

# RETRO POLIS

**GOODIES:**

*Le guide officiel  
des jeux NES*

**JEUX:**

**SUPER MARIO BROS.**

**SUPER MARIO WORLD**

**SUPER MARIO 64**

**DUCK HUNT**

**DAYTONA USA CCE**

**TETRIS**

**WORMS ARMAGEDDON**



**DOSSIER:**

*Les chroniques de Retropolis - part 2*

**N°13**

janvier 2011

R3TR0POL15 - 13 - 0€





# VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?



# GAME BOY



## **EDITO** JANVIER 2011

*Un an! Votre magazine souffle sa première bougie en fanfare avec l'arrivée des consoles Nintendo dans ses pages! C'est vrai quoi, on l'aime bien Sonic mais bon, rien de tel qu'une bonne rivalité pour réveiller le meilleur (ou le pire?) de chacun...*

*Alors oui, de nombreux jeux NES, Game Boy, Super NES et N64 vont débarquer au fil des mois et illustrer les couvs des prochains numéros cette année, mais vous verrez aussi que Maître Sega n'a pas dit son dernier mot.*

*En attendant, c'est bien sûr Mario qui ouvre la voie dans ce numéro avec ses premières aventures sur chacune des 3 consoles de salon respectives. Tir au canard, course de bagnoles, vers de terre et même le mythique Tetris sont aussi au programme pour démarrer 2011 sur les chapeaux de roue... Allez, on y va!*

Trev

**AGENDA** p.02

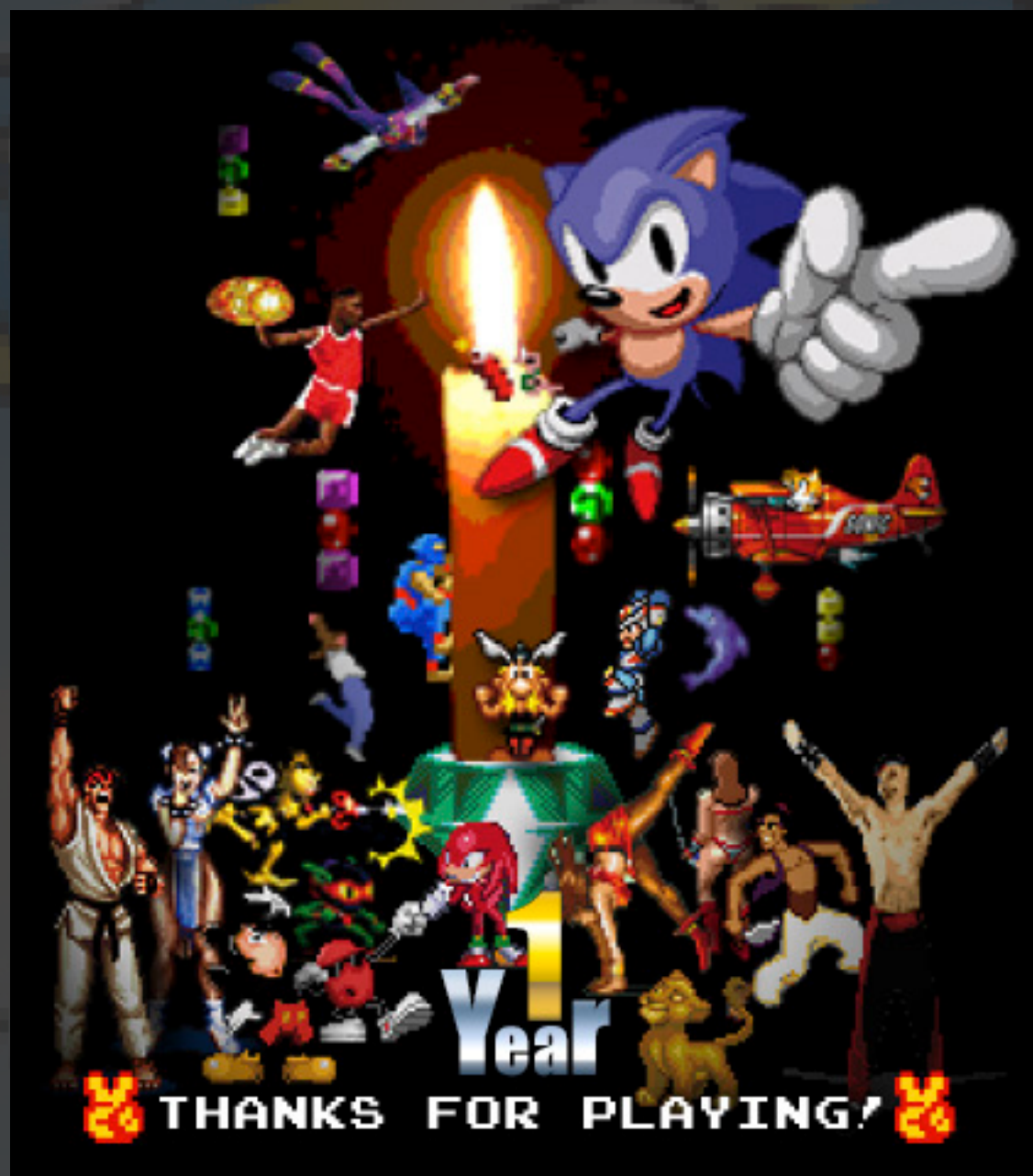
**TESTS** p.25

**DOSSIER** p.43



# AGENDA

## *Happy Birthday Retropolis*



## Happy Birthday Mai



*La température monte déjà pour certains rien qu'à l'évocation de son prénom... ahh, la sublime Mai Shiranui! Mai, 3 lettres qui évoquent 3 cîmes du plaisir et... bon, on se calme. La belle de la série Fatal Fury est née le 1er janvier 1974. Malgré son entraînement et d'évidentes capacités au combat, elle reste avant tout une beauté japonaise obsédée par ses rêves et sa naïveté de jeune femme. Andy Bogard en fait les frais puisqu'elle a jeté son dévolu sur lui et veut en faire son prince charmant. Oh ben le pauvre, on va le plaindre tiens! Vous remarquerez mesdames que ce portrait reste relativement sage et respectueux puisqu'il n'évoque à aucun moment l'énorme et controversée poitrine de la demoiselle en question dont le mouvement hypnotique a fait saigner du nez plus d'un joueur!*



## ***Happy Birthday Shun di***



*Né le 2 janvier 1912, Shun-Di est l'un des deux nouveaux personnages conviés au second tournoi de Virtua Fighter. Sa technique du kung-fu de l'ivrogne contraste avec son rôle de vieux maître sage, et lui permet de joindre l'utile à l'agréable en s'envoyant quelques rasades pour combattre bourré (oui, un peu comme Jean-Claude VanDamme dans la scène du bar de Kickboxer, mais en moins ridicule). Ses mouvements alors assez inattendus et son attitude ont apporté une touche d'humour et pas mal d'originalité dans l'univers relativement sérieux de la série.*

## ***Présentation de la NES au CES Winter '85***



*Le 5 janvier 1985, Nintendo dévoile enfin sa première console de salon, la NES (Nintendo Entertainment System) au Winter Consumer Electronics Show de Las Vegas! Ces 8 Bits sont promis à un bel avenir...*





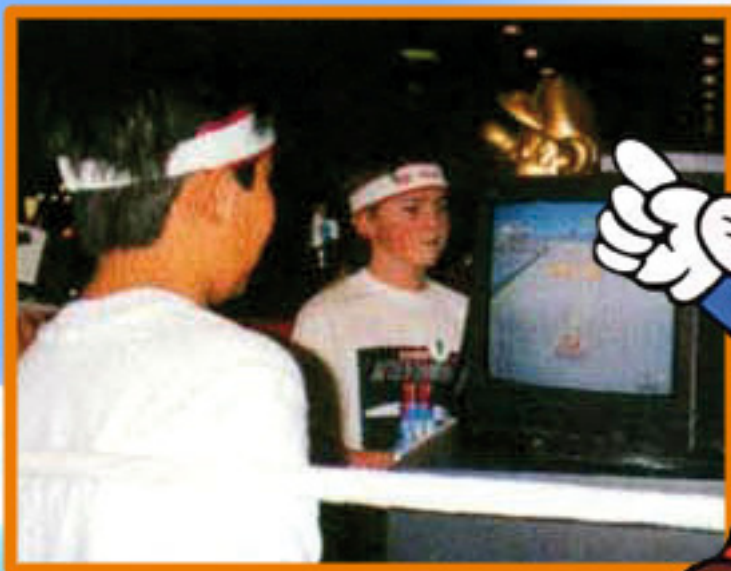
## Happy Birthday Cammy



*Née le 6 janvier 1974, Cammy fut l'un des 4 nouveaux personnages de Super Street Fighter II, devenant le second personnage féminin du jeu. L'histoire de cette redoutable combattante amnésique la lie directement à Bison, mais c'est avec la série Alpha que son passé va véritablement être mis en lumière, faisant d'elle un élément majeur de la storyline globale du jeu. Elle a une personnalité très intéressante, partagée entre son passé d'assassin et son présent innocent. De même, son look est très paradoxal: militaire au dessus de la ceinture et... pratiquement cul-nu en dessous. Bon c'est sûrement pour optimiser son dangereux jeu de jambes.*

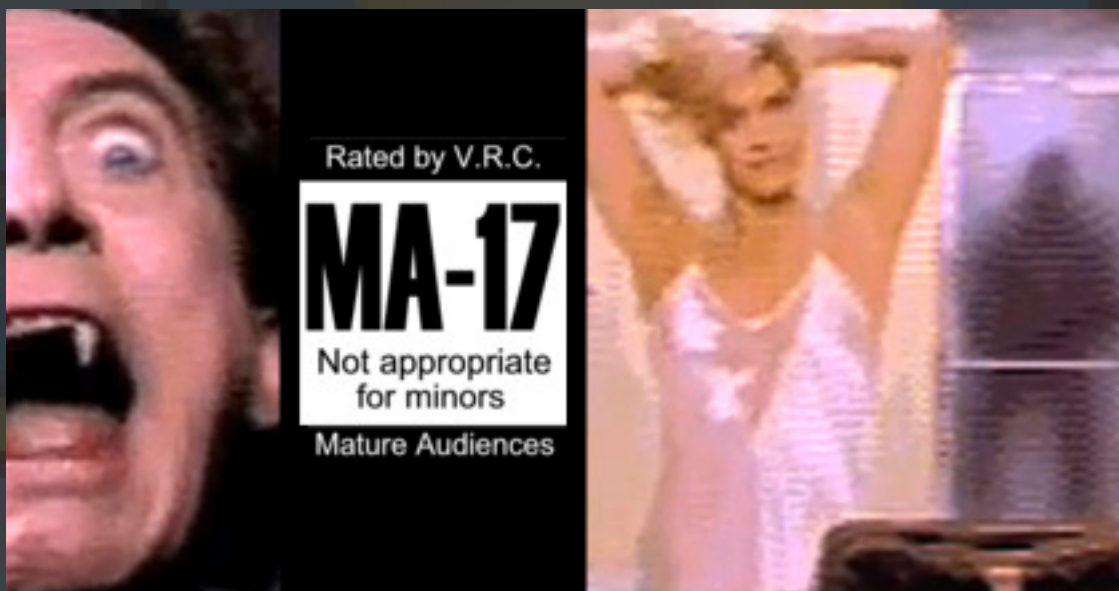


## **Victoire de Jeff Hansen lors du Nintendo World Championship '93**



*Le 8 janvier 1993, le jeune américain Jeff Hansen bat à nouveau le jeune japonais Yuichi Suyama, conservant son titre de champion lors du second Nintendo World Championship qui se déroule au Winter Consumer Electronics Show de Las Vegas. Le duel s'est déroulé sur un Game Pak spécial pour Super Nes qui contient un enchaînement de 3 épreuves, chacune spécifique à un jeu: il fallait d'abord collecter 50 pièces à Super Mario World, puis effectuer 2 tours sur F-Zero et enfin réussir l'épreuve des anneaux lors du saut en chute libre de Pilotwings. C'est sur cette dernière étape que Jeff Hansen a pris un avantage décisif alors que Yuichi Suyama a loupé deux anneaux. Bien joué, Jeff!*

## **Sega interrompt la distribution de Night Trap**



*Après le fameux incident Night Trap - qui avait déjà été retiré des rayons de Toy's R Us en décembre 1993 - Sega décide le 8 janvier 1994 de cesser la distribution du jeu, et de le ré-éditer lorsqu'un système de prévention sur son contenu sera en place... pas de panique hein, c'est juste histoire de protéger les enfants contre les vampires, les jeunes filles en nuisette et les mauvais acteurs.*



## ***Sortie d'un timbre dédié aux jeux vidéo aux USA***



*Le 12 janvier 2000, les services postaux américains sortent un timbre consacré aux jeux vidéo! Une belle initiative, et là vous allez sûrement dire: «attends, les kids là, ils ne jouent pas vraiment aux derniers hits Dreamcast!». Vous aurez raison: ce timbre fait partie d'une opération commémorant les années 80. Mais qu'attend la Poste chez nous pour se mettre au diapason??*

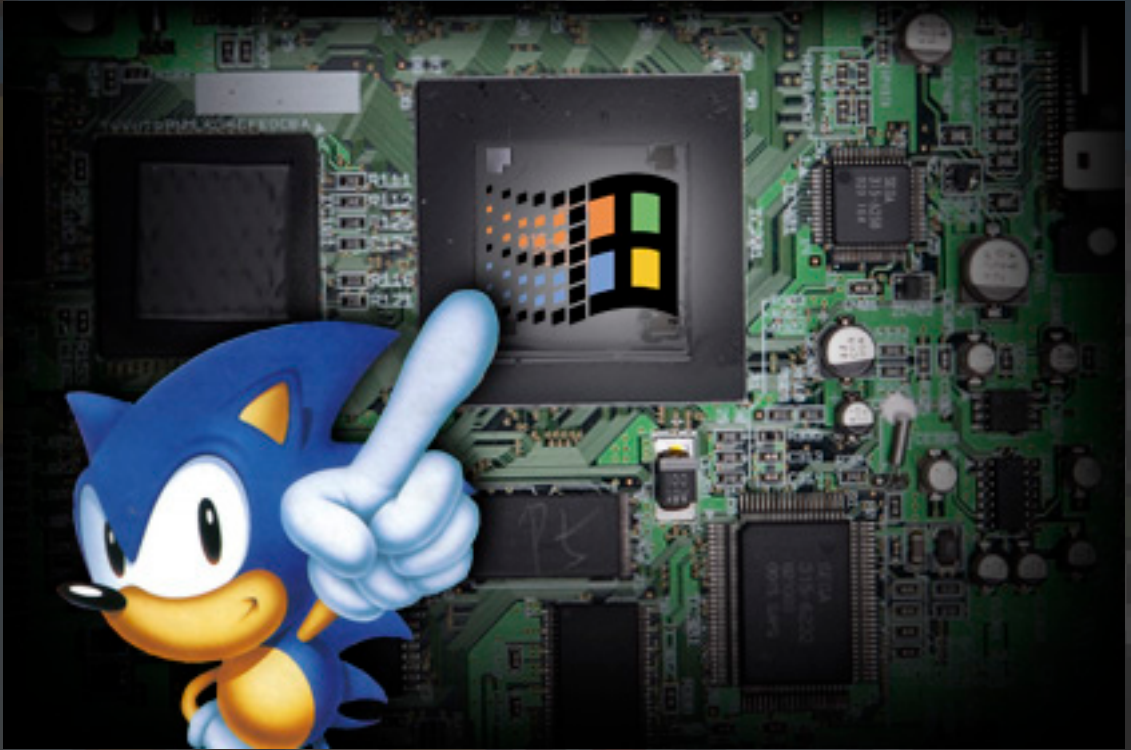
## Happy Birthday Shura



*Shura, Chevalier d'Or du Capricorne et gardien de la dixième maison du Sanctuaire, est né un 12 janvier. Pour compenser son air de déjà-vu (c'est quand même le troisième Chevalier d'Or encorné après Mû du Bélier et Aldebaran du Taureau!), il bénéficie d'une réputation qui devrait en calmer plus d'un: c'est lui qui a tué en personne Aioros, le mythique et soi-disant traître Chevalier du Sagittaire, à l'aide de sa redoutable attaque Excalibur capable de trancher absolument n'importe quoi. Même du saucisson. Même un Aioros affaibli. Même le bouclier indestructible de Shiryu (ce dernier finira tout de même par le vaincre). Bref, encore un Chevalier d'Or qui avait juré fidélité à Athena mais le Grand Pope maléfique a réussi à détourner de sa noble cause! Et comme la plupart de ses potes avant lui, il se rendra compte de son erreur trop tard et soldera le combat par un sacrifice afin de se racheter...*

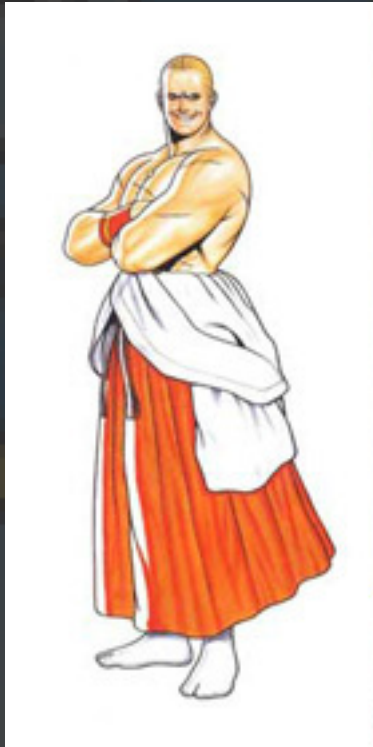


## ***Accord entre Sega et Microsoft***



*Le 17 janvier 1994, Sega et Microsoft concluent un accord pour que Microsoft fournisse des éléments du système d'exploitation pour une prochaine console de la firme au hérisson. Rassurez-vous, c'est juste un partenariat qui pourrait s'avérer bénéfique: Bill Gates ne deviendra pas la nouvelle mascotte de Sega et le pad ne sera pas remplacé par un clavier et une souris!*

## Happy Birthday Geese



*Le voilà, LE big boss du tout premier Fatal Fury! Geese Howard, né le 21 janvier 1953, a tout du méchant qu'on adore détester: il a pris goût au pouvoir et à la violence très jeune, fût entraîné aux arts martiaux par le grand maître Tung Fu Rue puis a perfidement tué un autre disciple - accessoirement père adoptif des 2 principaux protagonistes de la série - avant de régner comme leader du Syndicat du Crime de la ville de Southtown. Un CV plutôt satisfaisant pour postuler en tant que grand méchant charismatique, auquel s'ajoute un look qui ne trompe pas: Geese est un combattant aussi puissant que cruel. Mais aussi redoutable soit-il, il ne soupçonne pas la menace que représente une vengeance lorsqu'il décide d'organiser le premier tournoi de Fatal Fury...*



## Sortie de Super Mario Kart



*Le 21 janvier 1993, Mario et sa bande quittent les plates-formes du Royaume Champignon pour écraser le bitume dans des courses enflammées en 3D! En plus de ses héros classiques, Super Mario Kart vous donnera même l'occasion d'incarner des persos inhabituels comme un Koopa, le méchant Bowser ou l'ami Donkey Kong... Préparez-vous au choc, et prévoyez un 2nd pad pour des heures de folie en multijoueur!*



## **Sortie de Mega Man 4**



*Le 21 janvier 1994, il va falloir inventer des expressions bidons du genre «jamais 3 sans 4» pour la sortie du nouveau Mega Man sur NES! Félicitons quand même le petit bonhomme bleu pour sa longévité sur cette console: même Super Mario Bros. n'a pas dépassé le cap des 3 épisodes!*



## Happy Birthday Hyôga



*Le Chevalier de Bronze du Cygne est né un 23 janvier. Bon alors le cas Hyôga est un peu particulier, disons que notre héros a un peu le cul entre deux chaises. D'un côté c'est un membre très classe de la bande avec ses faux-airs de surfer des mers froides, ses attaques glacées, son armure très élégante... et sa forte capacité à déroutier sévèrement - notamment face aux Chevaliers d'Or du Scorpion et du Verseau. Mais il y'a aussi tous ces petits détails qui remettent en cause de temps à autre sa virilité. Bon, passons pour le symbole du Cygne déjà, on choisit pas forcément son armure. Mais franchement, ses pleurnicheries répétées pour une mère morte et engloutie ainsi que sa chorégraphie assez douteuse de la Poussière de Diamant risquent de jeter un froid (ahah, quel jeu de mots!) à d'éventuelles groupies en manque d'hommes, de vrais. Qu'elles se rassurent, dans notre groupe de héros elles pourront trouver mieux (Shiryu, Seiyar) et bien pire (Shun). Mais nous on s'en fout, on demande surtout à un Chevalier de Bronze d'être*

*courageux, loyal, d'en mettre plein la tronche de ses adversaires avec des attaques dévastatrices et de s'en prendre 10 fois plus dans les dents au fil des épisodes. De ce côté-là, Hyôga fait plus que remplir son contrat. Et tant pis si il porte un diadème orné d'un gros piou-piou sur le front.*



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

*Qui a dit que le prix des jeux avait explosé? A l'époque de la NES, la fourchette de leur prix oscille généralement entre 300F et 450F, soit à peu près 45 à 70€.*



## ***Annonce d'une fusion entre Sega et Bandai***



*Le 23 janvier 1997, Sega Enterprises et Bandai Limited annoncent une fusion dont l'échange devrait peser 1.080.000.000\$ d'actions. Oui, vous avez bien lu, plus d'un milliard! Le résultat de cette fusion se nommera Sega Bandai Limited, une société qui sera logiquement basée à Tokyo.*

## Arrêt de la production de la Dreamcast



*Le 23 janvier 2001, la nouvelle circule déjà sur le net et pour une fois, on croise les doigts pour que ce soit un fake ou au pire, une mauvaise interprétation. Isao Okawa, PDG de Sega, annonce la fin de la production de la Dreamcast en difficulté face au rouleau-compresseur Playstation 2. Suite à cette annonce, Sega se retirera dès le mois de mars suivant du marché des consoles de jeu vidéo pour se consacrer uniquement aux jeux. Officiellement, la console n'est pas tuée sur le coup et les nombreux jeux prévus devraient continuer à sortir mais en réalité un grand nombre d'entre eux sera purement annulé, en dépit dans certains cas d'un développement pratiquement terminé ou une campagne de pub lancée. Néanmoins, si la Dreamcast est morte sur le papier, elle reste l'une des consoles les plus appréciées des retro-gamers; notamment grâce à une grande quantité d'excellents jeux qui impressionnent encore aujourd'hui. Et ici, à Retropolis, vous n'avez pas fini d'en entendre parler!*



## Sortie de Virtua Fighter 2



*C'est le 26 janvier 1996 qu'arrive chez nous la suite très attendue du premier jeu de baston tout en 3D sur Saturn. Son grand adversaire sera le non moins célèbre Tekken 2 sur Playstation. Deux écoles pour un beau duel dans la catégorie baston, comme on en avait pas vu depuis Street Fighter/Mortal Kombat à l'époque 16-Bits. C'est aussi cette année que Player One organisera la première cérémonie des Players d'Or récompensant les meilleurs jeux vidéo dans différentes catégories. Virtua Fighter 2 obtiendra le Player d'Or du meilleur jeu de baston devant Tekken 2 et le premier Street Fighter Alpha. Puis il obtiendra carrément le Player d'Or du meilleur jeu de l'année!*

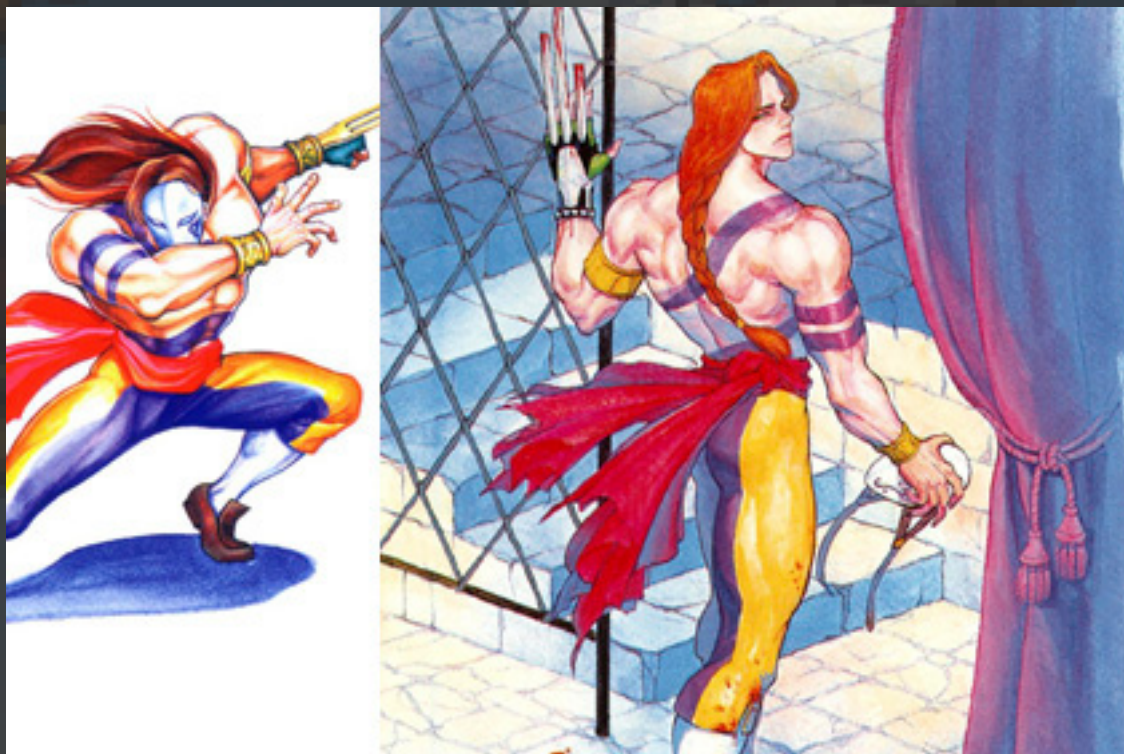
## **Sortie de Sega Rally**



*Le 26 janvier 1996, Sega Rally sort en France sur Saturn. Développé par le département AM2 tout comme VF2, ce jeu représente un tour de force en matière de 3D sur la 32-bits de Sega et certainement la preuve la plus évidente de son savoir-faire dans le domaine de l'arcade. Longtemps après sa sortie, de nombreuses salles sont d'ailleurs encore équipées de bornes Sega Rally.*



## Happy Birthday Vega



*Vega, l'un des 4 boss de Street Fighter, est né le 27 janvier 1967. Ce redoutable combattant est surnommé le ninja espagnol. Il est terriblement vicieux et narcissique, sa griffe lui permet d'ailleurs de ne pas se salir en attaquant ses adversaires et le masque qu'il porte en combat protège son «parfait visage». Ce qui donne forcément envie de le cogner plus fort... De tous les Street Fighters, il est certainement le plus original. Son look est vraiment unique, c'est le seul à pouvoir se servir du grillage de son décor pour effectuer une attaque sournoise; ses cris agaçants pourraient remettre sérieusement en cause sa virilité, mais on lui a parfois prêté une attirance malsaine et meurtrière pour Chun-Li; ceux qui ne prêtent pas attention à ce genre de détails ont tout de même sûrement flippé la première fois qu'ils se sont retrouvés face à lui dans Street Fighter II; Vega fascine ou agace, mais il fait un boss vraiment classe...*



## Sortie de Super Mario Land 2



*«On me nomme Wario et je suis votre maître, Mario est mon ennemi... Ne laissez pas Mario s'emparer des 6 pièces d'or, ne laissez pas Mario arriver au palais... Obéissez à Wario, détruisez Mario!!» Si vous avez laissé cet étrange double négatif de Mario vous hypnotiser dans la pub TV, vous n'avez plus qu'à lui obéir et acheter Super Mario Land, qui sort le 28 janvier 1993 sur Game Boy!*



## ***Accord entre Nintendo et Atari***



*Le 28 janvier 1988, Atari Games signe un accord avec Nintendo et devient un producteur officiel de cartouches de jeu pour la NES.*

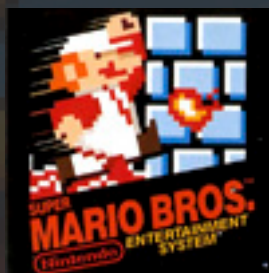
## **Hébergement de jeux Dreamcast sur un décodeur**



*29 janvier 2001, le constructeur britannique de décodeurs TV numériques Pace Micro Technology dévoile... une technologie justement, qui va permettre d'intégrer des jeux Dreamcast sur le disque dur de leurs appareils. Une petite vie supplémentaire pour la 128 Bits de Sega? Tous les espoirs sont permis.*



# TESTS



# SUPER MARIO BROS.

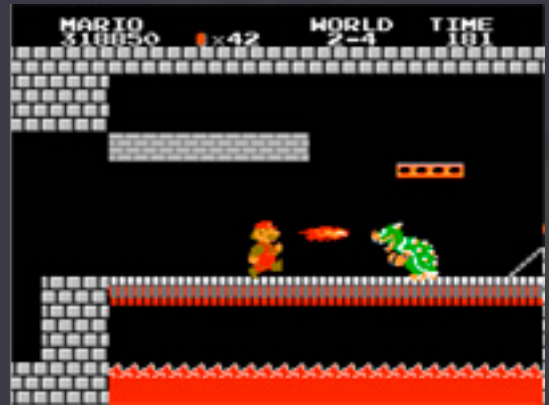
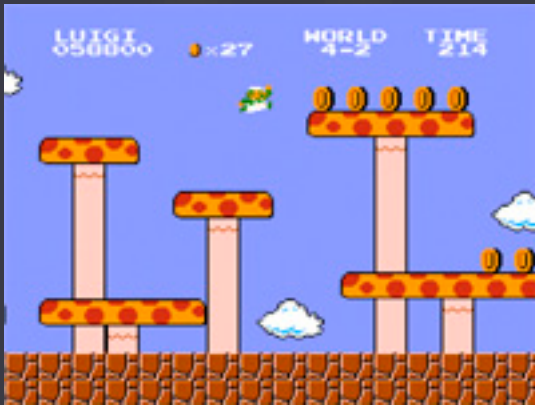
plates-formes • Nintendo • 15 mai 1987 • 1 ou 2 joueurs **NES**

*Travailler chez Nintendo offre des possibilités de carrière très intéressantes. Jumpman le charpentier devient ainsi Mario le plombier dans son propre jeu qui va tout simplement révolutionner le genre... et le jeu vidéo!*



*Les 32 niveaux qui séparent Mario de sa princesse possèdent chacun leurs pièges, leurs secrets et leurs codes: notre héros devra se montrer polyvalent pour progresser à travers des précipices, des grottes, des niveaux aquatiques ou encore des barrières de flammes dans le grand château... Des épreuves qui pourront ainsi sembler très longues pour les joueurs hésitants et méticuleux ou plus courtes pour les fonceurs qui trouveront peut-être des raccourcis parmi les innombrables secrets du jeu! Quoi qu'il en soit, chacun pourra trouver rapidement ses marques à travers une maniabilité incroyablement efficace et intuitive qui associe la possibilité de courir et de sauter: une fonction qui peut sembler anodine mais qui apporte une profondeur jamais vue au gameplay.*





*En dépit d'une réalisation et d'un concept somme toute très simples, Super Mario Bros. est également le jeu le plus agréable et le plus riche jamais conçu, un concentré d'innovations le rendant instantanément culte à travers tout ce qui le compose: ennemis, items, environnements... Avec une telle aventure, Mario a tout pour emmener Nintendo au 7ème ciel et une chose est sûre, on a pas fini d'entendre parler de tuyaux et de champignons!*



- une jouabilité parfaite
- des niveaux remplis de secrets



- un mode 2 joueurs en alternance
- pas d'affrontement direct avec les boss

**92%**

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

# SUPER MARIO WORLD

plates-formes • Nintendo • 11 avril 1992 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

*Pour le lancement de la Super Nes, Nintendo offre à sa mascotte la plus extraordinaire de ses aventures; mais si Super Mario World repousse les limites de tous les épisodes précédents, ce n'est pas seulement grâce aux capacités monstrueuses de la 16 Bits...*



*Evolution est vraiment le mot qui convient à l'univers de Super Mario World. On retrouve l'empreinte de SMB3 notamment avec différents mondes gardés par Bowser et ses rejetons, mais 96 niveaux réunis sur une même carte et un renouveau complet des environnements (avec des zones cachées et secrets par dizaines) confèrent cette fois une durée de vie encore plus hallucinante au jeu. Le bestiaire s'est bien développé lui aussi côté ennemis, mais on retiendra surtout le gentil dino Yoshi, fidèle monture de Mario qui décuple encore les possibilités d'un gameplay toujours parfait. Côté réalisation, la Super Nes permet d'ajouter des déformations, zooms et autres effets révolutionnaires à des graphismes somptueux!*





*Trop beau, trop fluide, trop long, magique, drôle et vraiment original... Super Mario World est l'épisode de tous les excès dans le bon sens et frôle la perfection, conservant haut la main son titre de jeu de plates-formes absolu. Des heures et des heures de pur bonheur vous attendent et vous aurez beau chercher, aucun défaut ne viendra entâcher le tableau!*



- un passage 16 Bits juste fabuleux
- 96 niveaux!



- cette ligne reste désespérément vide
- ...zut, celle-ci aussi

**98%**

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

# SUPER MARIO 64

plates-formes • Nintendo • 1er mars 1997 • 1 joueur **NINTENDO 64**

*Voilà le moment qu'on attendait tous: Mario passe enfin en 3D! C'est un petit pas pour le plombier, un grand pas pour la communauté Nintendo qui se demande si il va s'en sortir avec les honneurs ou se ramasser comme un Koopa volant à qui on aurait coupé les ailes...*



*Coupons court au suspense: l'immersion dans cette nouvelle dimension est une réussite. La réalisation est bluffante et on a vraiment l'impression d'évoluer dans une 3D complète et parfaitement fluide. Les contrôles sont forcément moins évidents que par le passé avec une plus large palette de mouvements mais au-delà d'un temps minimum d'adaptation, ils se montrent très efficaces et donnent un vrai sens au stick analogique de la manette; en bref, côté technique c'est du tout bon et le level-design profite pleinement de cette révolution avec des niveaux moins nombreux que par le passé mais toujours aussi variés, colorés et surtout beaucoup plus vastes! Ils sont d'ailleurs bien exploités avec une nouvelle progression basée sur la collecte d'étoiles, qui*



*offre un peu plus de liberté au joueur dans sa quête pour libérer la princesse Peach.*



*Dans tout cet élan de nouveautés, on constate cependant un petit déséquilibre par rapport au nombre d'ennemis beaucoup plus réduits; fini les 6 ou 7 tortues à la chaîne et les fantômes par dizaines; on rencontre parfois un goomba par-ci, une plante carnivore par-là... Heureusement, les rares affrontements avec Bowser compensent largement ce manque! Super Mario 64 reste donc la révolution espérée, mais il marque une sacrée rupture avec les épisodes classiques tant au niveau du nouveau gameplay que de sa structure et son ambiance, ce qui ne sera peut-être pas au goût de tous...*



- une 3D fluide et consistante
- la liberté dans de grands espaces...



- ...parfois un peu vides
- récompense limitée des 120 étoiles

**97%**

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

# DUCK HUNT

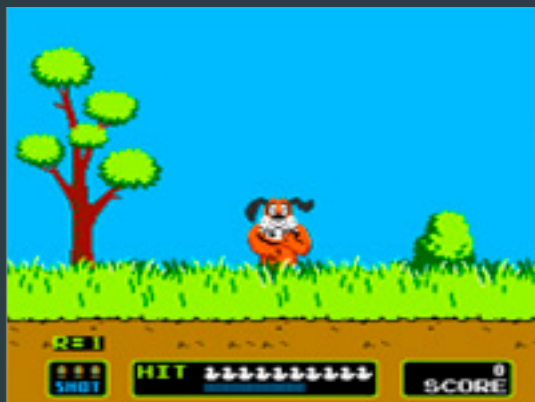
tir aux pigeons • Nintendo • 15 août 1987 • 1 ou 2 joueurs NES

*La première fois que vous avez vu le Zapper de Nintendo, vous vous imaginiez sûrement en train de shooter des monstres ou aliens par dizaines dans un fracas d'explosions? Pour le premier jeu compatible avec cet accessoire, Nintendo a vu les choses autrement...*



*Ne vous inquiétez pas, la chasse aux canards peut-être vraiment très fun! Duck Hunt en est la preuve et le pistolet photosensible fait des merveilles sur ces pauvres volatiles qui tomberont comme des mouches après un petit temps d'adaptation. Alors tirer quelques coups avec le Zapper peut être sympa quelques minutes, mais il en faut plus pour tenir la distance. Pour ça, il y'a donc un objectif de réussite minimum pour pouvoir passer au round suivant, sachant que le nombre de tirs est limité pour chaque cible. La chasse au score est également un bon argument pour faire du canard une espèce en voie de disparition...*





*On appréciera également de pouvoir changer de mode de jeu pour shooter 2 canards à la fois ou, plus technique, des pigeons d'argile. Ces modes de jeu sont salvateurs car entre la répétition de l'action dans un décor unique et les moqueries de votre chien de chasse à chaque canard manqué, il y'aurait de quoi péter les plombs très rapidement! Duck Hunt reste heureusement un bon défouloir avant tout et se positionne forcément comme le jeu emblématique du Zapper.*



- utilisation parfaite du Zapper
- très addictif



- peu de variété
- on ne peut pas buter le chien...

**84%**

GRAPHISMES **6** • SON **5** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **10** • DUREE DE VIE **9** • INTERET **9**

# DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

course • Sega/AM3 • novembre 1996 • 1 ou 2 joueurs **SATURN**

*Daytona USA et sa mythique Hornet #41 se sont restés ancrés dans la mémoire des fans de Sega sur arcade et sur console, à l'image du Sonic gravé dans la roche de la première course... Mais trêve de métaphores, voyons ce qui se cache derrière le «C.C.E.» de cette nouvelle édition sur Saturn.*



*Il y'a déjà le mot Circuit dans ce titre à rallonge, ce qui est une bonne chose: 5 tracés différents au lieu de 3 apportent un regain d'intérêt et de variété au jeu; on s'éloigne de la course Nascar pure et dure mais on peut toujours affronter quelques dizaines de concurrents. Côté dynamique, ça le fait donc bien d'autant plus que les vols planés en cas d'accident et la tôle froissée sont toujours de mise avec des véhicules désormais tous différents aussi bien au niveau des stats que du look. La réalisation tient cette fois très bien la route, poutant il reste une pièce essentielle qui a été déréglée au niveau mécanique...*





***Vous l'aurez deviné, c'est la conduite qui en a pris un coup. Cette édition reste à peu près jouable mais chaque virage demandant de faire un peu plus qu'appuyer (ou tourner si vous êtes équipé) à gauche ou à droite est un petit calvaire, avec une reprise parfois pénible qui laisse à penser qu'on traîne un chevreuil écrasé sous le châssis pendant quelques secondes. L'essence même du jeu est donc sabotée au profit d'une suite toujours fun, plus complète et plus belle... Un bien gros sacrifice privant Daytona USA C.C.E. du titre de hit.***



- des voitures plus différentes
- beaucoup de concurrents en course



- beaucoup moins jouable
- pas de vrai championnat

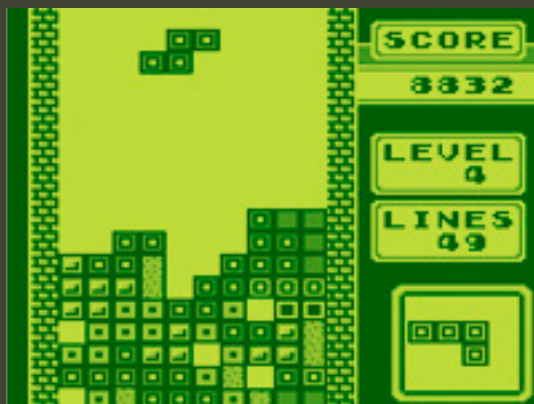
**74%**

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

# TETRIS

puzzle game • Nintendo/Bullet-Proof Software • 28 septembre 1990 • 1 ou 2 joueurs **GAME BOY**

*Vous pensez vraiment que Tetris est un simple casse-tête destiné à passer le temps en attendant le bus ou lors d'un repas un peu chiant? Rhaa, si vous saviez...*



*En réalité, le Tetris est une drogue cérébrale conçue à l'origine par l'armée russe, et qui va désormais se répandre dans des millions de cartouches à travers le monde. Le principe est élémentaire, éliminer des lignes de briques qui chutent de plus en plus vite en les emboîtant sera désormais une quête infinie à la portée de tous, parfaitement adaptée au format de la Game Boy. Un mode secondaire est même ajouté pour les amateurs de défis mais le mode classique reste bien sûr le coeur du jeu.*





*Côté réalisation, pas de chichis, de toute façon le jeu n'a pas besoin de plus même si bien sûr l'absence de couleurs rend le jeu moins attrayant. Une petite séquence attend heureusement les joueurs plus chevronnés: chaque partie de Tetris doit se terminer par un game over, c'est dans l'ordre des choses alors cette récompense est la bienvenue! En tout cas ça y'est, le raz-de-marée est en marche et je vous mets au défi d'interrompre une partie de Tetris en cours... Impossible!*



- le jeu le plus addictif du monde
- des fusées à faire décoller!



- pas de sauvegarde du score
- déplacements trop limités à haute vitesse

**88%**

GRAPHISMES **6** • SON **7** • ANIMATION **6** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **10** • INTERET **10**

# WORMS ARMAGEDDON

stratégie • Team 17/MicroProse • novembre 1999 • 1 à 4 joueurs **DREAMCAST**

*On ne dirait pas comme ça, mais la dernière fois qu'on a joué à un Worms sur console, les vers n'étaient encore que des amas de quelques pixels à peine visibles! Cette fois, place à un lifting du plus bel effet pour cette suite qui promet encore de nombreuses heures de jeu et de franches rigolades...*



*Certes, cette 2D toute mignonne qu'elle soit ne fait pas cracher les tripes d'une 128 Bits. Mais elle accentue le côté cartoon du jeu, et elle apporte toute la précision nécessaire pour tuer des vers (car rappelons-le, Worms Armageddon est un jeu de stratégie au tour par tour qui consiste à utiliser un arsenal redoutable et improbable contre une équipe ennemie). Ce qu'on pardonnera moins par contre, ce sont les ralentissements intempestifs qui viennent parfois gâcher le confort lors des parties. Un grain de sable face au reste, car ce jeu est aussi une tuerie au sens figuré: l'arsenal et les paramètres de parties sont conséquents (bien qu'étrangement plus limités que sur la version PC); on peut presque tout régler, des voix de nos vers au type d'armes en passant par la montée fatale*



*des eaux et bien sûr des millions de terrains de jeu possibles!*



*On parle bien sûr d'un Worms pour son intérêt en multijoueur mais cette fois, le mode solo a eu droit à beaucoup d'égards lui aussi; une véritable campagne s'offre au ver solitaire qui pourra apprendre à contrôler le super-mouton comme personne ou à devenir le dieu de la corde ninja à travers des dizaines de missions et épreuves en tous genres. Le gameplay atteint lui aussi une précision parfaite et comme il est toujours possible de jouer à plusieurs avec une seule manette, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas réunir vos potes autour de l'un des jeux les plus conviviaux à ce jour!*



- d'inépuisables possibilités de jeu
- l'humour toujours excellent!



- moins riche que la version PC
- il y'a parfois des ralentissements?!

**88%**

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

# GUIDE OFFICIEL DES JEUX NES

relié • 146 pages couleur • Nintendo of Europe GmbH/Nintendo Co. Ltd.  
Tokuma Shoten Publishing GmbH • octobre 1992 **GUIDES DE JEU**

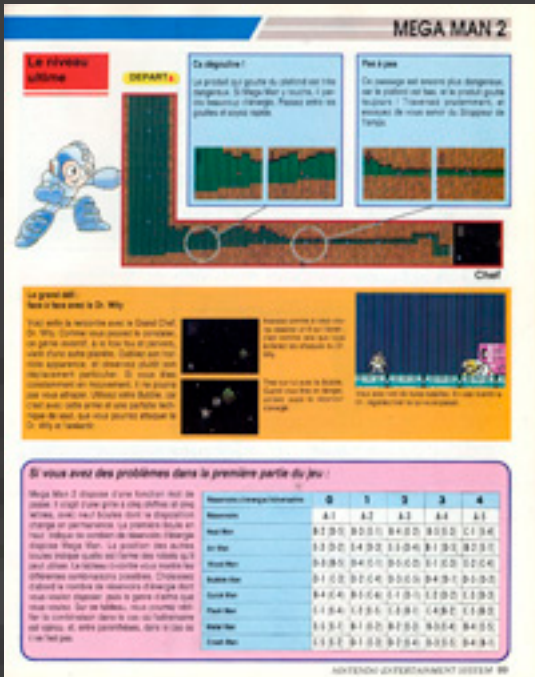
*Un guide officiel des jeux Nes, ça sonne plutôt bien vous ne trouvez pas? Ok alors avant de vous ruer sur cet ouvrage, sachez qu'il ne concerne qu'une sélection de 28 hits de votre 8 Bits adorée. Mais entre les Super Mario, Zelda et autres Castlevania, vous allez bien trouver chaussure à votre pied!*



*Il faut cependant prendre ce guide avec des pincettes car il délivre une aide assez variable et souvent incomplète pour chaque jeu. Certains bénéficient donc de plans complets mais microscopiques et seulement pour quelques niveaux; d'autres pages fournissent*



*un découpage assez efficace des étapes à effectuer, alors qu'on retrouve parfois aussi des conseils trop élémentaires pour être vraiment utiles. Bon, globalement, les soluces pour chaque jeu restent assez utiles avec parfois des encarts sur les objets à collecter ou les astuces pour vaincre tel ou tel boss (pratique pour Megaman 2 par exemple). Vous aurez aussi de grandes chances pour trouver quelques lignes sur le passage où vous étiez bloqué ou même une salle secrète qui vous a peut-être échappé.*



*Ce guide est donc idéal pour donner quelques coups de pouces ponctuels mais ne fera pas tout le boulot à votre place, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose! On notera enfin une partie présentant rapidement une quarantaine de jeux supplémentaires, ainsi que les accessoires NES et la Game Boy, ce qui en fait également un livre promotionnel plutôt sympa.*

## VERDICT







# DEJA DISPONIBLE !



# DOSSIER

## Les Chroniques de **RETROPOLIS** Chapitre I

### INTRO

*Bienvenue! Nous sommes au tout début de l'année 2011, notre bon vieux Sonic s'apprête à partager peu à peu sa place avec Mario et ses potes, laissant derrière lui une année consacrée exclusivement à Sega. Les Chroniques de Retropolis vous permettront de connaître l'envers du décor de ce site avec je l'espère un nouveau chapitre à chaque anniversaire.*

*Pour ce premier rendez-vous, j'ai choisi de faire une sorte de bilan avec toutes les données que j'ai pu récolter afin de vous montrer comment ce projet parti de zéro s'est développé et comment vous l'avez accueilli au fil des mois. Vous trouverez donc ci-dessous le tableau des scores de Tails qui vous dévoilera les stats et le contenu de Retropolis.fr en 2010.*

*Ensuite, Knuckles vous présentera l'évolution de vos visites par mois puis Amy fera le point sur la répartition du contenu au niveau des jeux et goodies. Sonic Metal lancera la rétrospective du site, une sorte de journal de bord qui vous montrera qu'il y'a eu des hauts et des bas durant cette année.*



*Enfin, Dr. Robotnik terminera ce dossier avec une série de petites anecdotes sur le site. Bonne lecture!*

## SCORES

### RETROPOLIS.FR HIGH SCORES **Level 2010**

PAGES VUES

46944

VISITEURS UNIQUES

09428

PHOTOS

+1000

PUBLICATIONS

00383

COMMENTAIRES

00244

PUBS RETRO

00182

NEWS RETRO

00093

JEUX

00064

GOODIES

00030

DOSSIERS

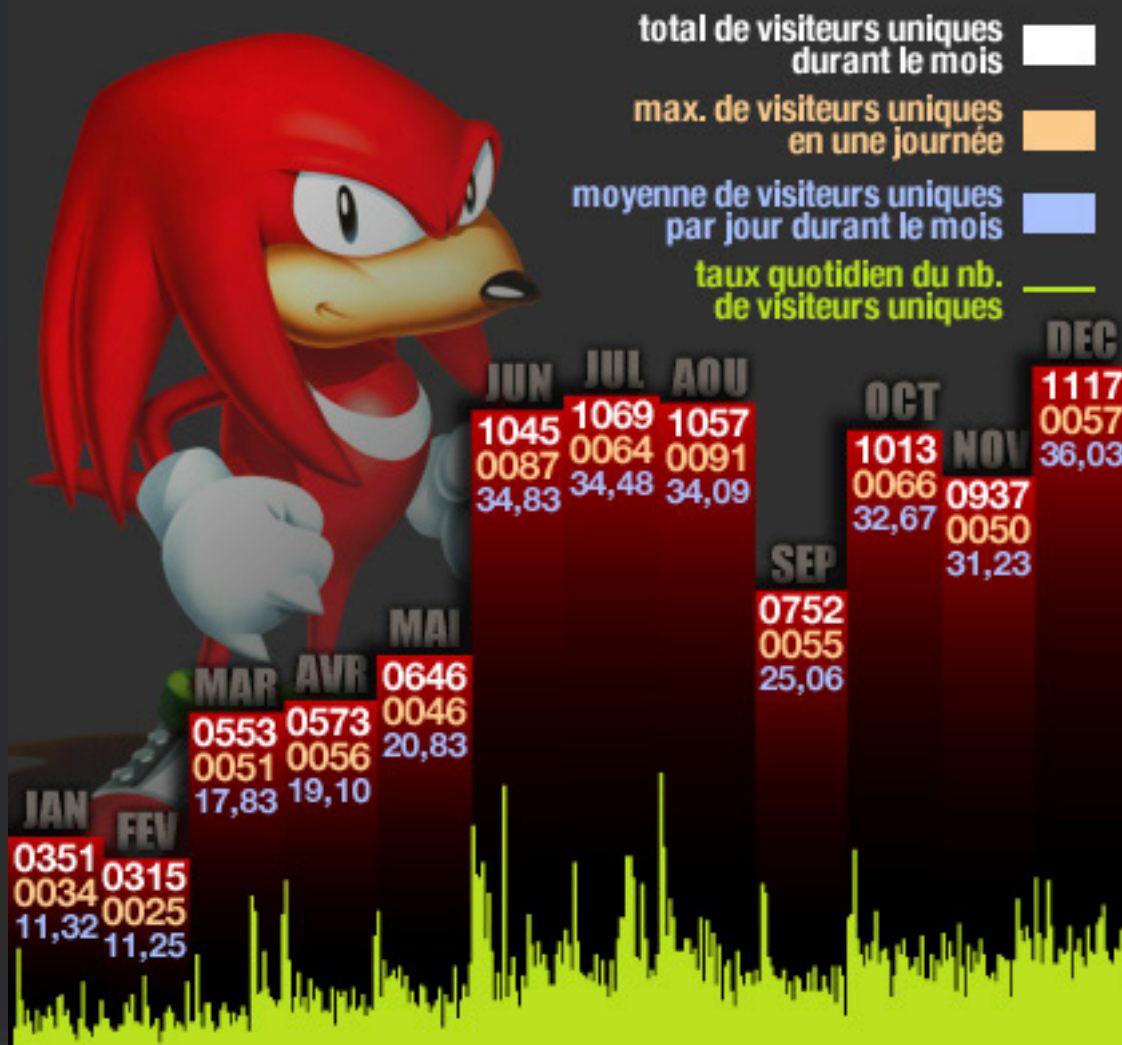
00012

CONSOLES

00006



# STATS



## JEUX & GOODIES



- Dreamcast
- Megadrive
- Saturn
- Game Gear
- Mega CD
- 32X



- DVD
- Artbooks
- Comics & Mangas
- Guides de jeu
- Livres
- Figurines
- Cartes & Stickers
- Emissions TV
- Magazines
- Jeux de Société
- Jeux Electroniques



**C'est toujours  
agréable  
de se descendre  
un petit ver  
entre amis.**

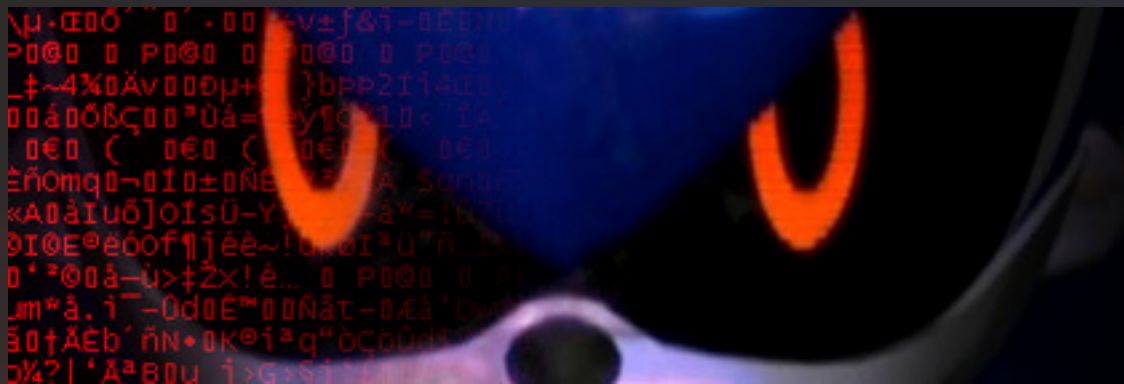


**"Un soft multi-joueurs  
ultra fendard, facile  
d'accès et à la durée  
de vie illimitée."**

**Joypad**



# JOURNAL DE BORD



## JANVIER 2010

*Malgré de grands espoirs, le lancement de Retropolis.fr fut marqué par une certaine désillusion. Car si le premier jour m'a laissé imaginer une belle croissance de la fréquentation avec peut-être un nombre de visiteurs quotidiens à 3 chiffres, il n'en fût*

*rien. Les premiers curieux viennent au compte-gouttes. Rein de plus normal finalement puisque le site part de zéro, le contenu progressif est encore minimal. En tout cas si le fond reste à compléter, la forme a l'air de plaire, c'est plutôt cool.*



*Retropolis.fr devient un peu plus consistant avec désormais au moins un article par catégorie (dossiers, news, pubs rétro, goodies et au moins un jeu sur chaque console Sega). La fréquentation est toutefois un peu plus hasardeuse car*

*avec seulement quelques articles par-ci par là, on continue à en faire assez rapidement le tour! Néanmoins, le cap des 500 visiteurs uniques est franchi.*

*On passe à la vitesse supérieure avec mars: le site dépasse les 500 visites uniques dans un seul mois et franchit donc le palier*



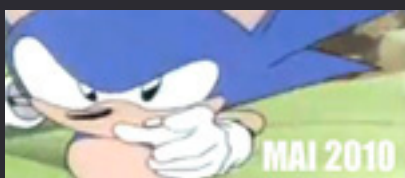


*publicité vers les derniers jours de mars et la mise en place du groupe Retropolis.fr sur Facebook.*



*En avril, ça continue de bien bouger: l'interface du site évolue, notamment à travers la navigation dans les tests, le 32X vient s'ajouter aux consoles Sega déjà présentes et Retropolis.fr s'implique dans une expo de rétrogaming locale organisée*

*par nos amis du 64. Le site réalisera son meilleur pic de fréquentation avec 56 visiteurs uniques le premier jour.*



*Le mois de mai est également très riche en belles rencontres avec la promotion du roman très prometteur Real TV signé Hironymus Donnovan ainsi que la prise de contact avec Cyril Drevet (le Crevette des années Player One) pour*

*une longue interview qui sera prête pour le mois prochain. Le site franchit au passage la barre des 2000 visiteurs uniques au total, fortement boostée par un dossier sur les acteurs de Mortal Kombat exceptionnellement long...*



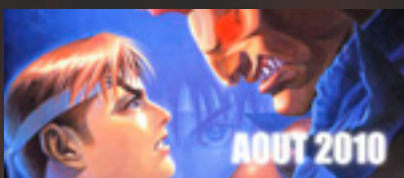
*Juin est sans aucun doute le mois le plus fort de l'année pour Retropolis.fr! Il s'agit du premier numéro spécial qui va se dérouler comme une sorte d'hommage quotidien à la génération Player One. La fameuse interview de Crevette est publiée*

*et je ne vous cache pas que ce fût pour moi un rêve de p'tit gamer de pouvoir la faire. Par ailleurs, les stats explosent avec plus de 1000 visiteurs uniques et 4000 pages vues rien que pour le mois et un pic à 87 visiteurs uniques en milieu de mois.*



*Avec le mois de juillet commence l'été de la baston sur Retropolis.fr. Le focus sur Virtua Fighter est en quelque sorte une mise en bouche pour le mois prochain qui s'annonce monstrueux... L'interface connaît une nouvelle évolution avec un*

*relooking complet des pages de tests. il s'agit de l'évolution majeure du site cette année, dont la préparation fut très longue et fastidieuse mais que je tenais absolument à boucler avant août. L'excellent taux de fréquentation de juin est maintenu, juillet devient alors de peu le mois où Retropolis.fr est le plus visité.*



*Le 2nd numéro spécial de l'année consacré à la licence Street Fighter était déjà en prévision avant le lancement du site, et en préparation en secret depuis quelques mois. C'est la période qui aura demandé le plus de travail puisqu'un*

*test allait être publié chaque jour (en dehors des jours de news). Ce qui donne 22 tests en un mois au lieu de 6 ou 7 d'habitude, soit un boulot titanesque - et une nouvelle fois de grandes espérances pour un mois d'août que j'envisageais comme une consécration pour Retropolis.fr! Hélas, c'est encore une fois une certaine désillusion car bien que la popularité du site bénéficie de ce mois spécial, le nombre de visiteurs n'explose pas et reste dans la continuité des deux mois précédents (c'est à dire tout de même très bonne). D'ailleurs le cap des 5000 visiteurs uniques est passé à ce moment-là. Finalement, le plus gros avantage de ce hors-série est le coup de boost du contenu de la rubrique goodies, les visiteurs y ont désormais beaucoup plus de choses à découvrir car auparavant il n'y avait qu'un artbook par ci, un DVD par là...*

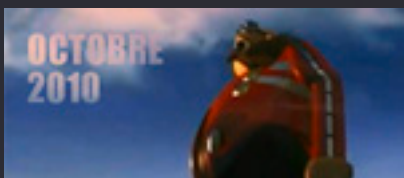


*Fin de l'été de la baston avec DBZ Legends à l'honneur ainsi que MK Trilogy. Si on peut attribuer la semi-déception du mois précédent aux vacances (plus de soleil, moins d'ordi?), il faut espérer que septembre agira également comme*

*une rentrée pour les visiteurs. Et là, c'est le drame... Grosse baisse de fréquentation avec près d'un quart de visites en moins, on retourne*



*à peu près au même palier qu'au mois de mai. L'impression du mois spécial Street Fighter se confirme: quantité et qualité ne riment pas toujours avec succès. En tout cas, il va falloir faire quelque chose!*



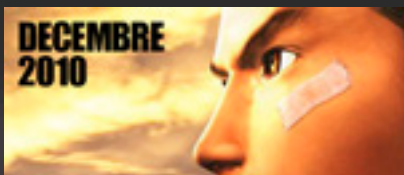
*Pour remonter la pente après un mois de septembre difficile, une décision est prise: la majorité des futures améliorations prévues assez symboliquement pour le début de l'année suivante auront lieu ce mois-ci. Le nouveau relooking passe d'abord par un*

*grand nettoyage des rubriques pour ne garder que l'essentiel, ainsi qu'une nouvelle interface d'accès aux tests et des boutons de navigation pour passer plus simplement de l'un à l'autre. L'ajout du programme du mois et du jeu du mois consolident cette proximité voulue entre Retropolis.fr et un vrai mag de jeux vidéo de l'époque. Cette démarche ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd, la fréquentation du site connaît une bonne reprise et le nombre de pages vues en un mois explose. Retropolis.fr est désormais plus abouti, tout le monde y gagne.*



*En novembre, l'épuration du site se poursuit avec la suppression des brèves défilantes et de la vidéo du mois. Après de nombreuses petites ou grosses évolutions et modifications au cours de l'année, c'est peut-être la première fois que le site*

*semble enfin achevé sur la forme; ce qui donne alors plus de temps à consacrer à la communication avec davantage de partenariats et campagnes publicitaires, un copinage bien sympa avec l'excellent Retrogeek Mag, et l'arrivée de Retropolis.fr sur le réseau Twitter.*



*L'année 2010 se termine finalement en beauté pour Retropolis.fr et on peut dire que le meilleur est gardé pour la fin: d'une part parce que c'est la saga Shenmue qui est à l'honneur, de l'autre parce que le record du nombre de visites dans un mois*

*est battu lors des derniers jours de décembre. La fréquentation n'a jamais été aussi régulière et plutôt significative: le nombre de visiteurs moyen par jour correspond à peu près au pic de visite du mois de lancement... La boucle est bouclée!*

## ANECDOTES



- *Durant l'année, le site a été visité depuis plus de 40 pays. Bien sûr, il s'agit alors souvent de visites éclair ou de résultats hasardeux à partir de différents moteurs de recherche mais il est tout de même amusant de constater que quelques clics pour arriver ici proviennent du Sénégal, de l'Ukraine, du Venezuela, d'Arabie Saoudite, de la Corée du Sud ou encore des Philippines...*
- *Peu de reproches ont été faits concernant le site mais celui qui est tout de même revenu concerne l'absence de la Master*

*System parmi les consoles présentées... Hey mais Retropolis.fr n'a jamais eu la prétention de représenter absolument toutes les consoles de Sega! Le contenu contient uniquement les consoles, jeux et goodies connus et possédés par votre humble serviteur...*

- *Les mots-clés les plus utilisés sur les moteurs de recherche pour accéder à Retropolis.fr concernent les noms des acteurs ayant été digitalisés pour les jeux Mortal Kombat (en rapport avec le dossier du mois de mai 2010).*
- *Dans la catégorie Jeux, la meilleure note de l'année a été attribuée à Shenmue & Shenmue II qui ont tous les deux obtenu 98%. La moins bonne note revient à Road Avenger qui a obtenu 53%*
- *12 Goodies ont obtenu la note maximale de 6/6, la note la plus basse a été attribuée au film Street Fighter qui se récolte un petit 2/6.*
- *Même lorsqu'il s'agissait seulement de petites évolutions, la structure et le design de Retropolis.fr ne sont jamais restés tout à fait les mêmes plus de 2 mois d'affilée.*
- *Retropolis.fr était à la base prévu pour rester consacré aux jeux et consoles Sega uniquement. L'ajout de Nintendo n'a été envisagé qu'entre mars et avril 2010.*

## **Fin du Chapitre I**

**Rendez-vous en 2013 pour la suite des Chroniques de Retropolis!**



# VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



# GAME BOY



**RETRO**  
*POLIS*