

## MDK 2

Planquez-vous, Kurt est de retour ! Interplay signe la suite de l'un des shoot'em up les plus remarquables de l'année 1997 : MDK 2 – comprenez "Murder Death'n Kill 2". Le principe du jeu n'a guère changé : vous dirigez votre personnage à travers 8 mondes infestés d'ennemis en tout genre.

A la différence du premier épisode, trois protagonistes sont désormais disponibles : Kurt, héros du premier MDK, Max, le chien robot à six pattes,

et le Docteur Hawkins. Bien évidemment, chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques et leur maniement est bien particulier.

L'armement évolue au cours du jeu et devient parfois complètement surréaliste, comme la mini-bombe nucléaire ou le trou noir portable (qui n'a rien à voir avec le Panda).

Comme dans le premier épisode, vous disposez d'un zoom d'une extrême précision qui permet d'aligner un ennemi entre les deux yeux à une centaine de mètres. Hyper efficace !

Mais ce n'est pas tout, car Kurt dispose

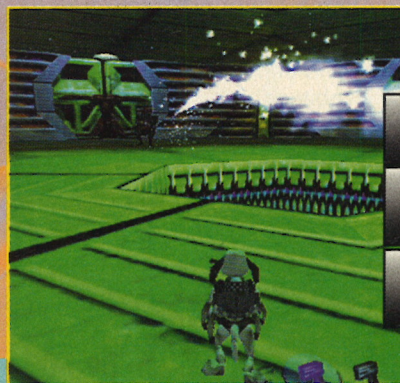
désormais de vêtements spéciaux qui lui permettent de devenir invisible aux yeux de ses ennemis ou encore de prendre leur apparence, tel un caméléon. Les programmeurs assurent que la version Dreamcast de MDK 2 est l'équivalent de celle d'un Pentium III 500 MHz équipé d'une carte graphique TNT 2 ! Difficile de résister à de tels arguments...



INTERPLAY

ACTION

FIN 99



## Alien Vs Predator

Certains se souviennent peut-être du jeu du même nom sur la console Jaguar d'Atari... La Fox a décidé de ressortir ce jeu, mais avec les technologies actuelles. Autant dire que le produit a de la gueule ! Alien Vs Predator propose trois scénarios différents, en fonction du personnage que vous incarnez en début de partie : un Alien, un Marine ou un Predator. Bien sûr, leurs caractéristiques ne sont pas les mêmes : le Marine ne dispose que de peu de protection, mais est très bien armé. L'Alien est redoutable, et ses attaques foudroyantes ne laissent aucune chance à ses proies. Quant au Predator, il dispose d'un système de camouflage thermique qui le rend parfaitement invisible. Bref, chacun a ses qualités et ses petits défauts, comme nous tous. Alien Vs Predator propose une quarantaine d'environnements différents et variés : vaisseaux

spatiaux, temples Alien ou cavernes seront de la partie. L'interaction avec les décors est omniprésente et l'on peut s'amuser si l'on veut à shooter les lumières pour plonger la pièce dans l'obscurité complète. Ambiance garantie.



FOX INTERACTIVE

DOOM-LIKE

AN 2000

## Kingpin

Les créateurs de Redneck Rampage, un Doom-like hilarant sorti uniquement sur PC et utilisant le moteur graphique de Duke Nukem, transposent avec Kingpin le Doom-like dans l'ambiance des polars des années 30. Le jeu vous glisse dans la peau d'un simple citoyen largué au milieu de la racaille. Les rues et différents niveaux sont infestés de gangsters en tout

genre, et il faudra jouer des coudes pour se frayer un passage dans cette faune peu recommandable, à grands coups d'armes en tout genre : matraque, barre à mine, pistolet ou, pour les plus chauds d'entre vous, lance-flammes. J'entends déjà les hurlements des Familles de France, beuglant au viol et au meurtre. Qu'elles se rassurent, le boîtier de jeu comportera deux CD : un allégé, sans sauce tomate, un autre 100 % gore, avec des morceaux de viande hachée. Tout le monde il est content, tout le monde il est gentil, et Familles de France, il ferme sa gueule. Pour la petite histoire, sachez que Kingpin utilise le moteur graphique de Quake II amélioré, ce qui lui confère des animations fluides et des textures fines et variées.



INTERPLAY

DOOM-LIKE

AN 2000

