

RETRO POLIS

DOSSIER:
*L'évolution des
manettes Sega*

JEUX:
TMNT TORTUES NINJA
SUPER BOMBERMAN
THE HOUSE OF THE DEAD 2
WAVE RACE 64
SUPER PROBOTECTOR
SONIC ADVENTURE 2
WRESTLEMANIA CHALLENGE



GOODIES:
*Le magazine
Nintendo
Player #4*

N°14
février 2011

R3TR0POL15 - 14 - 0€





REJOIGNEZ LES TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ET EN ROUTE!



Les petites machines de guerre toutes vertes sont arrivées sur votre console Nintendo, avec "Teenage Mutant Hero Turtles", le nouveau super jeu de Palcom Software.

Venez aider Raphaël, Mike, Don et Léo dans leur combat contre le démoniaque Foot Clan, et traquer sans relâche le chef du gang: Shredder. Les tortues passent leur dure journée de labeur à sauter de toit en toit, à délivrer leur ami et à sillonner la ville dans leur véhicule - dévorant quelques pizzas en chemin - bien sûr!

"Teenage Mutant Hero Turtles" est un vrai jeu d'action qui de l'expression même de nos héros est tout simplement "géant"!

PALCOM
SOFTWARE



©1990 KONAMI LICENSED BY NINTENDO
PALCOM SOFTWARE IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
© MIRAGE STUDIOS, USA - ALL RIGHTS RESERVED.
TRADEMARK USED GRANTED TO KONAMI UNDER LICENSE FROM MIRAGE STUDIOS, USA
EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC.

EDITO *FÉVRIER 2011*

Pour le second numéro de l'année, on va un peu titiller votre fibre nostalgique. La vraie hein, celle des cours de récré! Les Tortues Ninja, les Simpson, les Superstars du catch... ça sent bon la figurine articulée et le sticker mal collé hein? Bon, ici on reste tout de même dans le jeu vidéo alors c'est sur NES et dans un Nintendo Player que vous allez retrouver tout ça. Mais comme le monde ne s'est pas arrêté à la génération 8 bits, vous allez aussi retrouver de la Super NES, de la N64 et de la Dreamcast dans ce numéro. Et ouais: comme promis lors du numéro précédent, Sega a toujours sa place au coeur du mag comme va vous le prouver le dossier sur les manettes de la firme au hérisson bleu! Prenez-donc les choses bien en main ce mois-ci, et rendez-vous en mars pour la suite!

Trev

AGENDA *p.02*

TESTS *p.17*

DOSSIER *p.34*

AGENDA

Nouveau nom pour l'Ultra 64



Changement de plan et changement d'identité le 1er février 1996! La prochaine console de Nintendo ne s'appellera plus Ultra 64 comme on avait pu le voir partout (y compris sur des pubs presse), tout ça parce que le label Ultra Games de Konami déjà existant pourrait prêter à confusion; et on sait à quel point le monopole est important pour Nintendo. La prochaine console est donc rebaptisée Nintendo 64! Bon, y'a plus original mais après tout le nom Super Nintendo n'allait pas chercher bien loin non plus. Et cette fois, la firme ne devrait pas être gênée par des labels nommés 64 Games (la Jaguar a-t-elle quelque chose à ajouter? Non? Bon).

Happy Birthday Duck King



Joyeux anniversaire, Roi des Canards! Bon ok, gardons la V.O. pour le nom de ce combattant exubérant: Duck King est né le 2 février 1967. On pourrait croire qu'il est du mauvais côté de la barrière vu sa ressemblance avec un des punks de la série Street of Rage mais il n'en est rien: Duck King n'aime pas beaucoup le bad boss Geese et est resté en bon terme avec le héros Terry après que celui-ci l'ait vaincu dans un combat de rue. C'est d'ailleurs cette défaite qui l'a poussé à développer son style de combat personnel basé sur ses capacités de danseur! Et ouais, c'est comme ça: Duck King est un peu la Dance Machine touch de Fatal Fury, stage en discothèque avec néons fluos inclus. Vous en doutez? Ben regardez un peu ce look!

Partenariat entre Sony et Nintendo



Le 6 février 1991 marque peut-être les prémices d'une nouvelle révolution dans l'univers des consoles de salon! En effet, Nintendo et Sony annoncent un partenariat basé sur un projet de support CD pour la Super NES... Doit-on s'attendre à une nouvelle étape dans la guerre l'opposant à la Megadrive? On dit que Sega prépare également en secret un add-on doté d'un lecteur Cd pour sa 16 Bits...

Happy Birthday Camus



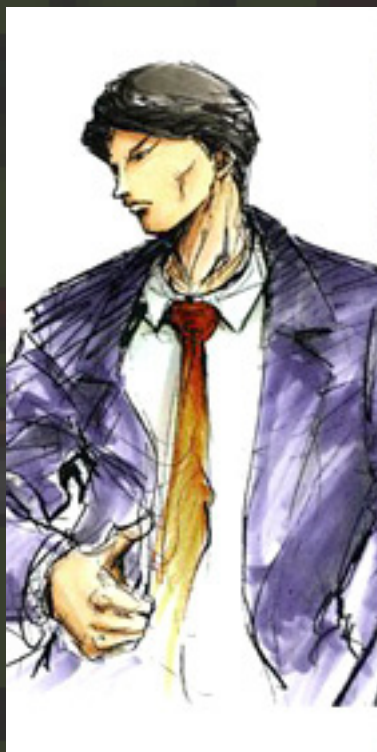
Camus, Chevalier d'Or du Verseau et gardien de la onzième maison du Sanctuaire, est né un 7 février. C'est le genre d'adversaire qui impressionne déjà parcequ'il fait partie des derniers Chevaliers d'Or à affronter, mais aussi parcequ'on a l'occasion de le voir quelques épisodes avant le combat... et à ce moment là, on devine déjà que lorsqu'il aura lieu, ce dernier sera pratiquement perdu d'avance. D'ailleurs, c'est lui qui utilisera sa terrible attaque du Cercueil de Glace pour enfermer son disciple Hyôga dans la maison de la Balance, histoire de protéger son ex-protégé d'un affrontement qui lui aurait été fatal! En général quand on la joue comme ça, c'est qu'on est vraiment sûr de soi... un duel de glace aussi beau qu'émouvant aura donc tout de même lieu, mettant en scène deux Chevaliers qui se respectent profondément. Dommage que Camus soit manipulé lui aussi par le faux Grand Pope malgré ses qualités indéniables de Chevalier d'Or... et qu'il ait lui aussi compris au moment de mourir que le Chevalier du Cygne et ses potes étaient du bon côté de la barrière!

Happy Birthday Wolf



Ce joyeux luron né le 8 février 1966 c'est Wolf, lutteur professionnel de la série Virtua Fighter. Parmi sa panoplie de prises, il peut faire la technique du balancier géant, l'une des plus redoutables du jeu qui peut facilement envoyer l'adversaire hors du ring. Son rival depuis le premier tournoi est Akira, mais il se focalisera ensuite sur un cauchemar apocalyptique récurrent. La grosse brute soucieuse à cause d'un mauvais rêve? Oui mais voyez-vous, Wolf est plein de paradoxes: un bûcheron canadien fan de karaoké qui se peint le visage comme un indien en se prenant pour un loup, avouez que ça mériterait quelques séances de psychanalyse...

Happy Birthday Gui Zhang



Le fils de Master Chen est né le 10 février 1966. Dans la première aventure de Shenmue, il servira en quelque sorte de mentor secret mais bienveillant à Ryo Hazuki. La relation entre les deux personnages restera toutefois longtemps tendue, Gui Zhang étant très calme et impassible alors que Ryo est très impulsif et parfois foufou tel un jeune loup. Il maîtrise très bien les arts martiaux et contribuera d'ailleurs à la déroutée des 70 Mad Angels. Rien de tel pour briser la glace...

SUPER BOMBERMAN™



TOTALEMENT ECLATANT

Amusez-vous
deux fois plus!

Vous pourrez jouer
à quatre grâce au Super Multiplay de Hudson Soft.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Maintien du support cartouche pour la prochaine console Nintendo



Et... ben non, ce sera pas non plus pour cette fois! Le 10 février 1994, Nintendo annonce que sa prochaine console ne sera pas dotée d'un support CD, mais continuera à privilégier le support cartouche. C'est un choix très risqué qui pourrait montrer certaines limites face aux disques adoptés avec succès par la génération 32 Bits...

Happy Birthday Blanka



Lorsque Blanka voit le jour le 12 février 1966, il est encore tout à fait humain et s'appelle Jimmy. Mais un accident d'avion pendant son enfance va le précipiter dans la jungle amazonienne dont il ne sortira que pour combattre, transformé en bête sauvage. Blanka n'a donc jamais été une transformation de Charlie laissé pour mort, contrairement à ce que certaines rumeurs laissaient entendre (relayées par le film Street Fighter qui est loin d'être une référence et pas seulement au niveau de la storyline du jeu). Son attaque la plus connue est l'électrocution, qu'il aurait appris au contact d'anguilles électriques dans la jungle. Alors n'oubliez pas les enfants: si plus tard vous voulez être forts comme Blanka, bouffez de l'anguille.

Happy Birthday Ken



Tant pis pour sa femme Eliza et pour la fête des amoureux: le 14 février, on fête avant tout l'anniv' du grand rival et ami de Ryu, né en 1965. Comme dans beaucoup de schémas, Ken est le bagarreur fonceur et fougueux du duo, ce qui ne le rend pas moins redoutable. Accessoirement, il est également pété de blé et possède donc un certain confort de vie que son pote est loin de rechercher. En combat, il se démarque par la pratique plus poussée de son Shoryuken alors que Ryu a fait évoluer de son côté le Hadoken. Ken est une valeur sûre pour beaucoup de joueurs, sa vivacité lui permet par ailleurs d'être un des rois du blocage/ matraquage dans les coins!

Sortie de Mega Man 3



le 20 février 1992, Mega Man revient pour la troisième fois sur NES! Chouette, on va pouvoir se frotter à 8 nouveaux boss avant d'aller botter les fesses du savant fou... Mais cette fois, notre robot ne sera pas seul: Mega Man 3 marque l'arrivée de Rush, un robot-chien! Ouais bon ok, vous auriez sûrement préféré être accompagné un robot dragon de 3m de haut qui crache des scies circulaires... ben ouais mais le truc c'est que vous incarnez Mega Man, pas le Dr. Wily!

Happy Birthday Jeffry



Jeffry, l'adepte du pancrace dans la série Virtua Fighter, est né le 20 février 1957. Alors que tout combattant normal choisit généralement un autre humain comme adversaire, Jeffry, lui, a un squalle géant mangeur d'hommes comme éternel rival. Ce satané requin appelé justement Requin de Satan ne se laisse pas attrapper facilement, il a d'ailleurs détruit le bateau de pêche de Jeffry lors d'une de leurs rencontres houleuses. La meilleure motivation c'est donc le pognon pour le remettre à flots, et il doit bien se classer pour en ramasser. Mais sinon, pêcher de la truite ce serait pas plus simple quand même?

Nintendo Vs. Taiwan et le piratage



Le 20 février 1992, Nintendo demande à un représentant américain du Commerce de citer Taiwan dans son échec à stopper le piratage de cartouches de jeux vidéo. En guise de punition, Taiwan pourrait être amené à devoir verser une taxe douanière d'exportations aux USA. Bon c'est clair maintenant: Nintendo ne déconne vraiment pas avec ça, compris?

Sortie de Sonic 3



24 février 1994, on enfle ses chaussures rouges et on dresse fièrement ses pics bleus sur sa p'tite tête: c'est le moment de filer au magasin pour chopper Sonic 3 sur Megadrive! Au milieu de Tails, Robotnik et les gentils animaux, vous allez pouvoir vous frotter à Knuckles, un échidné qui semble bien décider à vous mettre des bâtons dans les roues... Bonne chance!

Le saviez-vous?

La célèbre série Contra fut baptisée Probotector chez nous, au grand dam des puristes. Différence de titre mais aussi de look: dans Contra, les héros sont des soldats virils et huilés tandis que dans Probotector, il s'agit de robots (virils et huilés aussi).



La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger féroceement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leur intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?



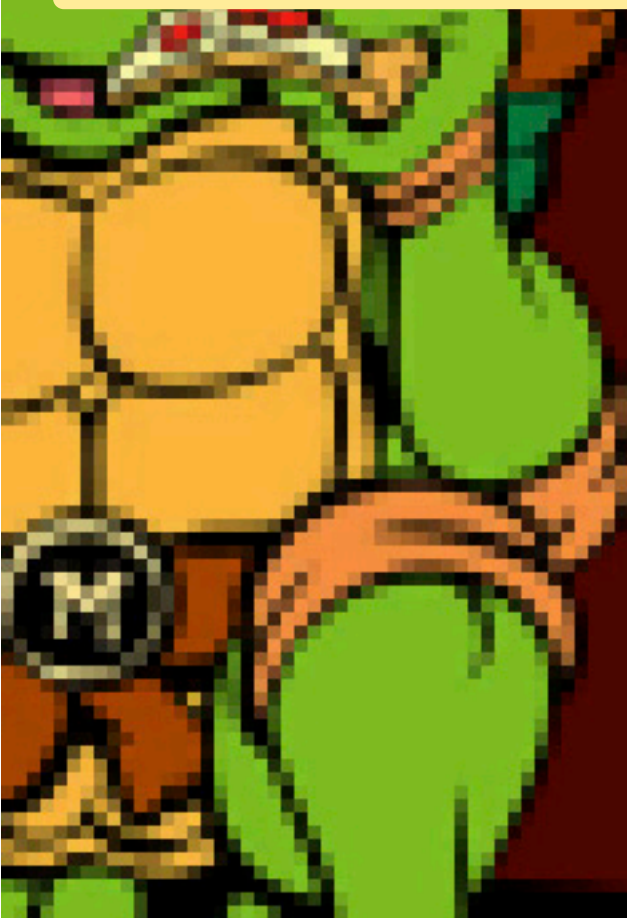
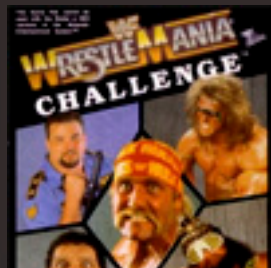
Distribué par BANDAI
Pour tout complément d'informations,
appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

KONAMI®

La passion des jeux



TESTS



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

plates-formes/beat'em all • Konami/Palcom • 17 août 1990 • 1 joueur

NES

Après avoir envahi le petit écran et les rayons jouets, les célèbres Tortues Ninja font une entrée très remarquée sur Nes dans un sympathique mélange de beat'em all et de plates-formes qui devrait ravir les fans... Et les faire souffrir!



Konami ne s'est pas moqué de nous en adaptant un univers plutôt complet et fidèle qui nous permettra de croiser aussi bien les célèbres méchants de la série que les égoûts, le Technodrome, le van des Tortues sans oublier la délicieuse April o'Neil... Bref, le contenu y est et le jeu en lui-même constitue un bon défouloir parmi des niveaux variés avec une réalisation globalement bonne. La possibilité de permuter à volonté entre Leonardo, Michaelangelo, Raphael et Leonardo, chacun dotés de capacités de combat différentes, apporte également un atout stratégique non-négligeable.



Seulement attention, TMHT ressemble à une délicieuse pizza piégée par l'ignoble Shredder: la difficulté du jeu oscille entre le difficile et le surhumain avec au choix des vagues d'ennemis variés mais ultra-coriaces ou des labyrinthes trop tortueux (sans jeu de mots). Le seul exemple du niveau aquatique qui ressemble à celui d'un Mario en difficulté satanique devrait bientôt vous donner des cauchemars. Vous êtes prévenus, TMHT est très cool mais seule l'élite de la Nes en verra le bout. Pour les autres, il vaudra mieux se rabattre sur les nombreux jouets à l'effigie des Tortues pour gagner le combat!



- le choix entre les 4 tortues
- l'univers complet et bien retranscrit



- une difficulté globale hallucinante!
- clipping très présent

80%

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

SUPER BOMBERMAN

action/explosion • Hudson Soft • 20 novembre 1993 • 1 à 4 joueurs

SUPER NINTENDO

Alors que certains passent encore des nuits blanches sur le multi de Super Mario Kart, une nouvelle tuerie va devenir le porte-drapeau des soirées console/pizzas entre potes! Simple mais redoutable, voici Super Bomberman...



Le but du jeu est limpide: éliminer ses adversaires en posant des bombes à retardement aussi dangereuses pour la cible que pour celui qui les pose. Les explosions se font en croix, tout comme les déplacements dans des arènes en partie destructibles avec de nombreux power-up (ou down) à la clé. La prise en main est très rapide, le rythme du jeu également et dès les premières parties on se rend vite compte qu'on va très souvent entendre le mot «revanche!!». Le plus génial dans ce jeu? On ne s'en lasse pratiquement jamais, malgré un habillage classique et un gameplay basique... Mais tellement efficace!



De nombreux profils de joueurs vont se révéler: il y'aura le fourbe qui va coincer son pote avec une bombe, le prudent, le kamikaze, le collectionneur d'items... Et c'est ce qui contribue à la richesse des affrontements, ultimes à 4 à l'aide d'un multita! Du coup, le mode solo est vraiment secondaire et la route jusqu'aux boss paraît bien longue et lassante malgré un large éventail d'ennemis et de tableaux. Ici encore, on peut heureusement brancher une 2ème manette pour décupler l'intérêt de ce jeu décidément incontournable à plusieurs.



- un mode multijoueur impeccable!
- mode solo possible en co-op...



- ...mais tout de même répétitif
- achat d'un multita quasi-indispensable

94%

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

THE HOUSE OF THE DEAD 2

shoot • Sega/AM1 • 29 octobre 1999 • 1 ou 2 joueurs

DREAMCAST

Vous croyez vraiment que la signification de Dreamcast est liée aux doux rêves? Votre 128 Bits va plutôt devenir un diffuseur de cauchemars avec cette suite du fameux shoot horrifique de Sega. Branchez le gun, fermez les rideaux et préparez vous à repeindre les murs en vert!



Il va donc encore falloir éliminer des hordes de zombies, animaux mutants et... créatures difficilement identifiables à travers une série de niveaux relativement courte mais vraiment intense où les moments de répit ne dépassent jamais la poignée de secondes. Le côté gore est toujours là et peu importe si le sang rouge doit être déverrouillé: on prend un malin plaisir à exploser les corps des ennemis et à se frotter à des boss infernaux à l'aide de différentes armes à débloquer parmi d'autres bonus. Si on ajoute à cela les différents embranchements possibles, les civils à sauver et les défis, on se retrouve finalement avec une durée de vie plutôt correcte, d'autant plus qu'un 2nd joueur peut rejoindre la partie.



The House of the Dead 2 affirme encore plus son identité que son aîné à travers une atmosphère et des références toujours issues des classiques du cinéma gore des années 70/80, lorgnant même vers la science-fiction malsaine vers la fin. Et comme les héros de ce genre de films doivent généralement en baver, préférez le gun à la manette pour plus d'efficacité et d'immersion!



- l'ambiance de films d'horreur rétros
- vraiment fun avec le gun



- aventure assez courte
- difficulté parfois diabolique

87%

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

WAVE RACE 64

course (jet-ski) • Nintendo • 29 avril 1997 • 1 ou 2 joueurs **NINTENDO 64**

Annoncé comme une petite vitrine technologique de la Nintendo 64, Wave Race 64 s'émancipe des conventions du jeu de course pour emmener le joueur dans un environnement aquatique bluffant. Rentrez la voiture au garage et sortez le jet-ski, on va faire trempette!



Même sur l'eau, le but est avant tout de franchir la ligne d'arrivée le premier; mais ici, le tracé est beaucoup plus libre puisque la seule contrainte du joueur sera de slalomer entre une série de balises suffisamment espacées pour donner un maximum d'amplitude à la progression. Libre à vous de chercher un raccourci un peu risqué, d'emprunter un tremplin ou des vagues qui pourront vous permettre d'accomplir différentes figures en championnat ou dans un mode dédié; l'acrobatie est une autre facette sympathique de Wave Race 64 qui rend le jeu aussi fun qu'original et frais!



La réalisation fait honneur à la nouvelle console de Nintendo mais c'est en partie grâce à l'eau: son rendu et sa dynamique sont vraiment excellents et le jeu se fend également de conditions météo variables et d'environnements très différents qui nous feraient presque oublier le faible nombre de participants en course. Il manque cependant la petite flamme qui sépare un bon jeu d'un méga-hit, mais Wave Race 64 propose une expérience de glisse tellement grisante qu'il en devient tout de même incontournable.



- modélisation de l'eau impressionnante
- dynamique et sensation de glisse



- seulement 4 persos
- mode multi limité à 2 joueurs

86%

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

SUPER PROBOTECTOR

ALIENS REBELS

beat'em all • Konami • 19 novembre 1992 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

Une nouvelle menace alien vient de frapper la Terre... Bon, pour tout gamer ça fait un peu partie du train-train quotidien sauf que dans le cas de Super Probotector, la Super Nes et ses effets spéciaux de malade vont vraiment donner un sens au mot apocalypse!



Dans le principe, il s'agit toujours d'un beat'em all classique qui imposera au joueur (seul ou accompagné d'un pote) de nettoyer toute la vermine alien et/ou robotisée sur son passage à l'aide d'un paquet d'armes dévastatrices allant du laser aux missiles guidés. Mais le ton est donné dès le premier niveau urbain du jeu: il va y'avoir du grand spectacle entre les boss aux sprites énormes, les effets de zoom, les explosions et éliminations qui s'enchaînent à un rythme effréné... C'est clair, Super Probotector ne trompe pas le joueur sur la marchandise.



Un grand classique n'est pas obligé de se cantonner à une progression linéaire; ici, les phases de jeu sont incroyablement variées avec notamment des courses poursuites diaboliques et des niveaux en vue de dessus qui mettent clairement en avant le fameux effet de rotation. Bref, les ressources de la console sont autant exploitées que celles du joueur qui fera malheureusement un grand nombre de game over avant de progresser correctement. Que voulez-vous, Super Probo a une réputation à tenir!



- les effets de la SNES bien exploités
- un rythme de jeu très soutenu



- argh, un seul tir ennemi tue!
- l'absence de passwords

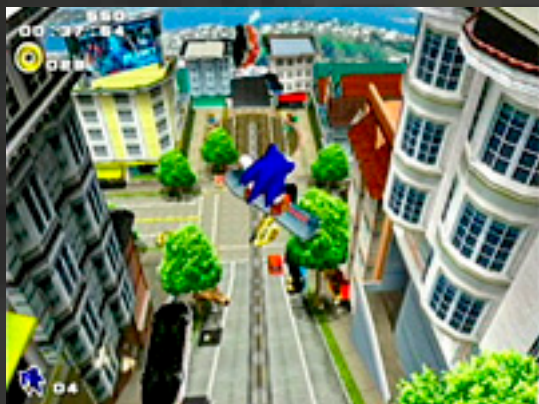
85%

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

SONIC ADVENTURE 2

plates-formes/aventure • Sega/Sonic Team • 23 juin 2001 • 1 joueur **DREAMCAST**

Sonic Adventure 2 est bien sûr la suite d'un nouveau virage 3D plutôt réussi sur Dreamcast, ainsi qu'un épisode anniversaire qui marque les 10 ans du hérisson bleu. Mais est-ce vraiment un cadeau pour les fans de la première heure? Pas si sûr...



La recette du premier Sonic Adventure a été en partie conservée, puisqu'on retrouve des phases de plates-formes, d'exploration ou de shoot dans de vastes niveaux en 3D mettant en scène Sonic, ses amis et... ses ennemis. La perspective de contrôler Robotnik peut paraître étrange vu le nombre d'années qu'on a passé à le pourchasser mais l'équipe des méchants apporte une alternative sympa et permet de développer un scénario plus étoffé que d'habitude et surtout de jouer Shadow, sorte d'anti-Sonic et véritable star de cet épisode. Pour le reste, Sonic Adventure 2 assume encore plus ce côté nouvelle génération quitte à laisser définitivement les nostalgiques de l'ère Megadrive de côté...



On perd en effet l'ambiance classique que l'épisode précédent avait tout de même un peu conservé, ainsi que les grandes aires libres pour se balader qui conféraient justement au jeu sa dimension aventure. La progression se limite donc un enchaînement de niveaux, certes toujours variés, dynamiques et hauts en couleurs mais desservis par un gameplay dont les quelques défauts n'ont pas été corrigés. Sonic Adventure 2 a tout de même ce qu'il faut pour cartonner sur Dreamcast, mais il ne ferait pas le poids face à un bon vieux Sonic en 2D. Ça doit être ça le choc des générations...



- le choix entre 2 camps
- un scénario particulièrement présent



- il n'y a plus de zones ouvertes
- les défauts du premier volet subsistent

89%

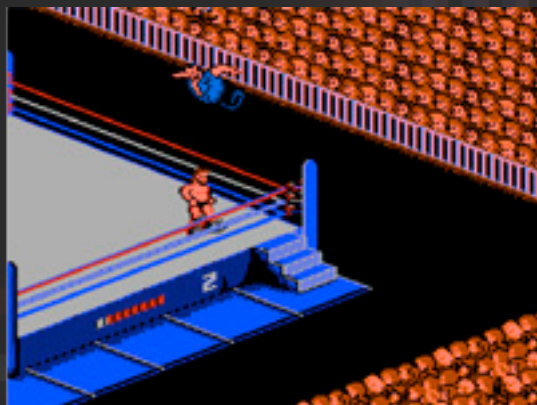
GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9



Hulk Hogan, Ultimate Warrior, André le Géant... Les superstars du catch sont aussi populaires que les Tortues Ninja dans les cours de récré, et WWF Wrestlemania Challenge va permettre à tous de les incarner eux aussi. Alors, est-ce un bon jeu de catch ou bien une partie complètement truquée?



Avant toute chose, ça fait plaisir de retrouver tous ces héros brutaux: certes, la Nes a ses limites mais on les reconnaît bien. On passe alors de la trouille d'affronter le même mec bodybuildé qui dérouillait son adversaire à la télé samedi dernier, à la joie d'en incarner un et de faire les mêmes prises sur l'ordi ou sur son pote. De ce côté là, WWF Wrestlemania Challenge permet de faire pas mal de mouvements, depuis les coups aux projections en passant par le grand saut depuis un des coins du ring.



Côté réalisation, le jeu brille davantage par ses excellentes musiques que par son environnement visuel plutôt cheap, et la maniabilité assez lourde bride un peu l'intérêt du mode solo déjà bien difficile. C'est du côté du versus qu'on trouvera le meilleur morceau du jeu car un mode de combats par équipes de 2 y est dispo: avec un deuxième joueur et les coups bas de rigueur, on se trouve alors vite entraîné dans des parties plus conviviales et hargneuses que jamais!



- des ziques excellentes
- les vraies superstars du catch!



- coups et prises difficiles à placer
- décor unique

73%

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

MAGAZINES

32

qui sont à l'honneur avec les plans complets de Bart Vs. The Space Mutants sur Nes. Quand on connaît la difficulté de ce jeu, ça constitue déjà un sacré cadeau mine de rien. Mais ce n'est pas tout! Les fans trouveront également une pochette de stickers au détour d'une page ainsi qu'un poster dédié au sale même en couv d'un côté... et à la Super Nes de l'autre; encore une nouveauté pour ce numéro qui accueille désormais la 16 Bits de Nintendo parmi ses nombreux guides.



Mario est donc également très présent dans ces pages avec les plans de Super Mario World mais aussi de Super Mario Bros. 1 et 3. Vous en voulez encore? Les Tortues Ninja et Gargoyle's Quest vous attendent du côté des plans Game Boy, sans oublier les autres rubriques qui font décidément de Nintendo Player une variante indispensable à Player One pour tous les joueurs de consoles grises...

VERDICT



L'évolution des manettes Sega

De la première Master System à la Dreamcast, il s'est écoulé environ 13 ans. Vous vous rendez compte? De 2 touches et un bouton directionnel sur une manette rectangulaire noire, nous sommes arrivés à une manette ronde et blanche équipée de 7 boutons, une croix directionnelle, un stick analogique et 2 ports pouvant accueillir un kit vibration et une carte mémoire avec affichage sur la face avant! Revenons donc sur les différentes étapes de cette évolution avec l'histoire des manettes Sega...

I - Manette d'origine MASTER SYSTEM



La première console de salon Sega sortie en Europe s'est très peu démarquée de sa rivale, la NES, concernant sa manette. Du rectangulaire pas vraiment top niveau ergonomie, moins de boutons avec la fonction Start associée au 1 mais un bouton directionnel incluant les diagonales (toutefois moins révolutionnaire et efficace que la fameuse croix).

II - Manette d'origine MEGADRIVE



Nette évolution pour la console 16 Bits, cette manette adopte des formes arrondies et une taille plus importante qui la rendent bien plus confortable d'utilisation, sans pour autant négliger l'aspect hi-tech et agressif de la firme. Le bouton directionnel désormais rond offre de meilleurs résultats, mais on regrettera l'absence de boutons additionnels aux A B

C, très pénalisants dans des jeux de baston comme Street Fighter II'. Une variante existe avec un bouton Start rouge au lieu de blanc, mieux assortie à la Megadrive II.

III - Manette 6 boutons MEGADRIVE



La solution au problème de la première manette MD, c'est la manette 6 boutons! X, Y et Z sont les bienvenus et se montreront bien plus utiles que le bouton Mode ajouté sur la tranche droite. Au niveau de l'ergonomie, Sega a réduit les «poignées». Du coup cette manette se tient un peu plus haut qu'au niveau de la paume des mains, les pouces

atteignent donc plus facilement les boutons. Un bon produit, dommage qu'il n'ait pas été mis en place dès le début.

IV - Manette d'origine SATURN

La solution au problème de la première manette MD, c'est la



La seule évolution de cette manette est l'ajout cette fois de deux boutons L et R sur les tranches qui trouveront une meilleure utilité avec l'arrivée des jeux 32 Bits. Niveau look, on repart cependant en arrière avec un bouton directionnel toujours rond mais moins efficace que celui des manettes MD et surtout une taille un peu trop imposante qui n'optimise pas

la prise en main. D'ailleurs en regardant de plus près, si on retire la partie mat de la manette pour ne conserver que la brillante, on retrouve quasiment la forme du pad 6 boutons de la Megadrive!

V - Manette d'origine SATURN v.2



C'est la 2nde fois que Sega repense sa manette pour la deuxième version d'une même console et ici encore, c'est une idée payante! On retrouve enfin une excellente prise en main, probablement la meilleure que Sega nous ait offert sur l'ensemble de ses machines. Le look lui aussi est terrible car en plus d'être moderne et classe, cette petite manette ressemble

vraiment à l'évolution du concept de manette Megadrive. Rien à jeter, c'est du tout bon!

VI - 3D Control Pad SATURN

Petite exception qui a toutefois une grande importance, cette manette fut développée pour le lancement de Nights. Sa valeur ajoutée? Un stick analogique offrant de nouvelles sensations de



gameplay pour les déplacements et pas seulement pour ce jeu! On peut également switcher avec un bouton pour passer à la croix multi-directionnelle. Le détail qui n'aura échappé à personne, c'est également sa taille énorme et sa forme toute ronde (le bouton Start y passe aussi) mais que les joueurs se rassurent: la manette est légère

et des poignées équipées de gachettes remplaçant les boutons L et R rendent le tout hyper confortable. Cette manette est magique, elle peut aisément remplacer celle d'origine quel que soit le jeu.

VII - Manette d'origine DREAMCAST



Incroyable, Sega est passé du noir au blanc! Mais malgré ce changement radical, on remarquera facilement l'inspiration du 3D Control Pad de la Saturn. Voici donc la manette la plus imposante de l'histoire de la firme... L'une des grosses révolutions de ce pad est le double-port permettant de brancher un Vibration Pack ou d'afficher l'écran de le VMU

sur la face avant en plein jeu, du jamais-vu! Question poids, il faut reconnaître que la manette devient un peu lourde une fois qu'on y intègre à la fois le Vibration Pack et le VMU. Mais le plus gros défaut reste sans aucun doute les poignées désormais trop fines qui pénalisent sans aucun doute la prise en main sur de certains types de jeux typés arcade tels que les jeux de baston, et la suppression des boutons C et Z n'arrange rien car les gâchettes L et R sont tout de même moins pratiques que leur équivalent en boutons. Ceci mis à part, cette ultime manette reste quand même globalement réussie et audacieuse (c'est le moins qu'on puisse dire)!

D'autres moyens de prendre le jeu en main avec Sega...



1 - Light Phaser MASTER SYSTEM

Le concurrent du Zapper de la NES, plus réaliste mais un poil futuriste. C'est plus facile de jouer les Terminator quand le flingue n'est pas orange!

2 - Sega Mouse MEGADRIVE / MEGA CD

Les consoles Sega n'ont pas attendu le nouveau millénaire pour lorgner du côté des PC! Reste que l'utilité de cet accessoire reste très limité au niveau des jeux compatibles.

3 - Menacer MEGADRIVE / MEGA CD

La Super NES remplace le flingue par un bazooka? Ok, le Light Phaser de la Master System laissera place au Menacer pour Megadrive: un gun optique sans fil alimenté par piles, équipé d'une crosse amovible (qui fait mal à l'épaule au bout d'un moment) et de tout un tas de petits éléments de visée! Tout ça pour un nombre de jeux compatibles encore très très réduit...

4 - Virtua Gun SATURN

On passe à la version 2.0 des pistolets photosensibles avec le Virtua Gun, conçu à l'origine pour la série Virtua Cop. Il est si cool, si imposant, si... bleu?!

5 - Arcade Racing SATURN

L'arme ultime des pilotes, idéal pour des jeux comme Sega Rally! Son design est vraiment réussi, reprenant un peu la forme des manettes Saturn 2nde génération et on peut l'incliner à son aise.

6 - Virtua Stick SATURN

En plus de bénéficier d'un design classe très tendance sur cette console, le Virtua Stick de la Saturn est un peu à Virtua Fighter ce que l'Arcade Racer est à Sega Rally: un must have! On notera également la floppée de fonctions turbo...

7 - Virtua Gun DREAMCAST

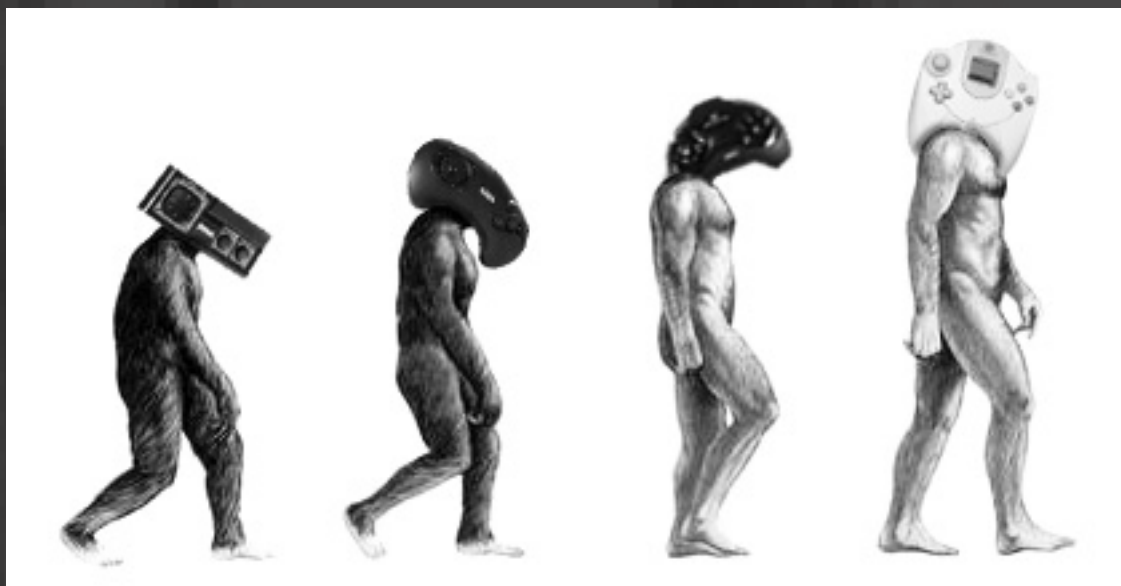
Le flingue de la Dreamcast a vraiment un look qui déchire! il est assez compact mais tient bien en main avec même une croix directionnelle et 2 boutons accessibles à l'arrière avec le pouce. Cerise sur le gâteau de son design futuriste: on peut également y loger la VMU!

8 - Arcade Stick DREAMCAST

Encore plus forte des nombreuses adaptations arcades que ses grandes soeurs, la Dreamcast se dote logiquement d'un stick elle aussi. Moins élégant, plus brut, avec des boutons colorés... Ben plus arcade, quoi!

9 - Keyboard DREAMCAST

Une console qui permet d'accéder à internet c'est bien cool, mais vous avez déjà essayé d'écrire de longs mails avec une manette? Le calvaire! Un clavier officiel est donc logiquement dispo dès la sortie de la console et si vous trouvez la souris qui va avec, vous pourrez encore mieux profiter des jeux orientés PC comme Quake III Arena!





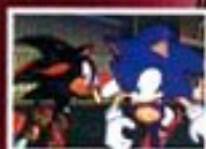
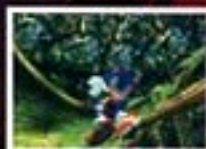
SONIC est de retour
pour ses 10 ans

© SEGA/Sonic Team, 2001
SEGA

VOUS TENEZ LE DESTIN DE L'HUMANITE ENTRE VOS MAINS.
ALLEZ-VOUS SAUVER LE MONDE OU LE CONQUERIR ?



CHAQUE HÉROS A UN CÔTÉ OBSCUR



POUR CONSOLE DREAMCAST EXCLUSIVEMENT

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de SEGA CORPORATION, 2001 © SEGA CORPORATION



RETRO
POLIS