

RETRO POLIS



JEUX:

SHENMUE I & II

LE ROI LION

GROUND ZERO TEXAS

SONIC 3D

NBA JAM

ZOOL



GOODIES:

**Le guide de
Shenmue**

DOSSIER:

**Les acteurs du Mega CD:
Night Trap & Ground Zero Texas**

N°12

décembre 2010

R3TR0POL15 - 12 - 0€



ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!



LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE



BOOMSHAKALAKA!



SUPER DUNK!



CANNONBALL SLAM!



HÉLICO JAM!

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

GEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

OFFICIAL
PRODUCT
NBA
Licensing

Jeux & astuces
et au
3615 Akclaim
36.68
10.25
2,19 F/mn

FUN
Radio

MIDWAY
AKKlaim

NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin Operated Video Game Software ©1993. Sub Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Akclaim and Arena are divisions of Akclaim Entertainment IM, © & © 1994 Akclaim Entertainment. All rights reserved. Screenshots shown are taken from the Super NES® version of the videogame.

EDITO DÉCEMBRE 2010

Nous y voilà! Décembre est plus qu'un mois, c'est un peu le boss de fin de niveau pour votre magazine lancé en janvier. Mais le vrai maître - et star de ce numéro - reste Shenmue. Le chef d'oeuvre de Yu Suzuki semblait en effet tout désigné pour boucler une année entière consacrée exclusivement à Sega!

A défaut de voir enfin arriver le 3ème opus, on vous livre donc les tests des deux premiers et son guide.

Mais on ne sait jamais, il y'a peut-être quelques extra-terrestres parmi vous qui restent indifférent à cette saga?

Dans ce cas, vous serez ravis de découvrir d'autres aliens grâce à Ground Zero Texas et Zool. Et si vous voulez reprendre du buffet avant d'attaquer la bûche finale, y'a aussi du lion, du hérisson et du joueur de basket. Miam...

Passez de super fêtes de fin d'année, et rendez-vous en 2011 pour l'arrivée de Mario et ses potes sur Retropolis!

Trev

AGENDA p.02

TESTS p.13

DOSSIER p.31

AGENDA

Sortie de Soul Calibur



Enfin! Le 1er décembre 1999, la sortie de Soul Calibur va prouver à tous les joueurs européens sur Dreamcast qu'ils ont eu raison de choisir cette console... En voilà un jeu qui va faire des jaloux, à commencer par les bastonneurs en herbe qui ont choisi de se défouler chez la concurrence; sans parler des autres jeux de baston qui se retrouvent tous graphiquement à la rue!

Sortie de Shenmue



Le 1er décembre 2000, LE jeu est arrivé... Oui oui, le projet le plus ambitieux de Sega, le chef d'oeuvre le plus impressionnant de la Dreamcast... Peut-être même l'aventure qui va vous faire déambuler dans les ruelles de lointains quartiers japonais pendant que votre famille fêtera Noël dans la pièce à côté, qui sait! Bref, ça y'est, Shenmue débarque enfin en Europe et on peut dire que ce second millénaire s'achève de façon magistrale dans le paysage vidéoludique...

Création de Disney Interactive



C'est le 5 décembre 1994 que Walt Disney Company crée la division Disney Interactive afin de développer et produire un contenu interactif multimédia pour différents supports: CD Roms pour ordinateurs, cartouches de jeu pour consoles Sega et Nintendo; les produits seront distribués par Buena Vista Home Video. Ce sera donc l'occasion de retrouver des franchises ou célèbres persos comme Le Roi Lion, Donald ou Toy Story! Mais si cette division marque la volonté de Disney d'impliquer plus que jamais son patrimoine avec le jeu vidéo, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une évolution: la célèbre entreprise étant déjà présente depuis de nombreuses années dans le paysage vidéoludique... vous n'avez quand même pas oublié les chefs d'oeuvre que furent Castle of Illusion, Quackshot ou Aladdin?

Sortie du Roi Lion



liiiiiinnngonyamaaaaaa!!!! Le 8 décembre 1994, trouvez un rocher bien en hauteur puis avancez-vous à la vue de vos voisins émerveillés en brandissant fièrement votre 16 bits: Le Roi Lion pousse son premier rugissement sur consoles et va tenter de vous mettre la même claque que son collègue Aladdin sorti l'année précédente. Mais attention, pas de jaloux pour cette fois: vous aurez droit à la même version sur Megadrive et Super NES!

Partenariat entre Sega et Excite @ Home



Le 14 décembre 1999, Sega of America annonce un partenariat avec Excite @ Home... Le @ n'est pas là par hasard puisque cette alliance va permettre au Dreamcast Network de bénéficier de contenu web en provenance de ce géant du web, ainsi que d'une interface mieux adaptée au format des écrans TV. Si cette info vous donne mal au crâne, dites vous juste que votre voyage sur la planète internet en compagnie de la Dreamcast n'en sera que meilleur!

Le saviez-vous?

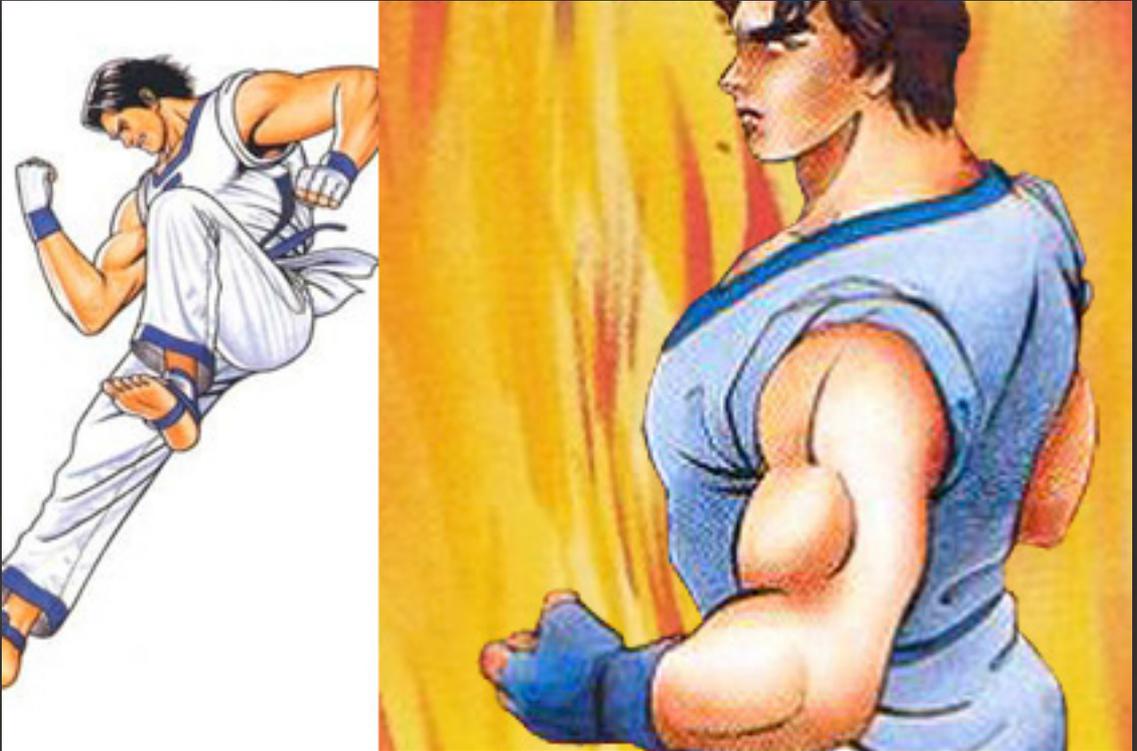
A l'origine, Shenmue devait être basé sur l'univers du jeu de combat Virtua Fighter et nous permettre d'incarner Akira Yuki. Il y'a d'ailleurs une petite ressemblance entre le combattant et Ryo Hazuki, vous ne trouvez pas?

Toy's R Us retire Night Trap de ses rayons



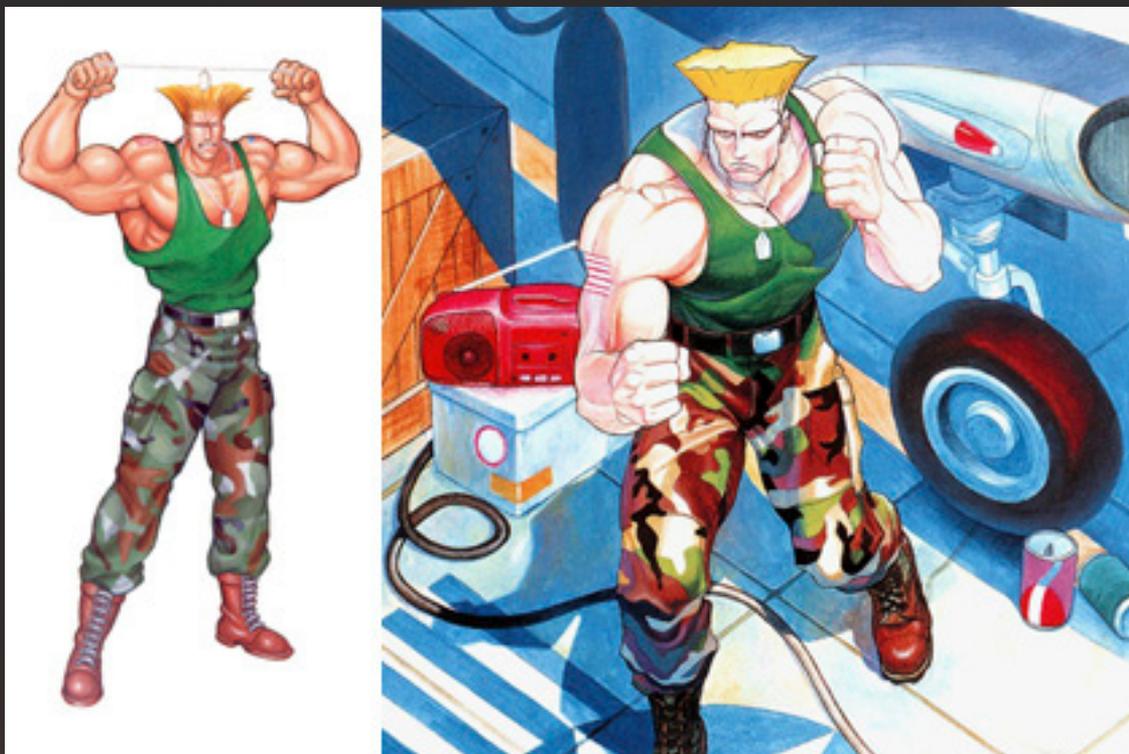
Le 16 décembre 1993, la grande chaîne de magasins de jouets Toy's R Us retire Night Trap de ses rayons. Bon, on devine la crainte de promouvoir un jeu violent, blablabla... La scène «choquante» d'une jeune fille en petite tenue qui se fait capturer dans la salle de bains, blablabla... La cerise sur le gâteau reste la connerie des sénateurs du Wisconsin et du Connecticut qui considèrent que ce jeu encourage à capturer et tuer des femmes. Ce boycott serait-il le prix à payer pour un jeu ultra-réaliste (enfin techniquement, pas à cause de son jeu d'acteurs nous sommes d'accord)? Dommage qu'il n'y ait eu personne pour prévenir ces abrutis que le but du jeu était au contraire de sauver les femmes en évitant leur capture...

Happy Birthday Kim



Kim Kaphwan est né le 21 décembre 1964. Ce mec peut être considéré comme le perso idéal dans la série Fatal Fury: champion du monde de Taekwondo, combattant droit et puissant respectueux et respecté toujours partant pour de nouveaux challenges, père de famille et mari aimant et aimé, ami du héros Terry... Bon, y'a pas un dossier caché qui traîne, de sombres histoires avec de la coke et des filles de joie? Ben non. Y'a pas à dire, Kim est fiable à tous les points de vue, les joueurs ne s'y tromperont pas en le choisissant!

Happy Birthday Guile



Guile est né le 23 décembre 1960. Ce capitaine de l'US Air Force est l'un des 8 combattants originaux de Street fighter II mais aussi le plus décidé (avec Chun-Li) à aller botter le cul du tyrannique M. Bison, responsable de la mort de son meilleur ami Charlie... Quitte à délaisser momentanément sa femme et sa fille. Il aurait d'ailleurs eu l'opportunité de l'achever après l'avoir affronté dans Street Fighter II si elles n'étaient pas intervenues pour le raisonner (vous connaissez le refrain, la vengeance n'apaise rien, ça ne le ramènera pas, tout ça...). On peut également retenir de Guile un nombre assez important d'attributs: sa fameuse attaque spéciale, le Sonic Boom, reproduisant celle de Charlie mais aussi le dog tag de son défunt ami qu'il porte en permanence autour du cou, sauf pour le brandir lors d'une victoire. On notera également le tatouage du drapeau américain au niveau des deltoïdes sur chaque bras (des fois que vous n'ayez pas assimilé sa nationalité). Mais gardons le meilleur pour la fin: sa mythique coupe de cheveux qui concurrence directement celle de Desireless... Y'a du laisser-aller dans l'armée!

Happy Birthday Lion



Le cadet des combattants débarqué lors du 2nd Virtua Fighter est né le 24 décembre 1979. Cocorico, il s'agit d'un français! Bon alors un truc est clair, il va falloir expliquer à ses concepteurs que Lion Rafale n'est pas du tout un nom crédible en France, juste un assemblage de deux mots qui fait très cliché. Je ne sais pas si ils ont cherché à rafraîchir le nom Léon mais c'est raté, ça aurait été la même chose si il s'était appelé Léopard Bourrasque. Bref, son parcours est un peu un ratage également car il n'a pas plus brillé dans Virtua Fighter 3 que dans le 2 en se faisant toujours éliminer très rapidement. Dommage car d'un côté il veut prouver sa valeur pour échapper aux obligations de sa riche famille, et de l'autre il exécute un art martial assez efficace et original basé sur le style de la mante religieuse.

Happy Birthday Billy



Billy Kane est né le 25 décembre 1966. Mais ça n'a pas dû être un joyeux Noël souvent vu le nombre d'années que ce jeune orphelin a passé avec sa soeur dans les rues de Londres. Le big boss Geese l'a pris sous son aile, faisant non seulement de lui son bras droit mais aussi le champion à vaincre dans le premier tournoi de Fatal Fury. C'est un choix judicieux: le bad boy anglais est aussi brutal qu'agile avec son bō (oui oui, c'est ce long bâton de combat, Donatello des Tortues Ninja en utilise un aussi...). Mais tout boss doit être vaincu tôt ou tard, surtout quand il oeuvre pour le crime organisé; et quand Terry lui sera passé dessus, Kane n'aura de cesse de vouloir se venger des frères Bogard!

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



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

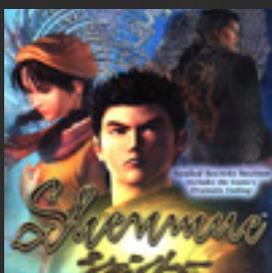
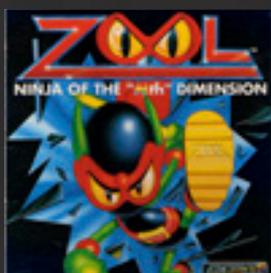
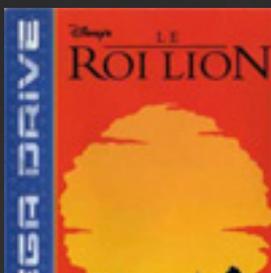
SEGA

www.dreamcast-europe.com



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

TESTS



SHENMUE

aventure • Sega/AM2 • 1er décembre 2000 • 1 joueur **DREAMCAST**

Imaginez un jeu qui vous permettrait de faire tout ce qui vous plaît dans un univers réaliste. Vous en avez rêvé? Sega l'a fait. Prenez votre billet pour le Yokosuka de la fin des années 80, voici Shenmue.



Il s'agit avant tout de la quête du jeune Ryo Hazuki pour retrouver le meurtrier de son père, mais aussi d'un pot-pourri d'une multitude de genres venant se greffer à l'aventure: RPG, combat, beat'em all, course, réflexes... Vous pouvez également aller où bon vous semble et interagir sur tout ce qui vous entoure. Il en résulte une expérience de jeu fabuleuse qui permet aussi bien de mener de dangereuses investigations que de vivre une vie presque réelle dans les rues d'un quartier japonais.



Sega nous offre une réalisation à la hauteur de ce projet ambitieux qui repousse toutes les limites connues avec des modélisations jamais vues, aussi bien pour les personnages que pour les environnements dans les moindres détails. La richesse de la bande-son, aussi maîtrisée lors des séquences intenses que dans l'ambiance tranquille du quotidien, vous retiendra à jamais dans l'univers de Shenmue. Vous y êtes désormais chez vous, plus besoin d'un billet-retour...



- la réalisation fabuleuse
- une interactivité incroyable



- déplacements à la croix pénibles
- dialogues non-traduits en français

98%

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

SHENMUE II

aventure • Sega/AM2 • 30 novembre 2001 • 1 joueur **DREAMCAST**

Comme beaucoup de joueurs, vous aviez posés vos bagages au Japon pour vivre une aventure incroyable à travers la vie tourmentée de Ryo Hazuki. Mais la piste de Lan Di le conduit en Chine pour ce second opus. Pas besoin de défaire vos valises cette fois...



...Car c'est pratiquement dépouillé que notre héros va devoir continuer ses investigations là-bas - et le joueur, apprendre à affronter un quotidien plus difficile sans repères. Adieu l'argent facile et le confort du domicile familial: la saga Shenmue ressemble ici à un apprentissage de la vie. L'aventure et les mésaventures de Ryo seront parsemées de rencontres pas souvent rassurantes, de cheminements hasardeux dans des quartiers inconnus et de boulots nécessitant beaucoup de temps pour un maigre salaire qui laisse bien moins de place pour les loisirs et la détente.



Mais cette évolution de la difficulté recentre davantage le jeu sur la nécessité de faire progresser Ryo au coeur d'une quête de plus en plus fascinante et grandiose, dans des environnements qui semblent s'étendre à l'infini. Continuer à faire rêver les joueurs en leur rappelant le sens des réalités, c'est donc le challenge que réussit Shenmue II en poursuivant la saga de façon magistrale!



- environnements plus grands et riches
- dépaysement et perte des repères



- quelques ralentissements avec la foule
- jobs pas suffisamment bien payés

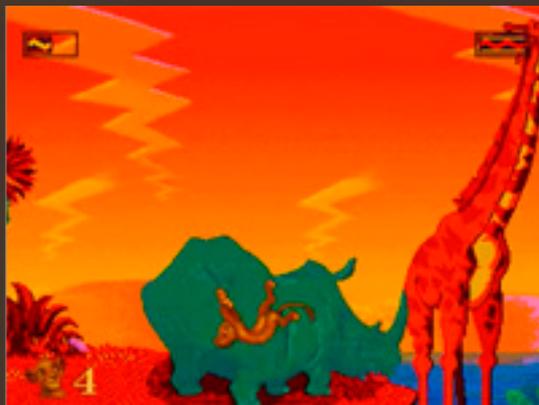
98%

GRAPHISMES 10 • SON 10 • ANIMATION 10 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VE 10 • INTERET 10

LE ROI LION

plates-formes • Virgin Interactive/Disney Software • 8 décembre 1994 • 1 joueur **MEGADRIVE**

Avec la sortie du Roi Lion en salles, c'est au tour de Simba de venir illuminer votre 16 Bits dans un jeu qui s'annonce une fois encore aussi splendide que le long-métrage; alors, prêts à rugir de plaisir?



Dès le premier niveau, le jeu regorge de vie et de détails; l'exotisme des décors est bien retranscrit avec une palette de couleurs assez exceptionnelle qui explose lors du 2nd niveau. Le jeune Simba fera encore craquer ceux qui l'avaient suivi au ciné avec ses nombreuses animations et une maniabilité très... féline! Celle-ci sera d'ailleurs mise à rude épreuve au cours d'une progression classique mais efficace avec son lot de plates-formes et obstacles, d'ennemis, boss et stages bonus. Pas de tapis volant pour la séquence la plus intense, on a droit ici à une échappée dans un niveau en 3D époustouflant!



Puisqu'on arrive inévitablement au comparatif avec la précédente bombe Disney sur Megadrive, eh bien disons que Simba voudrait bien être roi mais le champion Aladdin est déjà passé par là. Le Roi Lion est donc moins révolutionnaire et excelle là où on l'attendait mais il émerveille tout autant. Il marque des points avec une bande-son magnifiquement adaptée du long-métrage mais en perd d'autres à cause d'une difficulté un peu trop élevée qui rebuttera quelques jeunes lions.



- le passage à l'âge adulte
- le niveau en 3D



- le niveau global de difficulté
- des sauts souvent laborieux

89%

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

GROUND ZERO TEXAS

vidéo interactive • Digital Pictures/Sony Imagesoft • 1993 • 1 joueur **MEGA CD**

La vidéo interactive sur Mega CD prend de l'envergure avec ce nouveau film dont vous êtes le héros, qui vous place aux commandes d'un système de tir et de caméras afin d'avoir l'oeil sur différentes zones d'une petite bourgade du Texas. Pourquoi? Parce qu'une invasion extra-terrestre se prépare, et ça commence ici...



Les phases de jeu mêlent des séquences de shoot multiple dans des décors fixes, ou unique lors de scènes interactives où l'ennemi est aléatoirement caché parmi la population locale. La stratégie est également de mise car le joueur est souvent attaqué depuis plusieurs endroits à la fois. Un bouclier à résistance limitée permet toutefois d'encaisser un peu les tirs, le viseur est assez rapide et la possibilité de sauvegarder assure un certain confort de jeu car celui-ci reste assez difficile.



Pour le reste, Ground Zero Texas a tout d'un blockbuster pour consoles: les effets spéciaux sont assez impressionnants, les acteurs crédibles (les extra-terrestres peut-être un peu moins mais bon) et les décors sont réussis avec une atmosphère qui évolue; on passe d'un quotidien tranquille perturbé par quelques faux-humains à une véritable guerre sur le terrain contre les troupes d'invasisseurs avec l'attaque finale du vaisseau-mère, en passant par quelques séquences flippantes lors de la découverte de leur repaire. Grandiose!



- variété dans la progression
- l'environnement texan/mexicain



- débordement lors d'assauts simultanés
- pas de doublage français

84%

GRAPHISMES **10** • SON **9** • ANIMATION **10** • JOUABILITE **7** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **8**

SONIC 3D FLICKIES' ISLAND

plates-formes • Sega/Traveller's Tales • 1996 • 1 joueur **SATURN**

Ouuuuiis, le voilà notre Sonic en 3D!! Hey, un instant... Oh non, c'est de l'isométrie?! Quelle arnaque! Bon, mettons notre rancoeur de côté et accordons le bénéfice du doute à Sonic; on va voir comment il se débrouille hors de sa 2D de prédilection.



Premier changement de taille: cette nouvelle vue handicape quelque peu la maniabilité légendaire du hérisson qui va moins faire le fier ici; il faudra faire des déplacements bien plus hésitants et laborieux, surtout pour dégommer des ennemis sans se faire toucher. Second changement: justement, le système de progression ne privilégie plus la rapidité mais la recherche. Il faut en effet collecter des zentils zanimaux en trouvant et détruisant les quelques ennemis de chaque zone afin de passer à la suivante. Moins d'action, plus d'exploration mais toujours un peu de plates-formes. Ouf!



La meilleure nouvelle? Sonic 3D est dépaysant sur le fond, pas sur la forme. Les fans du hérisson se retrouveront en terrain connu avec des grands classiques pour les thèmes des niveaux mais aussi les ennemis, items et stages bonus. La réalisation est également dans la lignée des épisodes 2D, c'est à dire excellente. Finalement, Sonic ne rime pas parfaitement avec isométrique mais le jeu vaut le coup d'oeil si vous en avez marre de toujours courir à gauche ou à droite!



- de jolis effets de volume
- les stages bonus en vraie 3D



- maniabilité bancaire
- des ennemis au compte-gouttes

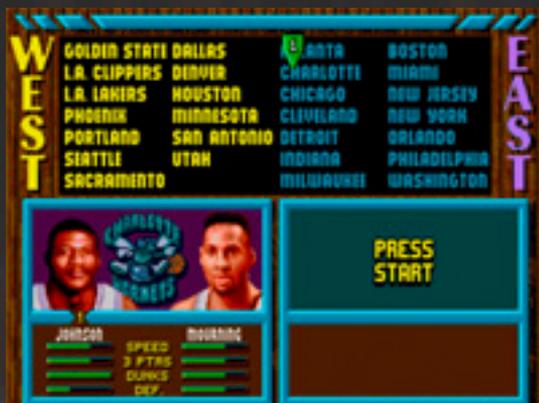
77%

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

NBA JAM

basketball • Midway/Arena • 1994 • 1 à 4 joueurs **MEGADRIVE**

La NBA qui a le vent en poupe se dote d'un jeu très emblématique avec NBA Jam. Les équipes et joueurs officiels répondent présents mais comme vous allez le voir, les règles du jeu ont changé...



En effet, les matchs se déroulent à effectif réduit mais même en 2 contre 2 l'ambiance est énorme, surtout lorsque les stars du terrain se propulsent à plus de 6 mètres de haut en faisant l'hélicoptère pour marquer! Et nous voilà dans le vif du sujet: NBA Jam est synonyme de dunks incroyables, de ballons enflammés et parfois même de paniers explosés... L'arme fatale de ce jeu est donc le fun absolu, mais pas seulement!



Car derrière ce côté spectaculaire qui fait son identité, NBA Jam est avant tout un excellent jeu de basket avec une panoplie d'actions complète et un mode championnat bien consistant, le tout servi par une réalisation au-dessus de la moyenne pour le genre. Un mot pour conclure? Boom Shakalaka! (this game's on fire).



- les dunks incroyables!
- les équipes officielles



- mécanique de jeu répétitive
- la musique de fond pas terrible

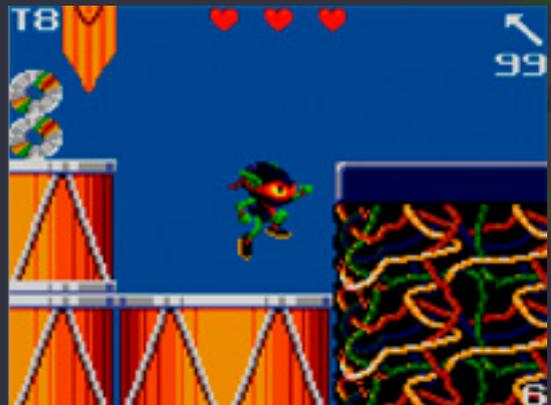
86%

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

ZOOL

plates-formes • Gremlin Interactive • 1993 • 1 joueur **GAME GEAR**

Dans le sillage de Sonic, un curieux petit ninja venu d'ailleurs va tenter de s'imposer au pays des plates-formes sur Game Gear. Au fait, ça coûte combien de rings une Chupa Chups?



Et oui, Zool s'est offert un sponsor de choix qui va d'ailleurs marquer un premier niveau fait de sucreries, miam... mais pas le temps de grignoter! La vitesse est de mise mais notre héros est moins évident à contrôler qu'un hérisson bleu avec souvent une sensation de glisse gênante. Dommage car sa panoplie de mouvements complète lui permet de shooter des ennemis, faire une puissante attaque tourbillon ou s'accrocher aux parois. En revanche, l'aspect exploration est très bien vu avec 99 items à collecter dans chaque niveau pour activer une boussole qui mène ensuite à la sortie.



C'est donc avec un certain plaisir qu'on traverse quelques mondes aux thèmes variés, d'autant plus que la réalisation est plutôt bonne avec des graphismes bien colorés. On notera cependant une petite baisse de punch visuel et sonore passé le fameux premier niveau... Est-ce dû à un manque de sucre?



- le design du perso très sympa
- des niveaux bien colorés



- déplacements trop dynamiques
- répétitif avec trop de sous-niveaux

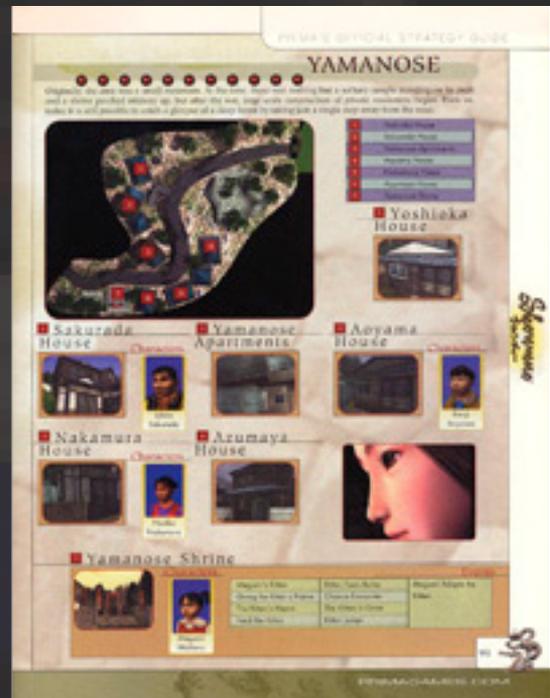
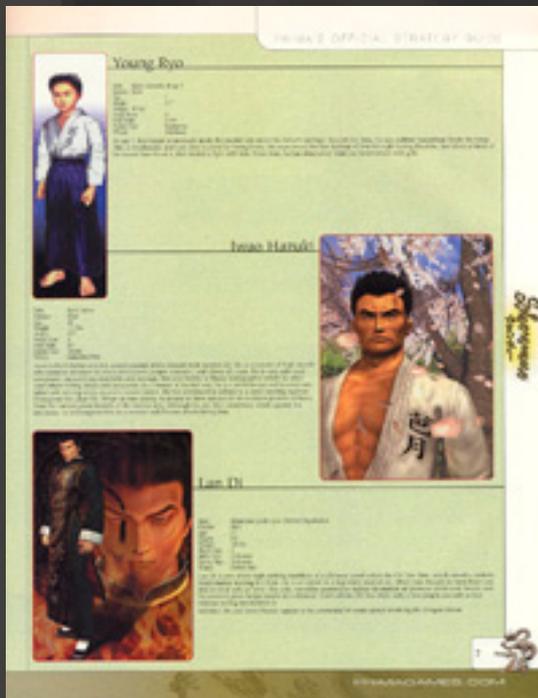
74%

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

SHENMUE PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

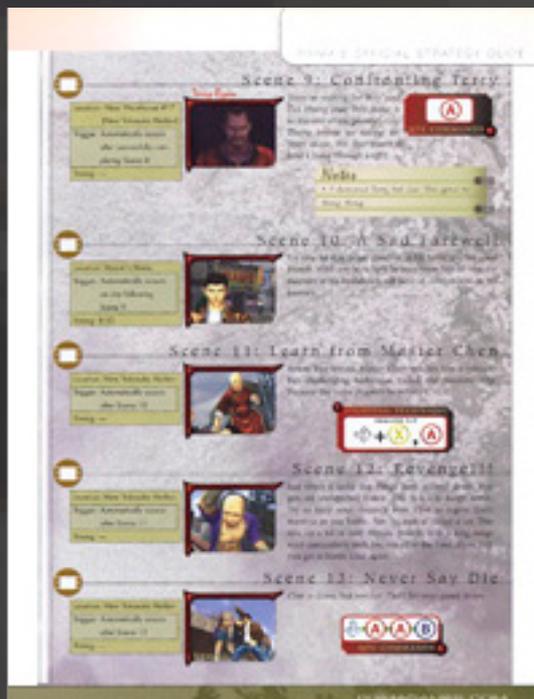
broché • 152 pages • Prima Games • 7 novembre 2000 **GUIDES DE JEU**

Shenmue n'est peut-être pas la quête la plus difficile à accomplir pour un joueur; mais le jeu en lui-même est d'une telle densité qu'un guide ne serait tout de même pas de trop pour être sûr de ne pas passer à côté de tout ce qu'il a à nous offrir. Oh ben ça tombe bien, voilà Prima!



Alors avant toute chose, il faut savoir que ce guide est en anglais, à l'image du jeu. Allez, une fois la barrière de la langue passée, on accède à un contenu vraiment intéressant. Le cheminement aurait pu être très confus vu que Shenmue se compose essentiellement

d'une succession d'évènements très variés; heureusement, chaque étape est bien décomposée avec toutes les notes et détails possibles (heure, lieux, manips, conseils). Par contre, les plans sont tous contenus dans une partie spécifique, ce qui rend les aller-retours entre les pages pas forcément pratiques. La partie finale scellée dans une partie détachable n'est pas non plus une idée forcément pertinente dans un guide de jeu...



La meilleure surprise vient du contenu concernant l'univers de Shenmue; absolument chaque être vivant croisé dans le jeu possède ici une biographie, chaque objet collectible est répertorié, chaque mini-jeu est décortiqué... Quand on imagine le nombre de choses à faire, à trouver et à collectionner, on ne peut qu'être bluffé: derrière ce guide classique qui ne paye pas de mine se cache l'encyclopédie la plus complète sur Shenmue!

VERDICT



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


Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

www.dreamcast-europe.com



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

DOSSIER



LES ACTEURS DU MEGA CD



NIGHT TRAP

Chers amis, amoureux du 7ème art, bienvenue dans cette cérémonie particulière qui va réunir des acteurs très particuliers: ceux du Mega CD! Cette fabuleuse console aux films interactifs révolutionnaires en a vu passer des talents incroyables. Certes, beaucoup d'entre eux ont sombré dans l'oubli, probablement victimes d'une célébrité fulgurante due au succès phénoménal des jeux dans lesquels ils ont joué. Mais vous allez vous rendre compte que pour certains, ces performances vidéoludiques s'inscrivent dans un parcours plein de surprises. Quel est le nom de cet acteur? Bon sang mais elle, dans quoi elle a joué? Voici enfin les réponses dans la première partie consacrée à la quasi-intégralité du casting de Night Trap.

LES ACTEURS DU MEGA CD

NIGHT TRAP





DANA PLATO (Kelly Medd)

Outre son rôle de Virginia Drummond dans Arnold & Willy, Dana a également fait des apparitions dans de nombreuses séries: L'Homme qui valait 3 Milliards, Chips, La Croisière s'amuse pour les plus connues. Côté films, on notera également une participation

dans l'Exorciste II en 1977 et quelques obscurs téléfilms érotiques après Night Trap.



TRACY MATHESON (Cindy)

Aucune trace de filmographie avant ou après Night Trap, qui représente à priori la seule apparition connue de Tracy Matheson sur un écran.



DEBRA PARKS (Lisa)

Même chose pour Debra Parks dont Night Trap fut le début et la fin d'une très brève carrière, en dépit d'une allure qui aurait pu intéresser plus d'un producteur de séries au début des années 90...



ALISON RHEA (Ashley)

Encore une courte carrière pour Alison Rhea qui avait néanmoins joué dans le film Last Dance, sorti dans la même période que Night Trap.



CHRISTY FORD (Megan)

En voyant la fille la plus extravertie du groupe dans Night Trap, on aurait pu s'attendre à retrouver son interprète Christy Ford dans une foule d'autres rôles... Et ben non. même pas une petite apparition dans une série TV? Non, même pas.



JOSHUA GODDARD (Danny)

Avant Night Trap, Josh a fait un peu de figuration dans quelques séries US. Longtemps après, en 2000, il est réapparu aux côtés de Corin Nemec (Parker Lewis) dans un court-



JOHN RASHAD KAMAL (Victor Martin)

En dehors de petits rôles dans le film Star Trek de 1979 et dans Le Bûcher des Vanités en 1990, la carrière de Jon R. Kamal s'est limitée à de rares apparitions dans quelques séries US.



MOLLY STARR (Sheila Martin)

Molly Starr, ça c'est un nom qui en jette. Bon ça fait aussi un peu pseudo d'actrice porno mais peu importe, de toute façon elle n'a jamais joué dans quoi que ce soit en dehors de Night Trap. Comme ça c'est réglé.



SUZY COTE (Sarah Martin)

La carrière de Suzy Cote s'est prolongée après le jeu, ponctuée par pas quelques apparitions dans des séries ou films US pas vraiment populaires chez nous, exception faite des Experts (lors d'un seul épisode comme pour

la plupart de ses autres rôles). En 2010, elle produit *All Alone*, un thriller dans lequel elle joue également



ANDRAS JONES (Jeff Martin)

Encore une carrière peu marquante ici, ponctuée par quelques rôles dans des séries et films qui ne vous diront pas grand chose... A part peut-être le 4ème film de Freddy, Les Griffes de la Nuit! C'est côté musique qu'Andras se fait davantage remarquer avec son groupe The Previous dont les morceaux ont d'ailleurs été utilisés dans une dizaine de films.



GIOVANNI LEMM (Tony)

Une apparition à peine remarquée dans deux obscures séries en 2006... Entre temps, rien, aucune donnée. Enigmatique, comme son personnage dans Night Trap...



WILLIAM BERTRAND (Eddie)

On poursuit dans le bizarre avec William qui joue dans 2 courts-métrages: Attack of the Baby Doll en 2007, un nanar de série Z complètement assumé et dans A Fish Called Martha (et non Wanda...) en 2010 qui semble tout aussi barré!



J. BILL JONES (Lt. Simms)

Sous le nom J. Bill Jones, on le retrouve avant Night Trap dans pas mal de figuration et petits rôles dans des séries TV comme Simon & Simon. Sous le nom William Jones, il apparaît dans d'autres séries plus populaires comme Dallas, Pensacola et Melrose Place dans les années 90 ou Dr. House et Cold Case dans les années 2000.



ARTHUR BURGHARDT (Collins)

Sa carrière est essentiellement faite de doublages de voix pour des dizaines de dessins-animés dans les années 80 et 90 (G.I. Joe, Transformers, Ghostbusters, Le Prince et le Pauvre, Conan...) et des jeux vidéo, notamment dans les années 2000 (Les Chroniques de Riddick, Ultimate Spider-Man...). On note toutefois quelques apparitions dans des séries TV, notamment un épisode d'Arnold & Willy.



HEIDI VON BRECHT (Swanson)

Pas grand chose à déclarer pour Heidi en dehors d'un petit rôle dans une série nommée The Great Pretender.



DEKE ANDERSON (Jason)

La carrière de Deke peut se résumer à un max d'apparitions dans diverses séries TV comme General Hospital ou Parker Lewis. On note également des petits rôles dans des films peu connus en dehors du Green Lantern de 2011.



BLAKE GIBBONS (Mike)

Beaucoup d'apparitions dans des dizaines et des dizaines de séries dont certaines cultes comme Arabesque, Dr. Quinn et Seinfeld dans les années 90 ou encore Pacific Blue, Charmed, Les Experts, Las Vegas, Dexter et Mentalist dans les années 2000. On compte aussi un rôle plus récurrent dans Alerte à Malibu ainsi qu'un rôle principal dans la série General Hospital depuis 2002.

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



Dreamcast

Jusqu'à 6 millions de joueurs



www.dreamcast-europe.com



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



LES ACTEURS DU MEGA CD

GROUND ZERO
TEXAS

Nous poursuivons cette cérémonie des acteurs sur Mega CD avec ceux de Ground Zero Texas; et comme dans cette super-production les figurants sont très nombreux, il a fallu resserrer le casting sur l'équipe d'intervention dont le joueur fait partie. Mais comme vous allez le constater, leur parcours en dehors du jeu est généralement loin d'être vierge...

LES ACTEURS DU MEGA CD



Steve Eastin (Cdt. Reece)

Beaucoup d'apparitions dans des dizaines et des dizaines de séries dont certaines cultes comme Arabesque, Dr. Quinn et Seinfeld dans les années 90 ou encore Pacific Blue, Charmed, Les Experts, Las Vegas, Dexter et Mentalist dans les années 2000. On compte aussi un rôle plus

récurrent dans Alerte à Malibu ainsi qu'un rôle principal dans la série General Hospital depuis 2002.



LESLIE ZEMECKIS (DiSalvo)

La carrière de Leslie (Harter) Zemeckis s'est surtout construite après le jeu. On compte quelques apparitions dans des séries comme Beverly Hills ou au ciné dans les années 2000 avec Beowulf et un rôle important dans Le Pôle Express réalisé alors par son mari Robert Zemeckis. Et entre temps? Un certain nombre de téléfilms érotiques que je vous laisse le soin de rechercher, bande de petits cochons.



SCOTT LAWRENCE (Pike)

Encore une carrière bien remplie avec des apparitions dans de nombreuses séries comme Arabesque, Urgences ou Code Quantum, le rôle récurrent dans JAG, le doublage de voix pour des jeux vidéo (Dark Vador pour un grand nombre de Star Wars, mais aussi Command & Conquer 3). Les petits rôles dans des grands films, il connaît aussi avec notamment Cloverfield, Avatar ou The Social Network.



CHRISTOPHER BRADLEY (Breen)

Christopher Bradley est aussi un bon client des rôles éclairs mais dans des séries ou films ciné et TV pratiquement inconnus chez nous. J'espère ne pas froisser les fans d'Aigle de Fer (1986) ou du thriller érotique Criminal Passion (1994) en affirmant ça...



RICK AIELLO (Matthews)

Encore et toujours un habitué des petits rôles dans des dizaines de séries dont certaines un peu plus populaires: Perry Mason, 21 Jump Street, La Loi de Los Angeles, Walker Texas Ranger, Les Experts, Les Soprano, Sex & The City... Ah et au milieu de tout ça, il a prêté sa voix pour le jeu vidéo Manhunt (2003).

Voici donc la fin de notre tour de piste des acteurs du Mega CD. Celui-ci s'est axé sur deux jeux parmi les plus représentatifs du genre, mais n'oubliez pas que de nombreux autres films interactifs font appel à des têtes que vous avez sûrement déjà vu quelque part. Tiens par exemple, saviez-vous que Debbie Harry, la chanteuse de Blondie, était l'un des personnages principaux du jeu Double Switch? Si vous possédez vous aussi des jeux de ce genre sur Mega CD, prenez quelques minutes pour mener l'enquête; vous pourriez être surpris!

Le terrain de jeu



Son adresse :
www.dreamcast-europe.com

RETRO
POLIS