

MARS/AVRIL 2002 • France métropolitaine : 5,35 €

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL 

Collector

Le dernier numéro
du Dreamcast
Magazine!

L 19201 - 6 - F: 5,35 € - RD



France métró : 5,35 € - Belgique : 6,20 €

Luxembourg : 6,10 € - Nouvelle-calédonie, Polynésie : 750 CFP

Courrier des lecteurs

Bien, c'est avec un peu de tristesse que je prends ma plume une dernière fois pour bavarder avec vous. Je sais que je laisserai un certain nombre de questions en suspens, mais ne m'en tenez pas rigueur. On vous aura accompagné aussi loin que possible dans cette aventure... Bon, allez, on sort les mouchoirs, histoire d'essuyer une ou deux larmes, et on se fait une petite partie de Virtua Tennis 2 pour la route ?

Panda



1 Karim, "Nightmare" de son pseudo, est sans aucun doute un futur médecin. Pourquoi, me direz-vous ? Eh bien, il a déjà l'écriture caractéristique (et cauchemardesque) des honorables membres de cet ordre. À grand-peine, j'ai tout de même pu déchiffrer quelques questions, et voici mon ordonnance.

Que pensez-vous de l'avenir de la Dreamcast durant ces six prochains mois ?

Pendant les six prochains mois, il y a encore

de quoi faire, avec quelques jeux à sortir.

Pourra-t-on voir des jeux "uniques" à des consoles concurrentes transformés pour jouer sur Dreamcast ?

Si tu fais référence à des initiatives telles que "Bleemcast", la réponse est clairement non. Ils ont, du reste, fermé boutique, et stoppé le développement de Bleemcast. Pour ce qui est d'émulateurs de jeux PS2 ou autres, là, c'est techniquement que ça poserait problème. Pour émuler une autre console, il faut que cette dernière soit

beaucoup plus puissante que celle qu'elle veut émuler.

Après la sortie de la Xbox et de la Nintendo Game Cube, Sega, l'éditeur de jeux, va-t-il abandonner le filon Dreamcast ?

On peut dire qu'en Europe, c'est déjà le cas, puisque c'est Big Ben qui s'occupe de la distribution des jeux DC... aux USA ils ne sortent même pas Shenmue 2... Il n'y a qu'au Japon où Sega ne laisse pas complètement tomber la DC.



2 Nico a repéré une grosse bêtise que j'ai dite dans le précédent numéro, et même si, sous mes yeux, mes joues rosissent de honte, voilà, je le publie quand même...

Mon petit Panda, pourquoi te caches-tu ? C'est alors que je lis en page 7 du numéro précédent qu'on ne peut pas jouer à la Saturn qui est dans la maison de Ryu dans Shenmue 1 ! Quoi ? Panda, premier sur la Dream qui ose dire ça, j'hallucine. Donc, voilà ce qu'il faut faire : aller au Tomato Shop, et acheter un produit où l'on peut tirer un papier (cassettes). Si vous avez le premier prix, vous choisissez entre Hang On et Space Harrier.

Ouais, bon, je vais pas faire le malin sur ce coup-là, je ne devais pas être en forme le jour où j'ai répondu au courrier... mea culpa !

Est-ce qu'on peut espérer un Shenmue 3 ?

Oui, il y aura forcément un Shenmue 3, mais sur quelle console ? La logique voudrait que ce soit sur Xbox, puisque le deuxième volet est en train d'être adapté, le sera-t-il aussi sur d'autres consoles ? L'avenir le dira.



3 Survivor MS nous envoie un chitit dessin. Il a quatorze ans. Il pousse un chitit coup de poing contre certains ingrats qui disent que la PS2 est mieux que la DC. C'est là, faut pas se foutre de la gueule du monde non plus, dis-leur qu'il faut qu'ils sortent de leur patelin et aillent à la ville, non mais, je rêve !

Est-ce qu'il existe un émulateur Néo-Géo sur Dream ? Si oui, où puis-je me le procurer ?

Franchement, je ne sais pas, je n'ai pas trop suivi l'actualité des émulateurs sur DC. Je sais qu'il doit traîner un émulateur pour jouer à de vieux jeux d'arcade, un lecteur de VCD, et sûrement d'autres chitites choses. Mais pour tout cela, il faut un PC, des connaissances minimum en informatique, et on se trouve parfois dans des zones à la limite de la légalité. Bref, si tu cherches, tu trouveras, mais il faut que tu te débrouilles.

Pourriez-vous me faire une liste des shoot-them-up, SVP ?

Bon, je vais probablement en oublier, mais en voici quelques-uns : Giga Wings, Gunbird 2...





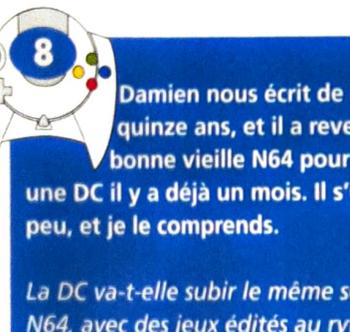
Biroang d'or est un gai luron, qui doit rigoler tout le temps, vu qu'il a ponctué sa lettre de plein de "LOL", LOL signifiant "Lots of Laugh", bref, un gros rire, mais normalement, en français, on utilise l'abréviation MDR, pour "mort de rire". Laissons là l'étude du français et passons aux questions !

Salut à toute l'équipe et bonne année !
Lol, sinon votre mag est d'enfer !!!
Vous l'aurez compris, je suis à fond dans PSO et je salue tous mes potes !
Sinon, est-il vrai qu'il y aurait peut-être un Toe Jam&Earl sur DC ?

Non, aucune chance.

Pourquoi les Shenmue sont-ils si faciles ? et trop courts ? Il m'a fallu six jours pour finir les deux !

Ce ne sont pas les jeux qui sont trop faciles, c'est toi qui es beaucoup trop fort ! Franchement, on sent que tu marches avec la force, et que la Kamasutrapad n'a pas de secret pour toi ! Ou alors, c'est peut-être qu'il ne fallait pas jouer avec les soluces du DC Mag sur les genoux ! Hein ! Vil tricheur, honte de la création, tu n'es même pas digne de la 32X ! LOL :P
Enfin, plus sérieusement, tu devrais savoir que ce qui est excellent paraît toujours trop court !



Damien nous écrit de Lyon. Il a quinze ans, et il a revendu sa bonne vieille N64 pour s'acheter une DC il y a déjà un mois. Il s'inquiète un peu, et je le comprends.

La DC va-t-elle subir le même sort que la N64, avec des jeux édités au rythme d'un par mois vers sa fin ?

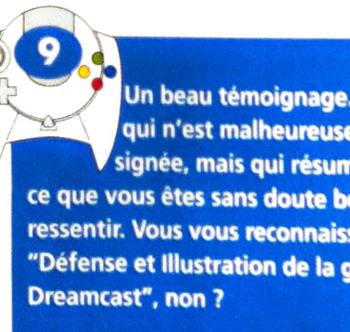
Toutes les consoles meurent un jour, et la DC ne fera pas exception à la règle. Donc



oui, elle va subir le même sort que la N64, dans un avenir proche, d'ici quelques années, la Xbox (mars) et de la même manière, les verres de la DC.

Pourquoi Sony nous a-t-il volé la licence de Soul Calibur pour produire le deuxième opus sur la PS2 ? Sortira-t-il sur DC ?

Ho-là-là, tu y vas fort ! En fait, c'est Sega qui a piqué à Sony Soul Calibur, profitant d'une infidélité de Namco, qui à l'époque était un des alliés principaux et exclusifs de Sony...
Donc, ne confondons pas tout !
Quant à Soul Calibur 2, il sortira sur PS2, mais aussi sur Xbox et NGC. Mais pas sur DC...



Un beau témoignage. Une lettre qui n'est malheureusement pas signée, mais qui résume assez bien ce que vous êtes sans doute beaucoup à ressentir. Vous vous reconnaissez dans cette "Défense et Illustration de la génération Dreamcast", non ?

Jeudi 14 octobre 1999. J'étais devant la vitrine de ma boutique de jeux vidéo, la langue pendue et pratiquement en train de la lécher, rien qu'en voyant la petite boîte bleue avec marqué Dreamcast dessus. Tout en sachant que le soir même, elle serait mienne ! Je rentre chez moi sur mon petit scooter rouge, la petite boîte bleue entre mes jambes, impatient de la brancher sur ma petite télévision. Enfin chez moi, je sors la console de sa boîte bleue, et là, une larme coule de mon œil : je la voyais enfin en réalité, la DC, la nouvelle console de ma

deuxième famille, Sega... J'allume la console tout en branchant la manette ainsi que le visual memory, et puis, j'insère le CD de Sonic Adventure. À ce moment, j'ai pleuré de joie en pensant à Sega qui n'a pas hésité à lancer une nouvelle console après l'échec cuisant de la pauvre Saturn... Les mois passaient, tous les éditeurs se bouscullaient pour installer un hit sur la petite boîte blanche. Moi, tout content et fier de ma Dreamcast, je la montre à tous mes amis, dont certains en achètent une un peu plus tard. Les mois passaient, et je continuais à acheter des hits ou des jeux sympas, toujours sur DC... Mais arrive novembre 2000. Pas une seule publicité sur la DC... mon petit cœur avait mal. Le pire, rien autour de l'événement de cette fin d'année : la sortie de Shenmue ! Je refusais de voir la vérité en face, ce n'était rien, pas grave... Mars 2001, le mois fatal pour tous

les segaphiles : Sega annonce l'arrêt de la Dreamcast. Je me suis mis à genoux en criant "pourquoi ?". Personnellement, je croyais, à ce moment-là, que tout était fini et que Sega allait fermer ses portes définitivement, laissant le bulldozer Sony détruire l'empire de maître Sega. Finalement, Sega s'est mis à genoux devant Sony, Nintendo et Microsoft (c'est toujours mieux que de disparaître). Même si la DC va me manquer, le plus rassurant, c'est que Sega soit encore sur pieds.
Je tenais à remercier avant tout : Big Ben, Ubisoft et, bien sûr, Sega, de soutenir la DC jusqu'au bout. Dreamcast vit et vivra !!!
SEGA FOREVER !!!

Voilà une très belle lettre. Je me plais à me dire que si j'étais lecteur, j'aurais écrit ce genre de lettre au DC Mag. Encore bravo à son auteur.

ÉDITO

Le numéro que vous avez entre les mains est un collector, puisque c'est le dernier. Ce n'est pas de gaieté de cœur que je ratifie cette mauvaise nouvelle. Mais bon, soyons clair, nous savions tous que le DC Mag ne serait pas éternel ! Et ça y est, le dernier DC Mag officiel du monde tombe.

On a essayé de vous le faire sympa, en vous présentant les jeux qui vont encore sortir. Mais bon, c'est la fin, alors, pas de langue de bois : avec l'arrivée des nouvelles consoles, les jours de la Dreamcast sont comptés. Le planning des sorties américaines est nul : un seul jeu. Même le planning japonais est ridicule : trois ou quatre jeux. L'euro péen est, tout de même, beaucoup plus étoffé... mais pas pour longtemps.

Pour ceux qui se sont attachés à notre fine équipe, vous pourrez nous retrouver dans 100% Consoles, comme d'habitude ; et aussi, si vous vous équipez en Xbox, dans 100% BOX, notre nouveau bébé, dédié à la console de Microsoft, que vous verrez dans les kiosques le 14 mars (ben oui, je fais ma pub !). On espère donc tous vous retrouver, et puis, quelle que soit la console que vous choisirez, vous pourrez toujours jouer à des jeux Sega ! Profitez encore bien de la Dreamcast, vous qui êtes le noyau dur des fidèles, la valeureuse arrière-garde de cette belle console !

Je tiens donc à tous vous remercier pour nous avoir suivis tout au long de cette année, malgré les mauvaises nouvelles, malgré le fait que nous n'ayons plus de CD de démo...

J'ai du mal à m'arrêter d'écrire, tant je veux faire durer ces derniers instants, mais tout a une fin. C'était celle du Dreamcast, le magazine officiel.

Panda



Floigan Bros.

p. 68

Conflict Zone

p. 44



RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. Directrice de la publication : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier. HELP : 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50 ; Fax : 01-53-68-99-51 ; E-mail : tmaubert@publications.fr. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : MSP, BP 42, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon-Pastor. COMPTABILITÉ : Frédéric Fadeau. ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Louis-David Delahaye, Vincent Gallopain, Danièle Stantcheva.

Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville.

GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP, Imprimé chez VALPRINT Spa, Viale Lombardia 29, 20047 Brugherio (MI), Italie.

ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution.

Remerciements à Sega France.

