façon cartoon, disposent d'une animation hyper réaliste. Normal, la plupart des

mouvements ont bénéficié de la technique de la Motion Capture. Mais plus que tout, l'un des principaux points forts du jeu réside incontestablement sur sa jouabilité. Elle est tout bonnement excellente, le contrôle se faisant soit par le stick analogique, soit par la croix de direction avec des boutons intelligemment configurés. Bref, l'apprentissage se fait en quelques minutes seulement. En outre, les expressions des visages sont particulièrement réussies et hilarantes. Chaque combattant en possède près de 120 allant du sourire béat de celui qui vient de remporter la victoire au "attention les gars, je vais bientôt m'écrouler". Pour ce qui est des défauts, on reprochera au jeu son léger manque de finition. En effet, le titre ne comporte que deux modes de jeu, et même si dans l'un de ces modes on peut jouer à deux, cela reste insuffisant pour les pros de la manette. Une option Tournoi, de 4 à 8 joueurs ou plus, aurait été la bienvenue. De plus, il n'existe pas de ralenti à la fin d'une rencontre, ni même du dernier coup décoché. Dommage ! Au final, en dépit de ces quelques imperfections, R2RB demeure indéniablement un jeu fun et rafraîchissant, digne de figurer dans votre logithèque.



## CONSEIL

Le conseil que nous pouvons vous donner consiste à ne pas foncer bêtement tête baissée sur vos adversaires. Gardez une certaine distance en utilisant des coups bas au ventre, puis revenez immédiatement en position de garde haute ou basse selon la situation. Cela fonctionne à peu près à chaque coup, même si vous atteignez la classe Gold. Simple et efficace !

GROOVE



c'est nouveau et ça bouge !

DANCE

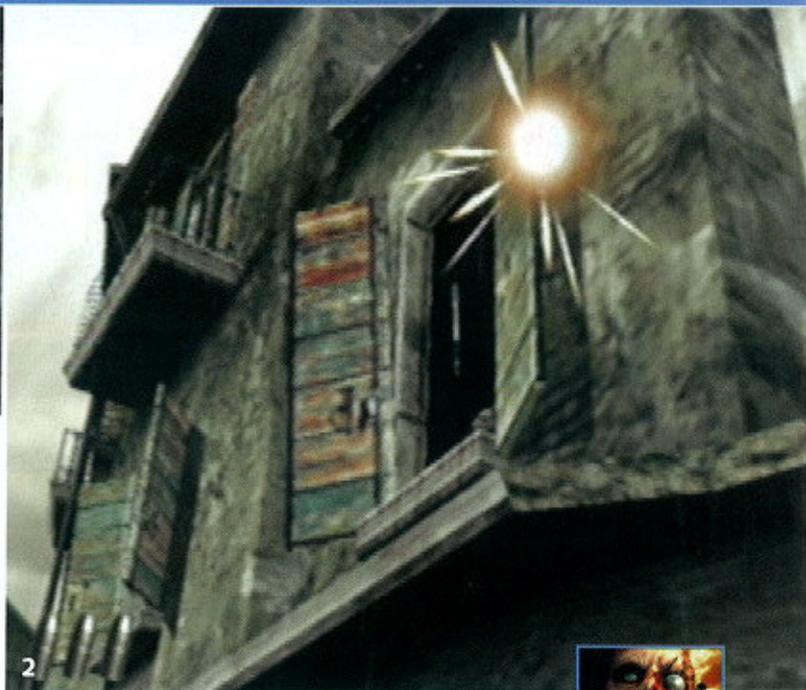
# THE HOUSE OF THE DEAD 2

par Alain Masset

2000 sera l'année de la Dreamcast. Profitez-en car d'ici quelques mois, nous n'aurons plus le droit ni le temps de nous amuser. En effet, une horde de morts-vivants s'apprête à nous envahir.



1



2

**V**ous roulez tranquillement sous une pluie battante à bord de votre belle voiture décapotable quand soudain, deux zombies venus de nulle part vous barrent la route. Pas de panique, vous descendez de voiture, **dégainez votre gun et les arrosez** de quelques pruneaux. Je ne vous dis pas le carnage. Il y a de la cervelle partout. Beurk ! Afin de vous repentir, vous décidez de faire un petit saut chez le père Kalin à l'église du coin. Et devinez quoi ? Elle grouille littéralement de zombies. Vous n'avez plus le choix, **vous devez vous défendre ou rejoindre le royaume des morts-vivants**. Et ce n'est pas terminé. Vous allez sauver la femme, l'orphelin et même des pauvres gars avec leur attaché-case tout droit sortis de la City de Londres. En revanche, personne ne vous aura préparé à dérouiller un troupeau de carpeaux carnivores, sans parler des reptiles sauteurs et autres chiens-araignées. Ceci jusqu'à la confrontation avec le boss final. Pour en finir avec ce personnage, il s'agira de vider



plusieurs chargeurs sur son armure. C'est vrai, il a l'air costaud à première vue mais il ne résistera pas à votre acharnement. Le hic est son acolyte (la gargouille volante). Vous devez également lui faire sa fête. Pour cela et afin d'économiser le maximum d'énergie, attendez qu'elle s'approche avant de lui offrir quelques balles. C'est radical. Bref, avec HOD2, ne vous attendez pas à découvrir les gentils animaux du zoo de quartier, mais plutôt des personnages sortis d'un mélange de "Thriller", et de "Zombie" avec une bonne dose d'"Aliens".

**1>** Hérophant deuxième. Salle bête, va ! Visez le cœur.  
**2>** Ayez des yeux partout... Ils sont cachés dans les moindres recoins.



## PROTECTION DES MINEURS ?

Les jeux sur console osent de plus en plus le gore. Ce n'est pas la Dreamcast qui dérogera à la règle, bien au contraire. En revanche, pour ne pas accrédi-ter la violence gratuite dans ce type de jeu, les éditeurs ont recours à quelques nuances. La plus classique est sans doute de colorer le sang des monstres en vert. Après tout, le sang vert, ce n'est pas du sang, si ?



**“Nous prenons plaisir à contempler les images les plus exactes de choses dont la vue nous est pénible dans la réalité, comme les formes d’animaux les plus méprisées et des cadavres.”**

Aristote

## JOUEZ SUR COMMANDE

Vous avez la possibilité de jouer dans **quatre modes différents**. Le premier (et étrangement pas le plus simple) est le mode Entraînement. Vous êtes censé, par son biais, vous familiariser avec les règles du jeu, les commandes, apprendre à viser, à réarmer... Or, ce mode va tellement vite qu'il constitue un vrai défi en soi. Sachez également qu'il est hors de question de rater votre cible ou de toucher un pauvre innocent de passage dans le coin. Le deuxième mode est la version arcade. Ici, vous devez avancer le plus loin possible tout en **dégommant tout ce qui bouge** (sauf les humains, bien sûr). Avec un peu d'entraînement, vous rencontrerez rapidement les boss de fin de niveau. Il existe plusieurs chemins pour y parvenir. Ce dernier sera calculé en fonction des vies que vous sauvez. Autrement dit, il convient de ne pas tirer bêtement dans le tas. Hélas, dans ce mode, le nombre de vies et de "continue" est limité; et comme il est impossible de sauvegarder une partie en cours, vous serez amené à reprendre souvent depuis le départ. Vient ensuite un mode qui vous proposera d'affronter tous les boss. Au nombre de huit, vous vous frotterez par exemple à Strength B (un genre de Leather Face dans "Massacre à la Tronçonneuse").



Vous m'en direz des nouvelles! Si dans le jeu classique vous pouviez prendre tout votre temps pour dégommer ces derniers, ici, on ne vous laisse que quelques poignées de secondes pour vous familiariser avec ces monstres. Ce mode s'avère tout de même très pratique; il vous permet d'analyser (autant que faire se peut) les points faibles et les techniques de combat de chaque coco. Ce qui vous aidera à élaborer la stratégie adéquate lors des véritables affrontements. Quant au quatrième et dernier mode, il s'agit de la version "originale" (comprenez la version arcade) dans laquelle vous devez récupérer des objets et les utiliser à bon escient.

## PRÉPAREZ LE GUN

Techniquement, il est difficile de faire quelque reproche que ce soit à HOD2. Superbe graphiquement, voire vraiment superbe, maniable, agrémenté d'une bande-son qui colle parfaitement à l'ambiance, superbe (l'avons-nous précisé?), le jeu est un modèle du genre. Les amateurs seront comblés en apprenant que le jeu est vendu avec le pistolet, un accessoire qui se révélera vite indispensable à quiconque veut réellement profiter des frissons de l'aventure...

- 3> Alors, on souffre ?  
4> Pas très catholiques, les fidèles.  
5> En sauvant la vie des habitants, vous serez récompensé. Ici, un peu de vie supplémentaire.  
6> Par ici mon petit ! N'aie pas peur, je suis là pour te défendre.

**Jouabilité** 7/10

Si vous doutez de l'utilité du pistolet, essayez de jouer sans.

**Graphisme** 9/10

Un seul mot décrit à lui seul la situation : époustouffant !

**Son** 8/10

Une bande-son angoissante et entraînante à souhait.

**Durée de vie** 7/10

Plusieurs modes de jeu donnent à HOD2 une durée de vie plus qu'honorable.

**Intérêt** 7/10

Pour ceux qui aiment l'action pure et dure, HOD2 est une réussite. Pour les autres...

# MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

par Alain Masset



Il se passe des choses étranges à bord du vaisseau mère. On y incube des fœtus qui, par de grosses décharges électro-bionico-top-secrètes, se métamorphosent en adultes en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

**S**ortie sans préavis d'un bocal, on fait subir à une pauvre petite créature innocente toutes les expériences imaginables. Un choc électrique par-ci, un coup dans l'arrière-train par-là. Une belle armure, un gun et le voilà prêt. De passage devant un miroir, l'homme se regarde. Mais! C'est moi! Je suis ce soldat! Seigneur, qu'ont-ils fait de moi? Visiblement, on ne me laisse pas le temps de méditer sur cette question. Pour le moment, j'embarque de force dans une navette avant d'être largué sur une planète inconnue. La ville est en ruine, on dirait qu'un ouragan est passé par là. Quelque chose me dit que ce n'est pas exactement le moment de préparer les prochaines vacances.



1

## BIENVENUE LE DÉLUGE

En guise d'accueil, je fais la connaissance d'une horde de robots qui me souhaitent la bienvenue à coup de tirs de laser. A priori, nous ne resterons pas copains dans l'avenir. J'arme mon fusil à protons et dégomme ces gros-vilains-pas-beaux. Non mais! Les choses sont désormais claires. Je dois avancer droit devant et ne pas me laisser intimider par l'aspect et le nombre de ces aliens. Ne comptez pas avoir un moment d'intimité en jouant à MS Expendable. En effet, vous ne ferez pas un pas sans qu'il tombe un déluge d'ennemis plus féroces les uns que les autres. Au début de votre aventure, vous vous contenterez de quelques robots munis de simples fusils. Plus loin, les bougres changeront de munitions et adopteront des balles de plus gros calibre. Cette chair à canon couvre en fait leurs chefs qui, bien à l'abri dans leur char, jouent les gros bras. Le stress augmente d'un cran quand le danger vient des airs. En effet, alors que vous tentez désespérément de viser les tireurs embusqués, vous vous faites surprendre par des vaisseaux monoplaces dotés d'une grande maniabilité.



2



3

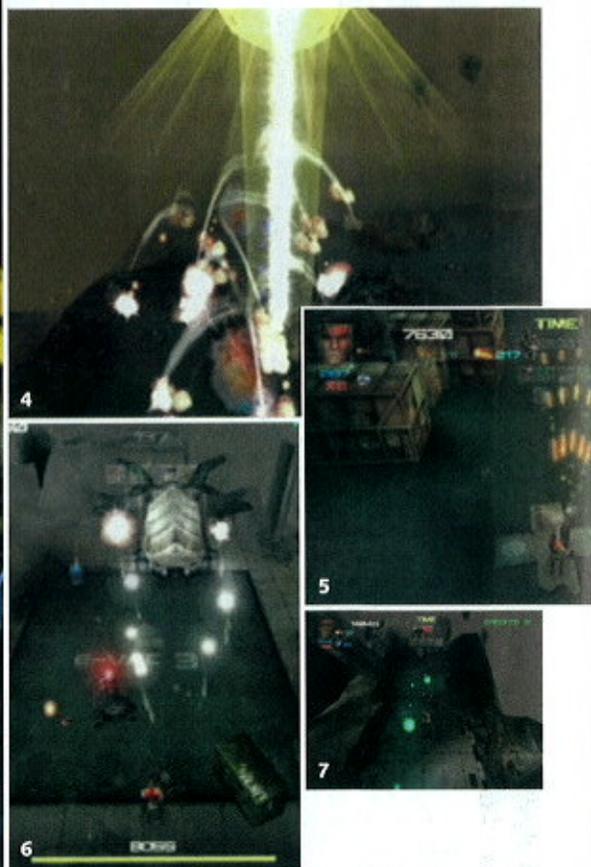
- 1> Une sauvegarde bien choisie vous fera gagner de nombreuses heures.
- 2> La trousse de premiers soins. Quel bonheur de la trouver dans les moments de faiblesse.
- 3> Les boss sont de plus en plus coriaces. Il n'empêche que celui-là en a pris pour son grade.

## COMMANDES ET SHOPPING

Heureusement, il existe un grand nombre d'armes disponibles dans le jeu. Cela va de votre premier lance-torpilles au triple laser en passant par un fusil semi-automatique ou le lance-flammes. Vous avez deux possibilités pour récupérer ces nouvelles armes. Soit vous éclatez les grosses caisses qui enferment souvent de joyeux trésors, soit après avoir tué un ennemi, vous vous emparez de son arme (qui soit dit en passant ne lui sert plus à grand-chose). De la sorte, si vous n'êtes pas un grand gaspilleur de munitions, vous ne devriez jamais vous trouver à sec. En plus des nombreuses armes, vous devrez découvrir des cartes d'accès pour franchir certains passages. Celles-ci débranchent les

## CE N'EST PAS UN COUP D'ESSAI...

Créée en 1992 par Paul Finnegan, la société anglaise Rage Software a qui l'on doit ce Millennium Soldier Expendable, est un studio de développement indépendant. Les plus anciens se souviennent de leur tout premier produit, Striker, un jeu destiné aux possesseurs de micro-ordinateurs Atari ST. Plus récemment, ils ont aussi réalisé Incoming...



- 4> C'est dans les moments difficiles qu'on doit compter sur ses amis. Ici, on nous déblaye le passage.  
5> Plus de problème de trafic avec le quintuple tir. Il vous sortira des situations délicates.  
6> Ne paniquez pas, l'extermination du premier boss est un jeu d'enfant.  
7> Avec un peu d'entraînement, vous apprendrez à éviter les balles.

champs électriques qui barrent votre route. Méfiez-vous car dès votre passage, le champ est rétabli, ce qui rend toute tentative de retraite impossible. Faites attention également de ne pas vous faire surprendre par un objet piégé en faisant votre shopping. Et ce n'est qu'à vos dépens que vous trouverez le moyen d'éviter ces pièges. En clair, il faudra vous faire avoir une fois avant de les déceler.

#### AU DOIGT ET À L'ŒIL...

Les commandes du jeu sont relativement simples. Vous avez un bouton pour tirer, un pour changer d'arme et le dernier pour lancer les grenades. Pour vos déplacements, vous indiquez une direction donnée et le personnage se place automatiquement dans le sens de la marche. Cela pose un **problème ergonomique** lors des affrontements rapprochés. Pour éviter de vous faire cribler de balles, vous devez bloquer la possibilité de rotation du personnage en appuyant sur

le bouton de flanc. Sachez enfin que les options du programme vous proposent plusieurs combinaisons de touches prédéfinies. Côté sensations, et pour vivre pleinement le jeu, nous ne saurions trop vous recommander de vous munir du vibreur afin de ressentir le recul de votre fusil à pompe multicouche laser. Comme vous l'aurez sûrement constaté, Expendable n'est pas un jeu de tout repos. Néanmoins, nul besoin d'un grand travail du ciboulot. Il suffit de tirer dans le tas, d'avancer et de ramasser tout ce qui traîne par terre. Il va de soi qu'un **mode multijoueur** permet à un ami de se joindre à vous, ce qui doublera vos chances de réussite.

**"Rien ne sert de courir,  
il vaut mieux tirer à point."  
Marie-José Harris**



#### Jouabilité 6/10

Pas de triple saut périlleux, pas de roulade. Des crampes en revanche...

#### Graphisme 7/10

Un plus pour les effets de lumière et les explosions hautes en couleur.

#### Son 6/10

La bande-son est sans reproche mais tout de même classique dans le genre.

#### Durée de vie 9/10

Plusieurs mondes et trois niveaux de difficulté. Ce n'est pas en quelques jours que vous en verrez la fin.

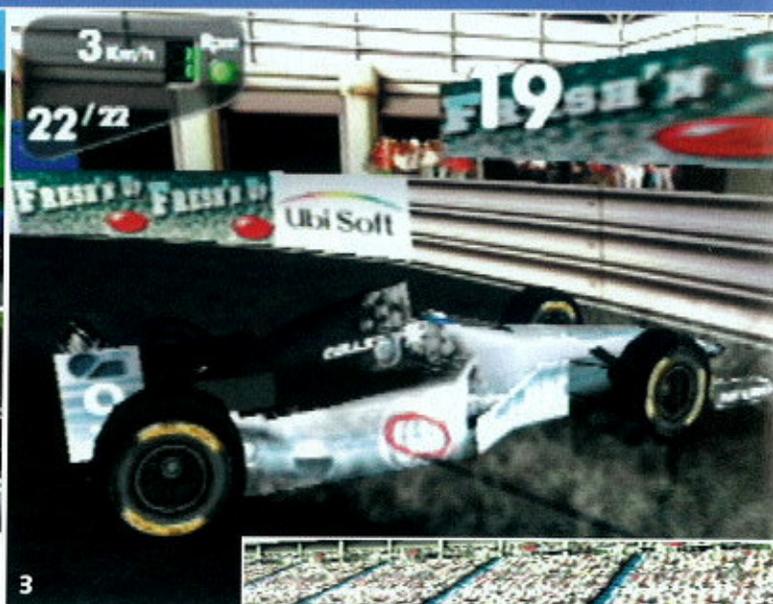
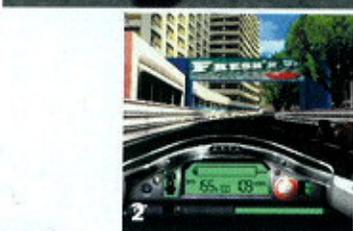
#### Intérêt 6/10

Ne comptez pas potasser, les penseurs. Ça cartonne, même si de temps à autre, ça cartonne.

# MONACO GP RS 2

par Loïc Berthelot

Monaco GP 2 a toutes les chances d'être le fleuron d'Ubi Soft pour la sortie de la Dreamcast. Une simulation de F1 qui se démarque par un réalisme technique hors du commun.



- 1> C'est bien la peine d'avoir 128 bits pour rouler avec ça!
- 2> Monaco : un circuit reconnu difficile...
- 3> Voilà ce qui arrive quand on ne regarde pas la route!
- 4> Oh! J'ai cru voir un raccourci...

**P**remière partie : on va se la jouer prudent en commençant par le mode Arcade, censé être plus facile que le mode Simulation. OK, on est sur la ligne de départ, l'adrénaline monte, ça va gazer!

Premier virage : persuadé d'avoir vu un raccourci, je me sors lamentablement pour m'écraser contre les pneus de protection. Ahhhh, d'accord... Bon, on recommence version "subtile", cette fois, on essaie de freiner. Premier virage : forcément, l'esprit de compétition me pousse à taxer mon adversaire au freinage. Et je me sors lamentablement pour m'écraser contre les pneus de protection... Bon, y a pas de honte, un essai c'est fait pour essayer. Allez, on se concentre et on recommence. Oui! Une trajectoire finement étudiée me permet de passer brillamment ce premier angle...

## UNE PRISE EN MAIN DIFFICILE

Vous aurez beau partir en pole position, il vous faudra au minimum **une bonne dizaine d'essais pour vous habituer** aux subtilités de la conduite (voire une bonne centaine pour les nerveux du paddle, comme moi). Faites passer le message : le mode Arcade ne signifie pas "pour les gros nuls". Simplement, vous n'aurez pas à régler les paramètres de la voiture. On vous fournit d'office

une configuration moyenne adaptée à une conduite non spécialiste. Autre facilité : aucune pénalité n'est affligée en cas de coups bas vis-à-vis des concurrents. Vous pouvez donc, si besoin est, verser dans le stock-car sans état d'âme. Les plus nostalgiques, quant à eux, pourront aller faire un tour dans le mode Rétro, une curiosité. Exit les moteurs ultra-modernes, place aux tas de boue poussifs et poussiéreux. Les véhicules datent des années 50, mieux vaut les manier avec délicatesse... Y a pas de quoi se mettre à hurler, mais l'idée est sympathique. D'autant plus qu'une caméra supplémentaire est alors disponible, pour visualiser la scène en "petites voitures". Pépé va en pleurer d'émotion...

## UN RÉALISME TECHNIQUE IMPRESSIONNANT

Le mode Simulation, pour sa part, est réservé aux aficionados de la F1. Les voitures se manient avec beaucoup moins de complaisance. Cela vous obligera à étudier minutieusement le circuit,



## INTERVIEW

**Claude Farge**  
Chef de projet  
de Monaco GP RS 2

### Y a-t-il eu des difficultés pour passer du PC à la Dreamcast ?

Les principales difficultés ont été liées à une refonte du système de jeu, plus proche de l'univers console. Le comportement de la voiture a été adapté et nous avons également ajouté un mode Arcade avec des check-points.

### Quelle est la plus grande qualité de ce jeu ?

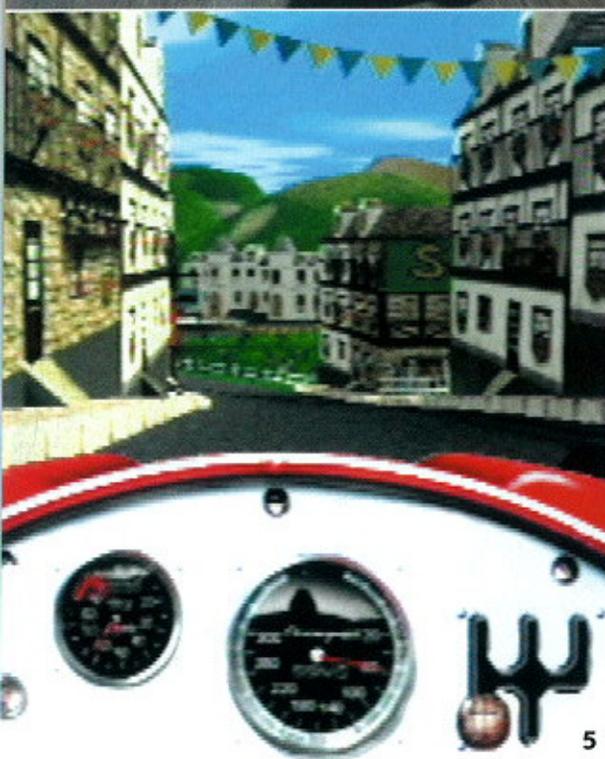
La mécanique et la conduite de la voiture sont réalistes et l'intelligence artificielle des concurrents peut difficilement être prise en défaut. Les voitures ne suivent pas une trajectoire prédéfinie, mais tentent à tout moment de réagir en fonction des 21 autres concurrents.

### Quel est son plus gros défaut ?

Peut-être justement son côté ultra-réaliste qui rebuttera certains joueurs occasionnels. Cela nécessite une prise en main, mais, du coup, la durée de vie est bien meilleure.

### Qu'apporte-t-il à la ludothèque Dreamcast ?

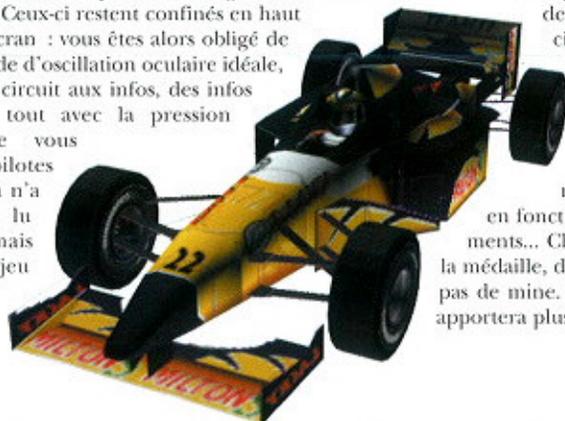
Tout simplement la seule simulation de course automobile. Monaco est même pour l'instant le seul jeu de course automobile ayant un tel aspect réaliste.



- 5> Notez le levier de vitesses ridicule.
- 6> Conduire avec les pneus mouillés peut être surprenant...
- 7> Le panel impressionnant des paramètres à configurer.

"J'ai un pote qui m'a dit  
que c'était le meilleur..."  
Lionel, testeur.

à mémoriser les enchaînements de trajectoire et à placer des repères de freinage. Dans ce mode, **tous les paramètres sont modulables** : répartition des forces de freinage, quantité de carburant, amortisseurs, pneus, et j'en oublie... En fait, c'est ici que tout se joue. Comme dans la réalité, c'est la pertinence de vos choix qui fera la différence. Pas question d'y aller à l'aveuglette, ça ne marchera pas. A propos des trajectoires, une option permettant d'afficher le schéma du circuit à l'écran aurait pu être utile. Idem pour l'affichage de la vitesse et des rapports. Ceux-ci restent confinés en haut à gauche de l'écran : vous êtes alors obligé de trouver la période d'oscillation oculaire idéale, pour passer du circuit aux infos, des infos au circuit, le tout avec la pression constante que vous infligent les pilotes concurrents. Ça n'a l'air de rien, lu comme ça, mais le confort de jeu en pâtit sacrément. Autre



alternative : afficher le tableau de bord. Là, pas de problème, les infos, vous les avez. Mais la route, elle, on peut l'oublier : en exagérant un peu, on aperçoit tout juste la ligne d'horizon !

### UNE RÉALISATION GLOBALEMENT RÉUSSIE

En ce qui concerne l'impression de vitesse, c'est correct sans être exceptionnel. Remarquez, vue la quantité d'informations que le moteur du jeu doit gérer, ça se comprend. Les paramètres mécaniques de votre véhicule et l'intelligence artificielle des concurrents prennent une place très importante. En outre, la gestion des forces et le système des collisions, gouffres à difficultés de la programmation 3D, sont assez spectaculaires. Les véhicules réagissent de manière très différente en fonction des chocs et des points de frottements... Chapeau bas, messieurs ! Le revers de la médaille, donc, c'est l'aspect visuel : ça ne paye pas de mine. Espérons qu'une prochaine version apportera plus de grâce aux graphismes.

Jouabilité 6/10

Une vraie simulation implique une prise en main difficile, mais réaliste.

Graphisme 6/10

Ça manque un peu de pêche.

Son 6/10

Du bon et du moins bon. Bruitages saisissants sur techno vulgaire.

Durée de vie 9/10

C'est long et difficile : aucun problème de ce côté-là...

Intérêt 8/10

Une excellente simulation de F1. La meilleure, peut-être...

# TRICKSTYLE

par Nicolas Buret

Has-been, les courses de snowboard et autre skate ! Les programmeurs de chez Criterion renouvellent le genre en mettant à la disposition des joueurs des planches à réaction dernier cri. Saurez-vous être à la mesure des espérances de votre entraîneur ?



## ROCCO FOREVER



Bien connu pour ses performances "physiques", Rocco Siffredi a abandonné pour quelques heures ses obligations de futur papa pour assurer la promotion de TrickStyle. Grand amateur de simulations aériennes sur micro, Rocco s'est laissé séduire par le dernier jeu d'Acclaim pour son côté extrême et la beauté de ses graphismes futuristes. Il a surtout insisté sur le fait que ce genre d'exercice médiatique pouvait donner de lui une image plus "soft" (que son dernier film "Romance" avait déjà contribué à ébaucher) et qu'il souhaitait par là même séduire un public plus jeune. Bien sûr, le jeu de mots n'aura échappé à personne, même pas à notre comédien qui n'a rien perdu de sa franchise et de son humour fracassants.

**S**ouvenez-vous ! Il y a quelques années déjà, sortait sur les écrans "Retour vers le Futur 2", dans lequel le jeune McFly devait réparer les erreurs de son futur rejeton. Au moyen de sa planche sur coussin d'air, il réussissait à défaire la bande de malfaits qui rackettait son fils depuis tant d'années. Il serait prétentieux d'affirmer sans équivoque que les membres de Criterion se sont largement inspirés de cette séquence pour concevoir leur premier jeu sur Dreamcast, j'ai nommé TrickStyle. Pour commencer une partie, choisissez d'abord l'un des dix personnages qui trépignt sur la ligne de départ. Bien que leurs styles soient nettement influencés par les seventies, ils diffèrent tous par leur accoutrement (il y a même une sorte de Bioman !) et leurs compétences (vitesse, poids...). Si vous jouez pour la première fois, vous n'aurez guère le choix de la planche. Ne vous inquiétez pas, cela changera à l'avenir et vous n'avez qu'à faire **un tour du côté du mode 2 joueurs** pour vous en rendre compte.

## UN ENTRAÎNEMENT SÉVÈRE, MAIS NÉCESSAIRE

Une fois votre coureur sélectionné et votre planche aux pieds, votre entraîneur, de rouge vêtu, vous sommera de faire quelques tours d'essai avant de vous lancer dans le championnat. Méditez bien ses paroles car, à l'instar du maître jedi Yoda, il ne donne aucun conseil au hasard. Les premières missions qu'il vous impose ne sont pas très difficiles et ne servent qu'à vous familiariser avec les commandes. L'inertie confère à votre personnage des réactions et des mouvements réalistes. Récolter des boules de lumière ou passer au travers d'anneaux en un temps limité est assez simple au début. Toutefois, au fur et à mesure de vos succès, les exercices se font de plus en plus difficiles. Normal. En cas de sans-faute, vous pourrez acquérir de nouvelles planches, ainsi que de nouvelles techniques bien plus gratifiantes en points. Au commencement, vous ne disposez que de quelques figures de base bien utiles,





- 1> Les bus de Londres n'ont jamais eu trois étages, je me trompe ?
- 2> Un turbo, et c'est la pointe de vitesse assurée... mais éphémère !
- 3> La phase du tremplin est impressionnante.

## "Sans maîtrise, la puissance n'est rien."

Une publicité pour des pneus

comme celle qui vous permet d'effectuer une rotation de 360° ou de vous mettre en position de luge pour gagner de la vitesse. Vous pouvez même exécuter une attaque destinée à déstabiliser les concurrents ou à détruire certaines parties du décor.

### LE SURF DES AIRS, UN SPORT DANS LE VENT

Lorsque vous vous sentirez prêt, traversez l'aire d'entraînement en direction de la salle circulaire dont l'entrée est surmontée d'un drapeau anglais pour débiter votre première course. A peine aurez-vous fait quelques mètres que vous vous prendrez une claque. Et quelle claque ! Les rues de Londres, plongées dans une atmosphère apocalyptique, sont tout bonnement splendides. Les quatre circuits qui suivent sont du même acabit : design futuriste et finesse graphique. Heureusement que c'est joli, parce que cinq pistes, ça ne fait pas lourd...

La vitesse des courses – hélas moins élevée quand on joue à deux... – est assez grisante, et il arrive souvent qu'emporté par son élan, on se retrouve à glisser contre un mur, voire la tête en bas. Les concurrents ne vous feront pas de cadeaux. Il faudra se montrer plus malin et observateur qu'eux pour anticiper les courbes de la piste et récolter les turbos, éparpillés ci et là, afin de semer le peloton.

Pourtant, malgré un gameplay irréprochable et un fun indiscutable, TrickStyle déçoit un peu. Tout d'abord parce que l'animation ralentit lorsque trop d'éléments apparaissent à l'écran, ce qui peut être très frustrant dans le feu de l'action. De plus, il arrive qu'un temps de retard soit à déplorer entre le moment où vous effectuez une figure et celui où votre personnage l'exécute. Enfin, il n'existe pas de pistes supplémentaires cachées, de planches bonus ou autres menus secrets. Une fois le jeu fini, il est fini. Il n'y a plus aucun défi à relever, et la durée de vie, il va sans dire, en pâtit. TrickStyle n'est pas un mauvais jeu pour autant ; les courses sont bien marrantes et ses nombreuses qualités influenceront sans doute les produits à venir et, pourquoi pas, une suite...

**Jouabilité** 8/10

Il faut un peu de pratique pour se diriger avec aise.

**Graphisme** 9/10

Décors splendides et effets de lumière saisissants.

**Son** 8/10

Les bruitages sont géniaux, mais certaines musiques sont un peu répétitives.

**Durée de vie** 6/10

Une fois les courses ouvertes et les mouvements appris, il n'y a plus rien à gagner !

**Intérêt** 7/10

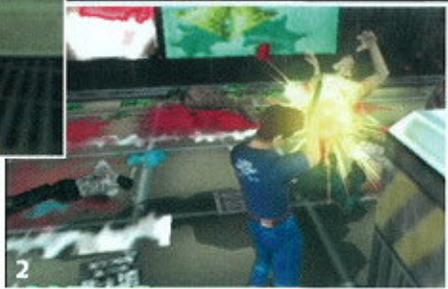
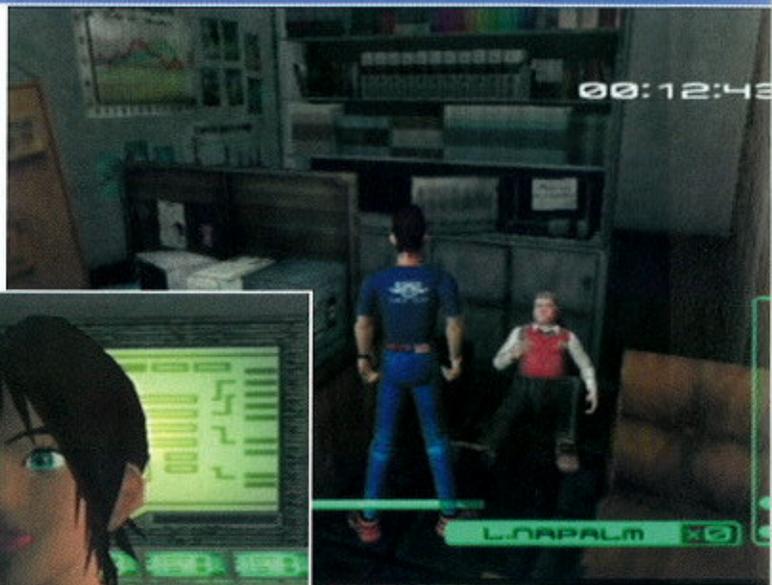
Original et graphiquement réussi, ce jeu de course futuriste souffre de quelques ralentissements et d'une durée de vie limitée.

# BLUE STINGER

par Bruno Arnoldo



L'horoscope ne vous est guère favorable cette semaine. Le ciel en effet vous tombe littéralement sur la tête sous la forme d'une comète. Sa chute dans le Pacifique va avoir des conséquences pour le moins inattendues dans les domaines de l'amour, du travail et de l'argent.



## INTERVIEW

**Shinya Nishigaki**  
Président de  
Climax Graphics

### Quelles ont été vos inspirations principales ?

Nous avons voulu créer un jeu à l'ambiance inédite tout en plongeant le joueur dans une action continue digne des meilleurs films d'action.

### Quels sont les plus et les moins du jeu ?

Nous nous efforçons de créer des jeux qui soient amusants et intéressants à jouer. Ceci est le plus de Blue Stinger. Pour les moins, ayant été parmi les premiers à développer sur DC, nous n'avons sûrement pas tiré parti de toutes les capacités de la machine.

### Quel est le meilleur conseil que vous pouvez donner aux joueurs pour commencer ?

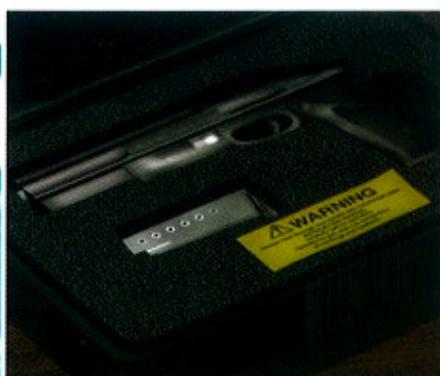
Jouez-y jusqu'au bout ! Le jeu a été créé pour être de plus en plus amusant au fur et à mesure que vous avancez.

**P**etit retour en arrière, 65 000 000 d'années pour être précis, un astéroïde de plusieurs centaines de kilomètres de diamètre déchire les cieux pour percuter notre planète, mettant fin au règne de l'espèce dominante du moment. Les dinosaures ont eu leur chance, place aux mammifères. Un petit coup d'avance rapide et nous voilà en l'an de grâce 2000 après J.C. Pour la plus grande joie des sectes millénaristes et autres gourous de la haute couture, l'apocalypse frappe enfin et un tremblement de terre engloutit la majeure partie de l'Amérique centrale sous les flots. Un îlot émerge du désastre. Presque vingt ans après, l'histoire se met à bégayer et le centre d'expéri-



mentation de la Kimra situé sur l'île en question est à son tour victime de la colère des cieux. Le point d'impact du météore se retrouve entouré d'un champ de force impenétrable tandis qu'à l'intérieur l'évolution s'affole, donnant naissance aux plus grotesques des aberrations génétiques. Votre aventure commence ici, vous êtes le jeune et beau Eliot Baladde, sauveteur en mer dans l'équipe de sécurité de l'ESER. Face à ces événements aussi tragiques qu'inattendus, votre sang ne fait qu'un tour et vous vous rendez sur les lieux, tant pour aider d'éventuels survivants que pour élucider le mystère de l'astéroïde.

Après l'adaptation inévitable des hits d'arcade maison, la Dreamcast se dote d'un jeu d'aventure à la troisième personne dans la grande lignée des Tomb Raider et autre Resident Evil. Disons-le tout de suite, l'équipe de Climax Graphics (les développeurs du jeu) a mis les petits plats dans les grands et nous propose ici une aventure à grand spectacle.



- 1> Janine, votre alliée dans la place. Même si les Japonais trouvent la France exotique, leur choix pour les prénoms est parfois discutable.
- 2> Gunfight à bout portant : sale temps pour les mutants.
- 3> Comment vais-je faire partir ces taches de sang sur mon T-shirt ?
- 4> Nephilim, ange mystérieux, vous aidera le long de votre quête.



**"J'ai jamais compris pourquoi les aliens avaient toujours plein de bras... C'est pour qu'ils fassent alien ?"**  
Walter, infographiste

#### CINÉMATIQUE ET CHOC

A mi-chemin entre le dessin animé et le comic book, Blue Stinger a bénéficié d'une véritable mise en scène hollywoodienne puisque l'on trouve au storyboard Peter von Sholley qui travailla entre autres aux côtés de Tim Burton sur "Mars Attacks" et que le responsable du design des créatures n'est autre que Robert Short, qui s'illustra notamment sur les monstres étranges qui peuplaient le monde des limbes dans le "Beetlejuice" du même Tim Burton. Le ton est donc donné et c'est dans un contexte graphique des plus originaux que va se dérouler votre incroyable aventure sur l'île aux dinosaures. Ici, fini les personnages en 3D évoluant dans des décors en bitmap, l'action s'affiche en temps réel et même les cinématiques qui viennent ponctuer l'action de temps à autre profitent de ce parti pris technique en évitant les cassures de style et de rythme que provoquent les intermédiaires précalculées. L'animation est un modèle du genre et vos différents personnages possèdent une gamme de postures et d'attitudes rarement vue. Eliot et le capitaine Dogs utilisent l'arsenal mis à leur disposition au fur et à mesure du jeu dans une débauche d'explosions et autres effets visuels alors que les affrontements au corps à corps donnent lieu à des enchaînements dignes des meilleurs jeux de combat. Soulignons d'ailleurs le courage de notre héros qui n'hésite pas à combattre au corps à corps des monstres énormes aux membres multiples ou aux tentacules un peu trop familières que tout autre hésiterait à engager à l'arme lourde. Les combats ne sont pas sans risque puisque les dégâts sont localisés et il ne sera pas rare de voir Eliot boiter après avoir été blessé. Heureusement pour vous, les monstres ont de



l'argent de poche que vous récupérerez après les avoir défaits. Si vos munitions ne sont pas inépuisables, des distributeurs automatiques disséminés dans les locaux de la Kimra vous permettront de faire régulièrement le plein en chargeurs pour vos armes et en denrées diverses qui rétabliront une intégrité physique souvent mise à rude épreuve.

#### MENTION TRÈS BIEN

Le soft de Climax est une réussite totale avec un environnement graphique à couper le souffle et un scénario original riche en rebondissements. Il convient au passage de souligner le souci de finition de l'équipe de développement qui a corrigé pour l'adaptation européenne du jeu les défauts de caméras et d'angles de vues dont était affligée la version originale. A l'heure où la tendance est aux sorties bâclées, on ne peut qu'encourager ce genre d'initiative. Blue Stinger se révèle passionnant, et si l'action ne vous laisse que peu de répit, il ne faudra pas pour autant oublier d'utiliser votre cerveau. Seuls les plus acharnés résoudront l'énigme de l'île aux dinosaures. L'aventure sur Dreamcast ne fait que commencer...

#### Jouabilité 8/10

Les bugs de caméra de la VO ayant été corrigés, il n'y a plus de problèmes et tout ça marche très bien.

#### Graphisme 9/10

Personnages, décors, animation et effets spéciaux omniprésents font de Blue Stinger un des meilleurs titres au lancement de la machine.

#### Son 7/10

Musiques rares mais travaillées et bruitages réussis finissent d'immerger le joueur dans cette aventure angoissante.

#### Durée de vie 6/10

Malgré une réalisation sans tache, ce soft n'échappe pas à la malédiction des jeux d'aventure : une fois fini, il est difficile d'être surpris au cours d'une nouvelle partie.

#### Conclusion 8/10

Une réussite totale qui comblera les fans du genre tout en restant accessible aux néophytes.

# POWER STONE



par Bruno Arnoldo

Adaptation de la borne d'arcade éponyme, Power Stone propose aux aficionados une alternative aux sempiternels Street Fighter et autres Marvel à répétition. Peut-être le jeu de combat le plus original du moment. Et loin d'être le plus laid.



## BASTON NOUVELLE VAGUE

Cela fait presque une dizaine d'années que Capcom est au cœur d'une polémique. Certains lui reprochent de faire le même jeu depuis dix ans, quand d'autres s'en réjouissent. Soucieux de ménager la chèvre et l'argent du chou, l'éditeur nippon ouvre les hostilités sur Dreamcast avec d'une part le classique et néanmoins efficace Street Fighter 3, tout en offrant aux joueurs lassés de la 2D ce petit joyau en polygones au gameplay inédit. L'humour omniprésent et les multiples options, telles que les armes à feu et le décor actif, font souffler un vent de nouveauté rafraîchissant sur un genre conventionnel. Soulignons le courage de l'éditeur qui ose enfin sortir de sa recette à succès.

Capcom a toujours été pour Sega un partenaire privilégié, ses adaptations domestiques ayant fait vendre plus d'une machine...

L'idylle continue et c'est à Power Stone que revient l'honneur d'éprouver Naomi, la dernière carte d'arcade de Sega. Pour l'occasion, Capcom nous a concocté un nouvel univers aux héros attachants et aux décors incroyables. Avec un système de jeu innovant, ce qui ne gêne rien. Que les fans de boules de feu se rassurent pourtant, le soft intègre les habituels enchaînements, pouvoirs ravageurs et autres finish destructeurs. Ajoutez à cela un plus de taille : des décors 3D actifs, au sein desquels vous évoluez librement et dont tous les éléments (tables, chaises, tonneaux) peuvent être balancés à la face de votre malheureux

adversaire. Les combats gagnent en variété ce qu'ils perdent en clarté, car il faut avouer que l'action peut parfois paraître bien confuse. Mais peu importe, car Power Stone s'adresse plus aux fans de baston hystérique qu'aux Rain Men du 10 hits combos.

## READY ? FIGHT !

Le scénario est à peu près aussi mince que Kate Moss. Huit combattants issus des quatre coins du monde s'affrontent pour la possession du plus grand des trésors, les pierres de pouvoir qui, dit-on, permettent d'exaucer tous les rêves. Il nous semble avoir déjà vu ça dans un mauvais comics Marvel. Mais qu'importe le prétexte pourvu qu'on ait la "stomb" ! On ne s'attardera donc pas sur le background des différents personnages, ni sur leurs motivations profondes. Seuls les fans japonais se délecteront d'informations aussi peu essentielles que leur groupe sanguin ou signe zodiacal... Les huit persos disponibles au départ incarnent les standards classiques des jeux de combat. Avec dans le désordre : la petite peste rapide, le poids lourd fort en prises, le samouraï, le catcheur qui semble rescapé de l'antique Super Street Fighter, ou bien encore un aviateur anglais pour le moins





- 1> Ryoma l'arrogant se la joue grave.
- 2> Aux abris ! La petite Ayame vient de choper les gemmes.
- 3> Falcon version Bioman : missile en approche.
- 4> Garuda a de grosses mains pour coller de grosses claques.
- 5> Tous les éléments du décor peuvent devenir une arme.
- 6> Jack a déjà la jaune, pas question de lui laisser la rouge.

**"Planque-toi, il est colère."**  
Le meilleur conseil que l'on puisse donner face à un adversaire transformé : courir, sauter, grimper aux poutres le temps que l'affreux soit calmé.

Grégory, scénariste de BD

anachronique. Chacun des protagonistes possède une autre forme, obtenue par la possession simultanée des trois gemmes de pouvoir, qui apparaissent aléatoirement dans l'aire de jeu. Cette forme représente un élément primordial des combats. Chaque gemme augmente vos pouvoirs à sa façon mais la prise des trois transforme votre personnage en une version ultra-dopée (à l'insu de votre plein gré). Si le temps que dure cette métamorphose vous est compté, il suffira la plupart du temps à renverser le cours du match ou à confirmer un avantage. On se retrouve donc en permanence face à un choix cornélien : infliger à l'adversaire un pressing intensif sans se soucier des pierres, ou bien alors courir après celles-ci dans l'espoir de se transformer. Tout en sachant que votre concurrent, ce lâche, pourrait en profiter pour vous asséner un combo ultime alors que vous lui tournez le dos.

### LA REINE DES ARÈNES

Les décors offrent souvent des plates-formes et des balcons où il est prudent de se réfugier lorsque l'ennemi vous envoie un super pouvoir à aire d'effet ou lorsqu'il se trouve sous sa forme ultime. Les zones de

combat sont jonchées de coffres qui renferment les armes les plus exotiques : épée à deux mains, bombe, cocktail molotov, bazooka ou lance-flammes. Il est bien sûr possible de s'en emparer pour un court moment. Qui n'a jamais rêvé, dans un jeu de baston, de pouvoir dégainer une arme à feu pour régler définitivement son compte au boss qui vient de vous doser pour la quinzième fois de suite ? L'humour n'est pas absent de cet arsenal puisqu'on y trouve un maillet géant digne des plus grands moments de Tex Avery. Les matchs peuvent ainsi à tout moment tourner à la **course-poursuite genre cartoon**. Nous vous laissons imaginer ce que peuvent donner les parties à deux, en "Vs". Certes, certains esprits chagrins feront remarquer que huit personnages, c'est bien peu... A ceux-là, nous répondrons qu'il vaut mieux disposer de huit combattants réellement différents et équilibrés que de quatre modèles de persos déclinés sous vingt apparences mais avec les mêmes coups.

Question animation, aucune mauvaise surprise. Les plus grosses furies dans les décors les plus fouillés ne parviennent pas à ralentir l'enthousiasme de la Dreamcast et le rendu est quasi identique à celui de l'arcade. Bruitages et musiques sont à la hauteur de l'ensemble et accompagnent avec entrain une action hystérique et trépidante. Y a pas à dire, Capcom frappe très fort avec cette adaptation qui risque de faire vendre bon nombre d'Arcade Sticks !

**Jouabilité** 8/10

Aucun défaut, c'est rapide, maniable et fluide. Les coups sortent quand on le leur demande.

**Graphisme** 8/10

Persos et décors hauts en couleurs, animations parfaites et feu d'artifice d'effets spéciaux : la grande classe.

**Son** 7/10

Du bon pour un genre que l'on achète rarement pour sa bande-son.

**Durée de vie** 8/10

Dur en solo, riche à deux, le jeu tient ses promesses en termes de durabilité.

**Intérêt** 8/10

Un jeu superbe et fun qui réjouira tant les novices que les pros du pad.



# SUZUKI ALSTARE RACING

par Bruno Arnoldo



Après une vague de courses automobiles en tout genre, il ne manquait plus à la Dreamcast qu'une course de motos pour finir de séduire les pilotes de salon. C'est chose faite avec Suzuki Alstare Racing qui déboule dès octobre en roue arrière sur nos écrans.



- 1> Des textures et décors à la hauteur de la machine.
- 2> A deux, c'est toujours mieux!
- 3> En déhanché à la sortie du tunnel.
- 4> Au coude à coude sur le sentier, ça risque de très mal finir.
- 5> Vue rase-bitume pour sensations fortes...

**L**es nostalgiques de Super Hang On et de ManX TT vont pouvoir découvrir ce que donne le **deux roues avec 128 bits dans le moteur**.

Après avoir pris possession de votre bolide et de votre combinaison, le premier tour de piste donne le ton. Malgré la licence Suzuki qui aurait pu laisser présager une simulation pointue, on a affaire ici à de l'arcade pure et dure. Qu'importe, si les sensations sont au rendez-vous, tout le monde n'a pas envie de passer un permis pour s'éclater sur sa console. D'autant que pour le coup, vitesse et sensations sont au menu du soft. Si on ne dispose au départ que d'une seule moto, vos succès dans le mode Carrière vous permettront d'accéder aux monstres de puissance qu'il serait

malvenu de mettre entre les mains d'un néophyte. Idem pour les circuits, on se fera la main sur les trois courses du départ avant d'appréhender les pièges et les sinuosités des différents circuits cachés. Si la maniabilité est au top, on constatera une gestion bien étrange des collisions : à vitesse égale, certains chocs vous ralentiront à peine alors que d'autres vous feront voler au fond du décor, vous faisant perdre ainsi de précieuses secondes.

## ELLE EST BELLE TA MOTO, MONSIEUR

En ce qui concerne les graphismes, l'équipe de Criterion fait déjà preuve d'une maîtrise de la machine qui laisse augurer du meilleur pour leurs productions ultérieures. Peu de clipping et pas de brouillard, les décors somptueux

s'affichent jusqu'à l'horizon. La prise en main se révèle immédiate de par l'orientation arcade : votre bolide obéit au doigt et à l'œil. On regrette néanmoins que le jeu ne soit pas compatible avec le Vibration Pack qui n'aurait pas manqué de rajouter du piment à cette course déjà riche en émotions fortes. Côté options de jeu, le classicisme est de mise avec un mode Carrière aux côtés des courses uniques. Le jeu à deux en écran partagé horizontalement ne souffre ni de ralentissement ni d'appauvrissement du rendu et le réglage pointu de votre engin pourrait bien faire la différence. La bande-son, pour sa part, n'est pas en reste et prouve, une fois de plus que course arcade et techno forment un cocktail explosif. Un tour sur le CD démo finira de vous convaincre.

**Jouabilité** 8/10

Rapide, maniable et fluide : un vrai plaisir.

**Graphisme** 7/10

Décors magnifiques, animation parfaite de votre engin et de son pilote. Un jeu qui en met plein la vue.

**Son** 6/10

La bande-son techno est devenue un passage obligé pour les jeux de course arcade. Qui s'en plaindra ?

**Durée de vie** 7/10

Vous aurez quelques kilomètres au compteur avant d'avoir débloqué toutes les motos et tous les circuits cachés.

**Intérêt** 7/10

Courses de motos arcade et consoles Sega ont toujours fait bon ménage. Suzuki Alstare Racing et Dreamcast font un mariage réussi.

## CONSEIL

Vos premières parties serviront de reconnaissance pour des circuits aux nombreux pièges où l'apprentissage des difficultés spécifiques à chaque parcours s'avère indispensable pour figurer dans les meilleurs temps.

# SOL EN SI

Solidarité Enfants Sida

Francis Cabrel

Michel Jonasz

Catherine Lara

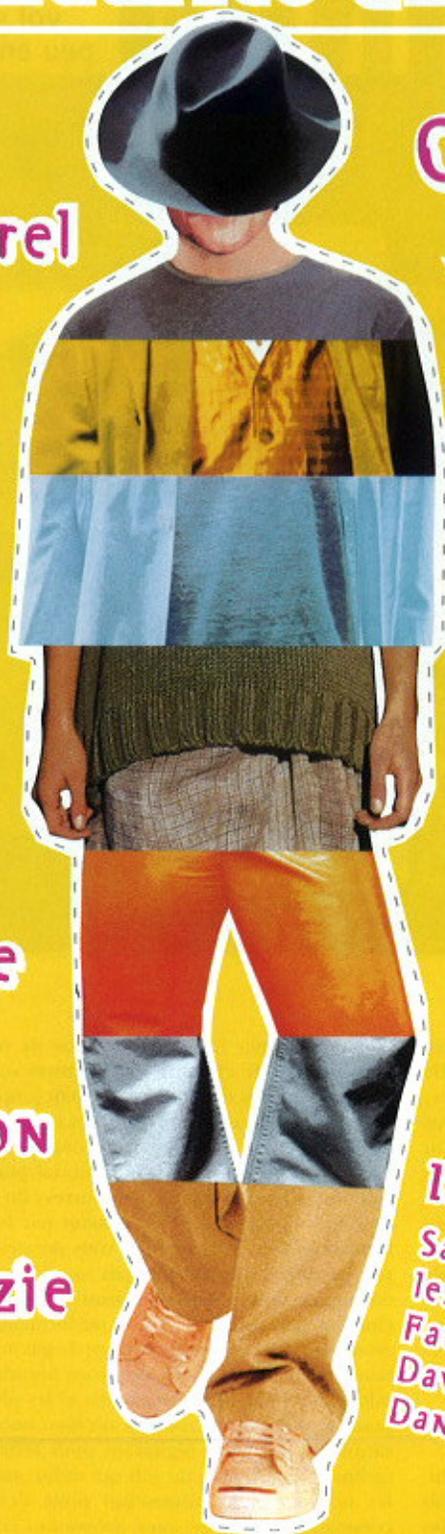
Maxime  
Le Forestier

Maurane

Alain Souchon

Zazie

CHACUN  
PEUT  
Y METTRE  
UN PEU  
DU SIEN



*Invités exceptionnels:  
Sarah Bromberg, Clarika,  
les Cherche midi, Deep Forest,  
Faudel, Jean-Jacques Goldman,  
David Linx, Cheb Mami,  
Daniel Mille, Pascal Obispo.*

nouvel album

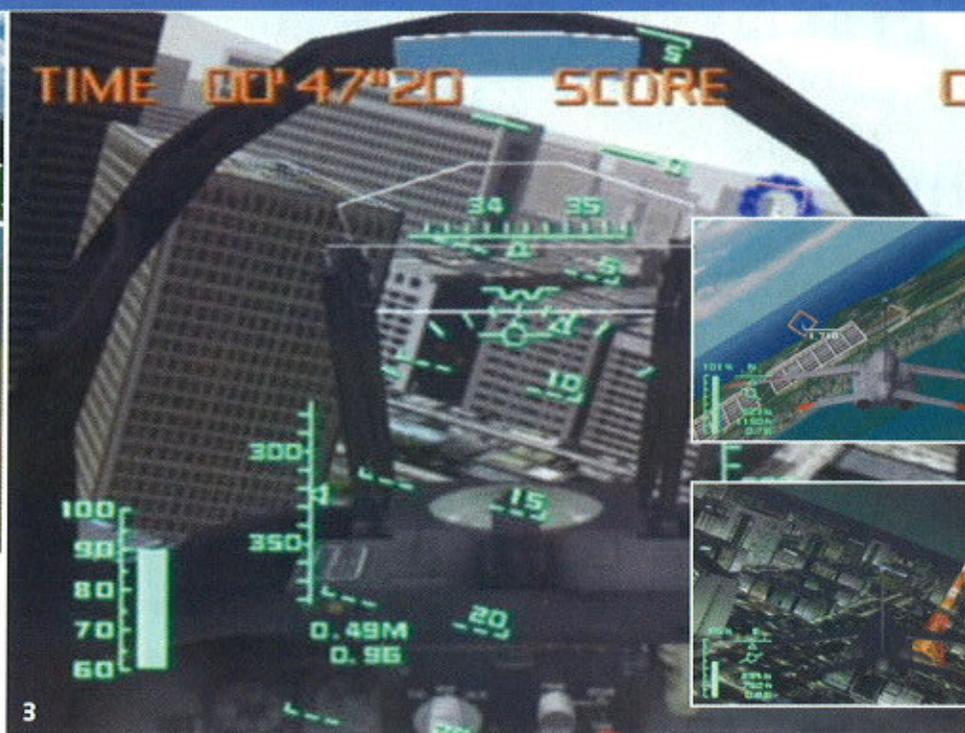
disponible en CD/K7



# AEROWINGS

par Bruno Arnaldo

Jusqu'ici, consoles et PC avaient leurs domaines réservés. Les jeux de combat étaient moyens sur les plus puissants des micros, alors que les simulateurs de vol sur console se disputaient le titre peu envieux de stars des bacs à soldes.



- 1> Mission de reconnaissance : les cibles sont au ras du sol. 2> Côte à côte à Mach 2 : pas de place pour l'erreur ! 3> Pour une fois, les villes sont réalistes et ultra-détaillées. 4> Ça ne se voit pas sur la photo mais tout est animé, des volets aux aérofreins. 5> Raté, ce n'est pas Paris malgré la tour Eiffel.

Consoles et simulations de vol n'ont jamais fait bon ménage et pourtant chaque nouvelle machine s'essaie à ce périlleux exercice. Les différentes tentatives des éditeurs les plus prestigieux s'étaient soldées comme on dit poliment par des semi-échecs ou bien encore des contre-performances. Il faut dire que même sur un PC de compétition, précision, rapidité, fluidité et sensations sont rarement au rendez-vous en même temps... Sans parler d'une documentation qui ressemble souvent à un annuaire et des quelques dizaines de touches à mémoriser avant de décoller. C'est donc avec une certaine appréhension que nous attendions le premier titre des Américains de Crave Software sur la Dreamcast.

## L'ÉTOFFE DES HÉROS

Pour un coup d'essai dans un domaine aussi pointu, Aerowings est une réussite presque totale : les appareils superbement modélisés évoluent avec grâce dans des

## CONSEIL

S'il n'est guère difficile de décoller et de partir pour une session de vol libre, il en sera tout autrement pour les figures et la voltige pour lesquelles un passage par l'entraînement sera quasi obligatoire sous peine de crash à Mach 2 ou d'accrochage avec l'un de vos copilotes.

décors à couper le souffle. Ici, pas de triche à base de brume ni de clipping ; les textures sont très fines et les scènes très détaillées s'affichent jusqu'au bout de l'écran. Malheureusement pour les fans de "Top Gun", Aerowings est un simulateur de voltige d'où le combat est complètement absent. Un tutorial plutôt bien fait vous initie aux différentes manœuvres : du décollage au double looping inversé en passant par les figures en formation. Cet entraînement vous permettra d'accomplir vos différentes missions par tous les temps, de jour comme de nuit et d'accéder ainsi aux missions les plus chaudes, aux appareils les plus performants. Un seul jet est disponible au commencement du jeu mais vos succès dans les différentes épreuves vous autoriseront vite à piloter les engins les plus rapides et les plus maniables pour de nouvelles acrobaties ou bien encore le plaisir simple du vol libre. Signalons pour terminer l'extraordinaire ergonomie du soft qui utilise astucieusement les boutons à sa disposition pour l'ensemble des commandes (pilotage, vues, accessoires et palonniers), avec de surcroît une gestion du Vibration Pack pour des sensations supplémentaires.

## Jouabilité 8/10

La simulation est rapide et précise, l'affichage sans faille et le pad exploité, le jeu comblera tous les aficionados de ce genre un peu particulier.

## Graphisme 8/10

Modèles extérieurs animés, pas de clipping et de nombreux volumes et élévations : il ne manque à l'ensemble qu'un cockpit virtuel.

## Son 6/10

Réacteurs, crashes et techno japonisante, rien qui ne justifiera un système Prologic.

## Durée de vie 8/10

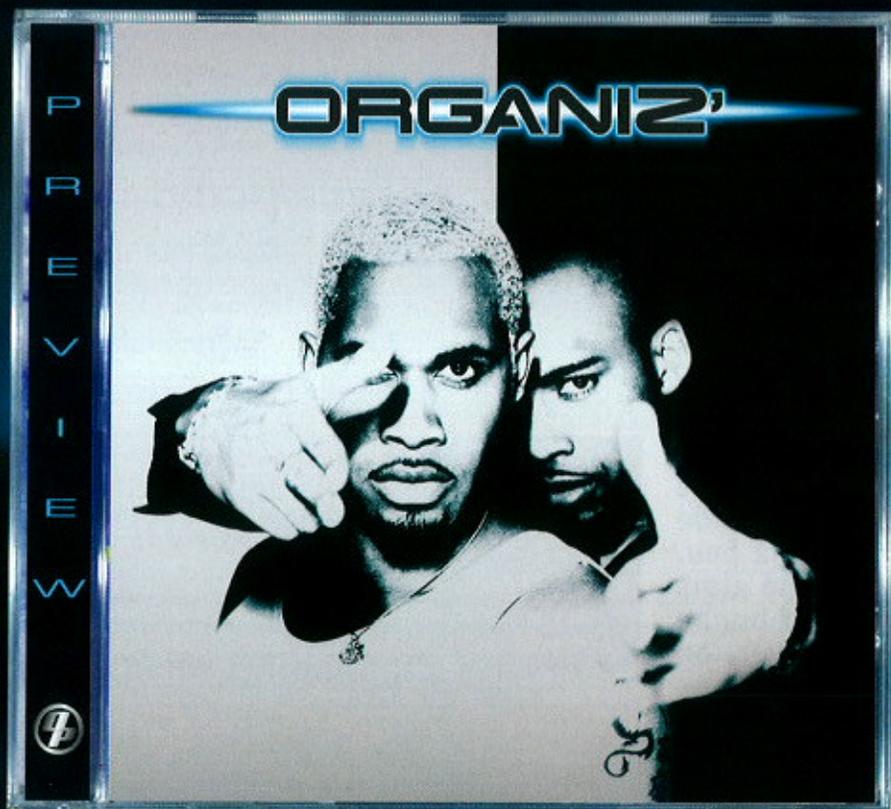
Des missions en solo variées, un mode multijoueur, de nombreux environnements et un mode Vol libre font que vous ne lâcherez pas le soft de sitôt.

## Intérêt 6/10

Essai globalement transformé. On aimerait bien une suite orientée combat aérien.

# ORGANIZ'

La révélation R&B de l'année

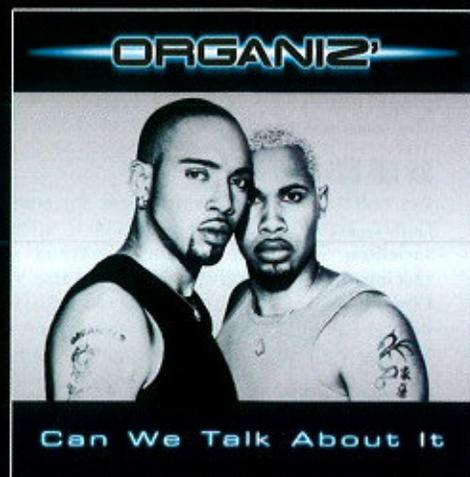


UN ALBUM EXPLOSIF  
UN DUO INCONTOURNABLE

*3<sup>ème</sup> single*

*extrait*

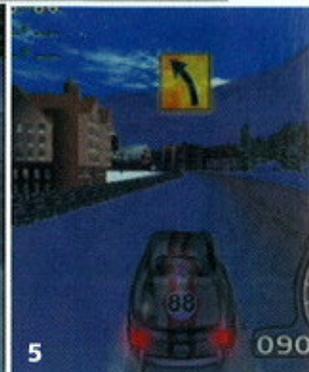
*de l'album*



DANS LES BACS LE 19 OCTOBRE

# SPEED DEVILS

par Bruno Arnoldo



Ubi Soft intègre l'écurie des jeux de course sur Dreamcast avec un bolide éterné sur PC il y a peu. Speed Devils, baptisé alors Speed Busters, avait fait bonne impression. Sa conversion tient-elle la route et ses promesses ?

**A** peine la console montre-t-elle le bout de son nez qu'on assiste à une déferlante de jeux de course (Formule 1, rallye, buggys, etc.). Ubi adopte un angle résolument fun avec une course folle à travers le monde au volant de customs auxquels il ne manque que des armes pour figurer dans le prochain "Mad Max". Côté carrosserie, pas d'histoire : ça assure à mort avec une galerie d'effets que l'on croyait réservés aux intros précalculées ou aux PC à vingt mille balles. La modélisation des voitures est riche en détails et les reflets sur les caisses absolument stupéfiants. Il faut d'ailleurs noter que chacun des dix véhicules dispose de plusieurs variantes de peintures. A vous de choisir entre l'élégance calme et feutrée d'un beige ou d'un vert bouteille et une déco plus baroque faite de chromes et de flammes. Les deux tendances ont leur charme... Hélas, les réactions et la conduite de ces engins hauts en couleurs sont nettement plus ternes : d'une voiture à l'autre, la différence est infime. Tout pour le look, donc.

## ON THE ROAD AGAIN

Les bolides habillés se retrouvent sur sept circuits. Certes, sept, c'est un peu succinct, même si des variations climatiques et de nombreux obstacles, raccourcis et trempins, viennent faire diversion. Chacun de ces circuits possède en plus une sorte de boss en rapport direct avec son ambiance. Le Grand Serpent à Plumes pour le Mexique, le Requin Blanc

## CONSEIL

La Dreamcast est déjà riche en jeux de course. On recommandera donc vivement aux fans de conduite d'investir dans le volant qui, une fois encore, apporte un sérieux plus en termes de fun et de jouabilité.

- 1> Les caisses des flics donnent envie de s'engager.
- 2> Une vue intérieure pour un effet de vitesse convaincant.
- 3> Vacances sur la glace version Ubi Soft...
- 4> Flammes, stickers et chromes, une autre idée de la sobriété...
- 5> Les flèches vous indiquent les virages.

des "Dents de la Mer" pour Hollywood ou bien encore King Kong viendront vous ralentir au même titre que les différents éléments du décor, qui, pour une fois, ne sont pas là que pour faire joli. Ici, on ne passe pas à travers les arbres et, comme dans la vraie vie, le choc frontal avec un platane fait mal. Vous le constaterez très vite en voyant votre véhicule se déformer et se cabosser au fil des cartons. Vos primes de course serviront tout autant à payer les inévitables réparations qu'à améliorer votre bolide.

Côté finition, c'est du sérieux, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, en solo comme à deux sur écran splitté, et la jouabilité est plutôt bonne, chacun pouvant choisir la vue la mieux adaptée à son style parmi celles proposées. Au final, Speed Devils est un jeu au contenu peut-être un peu léger, mais qui en mettra plein la vue aux fans d'arcade pure et rigolote.

## Jouabilité 7/10

Les voitures collent bien à la route : pas question de conduire une savonnette.

## Graphisme 8/10

Reflets, halos, effets, les voitures ont de la classe et les décors de la gueule.

## Son 6/10

On échappe pour une fois au sempiternel hard rock FM, les bruitages, quant à eux, sont moyens.

## Durée de vie 6/10

Les circuits sont peu nombreux, mais le mode 2 joueurs permet de s'amuser un moment.

## Intérêt 6/10

Le nombre restreint de circuits et les modèles de conduite un peu trop identiques viennent ternir la bonne impression initiale.

Genre  
ShootNombre de joueurs  
1 ou 2Disponibilité  
Octobre 99Editeur  
SegaAccessoire  
Vibration PackNote Dreamcast magazine  
★ ★ ★ ★ ★Site Web  
www.rage.co.uk

# INCOMING

par Loïc Berthelot

**Action répétitive et commandes simplifiées au maximum : Incoming cible clairement les plus jeunes d'entre vous. De l'action pure et dure pour passer ses nerfs...**

**M**ettons tout de suite les choses au clair : bien qu'il en ait l'apparence, Incoming n'est pas un wargame. Stratégies, tactiques et configurations de tout poil, dehors ! Ici, on mise tout sur le fun : **foncez et tirez dans le tas**, vous finirez bien par en descendre un... Histoire de diversifier les situations, vous vous retrouvez aux commandes de plusieurs appareils : tanks, avions, hélicoptères et batteries sol-air... Ne flippez pas, vous n'êtes pas seul au monde ! Des unités alliées vous aident à accomplir vos missions et votre système de tir se révèle intelligent. Une fois qu'un ennemi est ciblé, le reste du travail se fait les doigts dans le nez. Mais le plaisir se révèle de courte durée, les missions étant assez rébarbatives. Le mieux consiste à se reporter sur le **mode 2 joueurs**. Certes,



il faut disposer d'une grosse télé pour en profiter, le split vertical de l'écran limitant méchamment le champ de vision. Côté graphismes, mis à part les décors un peu dépouillés, c'est Byzance ! Explosions, effets de lumière... Tout est fait pour nous rappeler que le Power VR, tout de même, ça sert à quelque chose !



Jouabilité	7/10
Graphisme	7/10
Son	6/10
Durée de vie	3/10
Intérêt	4/10

Genre  
Course - arcadeNombre de joueurs  
1 ou 2Disponibilité  
MaintenantEditeur  
Crave EntertainmentAccessoires  
VM, Vibration PackNote Dreamcast magazine  
★ ★ ★ ★ ★Site Web  
www.cravegames.com

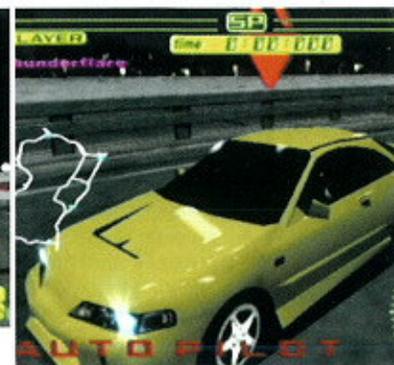
# TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

par Loïc Berthelot

**Tokyo Highway Challenge avait tout ce qu'il fallait pour être un jeu excellent. Dommage qu'un gros défaut vienne gâcher la fête : pourquoi diable se limiter à un seul circuit ? Un concept trop restreint pour allécher les fanas de course.**

**L**a course de rue, c'est la classe... On bourne à 200 à l'heure au volant de petits bijoux mécaniques avec un seul objectif : dépasser les autres. Concrètement, comment ça se passe ? On roule sur le périph tokyoïte jusqu'à trouver un autre dingue en mal de vitesse, on se défie par appels de phare interposés et on met les gaz ! Plus vous larguez votre adversaire, plus vous gagnez de points. Là où ça devient intéressant, c'est que certains pilotes sont assez agressifs. Ils vous empêchent de doubler et vous obligent souvent à couper dangereusement vos trajectoires.

Résultat : les courses sont assez saignantes, et c'est là qu'on commence à s'y croire. D'autant que graphiquement, c'est plutôt réussi. Les reflets donnent un certain cachet à la carrosserie des bolides et on prend plaisir à admirer la rediffusion de ses exploits. Le problème, et il est de taille, c'est que l'on ne dispose que d'un seul circuit. Le périphérique, ça a un côté communautaire vachement sympa, mais ça manque de variété. Si les Japonais adorent ce genre de concept, tant mieux pour eux. En France, il en faudra plus pour nous accrocher.



Jouabilité	7/10
Graphisme	7/10
Son	6/10
Durée de vie	2/10
Intérêt	4/10

# VIRTUA FIGHTER 3 tb

Bienvenue dans le dojo Virtua Fighter ! Voici tous les conseils pour faire vos premiers pas parmi les combattants célèbres de VF3.

## JACKY

### PROFIL

Jacky est sans conteste le personnage le plus populaire de Virtua Fighter. Ses coups de pied très rapides et son style agressif lui confèrent un certain charme. Enfin, il est facilement contrôlable par les débutants.

### STYLE

Misez tout sur l'attaque en mettant une pression continue sur l'adversaire. Il n'aura d'autre choix que de penser à la défense sans trouver le temps de contre-attaquer. Attention toutefois, les personnages dotés de contre peuvent briser votre élan. Utilisez principalement ses nombreuses combinaisons rotatives qui ont l'avantage de parer les tentatives d'esquive, et bien sûr ses coups de pieds foudroyants.



### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

→, X, X, Y ou →, X, X, ↓ + Y  
 X, X, ←, X, Y  
 X + Y, X, Y ou X + Y, X, ↓ + Y  
 ← + X + Y, Y Y Y, ↓, Y  
 ↓ + X + Y, Y Y Y Y

## JEFFREY



### PROFIL

Jeffrey est un perso qui requiert pas mal d'expérience pour être bien exploité. Il excelle dans l'art des bonnes beignes et des projections musclées. Son style est assez primaire mais diablement efficace.

### STYLE

Pour gagner, il inflige un max de dommages en une seule fois. Attendez la bonne ouverture pour traumatiser votre adversaire avec un triple coup de boule. Une autre solution consiste à le faire décoller à proximité du bord du ring afin de le faire sortir à l'aide du triple uppercut ou de placer quelques coups qui débouchent sur une projection pour assurer de gros dégâts sans trop de risques.

### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X + B, X + B, X + B  
 Y, Y, X  
 ←, →, X + A, →, X + A, ←, X + A  
 (à effectuer au contact)  
 ↓ + Y, ↓ ← →, X + A  
 ←, ←, X + Y, ↓, X + A

## LION



### PROFIL

Lion est assez facile à manier, et sa rapidité d'exécution combinée à l'aspect trompeur de ses coups permet parfois aux débutants de remporter des parties. Mais son jeu se révèle assez subtil et demande du travail.

### STYLE

C'est le type même du personnage qui vous tourne autour comme une guêpe, vous piquant un coup à droite, un coup à gauche, pour finalement vous battre à l'usure. Ses coups ne font pas très mal, mais trompeurs et faciles à placer, ils grignotent petit à petit la barre de vie. Le secret, c'est d'alterner les coups en haut en bas pour désorienter l'adversaire. Lorsqu'il se méfiera et maintiendra sa garde fermement, foncez pour le projeter par surprise.

### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

↑, X + Y  
 ↑, Y, Y  
 X, X, ↓, X  
 →, →, Y, Y  
 ←, X, X, Y

# LAU

## PROFIL

Rapide, puissant et simple à contrôler, Lau est un personnage idéal pour débuter. Son jeu semble peu profond mais on peut l'étoffer avec des commandes qui demandent un timing serré. Un perso qui progresse avec vous !

## STYLE

Très agressif, Lau possède quantité d'assauts qui ne laissent pas de place à la contre-attaque. Il peut donc se permettre de frapper sans discontinuer pour maintenir une terrible pression. Il a en réserve des uppercuts qui font décoller l'adversaire du sol. Ce dernier est alors à votre merci pour un combo aérien qui fait bien mal. Vous pouvez aussi faire rebondir l'adversaire au sol avant de le martyriser en l'air. Tout un programme, en fait !



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X, X, X, ↓, Y ou X, X, X, ↓, Y  
 ↓, X, X, Y  
 ↓, Y, Y, ↓, Y, A + Y  
 ↓, Y, →, X, ←, →, X  
 ↓, X, X, X, ↓, Y

# SARAH

## PROFIL

Assez puissante et déroutante, Sarah se distingue des autres filles par son punch et son côté imprévisible. Elle a quelques points communs avec son frère Jacky, et se contrôle aussi facilement que lui. Bien pour débuter.

## STYLE

Sarah fait, elle aussi, partie des combattants qui exercent une forte pression sur leur adversaire. Elle peut attaquer et fouetter sans relâche avec ses jambes. Par ailleurs, elle possède quelques feintes pour induire en erreur. Profitez de ces erreurs de jugement pour placer les coups de genou, ou d'autres frappes rapides qui font décoller l'adversaire puis placez un combo en l'air. Souvenez-vous que votre rapidité vous permet d'imposer votre rythme, et de mener la danse.



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

→, X, →, X, Y  
 X, X, ←, X, Y ou X, X, X, Y  
 ↓, Y, Y, Y ou ↓, Y, Y, ←, Y  
 ↓, Y + A  
 →, X, ←, Y

# KAGE

## PROFIL

Très amusant à jouer, Kage est de surcroît un personnage valorisant. En jouant avec lui, on a rapidement l'impression de faire des choses extraordinaires. Peut-être est-ce parce qu'il est très facile à maîtriser ! Débutants, jetez-vous dessus.

## STYLE

Avec un mode de combat très équilibré entre attaque et défense, Kage permet de bien appréhender le jeu. S'il possède peu d'enchaînements dédiés à l'attaque, il se révèle très efficace pour contrer les attaques adverses. Ainsi, le coup de poing tournoyant ou le coup de pied circulaire se montrent très puissants. En fait, le jeu de Kage se construit principalement sur la contre-attaque et les projections.



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

↓, Y + A  
 →, →, Y + A ou →, →, X + Y + A  
 →, ↓, ↓, X  
 ←, X + A, ↑, X + A (au contact)  
 X, X, ←, X, Y

# Aide de jeu

## TAKA ARASHI

### PROFIL

Le gros sumo n'est pas très charismatique, il faut bien l'avouer. Il a le mérite d'être simple à manier, mais son jeu manque un peu de profondeur et tous ses coups ressemblent plus ou moins à une suite de baffes.

### STYLE

Résolument agressif ! Son allonge et la puissance de ses frappes incitent l'autre à être prudent. Frappez l'adversaire sur sa garde pour le faire reculer jusqu'au bord du ring, et poussez-le un grand coup pour finir (attention, l'esquive peut ruiner vos plans.) Le sumo est aussi un bon chopeur et peut s'emparer facilement des ennemis trop proches. Souvent, grâce à sa posture assez basse, vous gagnerez l'avantage sur un assaut simultané.



### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X, X, X, X, X, →, X  
 ↵, X + Y  
 ↓, X + Y + A  
 ↓, X + Y, X + Y  
 →, →, X, X, X

## AKIRA

### PROFIL

Akira, que beaucoup considèrent comme "l'emblème" de Virtua Fighter, est un personnage difficile à manier, très raide dans ses gestes et dépourvu de combos normaux. Il requiert une grande maîtrise du jeu.

### STYLE

Il faut trouver le bon compromis entre attaque et défense. La puissance des coups d'Akira augmente au contact. Pour attaquer, utilisez les coups de coude et d'épaule. Comme il possède très peu de balayages, Akira est vite maîtrisé par un adversaire qui tient sa garde. Ses nombreuses projections et casse-garde deviennent alors utiles. Essayez aussi de maîtriser ses deux attaques triples, très difficiles à réaliser, ainsi que les contres (↓ et/ou ↵, X + Y).



### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

→, →, X  
 ↵, →, →, X + Y ou ↵, X + Y  
 →, →, Y, Y  
 X + Y + A, ↵, ↵, X + Y, ↵, X  
 ↵, Y + A, →, X, ↵, →, →, X + Y

## WOLF

### PROFIL

Gros gabarit, Wolf n'en est pas moins maniable. Il possède peu d'enchaînements mais une quantité de projections impressionantes qui font de ce catcheur un vrai roi du ring.

### STYLE

Wolf peut mener la cadence avec ses mouvements assez vifs. Il ne possède aucun combo mais ses coups font mal en une fois. Le coup d'épaule, la corde à linge et ses coups de poing constituent ses armes principales en dehors des projections. Le plus agréable, c'est de s'emparer de l'ennemi et de le faire tourner avant de le jeter hors du ring. Souvenez-vous que Wolf peut contrer les coups de pieds adverses (↓ et/ou ↵, X + Y).



### 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X, X, →, X, ↵, X  
 ↵, →, X + Y ou  
 ↵, ↵, ↓, ↵, →, X + A (au contact)  
 →, X + B  
 ↵, X, X + A

# SHUN

## PROFIL

D'apparence fragile et maladroit, ce vieux grigou a plus d'un tour dans son sac. Il est très amusant à jouer mais réclame beaucoup d'efforts pour espérer vaincre. Un personnage qui plaira aux joueurs aguerris.

## STYLE

Shun possède une particularité : il peut boire de l'alcool pendant le combat, ce qui lui donne accès à de nouveaux coups très efficaces. Le moyen le plus simple de boire consiste à projeter l'adversaire. Par ailleurs, une tactique payante consiste à faire des attaques incomplètes pour appâter l'autre joueur. Lorsqu'il croit que sa contre-attaque va faire mouche, stoppez-le net avec un des coups dont Shun a le secret.



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

← , → , X , X , X  
 X + Y , Y  
 Y , Y , X ou Y , Y , ↓ , X  
 Y + A , X  
 → , X , X , X , Y

# PAI

## PROFIL

Frêle et élégante, Pai utilise un éventail de mouvements rapides qui la rendent difficile à arrêter. Elle est facile à prendre en main mais possède, tout comme Lau, deux niveaux de jeu distincts. Elle aussi évoluera avec vous.

## STYLE

Pai est résolument tournée vers l'attaque. L'enchaînement de nombreuses actions permet de maintenir une pression suffisante sur l'adversaire pour le mener à la faute. Elle peut profiter de ses nombreuses variantes de combos au poing ou au pied pour forcer les gardes les plus appuyées. Essayez toutefois de ne pas épuiser sa panoplie et de vous retrouver à court de nouveauté. Apprenez donc à utiliser ses contres (↓ et/ou ← , X + Y).



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X , X , X , ↓ , Y ou X , X , X , → , Y  
 X , X , Y + A ou X , X , ↓ , Y + A  
 ↓ , Y , Y  
 ↓ , Y + A , ← , Y  
 → , → , X , Y

# AOI

## PROFIL

La plus menue des combattantes est aussi la plus redoutable. Aoi est difficile à contrôler, possède une palette de coups réduite mais cache une grande force sous son apparence délicate. La maîtriser vous demandera beaucoup d'entraînement.

## STYLE

Aoi est douée autant pour l'attaque, les projections et la contre-attaque, ce qui en fait le personnage le plus équilibré de Virtua Fighter. Elle attaque facilement avec ses combos de poings qu'elle peut interrompre pour feinter l'ennemi. Elle peut également enchaîner trois projections pour maximiser les dommages. Enfin, elle sait réagir au quart de tour après une attaque, et contrer n'importe quel assaut même de dos (↓ et/ou ← , X + Y).



## 5 COUPS DE PRÉDILECTION

X , X , X , Y ou X , X , X , ↓ , Y  
 X + Y , X , X  
 X , X , → , X , X  
 ← , ↓ , ↓ , ↓ , → , X + A , → , ↓ , X + A , ...  
 ... ↓ , ↑ , X + A  
 → , Y , Y

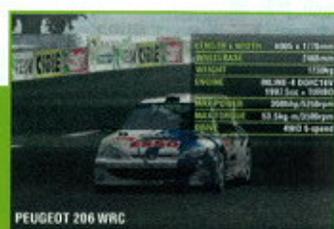
# SEGA RALLY 2

Ce guide a pour objectif de vous présenter de façon détaillée les dix-neuf voitures du jeu. Pour pouvoir les comparer objectivement, nous avons volontairement laissé les réglages par défaut et opté pour une transmission automatique. Les experts pourront bien entendu modifier toutes les caractéristiques techniques afin d'obtenir de meilleures performances. Maintenant, régaliez-vous !

## LES VOITURES DE BASE

### PEUGEOT 206 WRC

La petite de chez Peugeot n'est pas très performante. Reconnaissons néanmoins qu'elle a l'avantage de convenir à beaucoup de joueurs, notamment aux débutants. C'est donc une voiture très homogène qui ne possède pas de gros défauts... mais peu d'atouts pour s'imposer.



**Accélération :** disons qu'il y a mieux.  
**Vitesse de pointe :** 242 km/h.  
**Défaut :** la voiture n'a rien de particulier.  
**Qualité :** maniable sur tous les revêtements ; une homogénéité parfaite.

**Performante sur :** l'asphalte et éventuellement la neige, c'est une Peugeot... non, en fait, elle est très légère, donc maniable sur toute surface.  
**Comportement :**  
**A conseiller :** aux joueurs qui n'ont pas envie de lire cette aide de jeu en entier.

### PEUGEOT 306 MAXI

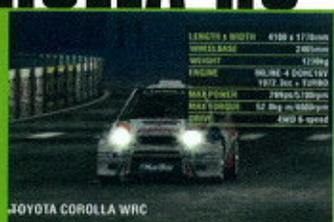
Oubliez rapidement la 206 et passez directement à la 306 (c'est tout de même 100 de mieux). Sans doute la voiture qui possède le plus de caractère : elle ne dérape quasiment jamais. Voilà une façon particulière de piloter. Certains apprécieront, c'est sûr.



**Accélération :** meilleure que la Peugeot 206 WRC, très, très bonne sur le sable.  
**Vitesse de pointe :** 253 km/h.  
**Défaut :** très lourde dans les virages.  
**Qualité :** vous n'aurez aucune surprise ; homogène sur toutes les surfaces.  
**Performante sur :** la neige.  
**Comportement :** difficile à manier dans les virages. Pour remédier à ce problème, usez du frein ou relâchez régulièrement l'accélérateur.  
**A conseiller :** aux joueurs qui ne supportent pas les dérapages.

### TOYOTA COROLLA RC

Heu, comment dire ? Elle dispose de dimensions un peu... envahissantes, d'un poids un peu... excessif, et d'un moteur un peu... poussif. Heureusement, sur neige, c'est (presque) la reine. Bon choix pour ceux qui voudraient effectuer de bon chronos sur la neige.



**Accélération :** un peu en dessous de la moyenne (sauf sur la neige).  
**Vitesse de pointe :** 243 km/h.  
**Défaut :** peu performante sur les circuits avec de longues lignes droites, très maniable sur la neige.  
**Qualité :** la neige.  
**Performante sur :** un peu lourde dans l'ensemble, aux joueurs débutants et à ceux qui aiment la neige.  
**Comportement :**  
**A conseiller :**

# TOYOTA CELICA ST20S

Tiens, une voiture aux dimensions démesurées ! Préparez-vous donc à souffrir sur terrains durs (pas très mobile, la coquine). Avec son poids élevé (1 200 kg), le pilotage vous demandera de gros efforts pour négocier convenablement les "easy right, easy left".

- Accélération :** bonne sur la neige (meilleure que la Toyota Corolla) et sur le sable.
- Vitesse de pointe :** 246 km/h.
- Défaut :** un peu lourde dans les virages serrés sur asphalt.
- Qualité :** agréable à conduire dans les longs virages.



- Performante sur :** neige et sable.
- Comportement :** caractéristiques très proches de celles de la Corolla.
- A conseiller :** aux joueurs qui voudraient faire de bons chrono sur le circuit Snowy.

# SUBARU WRC

Rapide, puissante, mais extrêmement difficile à manier. Cela dit, vous ne pourrez faire l'impasse sur ses honorables prestations, surtout sur un revêtement sablonneux. Sans aucun doute, elle vous fera vivre vos premières émotions (enfin, ce fut mon cas).



SUBARU IMPREZA WRC '99

- Accélération :** bonne sur l'asphalte, acceptable sur la terre (moins bonne que la Peugeot 306 Maxi), très bonne sur la neige.
- Vitesse de pointe :** 247 km/h.
- Défaut :** difficile à maîtriser sur des virages serrés et sols glissants.
- Qualité :** un régal sur terre et sur asphalt.
- Performante sur :** l'asphalte, la neige.
- Comportement :** une prise en main particulièrement compliquée qui se traduit par de fréquentes sorties de route.
- A conseiller :** aux experts. Conduite difficile mais possibilité d'effectuer de bons chrons.

# MITSUBISHI LANCER

"Ca glisse !" ... Ce sont les premiers mots qui vous viendront à l'esprit lorsque vous piloterez la Mitsubishi. Une voiture plaisante mais tellement difficile à maîtriser que vous pourriez rapidement perdre votre calme... A ne pas mettre entre toutes les mains.

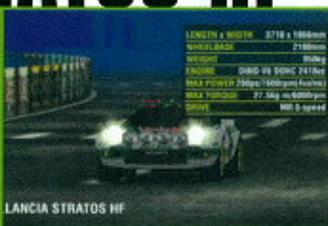


MITSUBISHI LANCER EVOLUTION

- Accélération :** bonne sur asphalt (comme la Subaru) et sur la neige, moyenne sur le sable.
- Vitesse de pointe :** 246 km/h
- Défaut :** moins pêche que la Stratos sur le sable.
- Qualité :** une des meilleures voitures (avec la Celica) pour effectuer des chrons sur le circuit Snowy.
- Performante sur :** la neige, puis le sable.
- Comportement :** comme toutes les berlines de plus de 4 mètres, le comportement routier se traduit par une lourdeur dans les virages.
- A conseiller :** aux joueurs confirmés qui aiment les voitures qui dérapent énooormement.

# LANCIA STRATOS HF

Aussi bizarre que cela puisse paraître, la Stratos ressemble beaucoup à la Mitsubishi. Et pourtant, avec une puissance légèrement inférieure, la Stratos est plus percutante sur le terrain. Pourquoi donc ? Son poids est toute la clé de son succès. Moins d'une tonne, ça fait réfléchir...



LANCIA STRATOS HF

- Accélération :** bonne sur le sable et asphalt, moyenne sur la neige.
- Vitesse de pointe :** 246 km/h.
- Défaut :** manque de puissance en haut régime.
- Qualité :** extrêmement maniable sur sol glissant, à la limite de la "patinette".
- Performante sur :** tous les sols glissants.
- Comportement :** prise en main impeccable, facilement contrôlable.
- A conseiller :** aux amateurs de patin à glace.

# LANCIA DELTA HF

Cette Lancia est fortement recommandée aux joueurs qui commencent à avoir une petite expérience du jeu. Lors de circuits tortueux, vous prendrez votre pied. En revanche, pour effectuer des chrons sur des circuits avec de longues lignes droites, vous serez déçu.



LANCIA DELTA HF Integrale

- Accélération :** très bonne sur le sable (mais moins que la Peugeot 306 Maxi) et sur l'asphalt.
- Vitesse de pointe :** 243 km/h.
- Défaut :** trop peu de puissance en ligne droite.
- Qualité :** un vrai plaisir de conduite sur l'asphalt.
- Performante sur :** je viens de vous le dire, le sable.
- Comportement :** révèle toute sa puissance sur des circuits tarabiscotés. Maniabilité particulière et réservé aux joueurs confirmés.
- A conseiller :** aux experts avant tout.

## LES VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

### ALPINE RENAULT

L'Alpine est géniale ! Pas de puissance, une accélération au démarrage à faire rigoler une Twingo, une maniabilité très particulière et une vitesse de pointe digne d'une Lada avec le pot d'échappement troué. Bref, l'Alpine, pas formidable !

**Accélération :** minable.  
**Vitesse de pointe :** 238 km/h.  
**Défauts :** trop légère et un manque de puissance exaspérant.  
**Qualités :** petite et légère, légère !



ALPINE RENAULT A110

**Performante sur :** l'asphalte, car elle ne dérape pas à l'excès et reste maniable. Assez bonne sur la neige.  
**Comportement :** extrêmement maniable, mais souvent la voiture part dans tous les sens ou, selon l'expression consacrée, part "en sucette".  
**A conseiller :** aux joueurs qui disposent d'un volant.

### RENAULT MÉGANE

Vous entrez dans la cour des grands. Si vous êtes expert, que vous aimez la vitesse et l'asphalte, la Renault Mégane est faite pour vous. Attention toutefois aux sols glissants. Difficilement contrôlable.



RENAULT MAXI MEGANE

**Accélération :** une des meilleures, quelle que soit la surface.  
**Vitesse de pointe :** 249 km/h.  
**Défaut :** très difficile à contrôler sur sols glissants.  
**Qualité :** pas trop de sensations de lourdeur, même dans les virages serrés, car la voiture dispose d'un poids somme toute réduit.  
**Performante sur :** l'asphalte.  
**Comportement :** maniable et braquage difficile, ne convient pas aux longues lignes droites.  
**A conseiller :** aux experts (revêtement glissant) et novices (revêtement dur).

### FIAT 131 ABARTH

Quel plaisir de piloter une telle voiture ! Seule ombre au tableau, sa vitesse de pointe est un peu en-deçà de nos espérances. Pourtant, quel moteur ! Seule la Lancia 037 passe avant... dans mon cœur.



FIAT 131 ABARTH RALLY

**Accélération :** incroyable sur l'asphalte et sur le sable (un peu en dessous de la Renault Megane).  
**Vitesse de pointe :** 244 km/h.  
**Défaut :** il faut vraiment que j'en trouve un ?  
**Qualité :** Un léger manque de reprise sur la neige, sur la route, vous aurez l'impression que rien ne peut vous arriver.  
**Performante sur :** toutes les surfaces.  
**Comportement :** freinage satisfaisant, vous pourrez vous piquer de bons gros délires.  
**A conseiller :** à tout le monde, c'est une voiture exceptionnelle.

### SUBARU 555

Très longue et très imposante, la prise en main est difficile et vous devrez vous entraîner longuement avant d'avoir de bons résultats. Évitez les sols durs et préférez plutôt les terrains enneigés.



SUBARU IMPREZA 555

**Accélération :** correcte sans plus.  
**Vitesse de pointe :** 246 km/h.  
**Défaut :** temps de réaction un peu long lors des virages, à cause de son trop grand poids.  
**Qualité :** Une des meilleures voitures sur sols glissants. Maniable sur la neige.  
**Performante sur :** le sable et la neige.  
**Comportement :** la Subaru est une berline par excellence : difficilement maîtrisable sur asphalte, elle se révèle plus douce sur sol glissant.  
**A conseiller :** aux joueurs qui aiment les grosses voitures pas très maniables.

### LANCIA 037 RALLY

Belle, merveilleuse, intelligente (mais non, je ne parle pas de ma copine), la Lancia est impressionnante sur tous les plans. La voitures des experts par excellence. Moi, je suis fan, et vous ?



LANCIA 037 RALLY

**Accélération :** superbe sur toutes les surfaces (mieux que la Renault Mégane) !  
**Vitesse de pointe :** 254 km/h.  
**Défauts :** difficile à contrôler sur neige (réservé aux experts), un peu trop légère par rapport à la puissance du moteur.  
**Qualités :** toutes les qualités possibles.  
**Performante sur :** sable et surtout asphalte.  
**Comportement :** tenue de route moyenne, une puissance gigantesque, une prise en main et une conduite musclées.  
**A conseiller :** aux furieux.

# FIAT SEICENTO

La Fiat Seicento est une toute petite voiture faite pour les petits joueurs. Cela dit, vous pourrez rigoler en la conduisant... (Je vous ai dit qu'elle était petite !).



- Accélération :** moyenne sur la neige et sur l'asphalte... (mais puisqu'on vous dit que ce n'est pas une voiture de course).
- Vitesse de pointe :** 240 km/h.
- Défauts :** plus petit moteur du jeu pour un poids un peu élevé. De plus, lors des virages sur neige, la voiture a du mal à se redresser.
- Qualité :** la voiture idéale pour se promener.
- Performante sur :** le sable.
- Comportement :** Pour obtenir une bonne conduite, vous devrez, lors des sorties de virages, contre braquer en permanence. Dans l'ensemble, la Fiat est une voiture dite "pour papi".
- A conseiller :** aux experts (revêtement glissant) et novices (revêtement dur).

# LANCIA DELTA

Petite sœur de la 037 Rallye, la Delta 16v, moins pêchue, conserve une tenue de route meilleure. Molle en ligne droite, elle s'en tire plus qu'honorablement lors de virages serrés. Elle conviendrait presque aux débutants.



- Accélération :** honorable sur le sable et sur la neige. Sur asphalte, elle talonne la Lancia 037 Rallye.
- Vitesse de pointe :** 245 km/h.
- Défaut :** elle restera toujours derrière la 037 Rallye. Dur, dur, d'être deuxième!
- Qualités :** plus lourde que la Lancia 037 Rallye, elle est plus stable sur route enneigée et sur le sable. Prise en main démesurément facile.
- Performante sur :** la neige.
- Comportement :** Quelle que soit la surface, la Lancia Delta se comporte magnifiquement bien. Vous n'aurez pas de mauvaises surprises.
- A conseiller :** malgré la puissance de la voiture, les débutants ne devraient pas être déboussolés.

# MITSUBISHI L.E. III

La Mitsubishi semble a priori n'avoir rien d'extraordinaire. Et là, miracle, sur terrain enneigé, elle vous fait vibrer. On en oublie son manque de charisme et de puissance. Ouf ! L'honneur est sauf.



- Accélération :** satisfaisante seulement sur l'asphalte.
- Vitesse de pointe :** 246 km/h.
- Défaut :** elle souffre grandement de sa longueur, la rendant peu maniable sur asphalte.
- Qualité :** elle livre toute sa puissance sur terrain enneigé... Etonnant.
- Performante sur :** la neige.
- Comportement :** un vrai bijou sur la neige mais reste en-deçà de nos attentes sur les autres surfaces.
- A conseiller :** aux joueurs qui aiment la neige, les chronos n'ont qu'à bien se tenir.

# MITSUBISHI L.E. IV

Légèrement plus puissante que la Lancer Evolution III, elle en devient plus charismatique. Sur le sable, c'est une bombe qui rivalise avec la Lancia 037 Rallye. Pour le reste, ses caractéristiques se rapprochent fortement de celles de la III.



- Accélération :** médiocre sur la neige (personne n'est parfait).
- Vitesse de pointe :** 246 km/h.
- Défaut :** un peu trop longue. Du coup, elle souffre d'un peu de lourdeur, voir la Mitsubishi Evolution III.
- Qualité :** sable et neige.
- Performante sur :** homogène comme sa grande sœur.
- Comportement :** aux joueurs qui ont envie de piloter une Mitsubishi un peu plus puissante que l'Evolution III.
- A conseiller :**

# TOYOTA ST18S

Disposant grosso modo des mêmes dimensions que la ST20S, elle procure les mêmes sensations que sa grande sœur. Préférez toutefois cette version : moins longue, plus étroite, donc plus maniable.



- Accélération :** meilleure sur la neige que sur les autres surfaces.
- Vitesse de pointe :** 246 km/h.
- Défaut :** pff, trop lourde dans les virages.
- Qualité :** toujours aussi agréable à conduire sur des surfaces glissantes (le sable en particulier).
- Performante sur :** le sable, et aussi la neige (à la rigueur).
- Comportement :** comme sa petite sœur, elle n'aime que les sols glissants.
- A conseiller :** vous ferez de bons chronos si le circuit ne possède pas de longues lignes droites.

# 205 TURBO 16

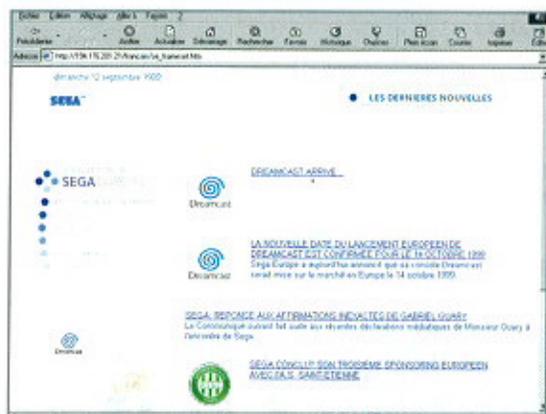
960 Kg pour 450 chevaux ! La 205 est une véritable bombe. C'est évidemment la plus puissante des voitures (un rapport poids/puissance dément). Et sur route, alors ? Presque décevant... j'ai dit : "presque".



- Accélération :** très satisfaisante sur le sable et sur la neige.
- Vitesse de pointe :** 248 km/h.
- Défaut :** pertes de contrôle fréquentes dues à une trop grande puissance.
- Qualité :** la reine du sol glissant, surtout sur la neige.
- Performante sur :** ben, la neige, c'est logique.
- Comportement :** toute petite, donc très maniable. En revanche, la prise en main est très difficile. Après plusieurs heures d'entraînement, vous prendrez votre pied, c'est sûr.
- A conseiller :** aux experts de chez expert.

# Internet

par Guillaume de Casaban



bienvenue sur  
**dreamcast-europe.com**

infos  
événements  
compétitions  
boutique  
contact

publicité de tv

A L'INTÉRIEUR

RÉSEAU

ACCESSOIRES

→ Inscrivez-vous pour recevoir les dernières informations Dreamcast  
→ Cliquez ici pour avoir une chance de gagner l'une des consoles dreamcast tirée au sort chaque semaine!

# LA RÉVOLUTION ÉLECTRONIQUE

Si pour vous l'expression "révolution électronique" est un truc inventé par quelque peuple barbare pour se donner une image plus jeune, vous avez besoin d'un solide cours de rattrapage.

Pas de panique : dans cette série d'articles d'initiation au réseau, nous vous apportons les bases pour profiter pleinement de l'accès Internet gratuit fourni avec votre Dreamcast.

**P**ar quel bout aborder un univers aussi riche et complexe qu'Internet? Comment découvrir sans se perdre un réseau qui propose des millions de pages consacrées à des sujets aussi divers que la jonglerie, la cuisine thaïlandaise, les dernières découvertes en matière d'astrophysique ou l'art de crocheter les serrures? Comment envoyer et recevoir des e-mails? Bref, comment faire pour s'y retrouver dans le dédale informatique le plus complexe jamais créé? Notre initiation à Internet vous apportera les notions essentielles pour appréhender le réseau.

## INTERNET, C'EST QUOI?

Pour faire court, Internet est un réseau mondial d'ordinateurs qui communiquent en utilisant un langage commun. Ils stockent ou transmettent des informations dont certaines

sont accessibles aux utilisateurs qui y sont connectés. Certains sont connectés de façon permanente, d'autres s'y branchent de façon temporaire. On pourrait comparer Internet au réseau téléphonique : il n'est pas la propriété d'une personne ni d'un pays en particulier. Plus de cent quarante millions de personnes y ont déjà accès et, grâce à votre Dreamcast, vous faites désormais partie du nombre. Vous voilà devenu un "internaute", comme on dit dans les cocktails branchés. Eh oui.

## LE WEB, C'EST PAS LA MÊME CHOSE ?

Non, même si la confusion est courante. Avant de pouvoir jouer en réseau sur votre Dreamcast, vous passerez le plus clair de votre temps sur Internet à explorer le World Wide Web, ou "web" pour les intimes. Il s'agit d'un ensemble de pages - disons plus de cinq

dimanche 12 septembre 1999

**flash infos**  
www.dreamcast.com

**GACHANTS!**  
Kamil Dirmend  
Paul Street  
Luke Dabbis  
Vera Freeman

**infos événements compétitions boutique contact**

**dernières nouvelles**

**Nouvelle date de lancement de Dreamcast**  
27.08.1999 Sega Europe a aujourd'hui annoncé que sa console Dreamcast serait mise sur le marché en Europe le 14 octobre 1999.

**Emission TV sur Game One**  
25.08.1999 Game One, la chaîne des jeux vidéo de Canal Satellite et du câble lancera à la rentrée une émission 100% Dreamcast.

**Campagne de publicité nationale Star Wars**  
25.08.1999 Campagne de publicité nationale Star Wars

**Campagne de publicité TV massive**  
25.08.1999 2 spots de publicité Dreamcast seront diffusés sur TF1, France 2, Canal+ et M6

**Campagne de publicité radio avec Elle Semour**

YAHOO! FRANCE

LYCOS

voilà

nomade.fr

SEGA DREAMCAST

9.9.99 IT'S THINKING.

View A Game

SEGA SIBRE COMMUNICATOR CUSTOMER SERVICE SEGA CORPORATE

September 17, 1999

Hey Hedgehog Fans! What's the fastest way to win a Dreamcast and a copy of Sonic Adventure? Test your Sonic Expertise, and win big!

Mobile Assault Tour Dreamcast hits the road so you can test-drive the latest gaming machine ever. Be on the lookout for our 6-tire assault trucks storming a city near you.

Quotes n' Kudos! Call us e-mailspammers, but we've overheard lots of people talking about Dreamcast. Find out why we're such a hot topic of conversation.

Important Dreamcast Software Statement! If you're having trouble with your Dreamcast software, click here for more information.

millions — reliées les unes aux autres, contenant du texte, des images, du son, des animations et des tas d'autres trucs agréables à l'œil. On compare régulièrement et avec raison le web à une immense bibliothèque qui contiendrait des livres sur tous les sujets imaginables. Pour y accéder, on utilise un logiciel spécial, un navigateur, qui permet d'afficher ces pages et de passer de l'une à l'autre sans avoir à taper des commandes complexes. Chaque page sur le web a une adresse unique, qu'on nomme URL. Entrez cette adresse dans votre navigateur et la page correspondante s'affichera quelques instants plus tard à l'écran. Vous remarquerez sur les photos de pages web qui illustrent cet article que certains mots ou phrases sont soulignés et écrits d'une couleur différente du reste du texte. Il s'agit de liens "hypertexte". Ces liens sont en fait des adresses qui vous enverront sur d'autres pages, que ce soit sur le même serveur ou sur un serveur à l'autre bout de la planète. En pointant dessus, votre navigateur ira chercher la page correspondante pour l'afficher. "Surfer" sur le web, c'est sauter de lien en lien, au hasard de votre inspiration et des connexions proposées à l'endroit où vous

vous trouvez. En quelques minutes, vous pouvez ainsi passer d'un site consacré à Bernard Menez à une page dédiée aux boys bandés turcs (*Ndlr : on voit le genre de centres d'intérêts de notre journaliste!*). Si vous en avez le temps, n'hésitez pas à explorer le web un peu au hasard. On tombe ainsi parfois sur de véritable bijoux de ringardisme kitsch ou sur des sites au contenu d'une qualité hallucinante, tant il est devenu facile pour les possesseurs d'ordinateurs du monde entier de créer leurs propres sites. Bref, comportez-vous en explorateur et voyagez autour du monde. Notez au passage que vous pourrez facilement, grâce à l'interface de votre Dreamcast, stocker l'adresse d'une page intéressante pour y revenir plus tard. Pour trouver des adresses, utilisez les moteurs de recherche (voir encadré ci-contre) ou reportez-vous à la petite sélection de départ que nous vous avons concoctée.

**ET LE MAIL, ALORS ?**

L'autre grande fonctionnalité du Net que vous utiliserez, c'est bien entendu la possibilité d'envoyer et de recevoir des messages électroniques, les e-mails. Comme pour le >

# LES MOTEURS DE RECHERCHE

Pour s'y retrouver parmi les millions de pages que compte Internet, vous aurez recours presque systématiquement aux moteurs de recherche. Il s'agit de sites qui indexent un maximum de pages et qui sont capables de produire une liste pertinente en fonction des mots-clés que vous leur fournissez. Essayez de donner autant de mots que possible afin d'avoir les résultats qui correspondent le mieux à votre recherche. Si vous cherchez des informations sur la photographie au début du XX<sup>e</sup> siècle par exemple, utilisez plutôt comme mots-clés : "Photographie", "1900" et "Noir et Blanc". Si vous entrez "Photographie" tout court, vous aurez des centaines de milliers de pages qui traitent de la photo depuis son invention jusqu'aux pages de photos de vacances d'un Australien albinos passionné par les concrétions minérales. N'hésitez pas à effectuer la même recherche sur d'autres moteurs si les réponses ne vous satisfont pas. Un seul moteur ne peut pas archiver l'intégralité du Net! Voici quelques adresses de moteurs de recherche en français pour commencer votre exploration. N'hésitez pas à vous reporter à leurs pages "mode d'emploi" pour d'autres précieux conseils.

<http://www.yahoo.fr/>  
<http://www.lycos.fr/>  
<http://www.voila.fr/>  
<http://www.nomade.fr/>



web, chaque utilisateur d'Internet a sa propre adresse se présentant sous la forme de nom@adresse (ex : augustin@yahoo.fr). Contrairement à un courrier classique, la transmission est quasiment

instantanée, où que se trouve votre correspondant dans le monde. Il suffit d'entrer son adresse, de donner un titre à votre message, de l'écrire et d'envoyer le tout d'un simple clic. A sa prochaine connexion à Internet, le destinataire recevra votre mail et pourra y répondre quand il le jugera bon. Car à l'inverse du web, on peut parfaitement composer son message ou lire les mails reçus sans être connecté au réseau. Ce qui permet de prendre son temps sans avoir à surveiller nerveusement le compteur téléphonique. Si vous cherchez des contacts, vous pouvez toujours envoyer un petit mail d'encouragement au propriétaire d'un site dont le contenu vous a plu. Ça fait toujours plaisir.

### PETIT MANUEL DE CYBER COURTOISIE

Sur Internet, comme ailleurs, il est bon de faire preuve d'un minimum de savoir-vivre. C'est ce qu'on appelle respecter la "Netiquette". Les utilisateurs d'un fournisseur d'accès — que nous ne nommerons pas — ont eu par le passé une image désastreuse sur Internet à cause d'une attitude hautaine doublée d'un manque total de culture du réseau. Tout leur était dû... Une situation qui leur a compliqué considérablement les choses pendant des mois. Pour éviter les tracas de ce genre, respectez quelques règles simples.

#### Comment faire passer l'humour ?

Une phrase drôle dans un certain contexte peut être perçue comme une insulte par votre interlocuteur. Exemple extrême : "T'es trop c..." Parfois, seule l'intonation de la voix ou l'expression de votre visage fait la différence entre deux interprétations. C'est pourquoi on utilise les "smileys",

ou "émoticons", qui permettent de faire passer ces informations. Voici quelques exemples (penchez la tête d'un quart de tour vers la gauche pour les comprendre).

- >) Sourire, content.
- ;-) Clin d'œil, complicité.
- :-( Pas content, contrariété.

Il en existe des centaines de différents, en fonction de l'inspiration de vos correspondants, mais les trois ci-dessus sont les plus usités. N'en abusez pas pour autant. En règle générale, préférez la clarté du texte à l'abus de smileys.

#### N'utilisez pas les majuscules.

L'utilisation de majuscules dans un texte sur le Net correspond à un cri. VOUS N'AIMERIEZ PAS QU'ON VOUS HURLE DESSUS, HEIN ? Personne n'aime ça. :-)

#### Limitez la taille de votre signature.

On considère comme convenable une signature de quatre lignes au maximum. Cela suffit très largement. Au-delà, les autres Internautes vous taxeront d'abus de la "bande passante" (la capacité de transfert du réseau). Restez dans les limites du raisonnable, on ne vous demande pas de raconter votre vie.

#### Cherchez avant de demander.

Si, en général, les autres utilisateurs sont prêts à vous filer un coup de main, il est de bon ton de chercher par vous-même si la réponse à votre question n'est pas déjà quelque part sur le Net. Utilisez les moteurs de recherche (cf. encadré) avant de poser une question dans un forum.

## QUELQUES ADRESSES EN FRANÇAIS

### Sega

<http://www.dreamcast-europe.com/>  
<http://www.sega-europe.com/>

### Jeux vidéo

<http://www.consoles.gamespot.fr/>  
<http://www.sega-dreamnet.com/>  
<http://www.overgame.com/>  
<http://www.jeuxvideo.com/>

### L'annuaire sur Internet

<http://www.pageszoom.com/>

### Programmes télé

<http://www.eurotv.com/scripts/eutvprog.cfm>  
<http://www.telerama.fr/>

### Programmes ciné, horaires, sorties

<http://www.allocine.fr/>

### Pour les plus jeunes :

correspondants, initiation au Net, comptines, etc.  
<http://www.momes.net>

### Culture, littérature, musique, sorties

<http://www.chronicart.com/>

### Cyberzines

<http://www.baguette.com/>  
<http://www.nirvanet.fr>  
<http://www.mondocourau.com/spiral/>

### Librairie on-line

<http://www.alapage.com/>

**TU VEUX DEVENIR RICHE ET CÉLÈBRE ?**

**PROCHAINEMENT**

**LE 10 SEPTEMBRE**

**Tous les hommes dansent libres et égaux en droit**

**LE 10 SEPTEMBRE**

**TECHNO SUR PARIS**

**LE 24 SEPTEMBRE**

**DARK BLUE**

**ACCUS**

**VACCIN ANTI-COKE**

**JAZZ A DIND SUR TSI**

**AFFAIRE MITROKH SUITE**

**STOP LA VIOLENCE**

**ET BUSSI**

**METEO FRANCE**

Le temps  
Nos services spécialisés  
Comprendre la météo  
En savoir plus sur Météo-France

**baguette.com**

The Vertical Baguette  
Distributeur de films, musique et téléchargement

**Armenie Spéciale : 27 chambres de Chat, plein de nouveaux services**  
Ce 1er est l'Armenie qui prend le relais de The Vertical Baguette et de l'agence de Web pour proposer un tout nouveau site. Au programme : 27 chambres de Chat, 12 Mo gratuits pour vos pages web, des animations, l'actualité en direct...

Pour profiter de tout ça, il vous suffit de transférer votre compte Baguette, en cliquant ici

**MOVE EXPO**  
26 Août au 23 Septembre

**PEAU NEUVE**

**Vinberg de retour au Dogme**  
Le réalisateur danois Thomas Vinterberg va tourner son premier film en anglais. La Trilogie manquée. Ce film est dédié à la thématique de Dogme 95.

**L'Union Européenne aide la cinéma**  
L'Union Européenne soutient financièrement presque 100 projets de films avec 2,5 milliards d'euros. La France n'est pas oubliée.

**Le pont abscis de Bergman**  
Ingmar Bergman révèle dans un livre à venir, sa fascination de jeunesse pour Hitler, qui a duré jusqu'à la découverte des camps de concentration nazis.

**Deux de Desailles II**  
Les infos, les rumeurs et les rages en direct du 26 Festival du cinéma américain de Desailles, au par le petit bout de la Corsette Normande.

**Mercat and Ca Meenti à l'Affiche**  
Un film de Arnaud Lagardère avec Eddy Del Pino, Vincent Pironard, Jennifer Mère.

**Mélanche dans l'Affiche**  
Des caméras de Claude Lelouch? Tenez bon.

**Start** **FreeM**

Site optimisé pour le web

**Magazine**

**Communauté**

**Armenie Spéciale**  
27 chambres de Chat, plein de nouveaux services

**Armenie à l'Affiche**  
Le film en français de programmation métrage et son lot de nouvelles technologies et logiciels

**Les 15èmes Journées Interplanétaires de la Jeunesse**  
Le 1er page en français de la jeunesse, une journée en ligne de nouvelles technologies et logiciels

**Le Death Metal (ou le métal de la mort)**  
Les chroniqueurs mangent qui débouchent les cordes, avec un dossier vidéo sur le Death Metal

**Start** **FreeM** **Multimedia**

**Maurice invente la glace au camembert à Colombes**

**Maurice invents the ice with the camembert at Colombes**

On connaissait la glace à la vanille, au chocolat et au caramel... Et même d'autres plus exotiques, comme la glace au menthe ou à la passion mais surtout pas la glace au camembert. C'est à l'abbé qui a inventé la glace au camembert, artisan glacier atypique de Colombes et l'abbé général de l'Ordre national en véritable mousser onctueux et glacé.

"M'en faire pas tout un fromage si elle ne se digère pas dans un comier" explique Maurice GAUTHIER, l'inventeur de cette glace au goût suprême.

**IDE**

Le site idéal pour...

**Restez poli.**

Vous n'avez pas idée à quel point un Internaute un peu compétent peut vous rendre la vie insupportable. Ne vous engagez donc pas dans les duels d'insultes et ignorez au maximum les andouilles qui "vous cherchent" pour le plaisir. Idem quand vous demandez de l'aide : en général, vos interlocuteurs sont des utilisateurs comme vous. Ils vous aident bénévolement. Un simple "merci" est un minimum. Bref, comme la vie, Internet réclame un peu de sociabilité si vous voulez en profiter au maximum. Mais une fois les bonnes habitudes prises, votre nouvelle vie électronique se passera sans accroc.

**PAS ASSEZ DE PLACE POUR TOUT DIRE**

Voilà pour une première présentation d'Internet. Nous n'avons pas essayé ici d'être exhaustif, ce serait une tâche impossible. Mais nous reviendrons, au fil des numéros, sur le passionnant sujet d'Internet, de façon à approfondir certains points, ou à vous en faire découvrir de nouveaux, voire les deux à la fois. Vous devriez de toute façon avoir du pain sur la planche durant les deux mois à venir pour assimiler et mettre en pratique l'art et la manière de bien aborder le réseau des réseaux.

**ENGLISH SPOKEN**

Autant vous prévenir tout de suite si vous en doutez, l'immense majorité des sites sur le Web est rédigée en anglais. Même si toutes les langues y sont représentées et que la quantité de sites en français augmente de jour en jour, vous serez confronté à l'anglais où que vous alliez ou presque. Vous pouvez toujours profiter de l'occasion pour renforcer votre connaissance de la langue. Mais pour ceux qui seraient vraiment réfractaires, il existe des sites spécialisés dans la traduction d'autres sites (vous saluez ?). Le résultat est rarement excellent — c'est un euphémisme — mais vous aurez au moins une idée du contenu du site. C'est un peu un "pansement sur une jambe de bois", mais c'est toujours mieux que rien.

<http://babelfish.altavista.com/cgi-bin/translate?>

Si vous doutez du sens d'un mot, il existe également de nombreux dictionnaires en ligne gratuits. N'hésitez pas à les rajouter à votre liste de sites favoris, ils sont souvent utiles lors des débuts. Allez jeter un œil à la sélection de Yahoo pour trouver celui qui convient à vos besoins.

[http://www.yahoo.fr/References\\_et\\_annuaires/Dictionnaires\\_et\\_glossaires/Langues/](http://www.yahoo.fr/References_et_annuaires/Dictionnaires_et_glossaires/Langues/)

Et aussi l'excellent glossaire du jargon québécois. Un must ! "Maudzits français de France!"... Des heures d'amusement garantis. :-)

<http://www.hostie.net/hostie/glossaire/glossaire.html>

# STAR WARS

## EPISODE 1 LA MENACE FANTÔME

De George Lucas, avec Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman  
Sortie le 13 octobre



**E**t pourquoi Dark Vador est-il si méchant ? Fatigué de répondre "PARCE QUE" à l'exemple d'une célèbre publicité pour soda orangé, George Lucas nous donne enfin une réponse plus étoffée.

Tout le monde le sait peut-être, mais on va quand même le répéter : "La Menace fantôme", c'est ce qui se passe avant la trilogie de "La Guerre des Etoiles". L'enfance d'Anakin Skywalker, alias le futur Dark Vador, et sa rencontre avec son mentor Obi Wan Kenobi (joué par Alec Guinness dans les premiers films et par Ewan McGregor ici) et Qui-Gon, le maître jedi de

celui-ci (Liam Neeson) sont au programme. Les intrigues de palais, conspirations et combats en tout genre sont saupoudrés de la dose de mysticisme chère aux adeptes de la Force. Dès les premières images, le petit frisson de bonheur de

se retrouver en terrain connu nous chatouille la colonne vertébrale. On y est, on y croit. Certes, le rythme n'est pas toujours soutenu mais, bon, on est tombé dedans quand on était petit, sinon on ne serait pas là. On se laisse donc promener avec délice dans la fameuse galaxie si lointaine. Bien évidemment, les effets spéciaux, la spécialité (sans jeu de mot) de la maison Lucas, sont top. Normal, Industrial Light & Magic



## JIN-ROH

de Hiroyuki Okiura  
Sortie le 17 novembre

Imaginez un Japon totalitaire après que la Seconde Guerre mondiale s'est terminée sur une victoire allemande. Imaginez l'histoire d'un homme qui n'a pas le droit d'aimer et d'une jeune femme apparemment innocente. Imaginez "Le Petit

Chaperon rouge" revisité par l'auteur de "Ghost in the Shell" ou le conte de nos mères-grands (c'est du vieux français, pas du verlan!) revu et corrigé façon manga. C'est ce que nous propose "Jin-Roh", dessin animé somptueux qui donne un bon coup de pied aux idées courtes selon lesquelles les dessins animés japonais sont laids, bêtes et méchants.



## AUSTIN POWERS 2

De Jay Roach, avec Mike Myers, Elizabeth Hurley  
Sortie le 27 octobre

L'agent secret le plus sexy du monde est de retour. Non, il ne s'agit pas de James Bond mais d'Austin Powers, espion britannique au charme irrésistible et à l'hygiène buccale douteuse. Il se collette une fois de plus avec son ennemi juré, le docteur Evil qui lui a dérobé son mojo. Kezaco ? Le petit quelque chose qui lui permet de séduire les dames et sans lequel notre homme se sent bien dépourvu... Amateurs de poésie et de subtilité, allez voir autre chose ! Là, on donne dans le gros gag qui tache. C'est gras, très gras, voire très, très gras mais, c'est plutôt drôle et Mike Myers est vraiment excellent dans le double rôle du héros et de son rival.



ASFILM LTD &amp; TM / Tous droits réservés

## DU CULTE, DU CULTE, DU CULTE !

Le bon George Lucas en aura mis du temps à nous concocter "La Menace fantôme". Depuis seize ans qu'il nous le promettait, on avait fini par penser qu'on ne le verrait jamais ! Etre de peu de foi que nous étions ! C'est au joli mois de mai que le "Star Wars Episode 1" est enfin sorti aux Etats-Unis sous une salve de critiques glacées qui n'ont pas empêché les fans de se ruer dans les salles. Car Star Wars, c'est ça : la qualité du film n'a pas vraiment d'importance. Sevrés depuis près de vingt ans mais maintenus en état de dépendance par les romans, les jouets et la ressortie de la trilogie, les spectateurs étaient prêts à s'enthousiasmer même si on leur avait passé la démo THX en boucle. Les déçus sont aussi acharnés que les autres : ils vont voir le film au moins deux fois pour s'assurer qu'ils n'ont pas aimé ça. Et ils achèteront la cassette dès qu'elle sortira — en double pour pouvoir en garder une intacte. Et si c'était là que résidait la vraie Force de George Lucas ?

a planché dur et si nous étions méchants, on trouverait presque les vrais acteurs moins vivaces que les créatures infographiques. En dehors de cela, l'ensemble a été pensé et réalisé pour les fans. On aurait certes aimé un peu plus de fantaisie mais le film remplit plutôt bien son contrat : donner envie à toutes les tranches d'âges d'acheter un sabre laser (vendu dans tous les bons magasins de jouets) et d'aller combattre le Mal (pardon, le Côté Obscur) vite fait, bien fait ! A la sortie, le Jedi qui sommeillait en nous a, soudainement, des insomnies...

## BON, D'ACCORD, ET MAINTENANT ?

Ce n'est pas tout d'avoir réalisé l'Episode 1. A quand le 2 et le 3 ? Vous avez le temps de respirer car le second volet est prévu pour 2002. Comme d'hab', les bruits les plus fous courent déjà dans la presse. On chuchote que George Lucas ne dirigerait peut-être pas et que Leonardo DiCaprio jouerait Anakin adolescent. Info ou intox ? Réponse dans trois ans...



## HANTISE

De Jan de Bont,  
avec Liam Neeson, Rene Russo  
Sortie le 27 octobre

Un manoir hanté fait des siennes quand un groupe de savants vient étudier ses phénomènes. Un scénario qui nous rappelle de vieux souvenirs. Qu'ont donc les Américains à vouloir refaire à tout prix des films déjà fort réussis ? En 1963, Robert Wise signait avec,

"La Maison du Diable", un pur chef-d'œuvre d'horreur psychologique. Jan de Bont, réalisateur de "Speed" et "Twister" est davantage connu pour son goût de l'action que pour son sens de la psychologie. Le résultat était prévisible : près d'une heure et demie de soupirs pour trente minutes d'effets spéciaux à couper le souffle. Reste à savoir si le jeu en valait la chandelle... A vous de trouver votre propre réponse mais vous aurez deviné notre avis sur la question.



## L'ETE DE KIKUJIRO

de Takeshi Kitano, avec lui-même

Sortie le 20 octobre

Quand un yakuza (gangster made in Hong Kong) emmène un môme en vacances, l'heure n'est pas à la morosité. Notre homme se découvre un cœur et un besoin irrésistible de faire sourire le bambin.

Takeshi Kitano est probablement l'un des cinéastes les plus importants du moment. Ceux d'entre vous qui ont vu "Hana-Bi" ne sont plus à convaincre : ils se précipiteront à "L'Été de Kikujiro" et ils auront raison ! Les autres peuvent se préparer pour un choc : cette comédie totalement farfelue confirme le génie du monsieur, loin du polar violent qui l'a fait connaître. Un bonheur de film pour cinéphiles curieux...



## INSPECTEUR GADGET

De David Kellogg, avec Matthew Broderick, Rupert Everett

Sortie le 20 octobre

Vous vous souvenez de l'inspecteur Gadget, le dessin animé rigolo comme tout qui ensoleillait vos mercredis après-midi ? Eh bien, il était français, oui monsieur, et il s'est expatrié à Hollywood où il est devenu un film avec de vrais acteurs. Toujours bardé d'accessoires délirants (perceuse, ciseaux, enclume, presse-purée, moissonneuse-batteuse), notre homme pourfend les méchants. Vous aurez deviné que l'ensemble n'est pas intello, intello mais les effets spéciaux (superbes !) et l'humour (bon enfant !) forcent la sympathie. Vous ne souffrirez pas en faisant la bonne action d'y emmener votre petit neveu.

Une histoire vraie  
★ ★ ★ ★ ★

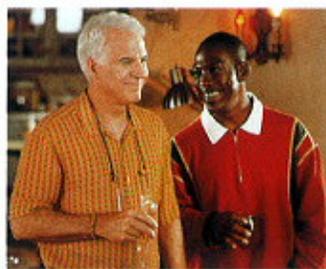
Bowfinger, Roi d'Hollywood  
★ ★ ★ ★ ★



## UNE HISTOIRE VRAIE

De David Lynch,  
avec Richard Farnsworth, Sissy Spacek, Harry Dean Stanton  
Sortie le 24 novembre

"Une Histoire vraie" en est une... Celle d'un papy de 73 ans qui va rendre visite à son frère malade qu'il n'a pas vu depuis dix ans. Jusque-là rien que de très ordinaire mais les choses se corsent quand il choisit d'accomplir son voyage de plusieurs centaines de kilomètres à cheval sur une tondeuse à gazon. Son périple parsemé de rencontres sait être tour à tour drôle, pittoresque, bouleversant ou les trois à la fois. David Lynch nous avait bousculés avec "Blue Velvet" et "Sailor et Lula". Il se révèle tout aussi à l'aise dans le registre de la tendresse. On se laisse facilement envoûter par cette histoire-là.



## BOWFINGER, ROI D'HOLLYWOOD

De Frank Oz,  
avec Steve Martin, Eddie Murphy, Heather Graham, Robert Downey Jr.  
Sortie le 10 novembre

Cette fois, c'est décidé : Bowfinger (Steve Martin), producteur raté, va signer le meilleur film de science-fiction jamais réalisé. Et si la superstar Kit Ramsey (Eddie Murphy) l'envoie bouler, ça n'a pas d'importance. Il le fera tourner quand même, à son insu, en le traquant dans les rues de Los Angeles selon le principe de la caméra cachée ! Il y avait longtemps qu'on n'avait pas vu le duo Steve Martin - Eddie Murphy en aussi grande forme. Un scénario ingénieux leur permet de carburer à plein régime pour une satire de l'usine à rêves teintée d'humour bon enfant.

# VIDEOS/DVD

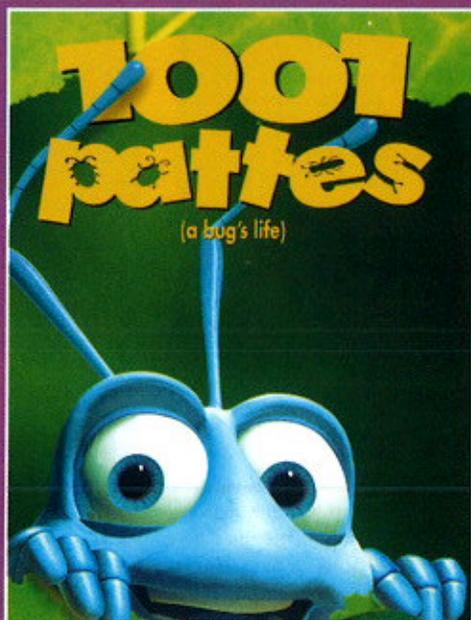
LE COUP DE CŒUR

## 1001 PATTES

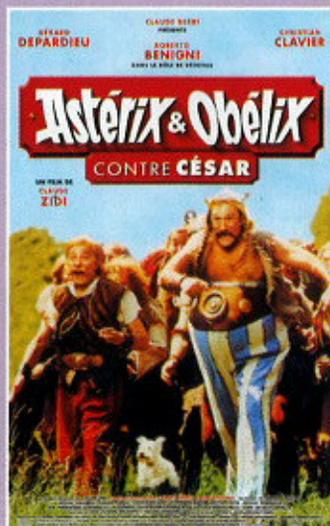
(BVHE)

Sortie le 10 novembre - Cassettes

Les aventures délirantes d'un village de fourmis menacé par des sauterelles ou "Les Sept Mercenaires" en beaucoup plus petit : telle est l'histoire de "1001 pattes". Et s'il y en a parmi vous qui pensent que ce n'est que pour les enfants, ils ont carrément tout faux ! Ce petit bijou réalisé intégralement en images de synthèse est un film à part entière qui réjouira, certes, les bambins en raison de ses couleurs chatoyantes mais qui fera aussi le bonheur des plus grands grâce à l'humour très second degré déjà présent dans "Toy Story", le précédent film de John Lasseter. Si le scénario est réjouissant, les qualités visuelles du film sont absolument époustouflantes, prouvant que l'équipe des studios Pixar maîtrise maintenant sa technique sur le bout de la palette graphique. On finit par oublier que les personnages ne sont pas de chair et de sang comme en témoignent les deux bêtisiers de la fin, absolument irrésistibles... Ce régal servi par une très belle duplication (format "plein écran",



recomposition digitale de l'image pour un meilleur rendu vidéo...) pourrait presque vous réconcilier avec les fourmis et autres araignées !



## ASTERIX ET OBELIX CONTRE CÉSAR

(Pathé)

Cassettes - DVD

Les Gaulois irrédutibles débarquent maintenant en vidéo avec leur potion magique, leurs baffes et leurs Romains. Une pléiade d'acteurs internationaux s'est mise au service de l'univers de Goscinny - Uderzo. Si les fans des albums risquent de grincer des dents, les autres seront à la fête (pardon ! au banquet) devant ce festival de gags et d'anachronismes joyeusement assumés.

# VIDEOS

## OPERATION TICKET CINEMA

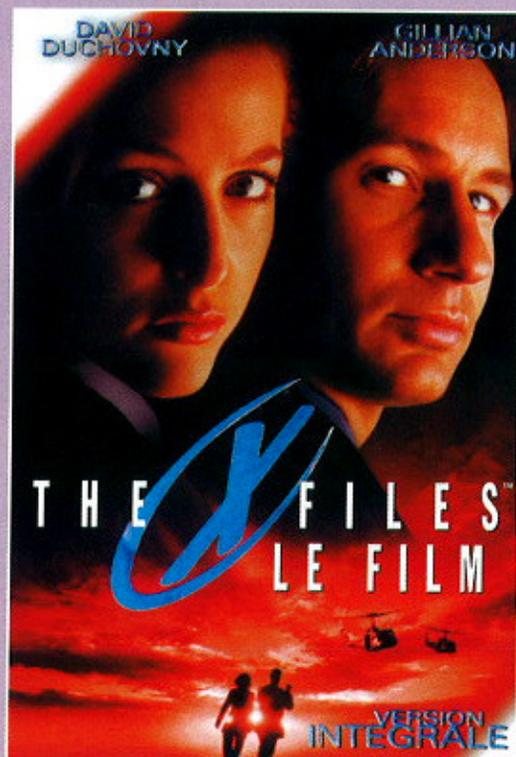
(Gaumont Columbia Tri-Star)

Pour qui veut se constituer une vidéothèque à peu de frais, l'opération Ticket Cinéma constitue une véritable aubaine. Non seulement le prix est compétitif (99 F pièce) mais vous avez la possibilité d'obtenir une place de ciné gratuite si vous achetez trois cassettes. Les films proposés ne sont pas mal non plus : "Pour le pire et pour le meilleur" avec l'excellent et oscarisé Jack Nicholson et "Un tueur pour cible", le premier polar américain interprété par Chow Yun-fat, star de Hong Kong et complice de John Woo. On insistera cependant sur "Bienvenue à Gattaca".



Il s'agit, en effet, de l'un des meilleurs films de science-fiction de ces dernières années. La révolte d'un homme normal résolu à s'imposer dans un monde où les individus génétiquement

parfaits tiennent le haut du pavé y est montrée de façon magistrale. De la SF brillante et intrigante : la chose est trop exceptionnelle pour ne pas être signalée !

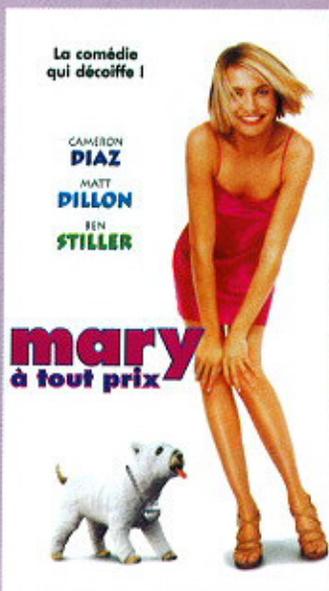


### THE X-FILES LE FILM

(20th Century Fox)

Cassette

Mulder et Scully superstar ! C'est en version intégrale que le long-métrage vous est maintenant proposé. Toujours plus long et pas coupé, comme on dirait à "South Park"... Et si la vérité était dans cette cassette et nulle part ailleurs ?

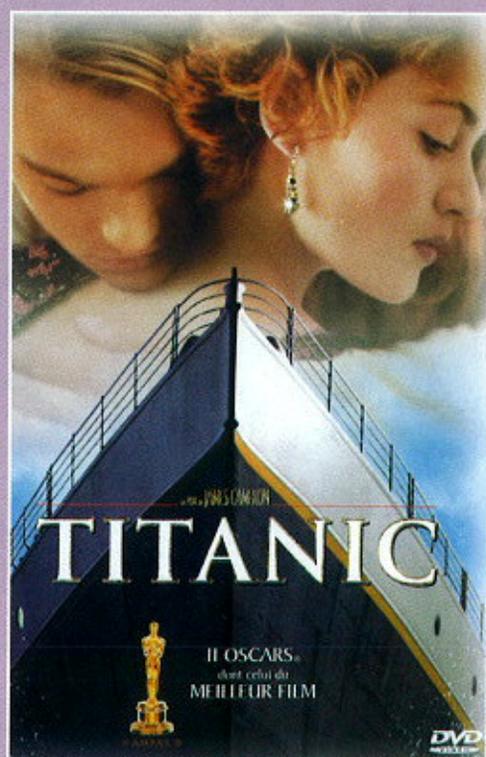


### MARY A TOUT PRIX

(20th Century Fox)

Cassette - DVD

Disons-le tout net : "Mary à tout prix", ce n'est pas toujours finaud, finaud... Mais il faut croire que le comique qui tâche a ses amateurs car le film a vraiment cartonné en salle. Cameron Diaz et sa plastique irréprochable ne doivent pas être totalement étonnées à ce succès...



### TITANIC

(20th Century Fox)

DVD

Ça y est, c'est enfin fait ! Titanic sort en DVD et en format respecté. Les amoureux de James Cameron, de Leonardo DiCaprio, de Kate Winslet et du paquebot qui prend l'eau vont être à la fête. C'est pour des films comme celui-là que le DVD a été inventé !

# Shopping

par Karine Saporio

## PARESSE !

Le distributeur de caleçons pour maniacos-branchés, disponible dans les magasins Rooming Perigot ou sur catalogue, 155 F.

## DESIGN ET ERGONOMIE !

Le fauteuil "netsurfer" pour internautes-addict. Accoudoirs, tablette, cale-pieds, caisson pour l'ordinateur, tout a été prévu pour passer des soirées sur le Net sans se fatiguer. Disponible dans les magasins Silvéra, à partir de 19 800 F (sans l'ordinateur!).

## LA PLANQUE !

Le câble turtle en jaune, rouge ou bleu, petit ou gros selon les fils et les câbles à camoufler. Disponible dans les magasins Rooming Perigot ou sur catalogue, 68 F.

## SANS EFFORT !

Le tire-bouchon perroquet multifonctions spécialement conçu pour les petits bras. Disponible dans les magasins Rooming Perigot ou sur catalogue, 170 F.

## MINI, MAXI !

The Olympe FM radio pour accros du son. Disponible dans les magasins Conran Shop et les dépositaires Lexon, 149 F.



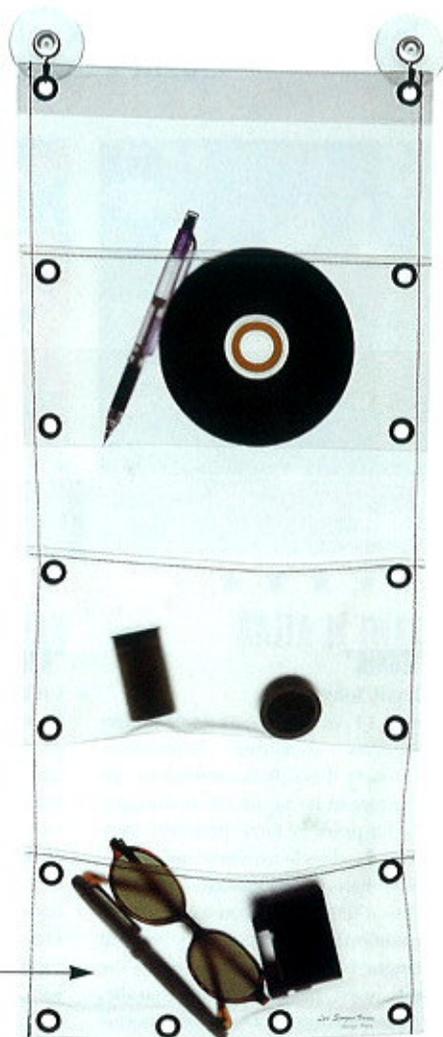
## ZEN !

Le masque de repos à se coller sur les yeux pour une baignade régénératrice. Disponible dans les magasins Conran Shop, 110 F.



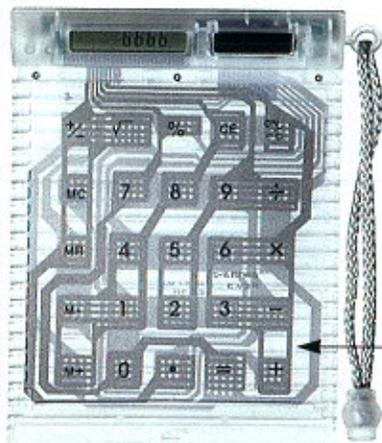
## FOURRE-TOUT !

La trousse multifonctions à poser sur un mur pour ses papiers, ses stylos ou ses affaires de toilettes, à glisser dans un sac de voyage pour un départ improvisé. Disponible dans les magasins Bath Bazaar, 195 F.



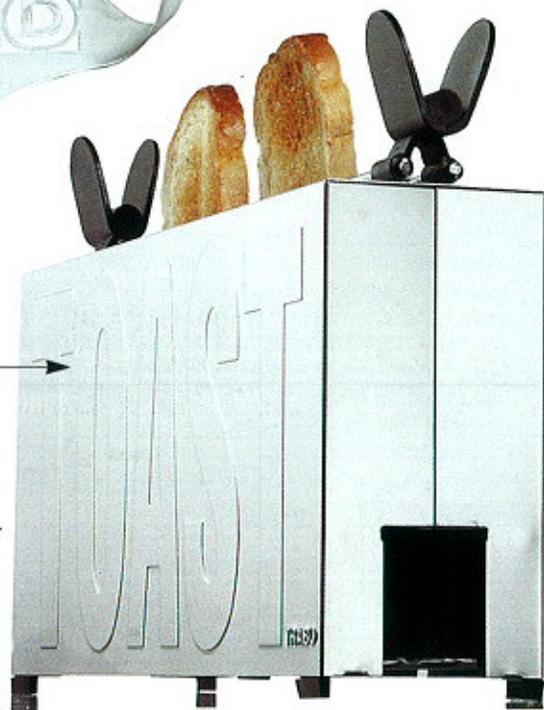
## UTILE !

La calculette flexible qu'on glisse dans un fond de poche. Disponible dans les magasins Conran Shop et les dépositaires Lexon, 120 F.



## LE BON GOÛT DE L'AMÉRIQUE !

Le toaster rétro pour petits-déjeuners minimalistes. Disponible dans les magasins Conran Shop et Kitchen Bazaar, 590 F.



# Musique

par Sébastien Lucaire

Sur les platines de la rédaction, il y a un peu de tout, comme sur la vôtre. Nous avons aimé la nouvelle musique arabe de Sawt el Atlas, la garage joyeuse de "Paradise Garage", le hip-hop déjanté de Kool Keith, Everything But The Girl et Tori Amos qui nous ont éblouis. Quant à Supergrass, c'est une autre histoire. Tout cela, plus quelques "brèves" du monde de la pop, et vous voilà habillés pour l'automne.



WORLD

★ ★ ★ ★ ★

## SAWT EL ATLAS "DONIA"

Small/Sony

Sawt El Atlas, ce sont deux jeunes Français d'origine marocaine, entourés d'excellents musiciens qui repoussent les limites de la musique arabe pour la faire pénétrer avec panache dans le troisième millénaire. N'hésitant pas au passage à faire des clin d'œil à la salsa ou à la musique traditionnelle africaine, ils marient langue française (pour le single "Ne me jugez pas") et langue arabe, (notamment pour "Donia", un énorme tube en puissance). Mais ce qui frappe avant tout chez ce groupe, c'est une immense fraîcheur, privilège de leur insolente jeunesse. Le sang de l'Atlas qui coule dans leurs veines est sans aucun doute du sang nouveau, pour notre immense bonheur.



HOUSE

★ ★ ★ ★ ★

## KANJAR'OC "KANJAR'OC"

Globe Music

C'est à nouveau de Marseille, ville phare de la musique made in France, que nous arrive cette production métissée. Avec des centaines de concerts à son actif, le collectif phocéen Kanjar'oc mélange depuis dix ans les influences et les langues dans un melting-pot musical joyeux et bariolé. Pour ce quatrième album, (après trois auto-productions), ils se sont alliés le service de quelques amis : Luc Sky, le scratcheur marseillais ; Akim Hammadouche, mandoluth de Rachid Taha et même leurs "collègues" les Massilia Sound System. Le résultat flirte toujours avec la Jamaïque, mais avec un souffle d'Orient, ("Place au soleil"), et même un air d'occitan. C'est l'esprit de la Méditerranée, de Marseille à Tanger, qui brille tout au long de cet album chaleureux et généreux.



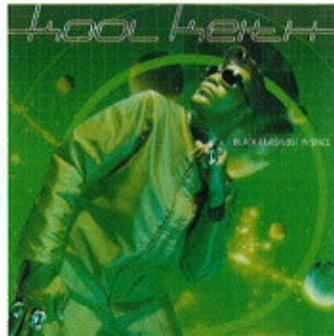
HIP-HOP

★ ★ ★ ★ ★

## PARADISE GARAGE 2

Barclay

Quand un DJ de qualité, (Patrick Thévenin de Radio FG) et un chroniqueur incontournable, (Didier Lestrade, de Libération et Têtu) réunissent leurs talents et leur amour de la musique au service d'une compilation, cela donne ça : 22 classiques, soit deux heures et demie de garage, cette "musique joyeuse avec des paroles tristes", cousine méconnue et vocale de la House. La France, Godzillisée par la Grosse Tante Techno, est passée complètement à côté de ce genre qui remonte pourtant à près de vingt ans. De "Was That What It Was" de Jean Carn, (1979!) à Joey Negro, des mixes magiques de Frankie Knuckles à la voix sublime de Joi Cardwell, cette compilation permet de découvrir une musique qui est belle parce qu'elle a un sens. Un disque qui mérite sa place au paradis.



ASIAN VIBE

★ ★ ★ ★ ★

## KOOL KEITH "BLACK ELVIS"

Columbia

Apprendre à aimer un artiste comme Kool Keith est l'équivalent hip-hop d'apprécier les sushi ou la bière mexicaine. Dans sa période plus "conventionnelle", avec son groupe les Ultramagnetic MC's, il nous avait habitués à des rythmes furieux, et des phrases vides de sens mais riches en rimes. Sous ses multiples déguisements, (Big Willie Smith, Dr Octagon), il a tout le charme des films gore : c'est moche mais on adore ça. Black Elvis est son nouveau personnage, avec perruque et casque spatial. Et cet album est un voyage intergalactique avec des "drag-queens" dans une Cadillac. Déroulant? C'est fait pour. Des basses élastiques, des effets spéciaux spatiaux et une tonne de magnétisme sur orbite. Ridicule ou génial? A vous de décider.

## TÉLEX

### ASIAN VIBE

Talvin Singh, le pionnier du breakbeat asio-britannique, a créé la surprise à la prestigieuse cérémonie des Mercury Music Prize à Londres le 7 septembre dernier, battant dans la foulée des groupes comme Blur ou les Manic Street Preachers. Sa victoire est aussi celle de la musique asiatique qui n'a pour le moment connu qu'un succès underground et de faibles ventes en Angleterre. Son album "O.K." n'avait pour le moment vendu que 35.000 exemplaires, uniquement par le bouche-à-oreille.

### DES FUSILS ET DES ROSES POUR ARNOLD

"Oh My God", le premier titre studio du groupe Guns n' Roses en six ans, figurera sur la B.O. du prochain film d'Arnold Schwarzenegger,

"End Of Days", qui sortira aux USA en novembre. Le groupe finira bientôt l'enregistrement d'un tout nouvel album, le premier depuis "The Spaghetti Incident" en 1993. Axl Rose reste le seul membre original du groupe, dont un album "live" devrait également sortir bientôt pour faire patienter les fans jusqu'au nouvel opus.

### UNE CITROUILLE EN MOINS POUR HALLOWEEN

Six mois après le retour du fils prodigue, le batteur Jimmy Chamberlain, D'Arcy Wretzky, la blonde bassiste des Smashing Pumpkins, a quitté le groupe de Chicago, qu'elle avait fondé avec Billy Corgan en 1989. Le nouvel album du groupe est prêt et devrait sortir le 15 février prochain. Il sera suivi d'une tournée, pour laquelle aucun remplaçant n'a été annoncé

pour le moment. Les motifs du départ de la bassiste n'ont pas été rendus publics, mais n'ont certainement rien à voir avec l'attitude dirigiste de Billy "c'est mon groupe et si t'es pas content tu te casses" Corgan, le leader-chanteur, enfant caché de Saddam Hussein et de Monsieur Propre.

### UN NOUVEAU FIGHTER FOU

Après avoir auditionné 35 personnes, les Foo Fighters ont enfin trouvé un nouveau guitariste en la personne de Chris Shiflett, un ancien membre de groupes punk US. Les fans du groupe pourront découvrir le nouveau membre lors de la tournée mondiale qui commence en Europe ce mois-ci, pour soutenir la sortie de l'album "There Is Nothing Left To Lose", qui sort le 2 novembre.

# ABONNEZ-VOUS !

## Dreamcast™

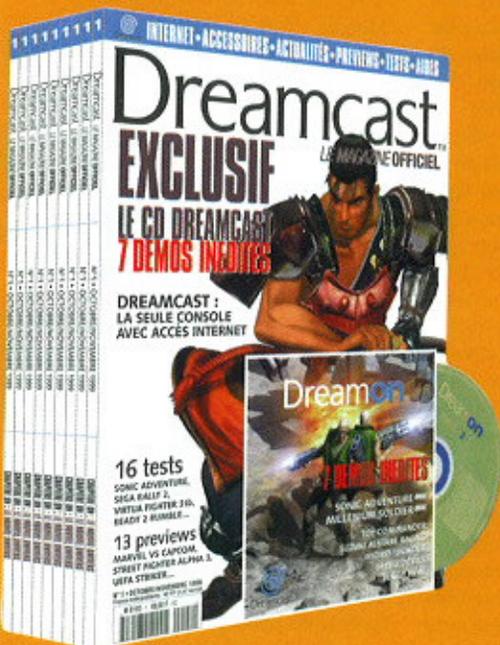
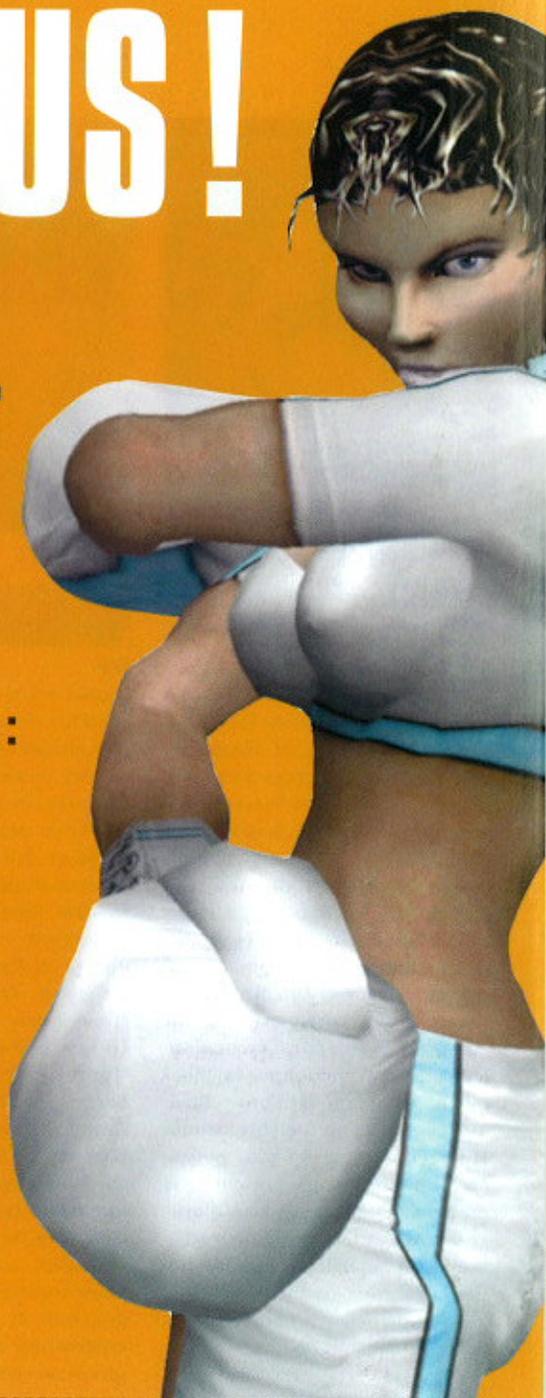
LE MAGAZINE OFFICIEL

+  
SON CD DE DÉMOS DREAMCAST EXCLUSIF

et profitez d'une  
offre exceptionnelle :

# RECEVEZ SIX NUMÉROS POUR 245 F

AU LIEU DE 294 F  
SOIT UN NUMÉRO OFFERT



### BULLETIN D'ABONNEMENT

Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante :  
Service abonnement Dreamcast Magazine, 2 impasse de Boudeville, BP 1121, 31036 Toulouse cedex 1, Tél. : 05.61.43.49.69.

**OUI,** je souhaite bénéficier de cette offre d'abonnement à tarif préférentiel.  
Je recevrai 6 numéros de Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL au tarif exceptionnel de 245 F (37,35 euros)  
au lieu de 294 F (44,82 euros)\*.

#### Je joins mon règlement

- Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Editions)  
 Par Mandat-lettre  
 Par carte bancaire n° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

Signature :

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_ Date de naissance : \_\_\_\_\_



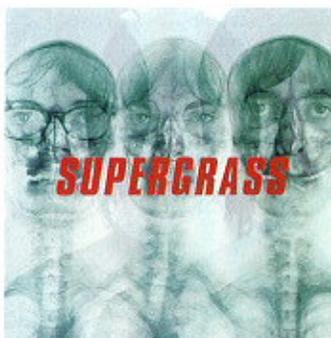
GROOVE

★ ★ ★ ★ ★

## ORGANIZ' "PREVIEW"

Jam Prod. - P. Pagano/Sony

Révélation de l'été 1999 avec l'incontournable "I Never Knew Love Like This Before". Mike et Phylly, les deux membres du groupe Organiz', avaient déjà flirté avec le succès. Il y a en effet plus d'un an, ils se faisaient connaître avec une adaptation groove du célèbre "Miss You" des Rolling Stones. Aujourd'hui, après avoir chanté tout l'été, ils sortent leur premier album, "Preview", qui regroupe 14 titres. Auteurs, compositeurs et interprètes, ils confirment, si besoin était, l'éventail de leur talent. Pour donner la "final touch" à l'album, ils l'ont remixé à New York, au célèbre studio Hit Factory. Que les plus perspicaces d'entre vous prêtent une oreille à l'interlude, Mike et Phylly se livrent là à une petite improvisation, dans laquelle on peut déchiffrer la date de naissance de Phylly... Vous pourrez ainsi constater que le talent n'a pas d'âge!



POP

★ ★ ★ ★ ★

## SUPERGRASS "SUPERGRASS"

EMI

Quand un groupe déjà connu se contente de son nom en guise de titre, (notamment pour un troisième album), le message subliminal est : "Attention les gars, c'est du sérieux". (N'est ce pas Blur?). Les Beatles l'avaient fait avec ce qu'il est convenu d'appeler "L'album blanc". Et c'est bien là le problème de Supergrass : tout ce qu'ils font, quelqu'un d'autre l'a fait avant eux, en mieux. Prenons ici au hasard "Jesus Came From Outer Space" (Bowie période Ziggy Stardust), "Far Away" (Pink Floyd période Syd Barret) ou "Beautiful People" (les Beatles période, heu, Yoko Ono). Bien sûr, les Supergrass ne sont pas aussi bons que les Beatles. Ils ne sont même pas aussi bons qu'Oasis, c'est vous dire ! (Au moins, Noël Gallagher semble posséder une photocopieuse en bon état de marche). Il ne reste plus qu'à espérer que Mick Jagger fasse un procès au chanteur pour récupérer sa voix, et ils pourront reprendre le premier bus pour aller camper devant Abbey Road.



★ ★ ★ ★ ★

## TORI AMOS "TO VENUS AND BACK"

East/West

Depuis son apparition en 1992 avec "Little Earthquakes", la vie n'a plus été la même pour les fans de Tori Amos, ceux qu'elle désigne par "des pieds avec des oreilles" et qu'elle emmène à chaque album dans un univers qui n'appartient qu'à elle. C'est un aller-retour dans l'espace qu'elle nous propose cette fois avec ce double album qui se décline comme suit. Un "live" de 13 titres, ("venus live - still orbiting") enregistré lors de sa dernière tournée mondiale, où elle était pour la première fois accompagnée par un groupe complet de musiciens. Et une série de nouvelles chansons, ("venus - in orbit") qui reprend, au niveau du style, là où son dernier concert au Grand Rex s'était arrêté, avec les mêmes musiciens. C'est une musique pop matinée des dernières trouvailles de la dance music anglaise, que nous offre Tori, ou des ballades classiques comme "1000 Oceans", le premier single, côtoient le dub déjanté d'un morceau comme "Juarez". Une merveille indispensable.



★ ★ ★ ★ ★

## EVERYTHING BUT THE GIRL "TEMPERAMENTAL"

Virgin

Le succès planétaire inattendu de "Missing", délicate tranche de pop music remixée par Todd Terry, a fait de EBTG, le duo discret anglais, une des valeurs sûres de la dance music. Notoriété aussi soudaine que surréaliste pour ceux qui ont apprécié depuis plus de quinze ans leur musique intimiste. Mais reconnaissance agréable tout de même quand on sait la qualité de leurs compositions et la texture inimitable de la voix de Tracey Thorn. Sur ce nouvel album, ils ont bien digéré l'influence des clubs sur leur musique (Ben Watts a d'ailleurs mixé ces deux dernières années dans tous les clubs de la planète), et marient avec bonheur leur langueur avec quelques BPM de bon aloi. C'est comme s'ils se tenaient debouts et immobiles au milieu d'une discothèque en folie. La voix de velours décline toujours une délicate palette d'émotions, tandis que leur musique flirte avec le drum and bass, comme une jeune fille rougissante avec un colosse. Un must.

## TÉLEX

### DE LA POMME PLEIN LA BOUCHE

Fiona Apple entrera dans le "Guinness Book of Records" le 9 novembre prochain quand son deuxième album sortira, (chez Sony Music). Son titre est officiellement le plus long dans l'histoire de la musique moderne. On prend sa respiration : "When The Pawn Hits The Conflict He Thinks Like A King What He Knows Throws The Blows When He Goes To Fight And He'll Win The Whole Thing 'Fore He Enters The Ring There's No Body To Batter When Your Mind Is Your Might So When You Go Solo, You Hold Your Own Hand And Remember That Depth Is The Greatest Of Heights And If You Know

Where You Stand, Then You Know Where To Land And If You Fall It Won't Matter, 'Cuz You'll Know That You're Right". Cela promet de belles scènes de rigolade au comptoir de renseignements de la FNAC...

### PRISON POUR LE PILOTE DU TEMPLE UN PEU TROP STONE

Scott Weiland, leader du groupe Stone Temple Pilots, risque jusqu'à 16 mois de prison pour avoir rompu un contrat oral avec un juge californien. Arrêté en septembre 97 pour possession d'héroïne, le chanteur était resté en liberté et sous contrôle judiciaire contre une promesse

de bonne conduite. En juin dernier, il s'inscrivait en cure de désintoxication dans une clinique de Los Angeles, qui l'expulsait en juillet pour avoir tenté de se fournir de la drogue sous leur toit. Le nouvel album des Stone Temple Pilots, "N° 4", sortira le 26 octobre.

### PEARL JAM EN STUDIO

Le groupe de Seattle a commencé l'enregistrement de son septième album studio, avec une date de sortie prévue pour février 2000. Leur dernier album studio, "Yield", date de 1998. Aucune tournée n'est prévue pour le moment, bien que Pearl Jam n'ait pas joué live depuis octobre 98.

# POWER STONE

Vous n'aviez encore jamais vu  
un VRAI jeu de baston en 3D !

**Consoles** Note : 5 étoiles sur 6

"Le jeu est doté de graphismes d'une finesse inouïe ainsi que d'une jouabilité sans faille".  
"À acheter les yeux fermés".

**CONSOLES** Note : 93% Megahit

"Power Stone, c'est de l'arcade pure. Des graphismes d'une qualité hallucinante, des sons nickel, et surtout, une rapidité incroyable". "Le jeu en lui-même est délirant : tout en 3D, avec une interaction totale avec le décor (vous pouvez exploser les vitres, grimper aux poteaux...) et des armes apparaissent çà et là. Il vous procurera un vrai plaisir de jouer !".

"Un très bon jeu de baston original. La réalisation est impressionnante. À ne pas manquer".

## POINTS FORTS :

- Collectez les gemmes Power Stone : Ces pierres vous donneront de nouveaux pouvoirs (comme par exemple vous transformez en super guerrier) afin de détruire en une seule attaque vos adversaires.
- Des univers et des zones de combats en 3D variés aux graphismes stupéfiants.
- Des effets spéciaux et des enchaînements de coups hallucinants !
- Une interactivité totale avec le décor : Grimper, arracher, lancer des objets et utiliser des armes (sabre, bazooka, massue...).
- Des Combats fluides et rapides.
- Multiples modes de combats pour jouer contre l'ordinateur ou entre amis.

APCOM

Jeu disponible dès la sortie officielle de la console Dreamcast le 14 octobre.

EIDO  
INTERACTIF

www.eidos.com

\* Sur le circuit,  
il n'y a pas que les moteurs qui chauffent...  
\*



## MONACO GRAND PRIX : BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.



<http://www.monacoracing.com>



**Monaco Grand Prix**  
crée l'événement sur Dreamcast  
sortie commune avec la console !