

# RETRO POLIS

**JEUX:**

**EXTREME-G**

**BART VS. THE SPACE MUTANTS**

**LE ROI LION GG**

**STREET FIGHTER II**

**SUPER MARIO LAND**

**MORTAL KOMBAT MCD**

**PROJECT JUSTICE**



**GOODIES:**

**DBZ Carddass - série**

**L'Histoire de Nintendo Vol.1**

**DOSSIER:**

**Concours de Bits: Mario Vs. Sonic**

**N°15**

mars 2011

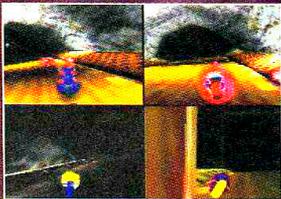
R3TR0POL15 - 15 - 0€



# extreme G™

## POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLAS

Jouable jusqu'à 4  
simultanément.



12 circuits  
différents.



Vitesse pure et  
combats sauvages.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM\* ou au 08 36 68 10 25\*

ACCLAIM

## **EDITO** MARS 2011

*C'est un numéro explosif qui vous attend pour ce mois de mars... l'hyper-rapide Extreme-G donne le ton, la N64 n'est pas forcément une console pour les gamins! Et sur les autres consoles, attendez-vous à en prendre également plein la tronche: pas moins de 3 jeux de baston sont au programme.*

*Le hasard faisant bien les choses, ce n°15 va aussi présenter deux des plus grandes rivalités de l'histoire des jeux vidéo: d'un côté on retrouve Street Fighter II face à Mortal Kombat dans les tests, et de l'autre ce sera carrément Sonic Vs. Mario dans le dossier du mois!*

*Vitesse, tension, coups, arrachage de cheveux (oui, y'a aussi Bart Vs. The Space Mutants dans ces pages!)... J'espère que vous survivrez à ce numéro? On verra ça en avril...*

Trev

**AGENDA** p.02  
**TESTS** p.27  
**DOSSIER** p.46

**VOUS JOUEZ OÙ  
AVEC LE VÔTRE?**

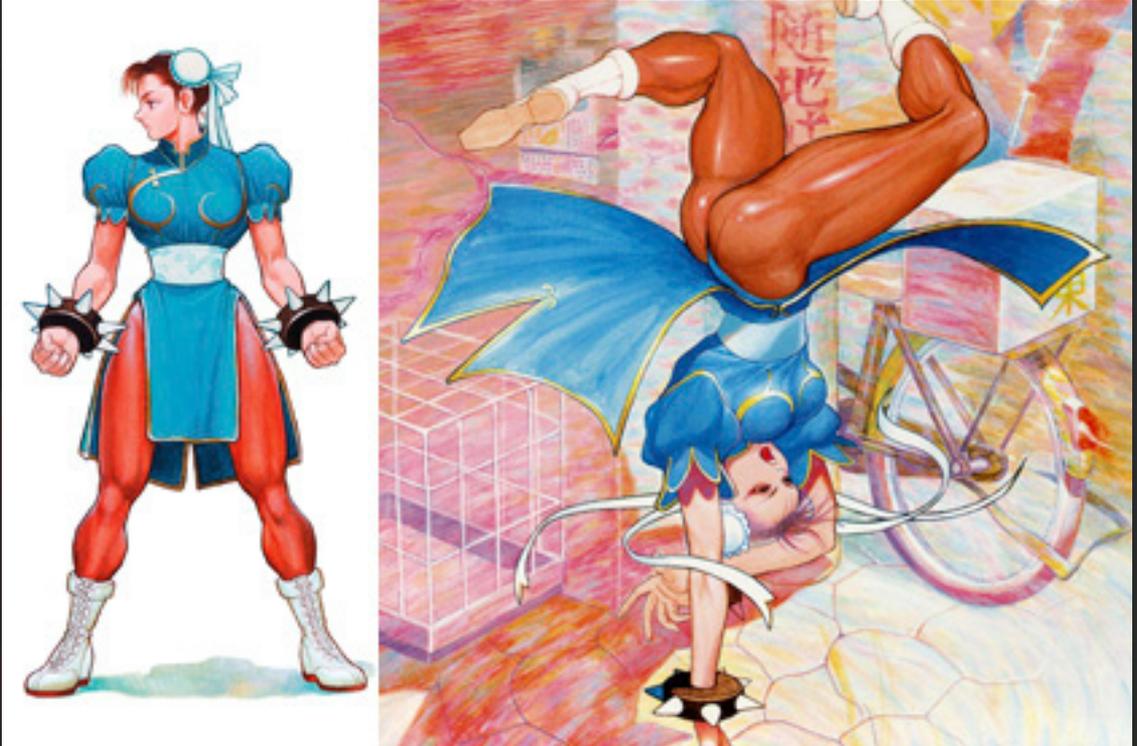


**GAME BOY**



# AGENDA

## *Happy Birthday Chun-Li*



*Chun-Li est née le 1er mars 1968. Elle est l'un des personnages les plus emblématiques de Street Fighter II mais aussi la grande soeur de toute une génération de nanas fortes et sexy dans le jeu vidéo qui en ont eu marre d'être reléguées au rang de potiches à sauver. Gare à ceux qui se mettront en travers de son chemin, et que dieu protège celui qui osera lui faire une remarque sur ses grosses cuisses musclées: elles sont réputées pour avoir fait tomber Shadaloo, l'organisation criminelle menée par l'homme responsable de la mort de son père.*

## **Happy Birthday Big Bear**



***Big Bear est né un 3 mars, mais l'année exacte reste un peu floue. Que voulez-vous, ça fait surtout partie du mystère de son identité professionnelle: cette imposante brute n'a pas mis une combi bleue moulante pour impressionner les dames, mais pour exercer sa profession de catcheur. Un vrai de vrai qui nous apprend les ficelles du métier avec Fatal Fury: il était en effet un «heel» (catcheur qui joue le rôle du méchant auprès du public) sous le nom de Raiden dans le premier tournoi. Mais après la défaite de Geese, le vrai méchant, notre colosse est passé du côté «face» (les bons catcheurs, ceux que le public acclame), devenant ainsi Big Bear. Et oui, c'est très complexe un gros barbu de plus de 200 kilos!***

## **Classification imminente des jeux vidéo**



*Le 4 mars 1994, le sous-comité du Sénat américain conduit un nouvel entretien sur le sujet épineux de la violence dans les jeux vidéo... 7 compagnies du jeu vidéo (Nintendo, Sega, Atari, Electronic Arts, Acclaim, Philips et 3DO) s'engagent auprès du comité à présenter un système de classification sur leurs jeux pour la période de Noël à venir. D'ici à ce que les vendeurs ou les parents en tiennent compte, c'est une autre histoire.*

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

*A vos méninges: à partir des premiers passwords obtenus dans Extreme-G, il est généralement possible de trouver les codes suivants en utilisant une certaine logique arithmétique. Bonne chance!*

## **Happy Birthday Ralph Baer**



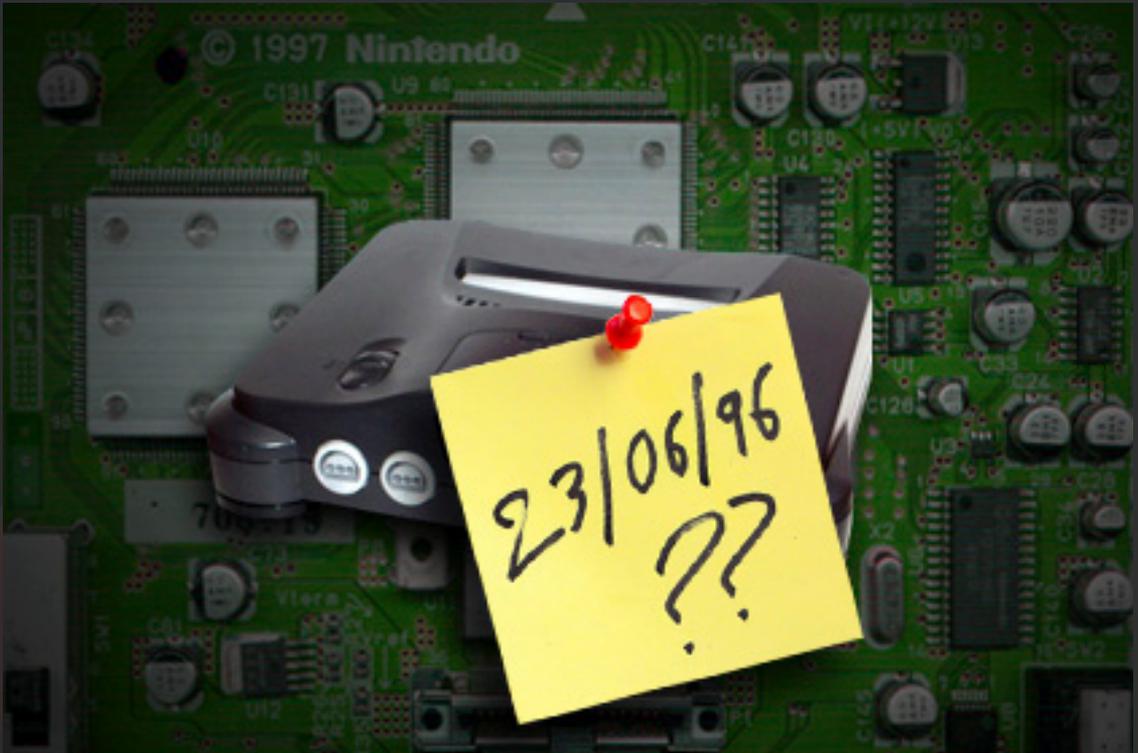
***8 mars 1922, naissance de Ralph Baer.***

***Veillez à présent vous incliner et poser un genou à terre: Ralph est connu et respecté en tant que pionner du jeu vidéo, il a en effet travaillé sur ce concept dès le début des années 50 pour sortir en 1972 l'Odyssey, ancêtre absolue de toutes les consoles. Mais on parle trop de ce repère historique en oubliant quelque chose d'essentiel: Mr. Baer a consacré toute sa vie à ce divertissement, en mettant au point le premier pistolet photosensible pour jeux vidéo, en inventant le Simon, ce mythique jeu électronique basé sur des séries de couleurs à mémoriser et répéter... Il a également créé des dizaines de prototypes en tout genres, a fait de nombreux dons de ses recherches à diverses institutions et poursuit encore sa formidable croisade de l'interaction en développant toutes sortes de choses comme des jouets parlants pour les enfants ou des accessoires pour les consoles plus modernes. A l'heure où vous lisez ces lignes, il est toujours à disposition de tous ceux et celles qui cherchent à développer de nouveaux produits, jeux et jouets avec l'appui de ses compétences.***

***En ces temps où de grands noms de la scène vidéoludique actuelle font un peu trop facilement rimer passion avec filon et pognon, Ralph Baer est définitivement un héros.***

***Voilà; maintenant, vous pouvez vous relever.***

## ***Nouveau retard pour la N64***



*Une mauvaise nouvelle de plus tombe le 9 mars 1996 pour la Nintendo 64: la console sera une nouvelle fois repoussée, on parle ici encore d'un stock insuffisant de puces mais également cette fois de multiples retards dans le développement de jeux. Quoi qu'il en soit, la nouvelle date de sortie annoncée est le 23 juin 1996... au Japon. Oui, il va falloir être encore très très patient!*

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

*Si Street Fighter II a fait un véritable carton lors de sa sortie sur Super Nintendo, il fut également au coeur des premières grandes polémiques sur les crises d'épilepsie et la violence dans les jeux vidéo.*

## **Des gants pour jouer à Mario Party**



*Le 9 mars 2000, Nintendo prend des mesures concrètes pour répondre aux plaintes des joueurs malmenés physiquement par un jeu N64! Alors vous pensez sûrement à un truc violent du genre Mace, Killer Instinct Gold, Turok... ben non, le jeu de la mort se nomme Mario Party! La polémique a commencé lorsque le bureau du procureur général de New York a reçu les nombreuses plaintes de jeunes joueurs blessés à la main en jouant. Vous le savez peut-être, dans Mario Party, de nombreux jeux nécessitent de faire tourner le stick analogique très rapidement pour gagner. Il y'a même une épreuve spéciale demandant de faire un max de tours en 10 secondes! Le problème est que le stick en plastique provoque des ampoules lors d'une utilisation intensive (surtout si on utilise la technique de la paume de la main). Résultat: Nintendo s'engage à fournir une paire de gants aux grands blessés. Et oui, maintenant vous saurez que si un ado choppe des ampoules à force de se servir de sa main droite, ce n'est pas forcément dû aux joies de la puberté!*

## Happy Birthday Aphrodite



*Aphrodite, Chevalier d'Or des Poissons et gardien de la douzième et dernière maison du Sanctuaire, est né un 10 mars. C'est quelque part le Chevalier d'Or le plus redouté de ceux qui suivent le parcours de Seiya et ses amis puisqu'il est l'ultime rempart qui sépare les Chevaliers de Bronze de leur but! Et pour le coup, Aphrodite cumule de nombreuses caractéristiques des plus dangereux Chevaliers d'Or rencontrés auparavant: son attaque principale est particulièrement cruelle (des roses mortelles dont les derniers Chevaliers de Bronze encore debout feront les frais, si près du but); il a également un lien avec son adversaire puisqu'il a tué le maître d'Andromède par le passé. Sans oublier la froideur de son visage d'ange qui rend sa beauté effrayante! D'ailleurs, il pousse le côté androgyne et ambigü propre à de nombreux personnages de la série à son paroxysme, ce qui va forcément rendre son duel avec Shun assez particulier (surtout avec un doublage français très féminin pour les deux). Bref, Aphrodite réunit toutes les conditions nécessaires pour un final titanesque...*

*mais ce qu'on retiendra surtout de lui, c'est qu'il a révélé le vrai potentiel du Chevalier d'Andromède qui l'a alors vaincu. Dommage: avec le recul qu'on peut alors avoir à ce moment-là, il apparaît clairement que le dernier des 12 Chevaliers d'Or n'a pas livré le combat le plus mémorable de cet éprouvant périple... mais Aphrodite n'en reste pas moins un Chevalier très charismatique, c'est un fait indéniable.*

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

*Johnny Cage de Mortal Kombat est inspiré de Jean-Claude Van Damme. Vous vous en doutez sûrement, mais est-ce la tronche de karatéka tête-à-claque qui vous a mis sur la voie, ou bien le grand écart facial?*

## **Annonce du Sega 32X**



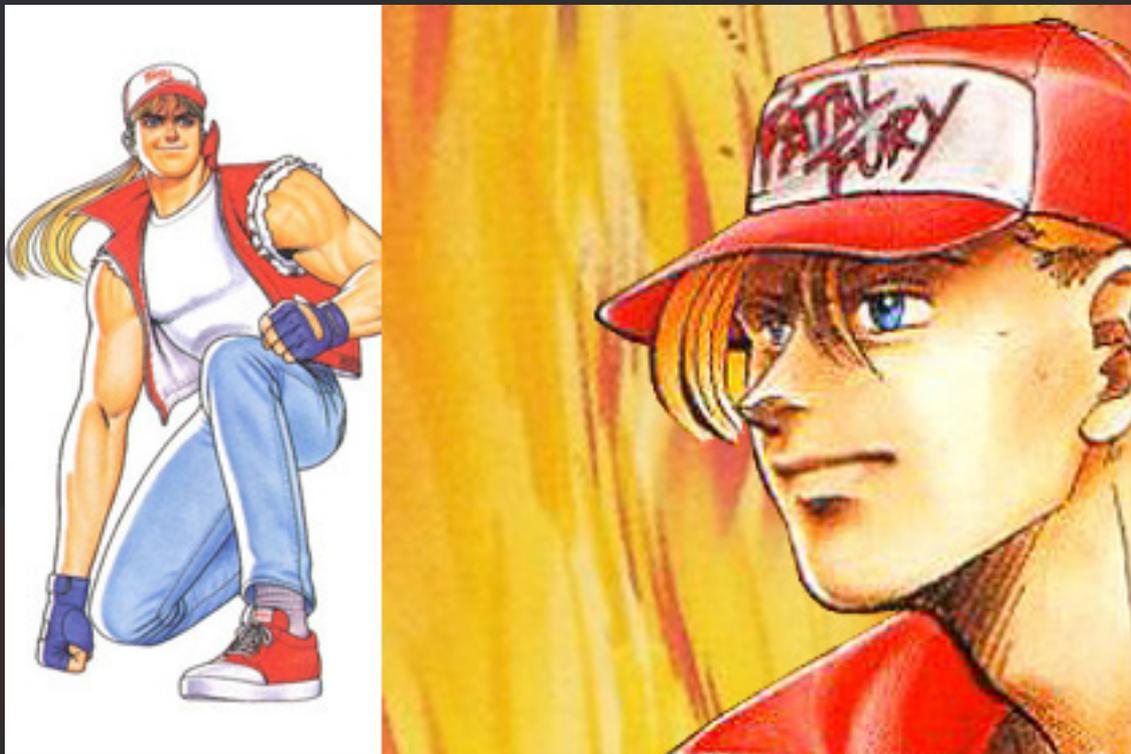
*Le 14 mars 1994, Sega of America prend de nouveau la concurrence de vitesse en annonçant le Sega Genesis Super 32X (il faudra certainement raccourcir ce nom, à commencer par le «Super» qui... hum... fait bizarrement penser à une console concurrente)! Un add-on de plus pour notre Megadrive donc, après le Mega CD qui a pourtant bien du mal à s'imposer. La bête embarquera un double-processeur Hitachi 32 Bits, 40 MIPS de puissance sous le capot, du 60 images/secondes et un joli 32.000 couleurs au compteur pour faire taire tous ceux qui critiquaient la Megadrive de ce côté-là!*

## **Happy Birthday Aoi**



*Aoi est née le 14 mars 1979, c'est la petite nouvelle qui rejoint son ami d'enfance Akira dans le 3ème tournoi Virtua Fighter. Élégante et technique, elle maîtrise l'Aikido et le Judo. A l'image de Lion et Shun-Di qui étaient deux nouveaux personnages radicalement différents dans le précédent VF, la jeune Aoi semble bien délicate et fragile face au sumo Taka, second nouveau personnage; mais ceux qui prendront le temps de maîtriser ses coups se rendront vite compte que ce n'est qu'une apparence. Du temps, il lui en faudra par contre pour tenter d'accéder au rang des personnages les plus inoubliables de la saga.*

## **Happy Birthday Terry**



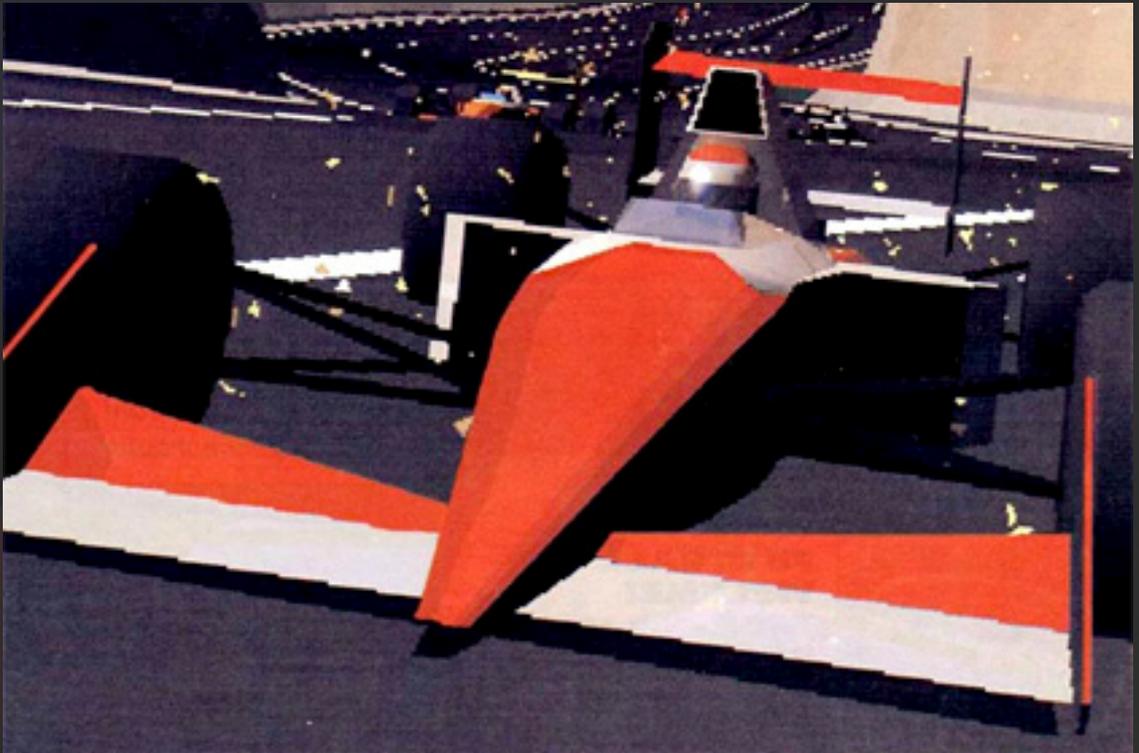
**Terry Bogard est né le 15 mars 1971. Sa notoriété a dépassé les frontières de Fatal Fury puisqu'il est également la figure la plus emblématique de SNK! Mais revenons au jeu de baston dont le nom est écrit sur sa casquette: tout comme son frère Andy, Terry est entré dans le premier tournoi après un long entraînement pour venger la mort de son père adoptif tué 10 ans plus tôt par Geese Howard. Non seulement Terry l'a battu, mais il a également éclaté l'hôte du 2nd tournoi Wolfgang Krauser (ce qui n'est pas une mince affaire pour ceux qui connaissent le bonhomme). Un vrai champion cool et un peu rebelle, un look qui tue - et ce n'est pas la mascotte de Player One qui dira le contraire - sans oublier une panoplie de coups qui en met plein la vue... Terry, c'est la classe de toute une génération incarnée dans un seul perso. Celui qui affirmera la contraire devra bouffer une casquette blanche et rouge, visière incluse!**

## Happy Birthday Sakura



*La survoltée Sakura est née le 15 mars 1974. Parmi les nouveaux personnages amenés par la série Street Fighter Alpha, elle est l'un de ceux qui se font le plus remarquer. Pêchue, maladroite et sympathique, Sakura incarne toute l'exubérance qu'on attend d'une school-girl en uniforme qui aime la baston. Si vous faites partie de ceux qui affirment être le plus grand fan de Ryu, sachez qu'elle bat tout le monde à ce petit jeu-là. Elle parcourt le monde sur les traces de son idole, son maître dont elle tire un apprentissage forcément efficace! Elle apporte beaucoup de fun et d'insouciance au milieu des graves conflits qui composent la storyline globale.*

## **Sortie de Virtua Racing**



*Alors, il est où le p'tit con qui disait que la Megadrive n'avait rien dans le ventre? Le 16 mars 1994, on entend curieusement les mouches voler chez les Nintendomaniaques: Virtua Racing, prodigieux jeu de F1 tout en vraie 3D polygonale, est disponible sur la 16 bits de Sega. Bon, si vous êtes un fan surexcité on vous comprend mais ne le criez pas non plus sur tous les toits: d'abord parce qu'il a fallu concevoir une cartouche spéciale pour sortir une version correcte sur la console, ensuite parce qu'il faudra déboursier 699F pour l'acheter en magasin. Ah oui, là on fait moins les malins!*

## Happy Birthday Marine



*Marine, Chevalier d'Argent de l'Aigle née un 18 mars, a entraîné avec autant de fermeté que de sagesse le jeune héros Seiyar pour en faire le Chevalier de Bronze que tout le monde connaît. Masquer son visage en permanence est une règle pour toutes les femmes chevalier au service de la déesse Athena; contrairement au voile, le masque semble ne jamais avoir soulevé de débat social ou religieux dans la chevalerie... Marine ne l'ôtera donc jamais, ce qui rendra en permanence son identité très mystérieuse. Tout a cependant été mis en place dans la série animée pour faire d'elle la prétendue soeur disparue de Seiyar - elle qui cherchait aussi son jeune frère disparu, le hasard fait bien les choses non? Mais il faudra aller bien au-delà des non-dits pour découvrir un jour la vérité...*

## **Présentation de la borne MK33 aux USA**



*Vous faites quoi le 23 mars 1995? Rien? Alors prenez un billet d'avion, quelques jetons et un slip propre. Le billet d'avion, c'est pour aller à Reno dans le Nevada où se déroule l'American Coin Machine Exposition. Les jetons, c'est pour Mortal Kombat 3 qui sera révélé là-bas sur borne d'arcade par Williams/Midway; Le slip propre, c'est parce qu'en découvrant ce 3ème volet plus gore et impitoyable que jamais, vous risquez fort de vous faire dessus!*

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

*Reptile, le ninja vert de Mortal Kombat, fut le perso caché du premier volet mais par la même occasion le premier personnage caché dans un jeu vidéo!*

## Happy Birthday Shaina



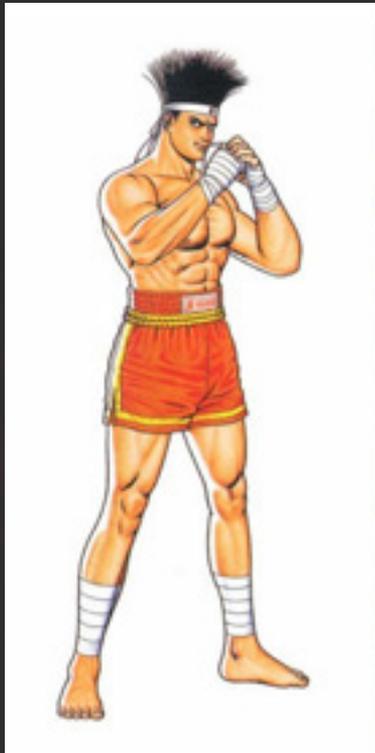
*Shaina est née un 24 mars. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, son Armure d'Argent n'est pas celle du Cobra mais de l'Ophiuchus, une constellation représentant un buste humain portant un serpent. Shaina n'en reste pas moins une guerrière aussi redoutable que venimeuse, ce qu'elle n'hésite pas à démontrer dans de nombreuses tentatives pour barrer la route de Seiyar et ses amis. Beaucoup la considèrent d'ailleurs comme la femme la plus puissante du sanctuaire (oui enfin on ne compte pas Athena non plus hein). Sa voix sévère et son masque cachent paraît-il une très grande beauté (tiens, elle devrait s'entendre avec un certain Vega), ainsi que des sentiments cachés pour notre Chevalier de Pégase. Mais bon, si elle souhaite recevoir un jour un premier baiser, il va falloir qu'elle envisage d'ôter cet accessoire un poil gênant. Ah, et arrêter d'essayer de tuer l'élu secret de son coeur aussi, accessoirement...*

## **Happy Birthday Mû**



*Mû, Chevalier d'Or du Bélier et gardien de la première maison du Sanctuaire, est né un 27 mars. Il est donc le tout premier des 12 gardiens que Seiyar et ses amis rencontreront dans leur course contre-la-montre pour sauver Athena. Heureusement pour eux, Mû est de leur côté et va même retaper leur armure à neuf pour commencer leur périple au lieu de les affronter, puisque c'est son principal hobby! Il est par ailleurs particulièrement doué en télékinésie, et sa nature pacifique dissimule une puissance énorme - même pour ses pairs - comme en témoignent le Mur de Cristal et la Mort d'une Etoile, deux de ses redoutables techniques de combat. On peut enfin noter que Mû fait également partie de la confrérie secrète des persos androgynes, en raison de son visage angélique doublé d'une voix très féminine en version française! Mais méfiez-vous des Chevaliers du Zodiaque efféminés, dans cette série ce sont souvent ceux qui cachent le mieux leur jeu...*

## Happy Birthday Joe



*On parle souvent des frères Bogard quand on évoque Fatal Fury. Mais il ne faut pas oublier qu'à l'origine, un troisième larron - et pas des moindres - les accompagnait. Joe Higashi, né le 29 mars 1972, est donc le 3ème perso jouable dès le premier tournoi. Contrairement à ses 2 potes, il n'est alors pas spécialement motivé par la vengeance mais n'en demeure pas moins très sûr de lui. Il a d'ailleurs ce côté agaçant des combattants qui se voient déjà super champions... Mais au-delà de la grande gueule, Joe reste avant tout un redoutable pro du Muay Thai, qui deviendra également l'ami des nouveaux-venus cherchant un perso accessible, rapide et efficace dès le départ.*

## ***Création de Sega Entertainment aux USA***



***Le 29 mars 1996, Sega Enterprises et Softbank créent Sega Entertainment aux USA, dans le but de faire tourner les productions Sega sur nos ordinateurs... et vu les bombes que la firme fait tourner dans les salles d'arcade, les possesseurs de PC devraient avoir l'eau à la bouche!***

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

***La princesse Daisy que tout le monde connaît principalement à travers les Mario Party ou jeux de sport estampillés Mario, a fait sa première apparition bien plus tôt dans Super Mario Land, sorti chez nous en 1990 sur Game Boy!***

## ***Partenariat entre Nintendo et Williams***



*Le 30 mars 1994, Nintendo annonce un partenariat exclusif avec WMS Industries (Williams) concernant les jeux de la prochaine console de la firme, celle-là même qui va bientôt succéder à la Super Nintendo...*

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

*Le concept-bike Suzuki Nuda fut l'inspiration principale des designers d'Extreme-G (N64) lorsqu'ils ont commencé à élaborer les motos futuristes du jeu.*

**DANS QUEL ETAT**  
**SEREZ-VOUS**  
**APRES**  
**STREETFIGHTER II ?**





***SUPER NINTENDO***<sup>®</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

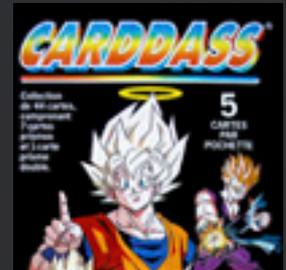
Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.



Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.



# TESTS



# EXTREME-G

course futuriste • Accdim/Probe Entertainment • 9 décembre 1997 • 1 à 4 joueurs **NINTENDO 64**

*Alors que WipeOut fait sensation dans l'univers des jeux de course futuristes, un outsider débarque sur Nintendo 64. Troquez les vaisseaux aéroglisseurs contre des motos au look dévastateur et préparez-vous à rester scotché: Extreme-G est un jeu qui dépote!*



*Les courses se déroulent dans un environnement très réussi grâce notamment à une belle palette de couleurs qui surnage parmi une ambiance souvent post-apocalyptique. La structure des circuits qui nous mettrait l'eau à la bouche est également à la hauteur de nos fantasmes de pilotes kamikazes: les descentes vertigineuses et loopings sont nombreux et la vitesse incroyable des bolides décuple les sensations! Certes, on est alors un peu limité au niveau du pilotage surtout dans les virages serrés...*



*...Mais le panel d'armes bien calibrées (fusées, têtes chercheuses, onde magnétique, flash aveuglant...) permet malgré tout de s'éclater face à des concurrents hargneux ou des potes dans différents modes allant du championnat au shoot sur circuit en passant par les arènes de combat. On peut aussi compter sur une bande-son techno très efficace qui habille parfaitement l'identité particulière de ce jeu plein d'énergie. Un vrai coup de coeur sur N64 qui devrait rapidement trouver ses fans!*



- des circuits tortueux réussis
- une bande-son qui claque



- le pilotage est perfectible
- quelques rares manques de visibilité

**85%**

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

# THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

plates-formes • Acclaim/Imagineering • 1991 • 1 joueur NES

*Cool, mec! Pour cette arrivée des Simpson sur NES, Bart part en croisade contre les mutants de l'espace qui ont envahi Springfield à l'insu de tous. Les fans de la série vont être aux anges, mais les joueurs les moins patients pourraient bien faire quelques cauchemars jaunes...*



*Le principe de ce jeu de plates-formes est assez original puisqu'il s'agit de chopper (ou tagger au début) un certain nombre d'objets insolites dans chaque niveau pour atteindre le boss, tout en évitant les ennemis et obstacles qui pullulent. On se surprend aussi à croiser de nombreux éléments ou personnages qui nous renvoient instantanément à certains épisodes du dessin-animé culte. La réalisation sympa permet à tout ce petit univers de prendre vie dès le premier niveau mais on regrettera un peu la linéarité des suivants. Enfin ça ce n'est rien...*



*...Non, rien du tout à côté de la difficulté à les traverser! Pas évident de dire qui des aliens ou des plates-formes sont les plus vicieux mais avec seulement 2 points de vie et des sauts très chiants qui vous donneront des grosses gouttes de sueur lors des passages millimétrés (et il y'en a), Bart Vs. the Space Mutants est à classer dans la catégorie des jeux funs mais sûrement conçus par Satan.*



- les lieux et persos tirés des épisodes!
- variété des objectifs



- des déplacements assez laborieux...
- ...pour une difficulté qui ne pardonne pas!

**79%**

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

# LE ROI LION

plates-formes • Sega/Syrox Developments • 1995 • 1 joueur **GAME GEAR**

*Alors que l'écho des rugissements du Roi Lion sur consoles 16 Bits résonne encore dans les salons, voici qu'une de ses nombreuses déclinaisons pointe le bout de son museau sur Game Gear.*



*Une version forcément downgradée pour rentrer dans la portable de Sega pourrait faire assez peur, mais les hits Disney ont quand même la réputation d'être généralement soignés sur tous les supports. Confirmation pour ce Roi Lion tout simplement magnifique qui fait exploser les couleurs à l'écran! La Game Gear n'a pas non plus à rougir grâce au soin apporté aux détails et à l'animation du lionceau.*



*Contrairement à Aladdin dont les versions 8 et 16 Bits étaient complètement différentes, le Roi Lion est une transposition des plus fidèles qui reprend la même progression, les mêmes ennemis et stages bonus, les mêmes musiques... Seul le niveau en 3D n'a pas été reproduit. Du reste, l'excellence et la richesse de ce pur jeu de plates-formes nous feraient presque oublier la frontière entre une Game Gear et une Megadrive...*



• belle réalisation pour une portable  
• fidèle à la version 16 Bits...



• ...sauf pour l'échappée cette fois en 2D  
• le jeu reste un poil trop dur

**94%**

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

# STREET FIGHTER II

baston 2D • Capcom • 17 décembre 1992 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

*Deux mecs s'affrontent au pied d'un immeuble devant une foule surexcitée... L'un colle une droite à l'autre... C'est ainsi que démarre Street Fighter II, la grosse bombe qui va donner à la baston sur console ses lettres de noblesse!*



*8 combattants différents et assez exotiques sont disponibles. Il y'a ceux qui iront naturellement vers le charismatique Ryu, d'autres qui préféreront la mignonne mais redoutable Chun-Li ou encore Guile, le militaire prêt à en découdre... Quel que soit le choix du joueur, celui-ci vivra une expérience de jeu unique; le combat en 1 contre 1, c'est beaucoup plus intime que les descentes contre des gangs mais c'est aussi beaucoup plus riche lorsque chaque perso possède une multitude de coups spécifiques! Les combats survoltés se gagneront donc à la force variable de coups violents mais aussi de boules d'énergies, prises éreintantes ou attaques tournoyantes...*



*Un gameplay riche et exigeant à base de combinaisons spéciales (du genre quart de tour avant + poing) sera à assimiler avant d'affronter les autres combattants suivis de 4 redoutables boss! La représentation des persos et leurs animations collent une énorme claque, au même titre que des décors hauts en couleurs et fourmillants de détails. Ajoutez à celà des thèmes instantanément cultes et les digits vocales, vous obtenez une révolution technique qui prend encore plus de sens avec 2 manettes face à un pote! Tout simplement indispensable sur Super Nes.*



- réalisation époustouflante
- richesse incroyable du gameplay



- mouvements un peu lents
- on ne peut pas choisir le même perso à 2

**95%**

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

# SUPER MARIO LAND

plates-formes • Nintendo • 28 septembre 1990 • 1 joueur **GAME BOY**

*La Game Boy aura finalement bien son Mario! Super Mario Land n'est cependant pas une transposition de SMB sur NES, nous voilà donc avec un épisode tout à fait original entre les mains... mais ça reste du Mario. Vous suivez?*



*Nous retrouvons donc un jeu de plates-formes très efficace avec ses différents mondes à traverser, ses blocs, ses pièces, ses tuyaux, ses champignons... Si les fans du plombier retrouveront rapidement leurs marques, ils auront aussi la bonne surprise d'être dépaysés par une aventure qui nous emmène dans des niveaux parfois très inspirés par des lieux réels comme l'Egypte ou l'Île de Pâques, et même une phase de shoot en sous-marin!*



*Le bestiaire dans sa globalité et la bande-son bénéficient aussi de ce souffle d'originalité et n'ont plus grand chose à avoir avec ce qu'on a bien connu au royaume Champignon. Bref, Super Mario Land est frais et agréable et on pardonnera facilement une réalisation qui, elle, ne casse pas des briques. C'est davantage la jouabilité revue à la baisse qui handicape un peu trop cette aventure du plombier (il nous avait pourtant habitué au top sur NES de ce côté-là).*



- on peut emmener Mario partout avec nous!
- des niveaux assez originaux



- bien moins jouable que sur Nes
- graphiquement assez limité

**82%**

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

# MORTAL KOMBAT

combat 2D • Midway/Arena • 1994 • 1 ou 2 joueurs **MEGA CD**

*Mortal Kombat sur Mega CD: ça sent la version deluxe! Si si, d'ailleurs c'est marqué au dos de la boîte: d'incroyables graphismes, de nouvelles animations et une bande sonore trépidante... On va donc être très très proche de la qualité de la version arcade?*



*Avant toute chose, rappelons que Mortal Kombat est un jeu de baston capable de faire couler autant d'encre que de sang en alliant une technique très réaliste de motion-capture à une violence démesurée: démembrer ou décapiter un adversaire vaincu est plus qu'un petit plaisir coupable, une véritable marque de fabrique de Mortal Kombat! Avec 7 combattants, certes peu nombreux mais charismatiques et bien équipés en coups spéciaux, on tient là le premier vrai challenger de Street Fighter II, bien que la jouabilité soit très perfectible.*



*Malheureusement pour les possesseurs de Mega CD, les belles promesses de cette version n'étaient qu'une ruse de l'infâme Shang Tsung! La réalisation est quasi-identique à la version Megadrive et la bande-son s'en sort tout juste mieux; seule la vidéo promotionnelle du début fait la différence. Mortal Kombat reste un jeu de baston déjà culte mais ce n'est pas avec ce genre de portage que le Mega CD va enterrer les consoles 16 Bits...*



- la vidéo d'intro
- les fatalités!



- réalisation identique à la version Megadrive
- une jouabilité pas très fluide

**77%**

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

# PROJECT JUSTICE RIVAL SCHOOLS 2

baston 3D • Capcom • 13 avril 2001 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

*La suite du fameux Rival Schools est finalement arrivée chez nous! Et cette fois, c'est la Dreamcast qui va pouvoir donner toute sa démesure à ce jeu de baston pas comme les autres...*



*Il faut savoir que ce qui fait la force de Project Justice, c'est avant tout son univers manga extrêmement marqué... et marquant. On retrouve ce style à travers un scénario qui mêle des bandes de lycéens & profs à des évènements dramatiques et conspirateurs diaboliques, mais aussi une exubérance des personnages et un humour omniprésents durant les combats; une fois tout ça mêlé à un gameplay ultra-efficace à base de combos accessibles et coups spéciaux très «Capcomesques», on obtient un bon défouloir bien flashy. Mais n'oublions pas un autre atout essentiel de cette licence: l'équipe!*



*Les combats prennent tout leur intérêt avec la possibilité de faire intervenir jusqu'à 2 partenaires lors d'attaques combinées qui se transforment souvent en chorégraphies complètement délirantes! Ces combinaisons de joueurs rallongent aussi bien l'intérêt des parties des différents modes versus que du mode solo qui s'étoffe alors de multiples scénarios possibles. Les fans de mangas et de baston peuvent donc se ruer sur cette suite qui n'arrive peut-être à la hauteur des maîtres du genre techniquement mais qui en explose un bon paquet en terme de fun!*



- aussi défoulant qu'accessible
- l'ambiance manga/lycéens



- les graphismes manquent de détail
- la jouabilité un poil trop lourde

**86%**

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

# DRAGON BALL Z CARDDASS

42 cartes • Bandai • septembre 1993 **CARTES**

*On ne présente plus DBZ... Mangas, série animée, figurines, tous les moyens sont bons pour revivre les combats sans fins de Sangoku et compagnie; mais penchons-nous plutôt sur les fameuses Carddass.*



*Kézako? Eh bien on peut les définir comme un jeu de cartes à collectionner (ici la série n°16). Tout un tas d'infos sont donc relatives à chaque carte, comme des points DP, des symboles distinctifs, des indices sur d'autres cartes et même des infos cachées qui*

*n'apparaissent qu'à l'aide d'un filtre rouge transparent! Les règles du jeu sont donc plutôt complexes avec tout de même des variantes mais globalement, il faudra quand même faire preuve de stratégie et de combativité pour devenir un super guerrier des cours de récré. Si ça vous fait peur, il reste le côté collection... On regrettera le faible nombre de cartes de cette série mais d'un autre côté, elles sont toutes d'une qualité exceptionnelle et naturellement hautes en couleur. On y retrouve quelques ennemis comme les Mercenaires de l'Espace et forcément un max de nos héros dans tous leurs états en contrepartie.*



*Et puis on a 2 raisons d'apprécier cette série plus que les autres: d'abord parce que c'est la première qui sera éditée et traduite en France, ensuite parce que les cartes Prism brillantes en cachent une autre aussi spéciale que convoitée...*

**VERDICT**



# L'HISTOIRE DE NINTENDO VOL.1

broché • 244 pages couleur • Pix'n Love Editions • auteur: Florent Gorges  
avec la collaboration d'Isao Yamazaki • 12 janvier 2010 **LIVRES**

*L'histoire de Nintendo commence près d'un siècle avant nos premières parties de Super Mario! Alors que s'est-il passé avant la NES, avant même les Game & Watch? C'est ce que Florent Gorges a entrepris de nous raconter dans ce premier volume axé sur des productions aussi nombreuses qu'éclectiques entre 1889 et 1980... Et il n'y a pas de doute: son travail de recherche en collaboration avec Isao Yamazaki, spécialiste ès Nintendo au Japon, constitue une véritable mine d'or.*

トランプ

La collection de grandes cartes Young Man Trump (10 ans) a tout été jouée et à eu les honneurs d'une publicité TV. Sur ce sort de 40 secondes, on peut voir un groupe international de jeunes gens jouer aux cartes. L'air est sérieux, important puisque les déesses vont jusqu'à regarder dans les yeux des hommes pour connaître leurs combinaisons.

オーブリススタジオ製  
ヤングマン  
トランプ ¥800  
任天堂

**Nintendo Playing Guide**

Pour relancer ses ventes de cartes à partir de 1984, Nintendo a l'idée d'allier avec chaque jeu un petit livre contenant un certain nombre de variantes ludiques. Les meilleures combinaisons du Poker sont expliquées, le Black Jack, le Bridge ainsi que différents tours de magie sont présentés. Plus tard parfois faire jusqu'à deux centimètres d'épaisseur par fonction des modèles et des prix, ces livres sont distribués avec la collection de cartes PG, signifiant Playing Guide.

Certaines jeux de la collection PG sont présentés en ses dans des boîtes en plastique.

La célèbre As de pique Nintendo.

65

Jeux et Jouets

**Ultra Hand** ウルトラハンド

Année: 1968 Prix: 600 yens  
Public: 8-9 ans  
Variantes: 4 packaging

**Les différentes boîtes**

En février 1968, le jeune Gunpei Yokoi est embauché par Nintendo en tant que chef de maintenance. Il doit vérifier tous les matériels et les machines qui impriment et coupent les cartes fonctionnant commercialement. Le cas échéant, Gunpei est chargé d'apporter les réparations nécessaires.

Ce travail, somme toute étonnant pour un diplômé d'université, ne l'occupe donc qu'une courte partie de la journée. En effet Nintendo, de taille encore très modeste, ne possède qu'une poignée de machines peu sophistiquées et il ne faut au jeune homme que quelques heures pour s'acquiescer de ses tâches. Le reste de la journée, il le passe dans dans son petit local à fumer (son cigarette) des jouets avec les déchets du matériel de maintenance.

Ces premiers mois de travail sont une véritable école.

Jusqu'au jour où le président Hiroshi Yamauchi, dans un grand jeu, remarque dans le local et surprend Yokoi en feuilletant dans du bric-à-brac. Il est alors immédiatement convoqué, avec son « gadget », dans le bureau de son supérieur. Yokoi, persuadé qu'il va se voir dire de graviter sans cesse et attend au premier étage, au premier étage, au premier étage.

Ce scénario à l'heure actuelle coupe verticalement de boîtes pour Ultra Hand. En 2003, il est, dans de plus nombreuses autres cartes du jeu.

64

*En effet, l'implication de Nintendo dans des domaines de divertissement tels que les cartes à jouer ou même appareils du quotidien est aussi impressionnante que celle de l'auteur à nous distiller autant de contenu tout au long des 244 pages que compte cette réédition! Chaque photo semble être collector, et chaque produit de cette longue histoire analysé à travers diverses infos: année, prix, contexte social ou règle du jeu...*

ボードゲーム

**□ Sasuke Game**  
Jeu de société directement inspiré du manga (qui, d'un anneau japonais créé par Shogakukan au milieu des années 1960, il inspirera plus tard les aventures de Sasuke, le petit ninja).  
Année : 1969 - Prix : inconnu.

**□ Fujiko Hakkaku Game**  
Titre d'un manga du début des années 1960 (de Fujiko Akatsuki) très populaire, cette adaptation unique veut inciter à aider son personnage à retrouver leurs vêtements perdus les autres.  
Année : 1960 - Prix : inconnu.

**□ Chinken Hakkuro Game**  
Dessin animé du studio Mushi Production qui connaît déjà sous son titre Rikoudo Boku Shimasu du début des années 1960, Hakkuro Game était destinée de faire savoir aux fans de l'époque.  
Année : 1964 - Prix : entre 300 yens.

**□ Steep Nii Chan Game**  
Steep Nii Chan est un manga d'Hisashi Sakurai portant les aventures d'un lycéen casse-cou. Il grille dans tous les sports et surtout, le base-ball (est il prêt précédemment question?).  
Année : 1966 - Prix : 350 yens.

133

Les Autres Produits

**Candy Machine**  
キャンデーマシン

Année : 1970 - Pub TV - Nou  
Prix : 2.800 yens

À la fin des années 1960, le Japon connaît une période de forte économie qui contraste considérablement avec les difficultés américaines d'après-guerre. Les familles occidentales, les écoles, les magasins, les parcs d'attractions et les bureaux qui vont avec.  
Les enfants raffolent des « bonbons colorés » (production de pâte avec farine à base de sucre) fabriqués autour du sucre, des abricots, de l'orange ou de la vanille (sans sucre), et bien que la consommation ne soit pas à l'origine des dépenses vertigineuses.  
Sans oublier que dans l'après-guerre est également offert un sachet de 100 grammes de sucre avec un emballage en plastique transparent faisant apparaître le logo Nintendo.

*La mise en page est aussi appréciable que le contenu. Outre le fait que les français tiennent là le meilleur ouvrage sur le sujet, on se pose tout de même une question: si la partie la plus obscure de Nintendo est déjà présentée de façon aussi complète, comment l'auteur va-t-il parvenir à gérer le boulot de Titan que constitue la suite de l'histoire? Une chose est sûre, il y'a déjà une place pour le volume 2 dans l'étagère!*

**VERDICT** ★★★★★

# DOSSIER



*Il fallait bien que ça arrive: on ne va pas éternellement sauver une princesse d'un côté et libérer des animaux de l'autre sans confronter un jour les deux plus grandes mascottes du jeu vidéo! Mais comment les départager? Juger le gameplay, la réalisation ou même les ventes serait absurde. Pour mettre tout le monde d'accord, ce sont donc les 7 péchés capitaux qui vont déterminer la supériorité du gagnant et surtout les faiblesses du perdant!*

## **I - LA COLÈRE**



*Bon alors d'entrée de jeu, ce n'est pas trop difficile de départager Mario et Sonic sur ce premier péché. Les rares moments ou images où on voit le plombier froncer les sourcils se comptent sur les doigts*

*d'une main alors que Sonic a l'air constamment en colère, même quand il sourit. C'est devenu un truc nerveux, peut-être même une clé de son dynamisme légendaire. Ce péché atteint son paroxysme lorsqu'il se transforme en Sonic d'Or!*

## **II - LA GOURMANDISE**



*Il est très rare de voir nos chères mascottes concernées par la bouffe mais certains signes ne trompent pas, n'est-ce pas Mario? On tient une preuve évidente dans Super Mario 64, puisque l'aventure débute et s'achève sur la perspective de se taper un délicieux gâteau... Sonic quand à lui doit sûrement s'en tenir à un régime sec pour parcourir tant de kilomètres en courant sans se fatiguer.*

## **III - L'ENVIE**

*Il va falloir creuser un peu plus pour celui-là. Alors qu'est-ce que le péché d'envie? Par définition, cela se traduit par la volonté de prendre possession du bien d'autrui. Quel bien possédé par leur ennemi nos héros cherchent-ils à obtenir à tout prix? Pour Mario il s'agit généralement d'une princesse. Ça ne compte pas vraiment, il cherche plus à la libérer qu'autre chose. Sonic, lui, passe son temps à courir après les précieuses émeraudes Chaos... c'est notre coupable!*



## **IV - LA PARESSE**



*Cette fois, c'est beaucoup plus simple. Il suffit de poser la manette une minute pour voir comment se comportent nos mascottes. Dans la plupart de ses aventures, Sonic va taper du pied, hyper pressé. Même lorsqu'il commence à s'allonger après un petit moment, il continue à remuer le pied en attendant nerveusement. Maintenant prenez Mario dans Super Mario 64 et regardez-le tranquillement s'endormir... Vous entendrez même ses ronflements au bout d'un moment!*

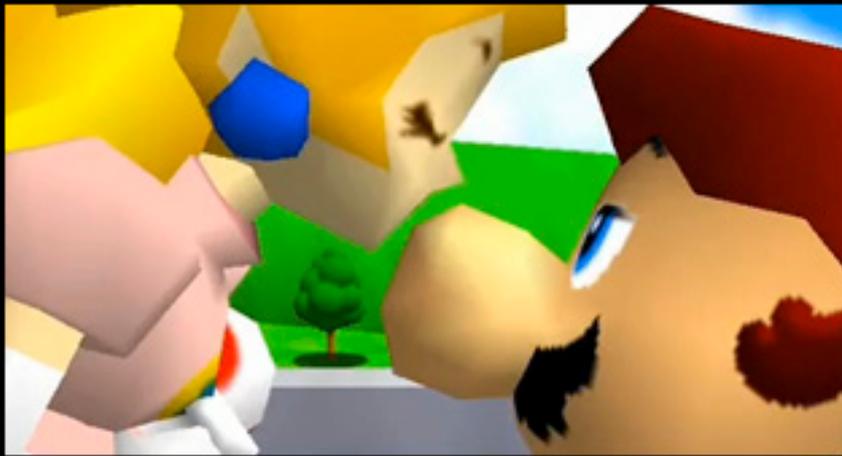
## V - L'AVARICE



*Mario et Sonic n'ont pas le même rapport avec tout ce qui brille... pour Mario, les pièces sont avant tout une monnaie pour chopper des vies mais pour le hérisson c'est plus, tellement plus! Sa vie dépend des anneaux dorés tellement il est accro! Et que dire de sa quête ultime qui est de collecter absolument des émeraudes pour être un Super Sonic entièrement recouvert d'or, dont l'état nécessite encore une grande consommation de rings! De ce côté, notre plombier est tellement clean que Nintendo a dû créer un double maléfique et cupide en la personne de Wario pour compenser...*

## VI - LA LUXURE

*Ahah, vous l'attendiez celui-là... Bon calmons-nous, on ne peut pas vraiment dire que le sexe soit omniprésent parmi les licences Mario et Sonic. Alors il va falloir jouer les paparazzi de la honte pour dénicher le détail qui fait la différence: concernant Sonic, non seulement on a rien trouvé mais on a constaté qu'il avait tendance à fuir la femelle qui est prête à lui sauter dessus depuis Sonic CD. Mario est donc déclaré coupable suite à un baiser de la princesse Peach sur son nez à la fin de Super Mario 64. Vous vous rendez compte?! Un baiser sur le nez!!!! Pour nous ça ne représente rien mais au Royaume Champignon, ça équivaut à... Non vraiment, je ne peux pas en dire davantage.*



## VII - L'ORGUEIL



*Voici le dernier péché, celui qui va donc départager l'ange du démon... Et cette fois, le choix est plus que limpide. Vous avez déjà vu la moindre trace d'orgueil chez Mario? Rien. Que dalle. Il est tellement humble et gentil qu'il en devient presque énervant! Sonic, lui, se la pète grave. On pourrait prendre ça pour un excès de confiance mais même au-delà de ça, il accorde un profond mépris pour son ennemi juré qui déploie pourtant des trésors d'imagination pour attirer son attention à chaque épisode. Je ne parle même pas du pauvre Tails relégué au rang de faire-valoir depuis sa première apparition... Dès le départ, l'écran titre est*

*également révélateur: Sonic est direct placé au centre d'un énorme blason à son effigie, rien que ça!*

*Et voilà, le verdict est tombé: Sonic est bien le héros qui a succombé au plus grand nombre de péchés! Mario a donc gagné ce duel d'une courte tête... Mais les joueurs, eux, préfèrent-ils un petit bonhomme rondouillard et gentil ou un hérisson fun et agressif?*



**RETRO**  
*POLIS*