

# RETRO POLIS

**JEUX:**

**SONIC CD**

**SEGA RALLY**

**BLUE STINGER**

**GOLDEN AXE**

**ASTERIX & THE**

**SECRET MISSION**

**WORMS**

**CINÉ:**

**Mortal Kombat  
le film**

**DOSSIER:**

**Mortal Kasting:**

**Les acteurs + Behind the scenes**

**N°5**

mai 2010

R3TR0POL15 - 5 - 0€



UFO x 06

TIME

082

RINGS 000



SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS  
INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD SUR

[MEGADRIVE + MEGA CD]



TOI, C'EST PLUS FORT  
QUE TOI  
SEGA

LA CLAQUE INTERACTIVE



## **EDITO** MAI 2010

*Pour ce cinquième numéro, je pourrais vous parler des news et des annivs de vos persos à fêter ce mois-ci, ou encore vous présenter les jeux testés, emmenés par un Sonic CD en grande forme... tiens, je pourrai même vous signaler que la première chronique ciné se trouve également dans ces pages.*

*Non: la star cachée de ce numéro sera bien Mortal Kombat, mais ça se passe dans le dossier sur les acteurs qui fait pas moins d'une quinzaine de pages; du jamais vu sur Retropolis!*

*Bon, allez quand même faire un tour du côté des tests: avec des hits comme Sega Rally ou Worms qui se bousculent au portillon, il y'a aussi de quoi faire de ce côté-là... en attendant le numéro de juin qui lui, sera très spécial!*

Trev

**AGENDA** p.02

**TESTS** p.13

**DOSSIER** p.29

# AGENDA

## *Happy Birthday Maxi*



*Né le 1er mai 1563, Maxi est le nouvel homme au nunchaku dans Soul Calibur, remplaçant au pied levé le défunt Li-Long. Malgré son costume principal assez singulier qui fait davantage penser à un sosie d'Elvis qu'à un guerrier du XVIème siècle, Maxi est l'un des persos les plus efficaces et plaisants à jouer; avec lui, même les novices pourront accéder à des combos au nunchaku parfois très acrobatiques. Et on en vient à l'un des meilleurs moments de Soul Calibur: celui où un joueur super entraîné se fait exploser par un débutant après avoir mangé une rafale de coups qui se termine*

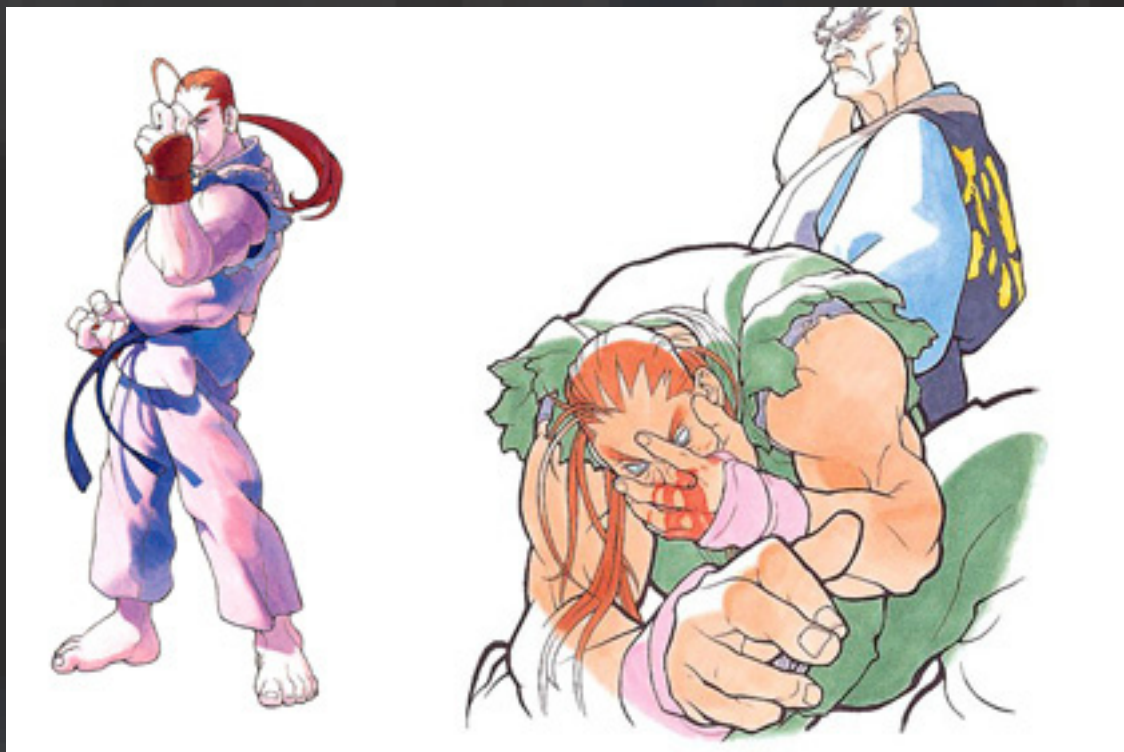


## ***Happy Birthday Iwao***



*Le père de Ryo Hazuki dans Shenmue est né le 3 mai 1940. On ne profitera pas longtemps de sa présence durant cette grande aventure, mais suffisamment pour savoir qu'il était un maître en arts martiaux bon, calme et fort; il a d'ailleurs élevé et entraîné son fils avec ces valeurs mais a également créé et développé le fameux style de combat Hazuki. L'ombre d'un meurtre mystérieux dans son passé plane toutefois sur ce tableau pourtant idéal...*

## Happy Birthday Dan



*6 mai 1967, naissance de Dan. Il s'agit là d'un combattant aussi mystérieux qu'impressionnant et... Non, attendez pas du tout! Dan est le gros bouffon de la série Street Fighter Alpha, un Ryu au rabais, un Ken maladroit, un Akuma fini au pipi... Bon c'est un peu dur, car Dan est pas un mauvais gars, il veut d'ailleurs venger la mort de son père Go Hibiki, un (vrai) combattant tué par Sagat. Il est juste un peu trop sûr de lui au vu de ses réelles capacités de combat. Il a d'ailleurs pris Sakura comme disciple mais celle-ci semble ne pas y prêter beaucoup d'intérêt (à juste titre). Malgré tout, Dan va tellement loin dans le grotesque et le ridicule qu'il en deviendrait presque touchant; allez, avouez qu'il vous manquerait si il n'était plus là...*



## ***R.I.P. Dana Plato***



***Triste nouvelle, le 8 mai 1999 fut le jour du décès de Dana Plato. Incarnant Kelli Medd dans le film interactif Night Trap sur Mega CD, elle a ainsi été la première comédienne célèbre à jouer dans un jeu vidéo. Célèbre?... Mais oui, souvenez-vous! Virginia, la fille de Mr. Drummond dans la série Arnold & Willy! La suite sonna beaucoup moins happy family pour la jeune actrice qui posera nue pour Playboy (ah ouais??) après s'être fait refaire les seins (ah ouais!), tournera dans quelques films érotiques (ah...ouais) et sombrera dans la drogue avant d'être emportée par l'overdose fatale à 35 ans (ah.ouais). Triste carrière, gardons plutôt le souvenir de ses sympathiques personnages dans la série et dans le jeu.***

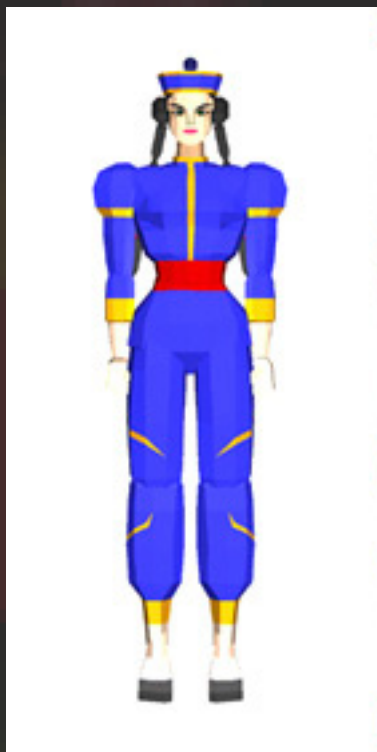
## ***Ouverture du premier E3***



***Le 11 mai 1995, L'E3 (Electronic Entertainment Expo) ouvre ses portes pour la toute première fois à Los Angeles. Ce salon qui deviendra par la suite un événement annuel majeur dans le monde du jeu vidéo est l'occasion pour les grands acteurs de cette industrie de dévoiler leurs nouveautés en consoles, jeux et projets; nouveautés souvent décisives surtout en ces temps où le jeu vidéo prend vraiment un ampleur inédite. Justement, pour le lancement de cette édition, la Megadrive est toujours un peu présente mais Sega va surtout en profiter pour annoncer et lancer la Sega Saturn sur ce territoire. Un challenge qui s'annonce d'emblée difficile avec un line-up sans réelle surprise face à Nintendo qui annonce son projet ambitieux de console 64-bits et Sony qui contre-attaque aussitôt avec sa redoutable Playstation...***

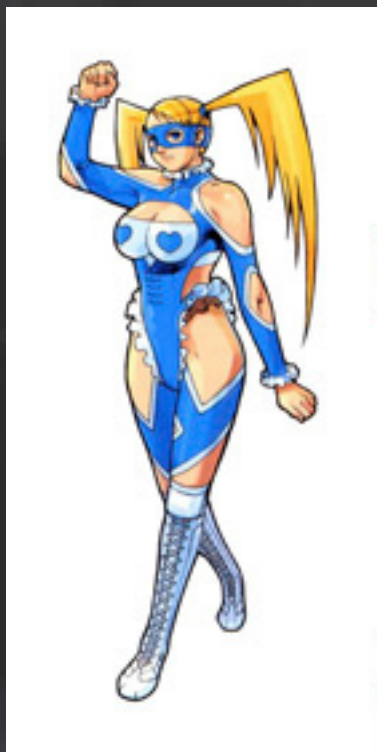


## Happy Birthday Pai



*Pai Chan, née le 17 mai 1975, est un peu la Chun-Li de Virtua Fighter: une combattante chinoise mimi mais redoutable au combat! Sa haine, elle ne la déverse pas contre un dictateur démoniaque qui veut dominer le monde mais contre son père lui-même, l'intransigent Lau qui les a négligées elle et sa mère (le détail qui fâche: la mère en est morte d'épuisement). Ah au fait, Pai est actrice. Mais quand elle sera en mesure de mettre une râclée à son père, elle ne simulera pas c'est sûr.*

## **Happy Birthday R. Mika**



*Rainbow Mika, lutteuse professionnelle apparue dans Street fighter Alpha 3, est née le 17 mai 1969. Elle fait bien entendu partie du groupe des p'tits nouveaux excentriques qui veulent en découdre, mais fait aussi partie du clan des fans. Fan de? Zangief! Bon vous vous en doutez, elle ne lui court pas après pour prendre le thé mais pour l'affronter sur le chemin qui fera d'elle une star de la lutte. Long chemin, très long chemin... Commence par devenir un perso inoubliable de la saga petite, ce sera déjà pas mal.*



## ***Partenariat entre Sega et Sony***



***Le 20 mai 1992, Sega USA annonce un partenariat avec Sony Electronic Publishing (qui sera rebaptisé Sony Computer Entertainment l'année suivante) dans le but de développer des jeux sur CD en extension à la Megadrive. Avec le recul, ça ressemble à un de ces films où le vrai grand méchant était en fait l'assistant inoffensif du héros au début. Attention Sega, derrière toi!***

## ***Présentation officielle de la Dreamcast***



***Le 21 mai 1998, peu avant l'E3, la 128 Bits de Sega est présentée au grand jour à Tokyo par Shoichiro Irimajiri, alors PDG de la firme. Exit Dural, Black Belt ou Katana: la bien nommée Dreamcast (contraction de dream pour le rêve et broadcast, diffuseur) sera donc un nouvel espoir aux formidables capacités avec visiblement une vraie prise de conscience des erreurs du passé. Courage!***

### ***Le saviez-vous?***

***Sonic CD et Sonic 2 furent développés en parallèle par 2 équipes de Sega... ce qui ne les a pas empêché de sortir avec presque un an d'écart.***



## ***Une classification pour les jeux Sega***



*Le 24 mai 1993, Sega annonce la création d'un système de classification pour ses jeux qui devrait être mis en place au mois d'août de la même année. Les 3 catégories prévues sont: GA - general audience (bon ben là c'est bon pour tout le monde, même pour le petit frère qui ne sait même pas encore tenir son pad correctement), MA-13 - mature, minimum age 13 (là ça se complique déjà un peu, si vous êtes dans cette catégorie va falloir trouver des arguments à deux balles pour ne pas inquiéter vos parents) et enfin MA-17 - mature, minimum age 17 (là c'est le défi ultime pour tout joueur mineur, un jeu de cette catégorie devra être dissimulé avec le même soin qu'une revue cochonne vous êtes prévenus!).*

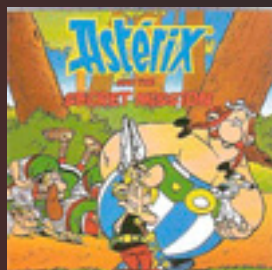
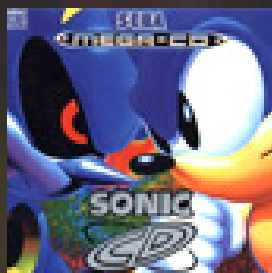
## Lancement du CES '92



Ça y'est c'est parti! Le 28 mai 1992, le CES (Consumer Electronics Show) démarre à Chicago et aura lieu durant 4 jours. Nintendo y tient un stand de plus de 2300m , le plus grand de l'histoire de cet évènement! Au niveau des annonces de prix, ça va être la foire à la saucisse ma p'tite dame: on y apprend que le prix de la Super Nes sera de 99,95\$ aux USA, ou 149,95\$ avec 2 manettes et le jeu Super Mario World. En face, Sega baisse le prix de sa Genesis (Megadrive) et de sa Game Gear, chacune à 99,95\$.



# TESTS



# SONIC CD

plates-formes • Sega • octobre 1993 • 1 joueur MEGA CD

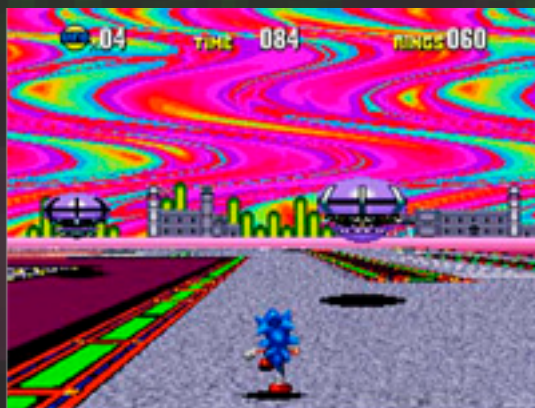
*Voilà c'est fait: l'extension de la Megadrive possède son propre épisode de Sonic. C'est le genre de jeu qui possède une certaine aura, celui qui nous séduit rien qu'avec sa cover, celui qui doit nous rendre fiers d'avoir un Mega CD! Robotnik est une fois encore prêt à mécaniser tout ce qui bouge, il pourra d'ailleurs compter sur l'aide du dangereux Sonic Metal qui fait ici son entrée en scène*



*A première vue, Sonic CD est très proche du premier épisode sur Megadrive. Les thèmes de certains niveaux en recoupent certains de Sonic 1, un petit pas en arrière étrange pour cet épisode qui s'annonce pourtant technologiquement plus poussé. Les environnements peuvent cependant évoluer selon certaines conditions basées sur une vitesse constante (et hors du commun des hérissons bien sûr). Sonic pourra alors se téléporter dans le passé ou le futur d'un niveau ce qui implique de petits changements dans la progression et de plus gros concernant l'ambiance visuelle. Pas de quoi fanfaronner avec «plus de 70 niveaux» comme indiqué au dos du boîtier, mais ces variantes sympas et rafraîchissantes impliquent à chaque fois différents*



*remix d'une bande-son tout simplement excellente; avec de super dessins animés d'ouverture et de fin du jeu, ça fait 2 points sur lesquels le Mega CD fait une vraie différence.*



*Pour le reste, Sonic CD se démarque par des petites évolutions ici et là: stages bonus sur de grandes aires en 3D, attaque éclair s'ajoutant à l'attaque en vrille, course contre Sonic Metal, couleurs un peu plus éclatantes... La base du jeu qui reste un détonnant mélange de plates-formes et de vitesse est toujours efficace grâce à une mascotte encore plus en forme, mais il faut reconnaître que ce Sonic, bien qu'excellent, ne s'est pas suffisamment affranchi du premier épisode sur Megadrive pour justifier un «2» à la place du «CD».*



- l'intro et la fin en dessin animé
- l'entrée en scène de Sonic Metal



- design peu démarqué du premier Sonic
- graphiquement égal à un épisode MD

**91%**

**GRAPHISMES 8 • SON 10 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9**

# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

course (rallye) • Sega/AM3 • 26 janvier 1996 • 1 ou 2 joueurs **SATURN**

*Le messie du rally, la vitrine du savoir-faire de Sega en arcade, le jeu qui élève le dérapage au rang d'art de la conduite... Les superlatifs ne manquent pas pour Sega Rally Championship. Avec de telles bases, difficile de dire du mal de cette adaptation sur Saturn. Sauf bien sûr si le portage est bourré de défauts et de maladresses! Pfff, à qui va-t-on faire croire ça...*



*Sega Rally est magnifique. La vitesse d'animation boostée à 30 images/seconde, les modélisations des décors et des voitures sont somptueuses; bien sûr un poil en-dessous de la version d'arcade mais vraiment peu. Pour une 32 Bits c'est juste exemplaire, de quoi rendre la Toyota Celica et la Lancia Delta aussi populaires que les persos d'un jeu de combat! Mais la vraie star du jeu, c'est bien sûr sa jouabilité incroyable: la conduite arcade avec des virages tout en dérapages avec braquages et contre-braquages est un choix casse-gueule que les équipes de Sega ont admirablement bien géré, notamment en offrant au joueur une précision vraiment poussée dans la conduite. La technique particulière du dérapage*



*devient un vrai plaisir manette ou volant en main; plaisir doublé par les tracés de circuits incroyablement bien pensés et équilibrés.*



*Vous vous demandez peut-être ce qui peut clocher dans Sega Rally... ou peut-être l'avez-vous déjà deviné: la fameuse contrainte héritée du format arcade! Et oui, celle qui limite le contenu à 3 voitures (dont 1 cachée) et 4 circuits (dont 1 caché). Certains diront à juste titre que la quantité est largement suffisante au vu de la qualité et de la richesse de ce jeu. C'est pas faux, d'ailleurs on peut passer des heures et des heures à améliorer ses temps en cherchant le réglage parfait pour sa caisse ou se tirer la bourre avec un pote pour savoir qui domine dans le désert, la forêt et la montagne... Mais quand même. 3 voitures et 4 circuits, quoi!*



- les modélisations magnifiques
- du grand art dans le dérapage!



- très peu de contenu
- marge d'erreur infime en championnat

**96%**

**GRAPHISMES 10 • SON 8 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 10**

# BLUE STINGER

survival horror • Activision/Climax • 23 septembre 1999 • 1 joueur

DREAMCAST

*Quand la Dreamcast annonce son survival horror exclusif, tout le monde a encore en tête les déambulations dans les lieux infestés de zombies de Resident Evil. Ce n'est pourtant pas exactement le but de Blue Stinger, qui lorgne du côté du fantastique quitte à dérouter les joueurs avides de gore et de sang...*



*Le joueur incarne Elliot ou Dogs, deux rescapés sur une île abritant un complexe de recherche biotechnologique qui a mal tourné (non, ce n'est pas une filiale d'Umbrella); l'aventure se déroule donc dans une aire gigantesque subdivisée en plusieurs parties mais le jeu n'est pas trop dirigiste et les environnements suggèrent une certaine liberté; on peut par exemple chercher un sandwich ou un soda dans une zone proche après un rude combat, ou s'acheter une des nombreuses armes disponibles dans d'autres distributeurs avec l'argent ramassé sur le corps des ennemis. La mise en scène très cinématographique alterne les phases d'action, de querelles, d'humour et de révélations, ce qui donne à Blue Stinger un bon*



*capital de sympathie avec une ambiance particulière mais prenante, en dépit pourtant d'un goût d'inachevé.*



*Ce jeu est en effet plein de paradoxes: les textures ne fourmillent pas de détails alors que certains panoramas sont plutôt convaincants, les déplacements des personnages sont juste corrects alors que les affrontements armés sont vraiment prenants, on se prend à rêver de la liberté d'un jeu d'aventure alors que les interactions sont finalement assez limitées, les quelques personnages sont expressifs et plein de caractère mais restent assez stéréotypés... Et pour revenir à ce qui était évoqué plus haut, le jeu a la structure d'un survival horror mais finalement le bestiaire et la progression sont loin d'être flippants. Le pour l'emporte toutefois sur le contre, Blue Stinger est un jeu plein de bonne volonté qui se caractérise plus par un «bon, mais...» que par un «mauvais, bien que...».*



- une grande variété d'armes
- des personnages sympathiques



- réalisation soignée mais sommaire
- ça manque un peu de survivants

**84%**

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 8

# GOLDEN AXE

beat'em all • Sega • 1989 • 1 ou 2 joueurs **MEGADRIPE**

*Ax-Battler! Tyris-Flare! Gilius-Thunderhead! Non, je ne suis pas en train d'invoquer mes super-pouvoirs... Il s'agit du guerrier, de l'amazone ou du nain qui vont devoir repousser l'envahisseur dans un beat'em all médiéval tout droit sorti des salles d'arcade. La tâche sera d'autant plus corsée que ce n'est pas vous mais le terrible seigneur Darth Vader - pardon, Death Adder - qui possède la fameuse hache d'or!*



*Il va donc falloir casser du barbare dans plusieurs levels plutôt courts mais ne faisons pas la fine bouche, la version Megadrive est rallongée d'un niveau et de l'affrontement contre le véritable boss final du jeu. C'est donc le coeur vaillant que l'on plonge dans la bataille en éliminant tous les ennemis qui nous assaillent pour pouvoir avancer jusqu'au boss du niveau. Pour cela, on dispose bien sûr des attaques au corps à corps ou sautées, mais aussi d'un indicateur de magie à remplir pour déclencher un sort potentiellement dévastateur. Le concept est sympa, d'autant plus que les persos ont des points forts différents mais le corps à*



*corps est plutôt laborieux à partir du moment où on est attaqué en nombre ce qui est presque toujours le cas dans le jeu. Les mouvements étant loins d'être vifs, on passe plus de temps à essayer de se placer entre chaque coup que de vraiment partir dans la mêlée comme un fou furieux. Quand même, c'est un beat'em all quoi!*



*Bon, soyons indulgents; en abusant de quelques coups spéciaux ça va déjà mieux, et il faut dire que le jeu est assez intéressant à 2 en co-op; le mot communication prend alors tout son sens: «tue les petits pendant que j'attaque le boss!», «v'là les lutins, je te laisse plus de fioles t'as plus beaucoup de magie!», «rhaaa mais t'es con c'est moi que t'attaques!!»... Et ainsi de suite. On peut également compter sur l'autre ajout pour cette version console: un mode duel qui permet d'affronter le 2ème joueur ou d'enchaîner les combats en solo. Un petit plus de plus pour compenser également la réalisation juste correcte qui, elle, a perdu au change par rapport à la version arcade.*



- l'ambiance heroic fantasy
- sympathique en co-op



- handicap face à plusieurs ennemis
- les niveaux sont assez courts

**75%**

GRAPHISMES **6** • SON **7** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **8** • DUREE DE VIE **7** • INTERET **8**

# ASTERIX & THE SECRET MISSION

plates-formes • Sega • 1993 • 1 joueur **GAME GEAR**

*Nous sommes en 1993 après J-C. Toute la Game Gear est envahie de héros américains ou japonais. Toute? Non! un jeu de plates-formes peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas toujours facile pour les garnisons des jeux retranchés de Sonic le hérissu, Shinobis et Ecco le Dauphinois...*



*Asterix n'en est pas à sa première aventure sur consoles Sega, mais The Secret Mission est particulièrement agréable. Il bénéficie à la fois d'un bon équilibre de difficulté pour un petit jeu de plates-formes avec différents ennemis, pièges et petites énigmes pour ralentir une progression relativement accessible; mais aussi du choix à chaque niveau entre Asterix et Obelix avec qui le parcours et les environnements sont rarement identiques. Tous les éléments bien connus du genre sont également présents, des coins secrets aux stages bonus en passant par la collecte d'objets indispensables pour ouvrir des passages et bien sûr quelques inévitables boss de fin de niveau qui se comptent cependant sur*



*les doigts de la main. Mais ce qui rend également cette aventure aussi sympa, c'est bien sûr l'univers drôle et coloré de la BD parfaitement retranscrit.*



*En plus de l'humour, tous les personnages rencontrés sont rapidement identifiables, mention spéciale aux romains qui viendront tâter vos poings sous différentes formes. L'autre très belle qualité héritée de l'oeuvre originale est la variété des niveaux. La route jusqu'à Rome sera longue et vous devrez traverser forêts, mer, désert et cavernes glacées avant d'y parvenir. Le tout est emballé dans un habillage graphique suffisamment réussi pour vous donner la sensation de ne jamais vraiment quitter la bande dessinée en jouant. Du très joli boulot pour un jeu simple et sans prétention qui mérite qu'on y retourne ne serait-ce que pour être sûr que la potion magique fait toujours effet!*



- niveaux variés et dépaynants
- jolie réalisation proche de la BD



- pas de véritable boss principal
- quelques sauts approximatifs

**86%**

**GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9**

# WORMS

stratégie • Team 17 • 1995 • 1 à 4 joueurs **SATURN**

- Salut mec, j'ai choppé un pur jeu de guerre en 3D avec des maps de malade et des persos composés de 3 milliards de polygones chacun, tu viens jouer? - Nan désolé, moi je préfère faire la guerre en 2D avec des vers de terre qui font 8 pixels de haut et je suis sur le point de lancer une banane sur l'équipe adverse alors casse-toi avec ton jeu pourri s'il te plaît. Ah, et bon aprem on se voit demain!



Désolé pour l'interruption, me revoici donc devant un jeu de stratégie en 2D dans laquelle des équipes de 4 vers de terre prêts à en découdre s'affrontent tour par tour sur des îles jonchées d'objets. En dehors des zooms pendant le jeu ou des cinématiques en dehors, Worms est graphiquement à peine plus riche que les versions 16 Bits (qui elles-mêmes se faisaient facilement coiffer au poteau à ce niveau). Malgré cela, ce jeu est une tuerie au sens propre comme au figuré puisqu'une panoplie complète d'armes et objets est à la disposition de nos guerriers mous: bazooka, grenades, mines, corde, perceuse... Le concept est génial car il mêle un humour très sadique, une sorte de violence parodique



*immédiate à une profondeur de jeu finalement assez extraordinaire.*



*Certains fonceront dans le tas sans voir plus loin que le bout de leur nez, quitte à subir des dommages collatéraux ou à être trop exposés au prochain tour. D'autres joueront la carte de la stratégie à fond et imagineront un véritable plan d'attaque sur 3 ou 4 tours, en plaçant une poutre ici ou en creusant une gallerie là au lieu d'attaquer. Les parties peuvent ainsi durer très longtemps, jusqu'à ce qu'une montée des eaux soudaine vienne précipiter les choses! La durée de vie phénoménale est alimentée par un générateur de terrains qui peut proposer jusqu'à 4 milliards de structures différentes. En définitive, Worms livre tout son potentiel en multijoueurs (d'autant plus que l'IA se limite souvent aux 2 ou 3 mêmes armes et actions pour vous affronter en solo), je vais donc devoir rappeler mon pote... Allez reviens, pleure pas il était sûrement bien ton truc en 3D!!*



- vice et humour à chaque instant
- excellentes possibilités stratégiques



- pas de campagne solo
- bouillie de pixels limite pour une 32-bits

**85%**

GRAPHISMES 6 • SON 7 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

# MORTAL KOMBAT

combat • New Line Cinema • 25 octobre 1995 • réalisé par Paul Anderson • avec Robin Shou, Christophe Lambert **CINÉ**

*Quelques mois seulement après la sortie de l'adaptation ciné de Street Fighter, c'est au tour du premier tournoi de Mortal Kombat d'être adapté au grand écran. Après JCVD en Guile, c'est au tour de Christophe Lambert d'endosser un rôle principal parmi un casting plutôt réussi pour affronter des adversaires de taille: les critiques ciné et les fans de... Mmmortal Kombaaaat!!*



*Et le casting est primordial quand on adapte un jeu de baston car les personnages et leur histoire sont finalement plus attendus que la trame principale, ici minimaliste tout comme dans le jeu. Eh bien les fans peuvent se réjouir, car la plupart des personnages sont très fidèlement représentés, aussi bien au niveau du look que des coups spéciaux et de leurs attitudes. Alors oui, il y'a quelques petites modifications ici et là mais l'entrée en scène de Scorpion et Sub-Zero, super classes, devrait calmer tout le monde. Les combats sont violents et très proches du jeu, même si les mises à mort n'atteignent pas le gore des fatalités du jeu; l'ambiance sérieuse et les enjeux du tournoi sont également là, avec les petites touches*



*d'humour qu'il faut pour divertir le spectateur et de gros moyens mis en oeuvre au niveau des décors et des effets spéciaux; la bande-son quand à elle est pleine de bonnes choses, de la fameuse version dance du thème d'ouverture au morceau d'Orbital de la fin en passant par du Fear Factory et du KMFDM pendant les combats...*



*En règle générale, on peut dire que le cahier des charges a vraiment été respecté malgré quelques débordements (la présence de Kitana, la version animale de Reptile) et une seule vraie déception: le duel attendu Cage Vs. Goro, vite et mal expédié. Pas de Flawless Victory donc, mais tout de même une vraie réussite qui fait de MK la première adaptation respectable d'un jeu vidéo au ciné. Attention par contre, après ce film vous aurez sûrement des troubles obsessionnels du combat avec l'envie de kicker votre petit frère en vous prenant pour Liu Kang. C'est tout à fait normal.*

**VERDICT**







The Image BANK - Photo S. ACHERNAR

**Il n'y a que sur Saturn**

**que l'on ressent**

**autant de sensations**

**de pilotaaaaah...**



**SEGA SATURN™**

Considéré comme la référence du jeu de conduite en arcade, Sega Rally est une expérience unique qui se vit exclusivement sur Saturn. Et si ton cœur est toujours bien accroché après ça, tu pourras penser aux nouveautés Sega Saturn : Virtua Cop, Virtua Fighter II, Wipe Out, Destruction Derby, Panzer Dragoon II... Grand est le pouvoir de Saturn !  
Astuces, infos, cadeaux : La ligne Sega 36 68 01 10\* ou sur minitel 36 15 Sega.\*\*

\*2,23F/min \*\*1,29F/min





# DOSSIER



## MORTAL KASTING

### LES ACTEURS

*Mortal Kombat, ça évoque quoi pour vous? Bon ok, des grosses mandales, des membres arrachés enfin une bonne boucherie humaine quoi. Mais ce n'est pas tout! MK, c'est aussi la motion capture qui a permis de créer des persos à partir de vrais acteurs... Du premier épisode au bilan MK Trilogy, retrouvons-les tous en chair et en os histoire de voir qui se cache derrière la jolie frimousse de Sonya Blade ou le masque du redoutable Sub-Zero...*

### SELECT YOUR FIGHTER



## **DANIEL PESINA**

**MK: Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero, Reptile**

**MKII: Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero, Reptile, Smoke, Noob Saibot**



*Le plus célèbre de la clique, c'est lui. Dan Pesina a vraiment la gueule de l'emploi et le côté tête à claques de Johnny Cage, mais il se cache également derrière le masque de tous les ninjas de Mortal Kombat 1 et 2. Pourquoi pas le 3? Parcequ'il a été viré de chez Midway entre temps après avoir posé en Johnny Cage pour Bloodstorm, un jeu d'arcade concurrent. Il a par la suite collaboré à quelques autres jeux de combat, puis a fait de la figuration dans le film Tortues Ninja II avant de jouer dans un film d'arts martiaux et un autre qui parodie les personnages de jeux vidéo... Dont Mortal Kombat, justement. Côté technique, il a également gagné de nombreuses récompenses sur différents championnats d'arts martiaux, et est devenu en 2004 instructeur de la Chicago Wushuguan School.*

## **CARLOS PESINA**

**MK: Raiden**

**MKII: Raiden**

**MK Trilogy: Raid**

*Le frère de Dan est également un artiste accompli en ce qui concerne les arts martiaux, constamment en recherche de nouveaux styles et techniques. Si contrairement à Daniel, il n'a joué qu'un*





*personnage dans la série Mortal Kombat, il assure néanmoins une meilleure carrière au sein de Midway en bossant particulièrement sur l'intégration des techniques d'arts martiaux et la motion capture avec les équipes d'animation. Seule ombre à ce brillant travail, il aurait facilité le développement d'un jeu de baston concurrent avec son frère fraîchement viré, ce qui expliquerait que son personnage fusse écarté de MK3 et UMK3 comme punition, pour ne revenir que dans Mortal Kombat Trilogy.*

## **HO SUNG PAK**

**MK: Liu Kang, Shang Tsung**

**MKII: Liu Kang**



*Le simple mortel qui a contrecarré les plans de Shang Tsung, c'est lui! D'ailleurs dans MK, il incarne les 2 personnages mais n'incarnera que le jeune champion dans MK II. Ho Sung Pak ne fait pas semblant; il n'est peut-être pas en mesure d'exécuter la boule de feu de Liu Kang, mais il maîtrise remarquablement bien les techniques plus réalistes d'arts martiaux, dont le Wushu. Mortal*

*Kombat fut le point de départ d'une carrière assez dense qui se poursuivra très vite à travers le cinéma d'action asiatique, mais aussi américain; il a d'ailleurs également participé à un film des Tortues Ninja (le 3ème) en tant que... doublure de Raphael pour les combats! Décidément il affectionne les bandeaux rouges...*

## **RICHARD DIVIZIO**

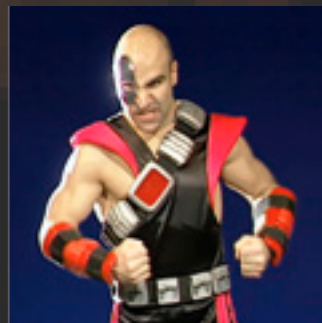
**MK:** Kano

**MKII:** Kano, Baraka

**MK3:** Kano, Kabal

**UMK3:** Kano, Kabal

**MK Trilogy:** Kano, Baraka,



*Richard n'a pas eu la chance d'incarner des beaux gosses... entre Kano, Baraka et Kabal, il a du également apprendre à se faire refaire la tronche: oeil cybernétique par-ci, masque hideux par-là... Mais c'est aussi le seul acteur à apparaître dans chacun des volets 2D. Même après MK Trilogy, il sera toujours là dans le rôle du sorcier Quan-Chi. Bandit un jour, bandit toujours: il a même fait de la figuration rapide dans le film Tortues Ninja et en tant que gangster dans le film The Dark Knight!*

## **ELIZABETH MALEKI**

**MK:** Sonya

**MKII:** Sonya

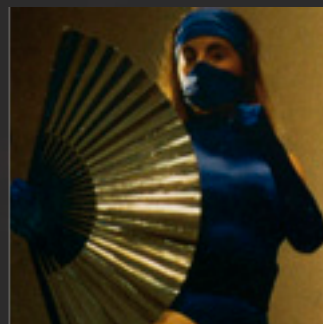
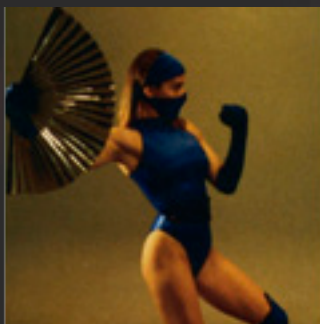
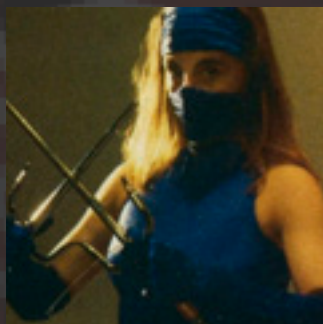




*Ahh... La fameuse Sonya, qui prend la tête de ses adversaires entre ses cuisses ou qui les achève avec son baiser de la mort... Pour la souplesse, Elizabeth Malecki n'a pas trop de problèmes puisqu'elle est danseuse, actrice et prof d'aérobic lorsque Midway la recrute pour incarner ce personnage féminin de dernière minute. D'ailleurs le costume de Sonya fait justement plus aérobic que membre des forces spéciales, vous ne trouvez pas?*

## **KATALIN ZAMAR**

*MKII: Mileena, Kitana, Jade*



*Katalin est un peu le Dan Pesina au féminin dans MK2: elle incarne toutes les femmes ninja de cet épisode. Dans la vie, son CV en arts martiaux est impressionnant: 3 ceintures noires en Tae Kwon Do, Goju Karate et Shorin Ryu Karate, maîtrise de Wushu, Jiu Jitsu et de la boxe avec beaucoup d'années au compteur dans chacune de ces disciplines, et enfin présentatrice fitness. Pfiou!*

# BLUE STINGER

L'AVENTURE ET L'ACTION SUR DREAMCAST



Qui osera goûter à ce cocktail tropical ?



Dreamcast

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES  
3615 ACTIVISION  
OU 08 36 68 17 71  
2,50€/min.

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.





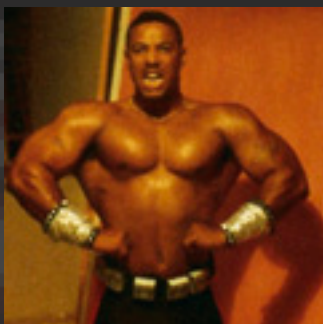
## JOHN PARRISH

*MKII: Jax*

*MK3: Jax*

*UMK3: Jax*

*MK Trilogy: Jax*



*Pas de doute, Jax c'est lui et personne d'autre! Le bodybuildé John Parrish est certainement l'acteur le plus rapidement identifiable à son personnage. En passant de MK II à MK 3, il a dû apprendre à composer avec un maquillage important des bras pour simuler les fameuses prothèses cybernétiques du coéquipier de Sonya.*

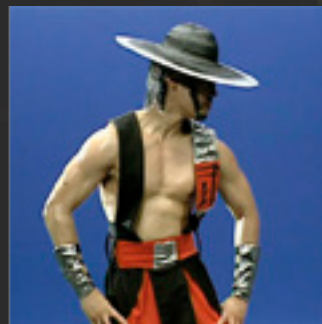
## TONY MARQUEZ

*MKII: Kung Lao*

*MK3: Kung Lao*

*UMK3: Kung Lao*

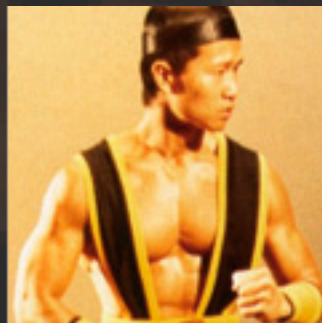
*MK Trilogy: Kung Lao*



*Tony Marquez incarne l'un des persos les plus classes arrivés avec la nouvelle vague MK II. Il a été classé 3 années dans le top 10 du North American Sport Karate Association dont d'autres acteurs MK font partie; et lui aussi a effectué des cascades dans le film Tortues Ninja III (décidément)...*

## **PHILIP AHN**

*MKII: Shang Tsung*



*Le jeune Shang Tsung, c'est lui! En plus d'enseigner le Tae Kwon Do, Philip Ahn est aussi un médecin d'un naturel très calme et posé, reconnu et apprécié de ses jeunes patients qui reconnaissent alors immédiatement le sorcier maléfique de Mortal Kombat II. Il a également voyagé aux 4 coins du monde notamment dans des missions humanitaires. Un homme bon, à l'opposé de son personnage!*

## **BRIAN GLYNN**

*MKII: Shao Kahn*

*MK3: Shao Kahn*

*UMK3: Shao Kahn*

*MK Trilogy: Shao Kahn*

*Brian Glynn incarne le boss ultime de Mortal Kombat dès le 2nd épisode: le diabolique Shao Kahn, empereur d'Outworld. Allez, dans la vraie vie c'est sûrement un bon gars.*



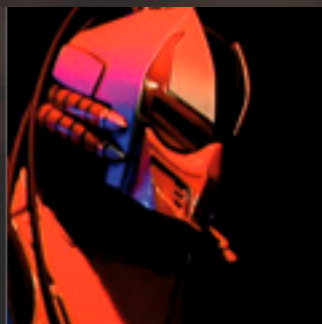
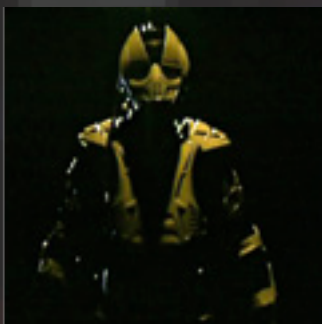
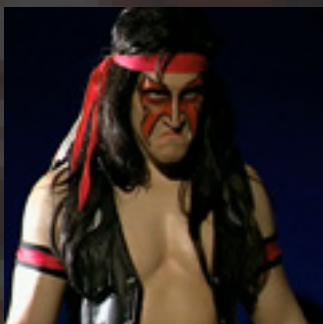


## **SAL DIVITA**

*MK3: Nightwolf, Cyrax, Sektor, Smoke*

*UMK3: Nightwolf, Cyrax, Sektor, Smoke*

*MK Trilogy: Nightwolf, Cyrax, Sektor, Smoke*



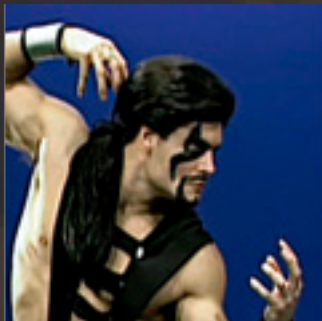
*Sal Divita incarne à la fois le charismatique indien et la nouvelle génération de cyber ninjas arrivés dans MK 3. Il a une carrière très active dans le jeu vidéo puisqu'il est développeur, acteur et designer pour de nombreux jeux, notamment de sport - il fait d'ailleurs partie des joueurs cachés de NBA JAM! Pour l'anecdote, il incarnera par la suite le Scorpion de MK Mythologies.*

## **JOHN TURK**

*MK3: Sub Zero, Shang Tsung*

*UMK3: Sub Zero, Shang Tsung, Original Sub Zero, Scorpion, Reptile, Ermac, Rain, Noob Saibot*

*MK Trilogy: Sub Zero, Shang Tsung, Original Sub Zero, Scorpion, Reptile, Ermac, Rain, Noob Saibot, Human Smoke, Chameleon*



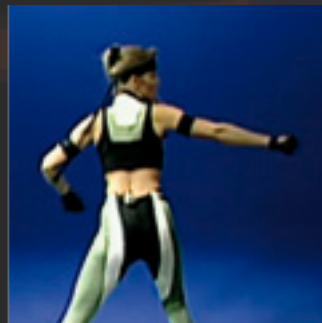
*Vous l'aurez compris, John Turk est l'homme à tout faire de MK 3 à MK Trilogy; il campe le sorcier Shang Tsung mais aussi la totalité des ninjas non cybernétiques de ces épisodes. Dans la vie, c'est un peu la même: il a commencé flic puis est devenu acteur, modèle, athlète dans différentes disciplines, bodybuilder... Ah il maîtrise aussi la boxe et d'autres arts martiaux ainsi que les armes de poing. Il a fait quelques apparitions dans des séries comme Walker Texas Ranger ou Prison Break et même de la figuration aux côtés de Richard Divisio dans The Dark Knight!*

## **KERRI HOSKINS**

*MK3: Sonya*

*UMK3: Sonya*

*MK Trilogy: Sonya*





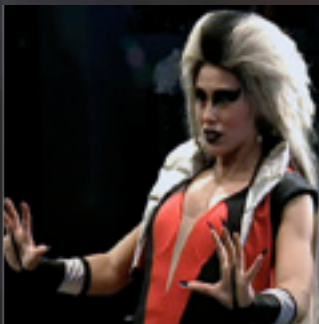
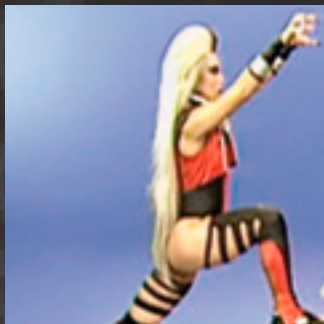
*Sonya revient très en forme(s) sous les traits de Kerri Hoskins, qui continuera par la suite à bosser pour la série. Elle s'est entraînée quelques temps au Tang Soo Do mais si son visage vous dit quelque chose, c'est sûrement parcequ'elle a également bossé pour Playboy avec sa soeur Jody Hoskins. Rhaaa, bande de petits coquinsous!*

## **LIA MONTELONGO**

*MK3: Sindel*

*UMK3: Sindel*

*MK Trilogy: Sindel*



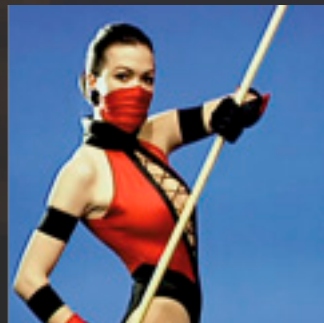
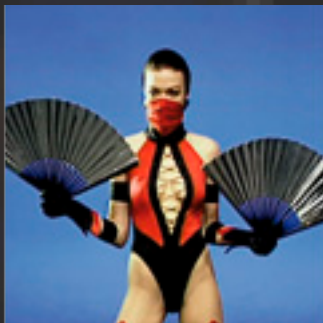
*C'est Lia Montelongo qui a la lourde tâche de supporter le look de la reine Sindel aux multiples influences improbables (je laisse libre cours à votre imagination). Un seul personnage incarné (tout de même au centre du scénario de MK 3), mais elle endossera par la suite le costume d'autres personnages féminins de la série.*

## **BECKY GABLE**

*UMK3: Kitana, Mileena, Jade*

*MK Trilogy: Kitana, Mileena, Jade*

*La jolie Becky incarne les 3 femmes ninjas lors de leur grand retour dans UMK 3. Nouveau visage, nouveau look... Hummm ça vaudrait presque le coup de se prendre des coups d'éventail, de saï et de baton pour un petit bisou mortel...*

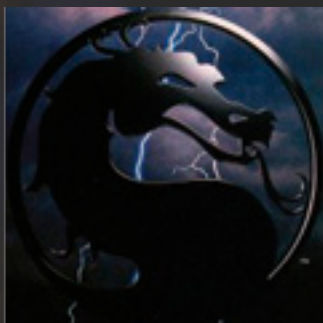


## **MICHAEL O'BRIEN**

*MK3: Stryker*

*UMK3: Stryker*

*MK Trilogy: Stryker*



*Très peu d'archives pour immortaliser Michael O'Brien dans la peau de Kurtis Stryker. Et autant de discrétion dans la vie de l'acteur qui a surtout fait de la figuration dans quelques films et séries.*

## **EDDIE WONG**

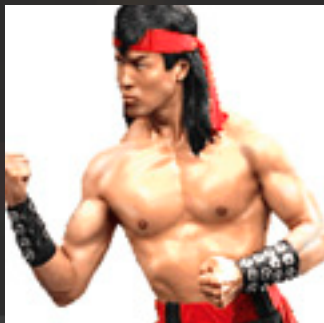
*MK3: Liu Kang*

*UMK3: Liu Kang*

*MK Trilogy: Liu Kang*

*Pas mieux pour Eddie Wong, voici la seule image (tirée du jeu) dont on dispose pour visualiser l'acteur incarnant Liu Kang à partir de MK*

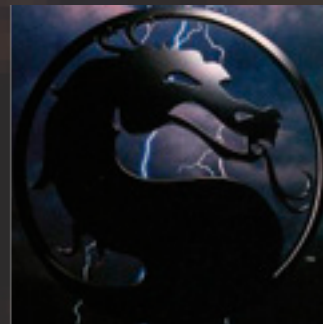




*3. Côté ciné/TV, Eddie Wong a fait un peu de figuration et beaucoup de cascades dans des films comme American History X et Braquage à l'italienne.*

## **CHRIS ALEXANDER**

*MK Trilogy: Johnny Cage*



*Même topo pour Chris Alexander qui incarnera Johnny Cage ressucité dans MK Trilogy, remplaçant Dan Pesina qui avait été viré après MK II. Chris Alexander a par la suite bossé sur les graphismes d'un ersatz de Sim City.*



# MORTAL KASTING

BEHIND THE SCENES

*Pour compléter ce loooong dossier sur les acteurs de Mortal Kombat, voici un petit extra qui devrait vous donner une idée de l'ambiance kool hors caméra en leur compagnie...*



Richard Divizio avec son masque...



...Et contre son autre masque!



Sonya VS Cage, manette en main... Sonya wins!

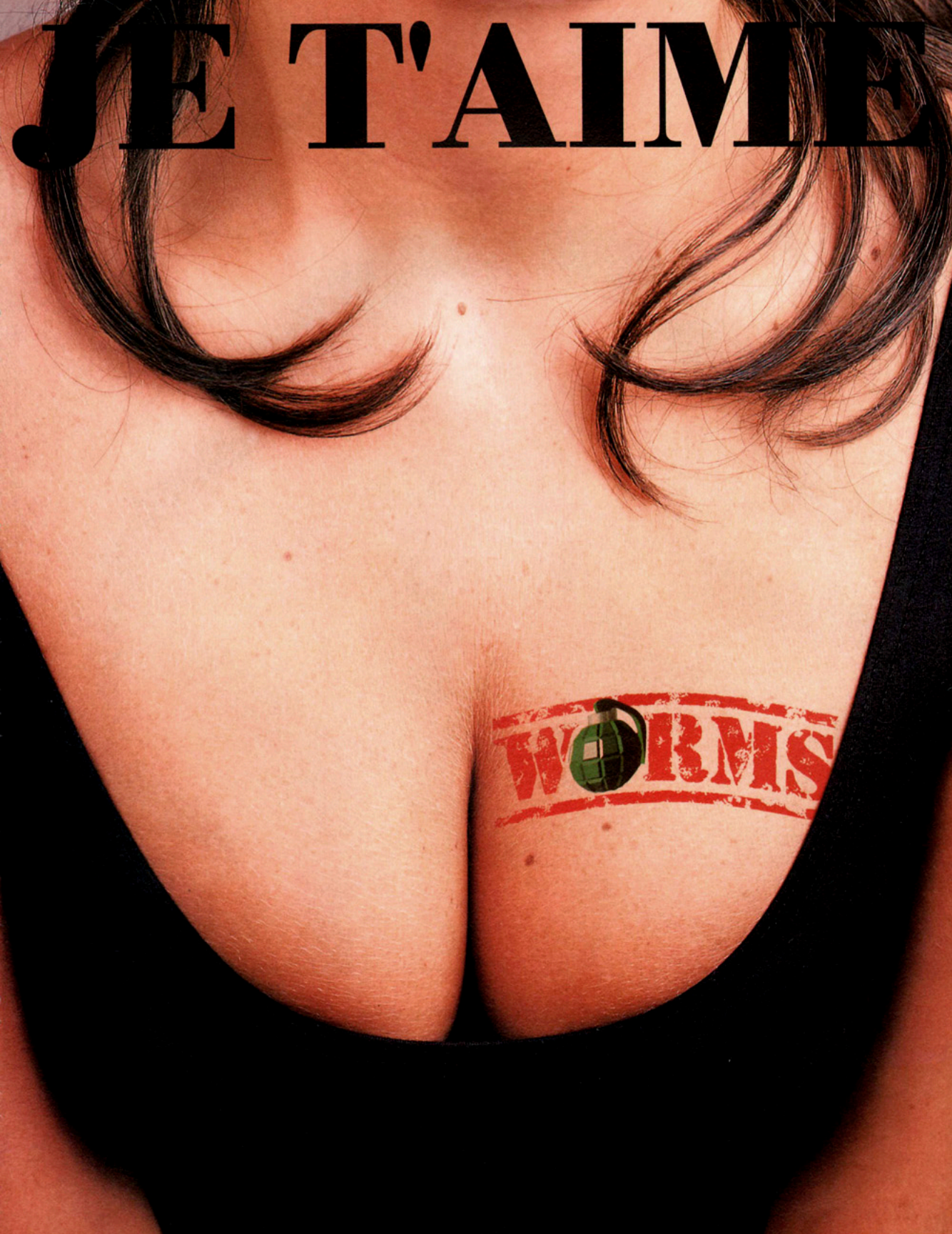


La reine Sindel se fait belle pour aller tuer...



Carlos Pesina pose avec la maquette ayant servi pour le stop-motion de Goro

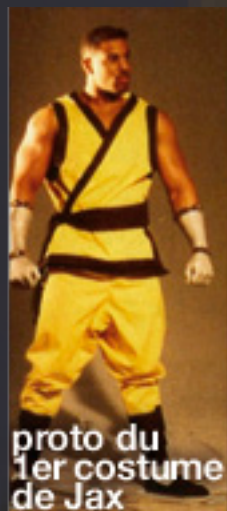




**JE T'AI ME**

**WORMS**





proto du  
1er costume  
de Jax



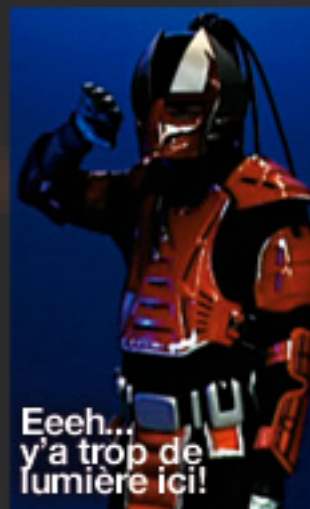
Kung Lao avec papa et maman:  
Ed Boon et John Tobias



2 ennemis jurés  
font enfin la paix



une partie de la Mortal Ekipe



Eeeh...  
y'a trop de  
lumière ici!



# JE TE HAIS





Gnnnn!!!! (2)



règle n°1:  
on ne discute  
pas les ordres  
du boss.



Becky Gable  
tombe le masque  
pour notre plus  
grand plaisir!



Johnny Cage  
a toujours su y faire  
avec les femmes...



on dirait que le boss  
a encore réussi à  
pécho ce soir...



oublions les prises  
de bec le temps  
d'une photo!



la fameuse pub  
pour laquelle Dan  
Pesina se fit virer.



# JE TE TUE

**WORMS**



PlayStation



**TEAM 17**

**PC CD ROM PC 3,5**

**ocean**

**RETRO**  
*POLIS*