

RETRO POLIS

DOSSIER:
*Le passage
des héros en
mode Super Nes*

JEUX:
DONKEY KONG COUNTRY

SHADOWGATE

MARIO PARTY

STARWING

FANTASY ZONE

DOUBLE DRAGON III

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

MORTAL KOMBAT II GG

GOODIES:
Nintendo Game Packs

N°16

avril 2011

R3TR0POL16 - 16 - 0€



POURQUOI CHOISIR LA SUPER NINTENDO ?

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE
ZELDA 3 © Nintendo



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE COMBAT
STREETFIGHTER 2 © Capcom



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION
CASTLEVANIA 4 © Konami



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION/REFLEXION
KRUSTY'S FUN HOUSE © Acclaim



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE SPORT
BEST OF THE BEST © Loricel



COUP DE COEUR DE LA REDACTION DE CONSOLES +
MARIO KART © Nintendo



PRIX DES TÉLÉSPECTATEURS DE MICROKIDS
SUPER MARIO WORLD © Nintendo



MEILLEUR JEU ÉLU PAR LES VISITEURS DU SUPERGAMES SHOW
STREETFIGHTER 2 © Capcom

VOILA AU MOINS 8 BONNES RAISONS.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EDITO AVRIL 2011

En ce mois d'avril, Retropolis continue à lâcher des bombes pendant que d'autres lâchent des canulars.

Bon c'est vrai, il y'a quand même pas mal de tests douteux dans ce numéro:

"Quoi, Starwing tourne sur Super NES? C'est une blague!"

"Et Donkey Kong Country, vous allez me faire croire que ce n'est pas un jeu 32 bits aussi?"

"Et pourquoi pas des point'n click sur NES ou des persos parfaitement digitalisés dans un Mortal Kombat sur portable pendant qu'on y'est!"

C'est vrai que c'est drôle. Mais attendez la meilleure: dans 10 ou 20 ans, on y jouera encore même lorsqu'il y'aura des consoles affichant plus de 128 bits au compteur, y'a même des tarés qui leur consacreront des magazines en ligne sur "l'internet"... Elle est bonne celle-là, hein?

Trev

AGENDA p.02

TESTS p.17

DOSSIER p.36

AGENDA

Sortie de Resident Evil au ciné



Le 3 avril 2002, les fans du fameux survival-horror de Capcom ont rendez-vous dans le cinéma le plus proche: Resident Evil passe sous la dangereuse moulinette des adaptations de jeux vidéo au ciné! Retrouvez-donc Chris, Jill, Barry et... ah ben non, apparemment on aura droit à un bataillon inconnu au bataillon, emmené par Milla Jovovich (Leeloo Dallas Moultipass). Hum! Bon y'a quand même Umbrella, du zombie et des chiens mutants alors on va voir ce que ça donne...

Engagement de Nintendo sur les prix



Le 10 avril 1991 aux USA, la FTC (Federal Trade Commission) rend publique une investigation sur Nintendo. On y apprend que Nintendo n'a pas respecté son engagement consistant à ne pas fixer de prix sur ses produits, et ne pas sanctionner les détaillants souhaitant les baisser. A force de vouloir sur-contrôler son marché, la firme à donc fini par se faire un peu calmer. Résultat: Nintendo s'engage à envoyer par courrier des coupons de 5\$ aux acheteurs d'une NES entre le 1er juin 1988 et le 30 décembre 1990, valables sur les produits à venir. Du coup, ce sont les consommateurs qui sont finalement gagnants dans cette histoire ce qui n'est pas plus mal!

Sortie de la Super Nintendo

Het favoriete systeem voor de serieuze spelbehebber!
Schitterende 3-D-effecten
Digitaal stereogehuld
Geavanceerde controller
Fantastische collectie spellen
Exclusieve, zeer geavanceerde accessoires

Le meilleur système de jeu pour les joueurs invétérés!
des effets 3-D stupéfiants
un son stéréo numérique
une manette de jeu haute technologie
une bibliothèque de titres à succès
des accessoires exclusifs très modernes.

Super Nintendo Entertainment System
PAL VERSION



Nintendo
SUPER NES CONTROL SET™

Original Nintendo
Seal of Quality

Aaaaaahhhh!!! Révolution!!! Rotation!!! Effets de zoom!!! Mode 7!!! Mario Woorld!!! J'veis pas à l'école pendant les 2 prochains moiiiis!!! Voici l'une des 17.486 réactions possibles d'un joueur européen qui vient d'acquérir une Super Nintendo le jour de sa sortie, le 11 avril 1992. - Pas à l'école pendant 2 mois, ben c'est ce qu'on va voir! (ça, c'est généralement la réaction des parents).

Sortie de Super Mario World



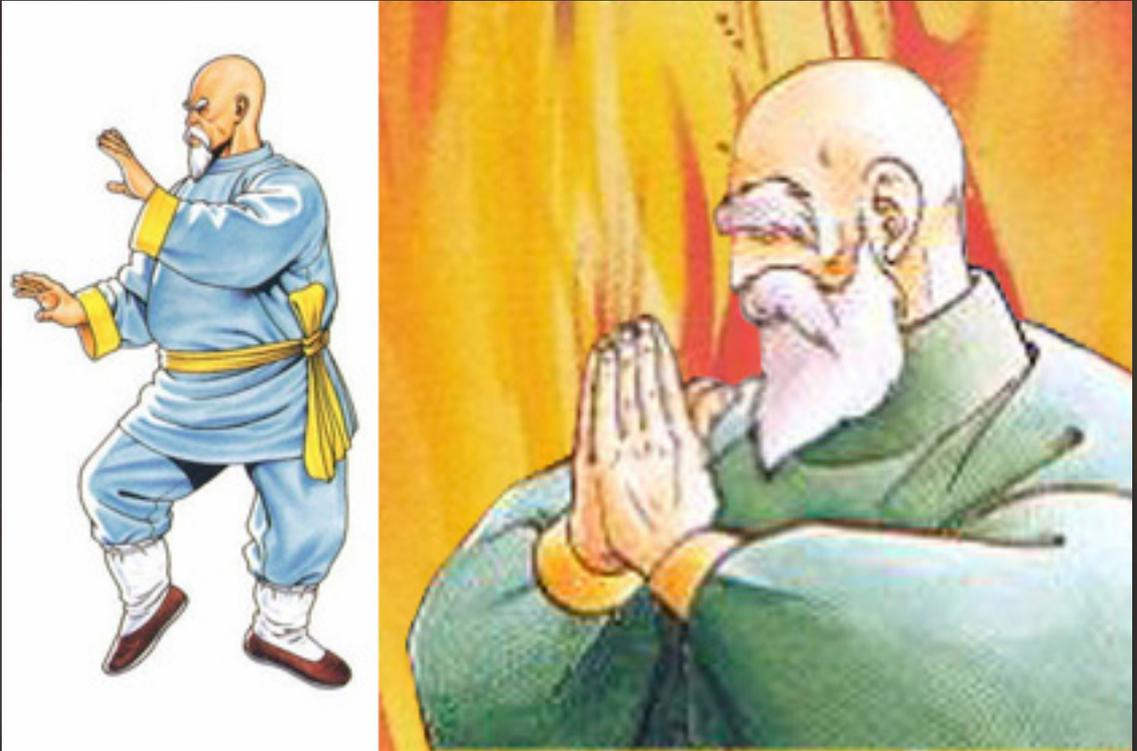
Le 11 avril 1992, Mario accompagne la sortie européenne de la Super Nintendo avec Super Mario World, une extraordinaire aventure du plombier qui va clairement mettre en avant les prouesses techniques de la console... SMW va aussi nous présenter le gentil Yoshi, qui va certainement très vite passer de monture-pour-gros-moustachus à personnage incontournable de la série! On peut noter que les boîtes de jeu seront de couleur différente selon certains pays, mais la plupart des joueurs ne s'en apercevra pas puisque le jeu sera principalement distribué en bundle avec la Super NES.

Sortie de Street Fighter au ciné



Le 12 avril 1995 n'est pas un mercredi comme les autres. C'est le jour où l'adaptation ciné de Street Fighter se dévoile dans nos salles obscures, avec Jean-Claude Van Damme (Guile) en tête de liste. Une chose apparaît clairement à ce moment-là: le jeu vidéo a encore du chemin à faire pour être vraiment pris au sérieux aux yeux du grand public. Le réalisateur Steven E. de Souza s'est amusé. Les fans de Street vont pleurer. Plus triste encore, c'est également le dernier film du regretté Raul Julia (immense Gomez de la Famille Adams) qui aurait certainement mérité mieux que les bouffonneries d'un général Bison douteux comme dernier rôle.

Happy Birthday Tung Fu Rue



Chaque jeu de baston a besoin de son petit vieux expert en arts martiaux. Dans la saga Fatal Fury, ce rôle revient à Tung Fu Rue, né le 14 avril 1924. Mais ne croyez pas qu'il est simplement là pour faire de la figuration: le maître légendaire du Hakkyokuseiken est aux origines de l'histoire du jeu. En effet, c'est lui qui a entraîné - entre autres - Jeff Bogard, le père adoptif des 2 héros de Fatal Fury qu'il avait envisagé comme successeur, ainsi que Geese Howard qui a ensuite assassiné son rival Jeff par jalousie. Responsable indirect de cette tragédie, Tung Fu Rue a écarté l'idée de trouver un successeur. Il n'a d'ailleurs pas réussi à vaincre son ancien élève lors du premier tournoi mais n'en demeure pas moins un redoutable petit vieux, comme le veut la tradition!

Arrêt de production des jeux Disney Interactive



Le 15 avril 1997, le ciel s'assombrit au pays magique de Mickey: Disney Interactive qui a supervisé bon nombre de super jeux (en particulier sur consoles 8/16 bits) licencie 20% de ses employés, ce qui marque l'arrêt de la production de jeux vidéo maison. Il y'aura donc toujours des jeux Disney dans le futur, reste à savoir si les nouvelles sociétés de prod' engagées sauront garder cette magie dans leurs titres...

Le saviez-vous?

Les plus grands mathématiciens de la planète sont unanimes: finir un jeu à 101% c'est possible, et ce depuis le premier Donkey Kong Country sur Super NES!

Happy Birthday M. Bison



Turlututuuuu!! Allez, en ce 17 avril on sort son costume rouge, ses épaulettes et jambières en métal sans oublier sa petite casquette de général et on fête l'anniversaire du grand chef de la série Street Fighter II né en 1955. Au fait, vous souvenez-vous de la première fois que vous l'avez rencontré? Vos petits doigts fébriles au moment où il fait voler sa cape juste avant le combat, vous les sentez encore trembler? Bison, c'est vraiment la grande classe du boss. Il est dangereux, puissant, impitoyable, a soumis de nombreux persos de la série, tué les proches de certains autres et poursuit sa quête de domination du monde à la tête de son organisation criminelle Shadaloo. Il tire son incroyable pouvoir du Psycho Drive qui exploite toute son énergie négative et ses différentes réapparitions suivant les épisodes de la saga sont liées à des changements de corps. Et oui, ce n'est pas Slim-Fast qui l'a rendu si svelte entre Street Fighter Alpha 3 et Street Fighter II.

Happy Birthday Cody



18 avril 1967! Joyeux anniver... Hééé mais Cody, qu'est ce que t'as fait pour te retrouver en bagnard dans Street Fighter Alpha 3?? Toi qui a combattu le crime par sentiment de justice et surtout il faut le dire par envie de cogner? Qu'est-ce qu'il va dire, Guy, quand il va te retrouver comme ça? Ben oui figure-toi que tu n'est pas le seul rescapé de Final Fight à te retrouver embarqué dans un Street Fighter... Bon en tout cas, lé sympa ton pyjama par contre les menottes ça doit être un peu chiant pour se battre non? Hey, ho, c'est pour déconner, repose ce couteau tout de suite!!!

Sortie du Mega CD en Australie



Prenez une contrée qui est loin d'être la capitale du jeu vidéo. Prenez ensuite une console qui est loin de trouver son public. Vous obtenez un évènement historique et révolutionnaire: le lancement du Sega-CD en Australie le 19 avril 1993! La machine est également arrivée chez nous à ce moment là sous le nom Mega CD, mais ça apporte un peu de fraîcheur de parler de nos lointains cousins qui jouent eux aussi en PAL!

Happy Birthday Fei Long



23 avril 1969: naissance de Fei Long, l'un des 4 nouveaux challengers de Super Street Fighter II. Avec ses faux airs de petit dragon, il ne vous rappelle personne? Mais oui, il a été créé par Capcom comme un hommage pour les 20 ans de la disparition de Bruce Lee! Ceci explique son statut de star du cinéma d'action à Hong-Kong, son redoutable kung-fu mais aussi son coup de nunchaku et son cri plein de fureur comme poses de victoire. Wouuuuuuuu !!!!

Une pochette d'album avec la Game Boy Camera



Tiens, parlons un peu musique... enfin ici, c'est surtout la pochette de l'album Silver & Gold de Neil Young sorti le 25 avril 2000 qui nous intéresse: en effet, l'illustration de celle-ci a été conçue avec la Game Boy Camera! Ça pique un peu les yeux mais c'est original, non?

Le saviez-vous?

Starfox sur SNES et sa suite Starfox 64 sur N64 furent rebaptisées Starfox et Lylat Wars par chez nous, car Nintendo n'avait pas les droits sur ce nom déjà déposé en Europe

Sortie de Super Mario Bros. 2



Le 28 avril 1989, vous avez sûrement eu le temps de boucler 47 fois le dernier grand château du premier Super Mario Bros. Alors il est temps de passer à la suite: Super Mario Bros. 2 va vous permettre d'incarner à nouveau les frères plombiers, mais aussi le petit champignon Toad et la princesse elle-même! Au fait, vous aimez les légumes? C'est juste une question comme ça...

Partenariat entre Sega et MGM



Le 28 avril 1994, Sega et la société Metro-Goldwyn-Mayer entreprennent de travailler ensemble autour des jeux vidéo, du cinéma et de la télévision. De nouvelles idées sont prévues, mais aussi des projets parallèles comme par exemple des adaptations de films à venir en jeux. Les supports visés seraient le Mega CD, logique par rapport au domaine du film interactif, mais aussi le futur module 32 Bits prévu pour la Megadrive...

THE LEGEND OF
ZELDA

**SUPER
MARIO
BROS.**



Avec
Nintendo
*Encore plus
d'Aventures,
de Legendes,
de Mythes
et de Heros*

**SUPER
MARIO
BROS.** 2

ZELDA II
The Adventure of
LINK

TESTS



DONKEY KONG COUNTRY

plates-formes • Nintendo/Rareware • 24 novembre 1994 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

A l'instar de Mario, Donkey Kong est un vrai vétéran de chez Nintendo! Mais si jusqu'ici vous vous souveniez de lui comme d'un vilain primate qui vous balançait des barils, vous allez certainement le considérer désormais comme le nouveau messie du jeu de plates-formes... Et celui qui vous fera croire que votre Super Nes est en réalité une vraie 32 Bits!



Donkey et son rejeton Diddy nous collent une claque monstrueuse. Une révolution dans la réalisation. Décors, persos et ennemis bénéficient tous d'une modélisation et d'une finesse hors du commun. Les couleurs explosent dans des environnements toujours parfaitement maîtrisés: jungle, ruines, fonds sous-marins, sommets enneigées, mines, usines... Chaque niveau nous fait un peu plus décrocher la mâchoire, l'animation bluffante et la bande-son monstrueuse confirment ce constat affolant: mais comment une 16 Bits peut-elle faire ça?? Allez, on pourrait chercher la petite bête en pensant qu'un si bel enrobage cache des failles à propos du jeu en lui-même...



...Mais non, même pas! Le singe rejoint ici le plombier vers les cîmes du gameplay parfait avec également un calibrage minutieux de la difficulté. Le plaisir de jeu est donc à la hauteur du reste avec en prime un humour qui tape aussi dans le mille! Et même si Donkey Kong Country reste à la base un jeu de plates-formes traditionnel, il est truffé de trouvailles et de secrets qui vous empêcheront de lâcher le pad, même après avoir bouclé l'aventure. Vous n'allez pas vous en remettre...



- une réalisation extraordinaire
- beaucoup d'humour



- des doublons dans les boss
- pas de mode 2 joueurs en simultané

99%

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

SHADOWGATE

point & click • Kemco/Icom Simulations • 30 mai 1991 • 1 joueur NES

Si les fameux Livres dont vous êtes le Héros devenaient des jeux vidéo, Shadowgate en serait sûrement un excellent ambassadeur; et à défaut de devoir tourner des pages ou lancer des dés, les joueurs vont pouvoir découvrir les joies du point & click manette en main!



Peu répandu sur consoles, cet excellent système permet d'interagir à l'aide d'un inventaire et de fonctions simples (vois, ouvre, utilise, prend, tape...) sur différents lieux, objets et personnages rencontrés dans un château qui sent autant le danger que le mystère. La traduction intégrale en français est une excellente chose car certaines énigmes tordues requièrent une bonne analyse... et des initiatives qui d'un simple clic peuvent s'avérer mortelles ou payantes; c'est d'ailleurs le double-tranchant de cette progression risquée qui mènera souvent le joueur à la grande faucheuse.



Mais ne boudons pas le danger, c'est une pièce essentielle de ce très bon jeu qui parvient à retranscrire une ambiance assez énorme malgré des écrans fixes et une bande-son réussie mais répétitive: les rencontres ne se limitent pas à de simples gobelins ou dragons mais aussi à d'autres personnages beaucoup plus ambigus, dans des lieux qui vont souvent bien au-delà des 4 murs d'une pièce... Original, captivant et inquiétant, Shadowgate vaut largement le détour et constitue une expérience unique sur Nes.

-  • textes traduits en français
-  • de nombreuses rencontres étonnantes
-  • la mort souvent dûe à la malchance
-  • système de torches trop oppressant

83%

GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 5 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9

MARIO PARTY

party game • Nintendo/Hudson Soft • 9 mars 1999 • 1 à 4 joueurs

NINTENDO 64

Le Royaume Champignon est incroyablement riche et haut en couleurs; Nintendo a donc eu la bonne idée de transformer sa formule et nous propose ainsi un jeu de plateau géant placé sous le signe de la convivialité. Alors, est-ce que ça vaut le coup ou faudrait-il plutôt dépoussiérer nos bons vieux jeux de société?



Dans le principe, une partie se déroule ainsi: face A, il y'a le plateau style jeu de l'oie, bourré de pièges et de bonus; face B, les nombreux mini-jeux qui s'enclenchent lorsque tout le monde a joué et qui permettent de joyeusement se tirer la bourre dans des domaines variés: pêche à la ligne, dessin, skateboard, limbo... Entre l'adresse ou le matraquage de boutons, il y'a plus de 50 occasions de bien se marrer entre potes d'autant plus que l'ensemble s'accorde incroyablement bien avec l'univers de Mario. Un mode d'épreuves bien fichu relance même l'intérêt du jeu forcément plus faible en solo.



Pas de doute possible, Nintendo a trouvé ici une nouvelle formule magique du jeu convivial par excellence. Mario Party bénéficie du savoir-faire de la firme et nous propose également une réalisation très attrayante, tandis que la jouabilité diversifiée sans être parfaite ne laissera personne sur le carreau. Saluons ce nouveau concept qui a su aller au coeur de ce que doit être le jeu vidéo: un divertissement! Vous allez vous éclater, et... ben ouais, désolé mais vos jeux de société vont bien prendre la poussière!



- ultra-convivial à plusieurs!
- mini-jeux nombreux et très funs



- quelques épreuves épuisantes!
- qualité du gameplay assez variable

92%

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

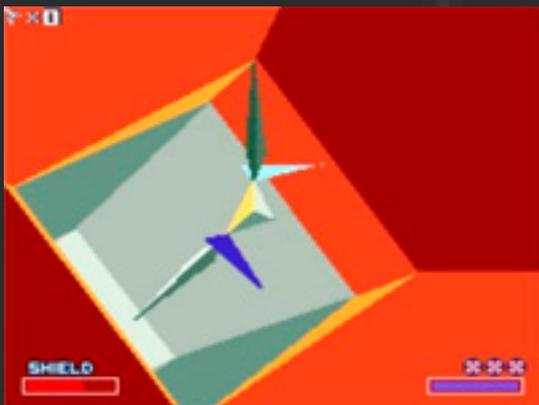
STARWING

combat aérien • Nintendo/Argonaut Games • 3 juin 1993 • 1 joueur **SUPER NINTENDO**

Prenez des animaux de votre enfance, mélangez-les à une croisade galactique à la Star Wars, secouez le tout bien fort en 3 dimensions: vous obtenez un jeu aussi audacieux qu'extraordinaire! Et la fameuse puce Super FX incluse dans la cartouche y'est pour quelque chose...



Fox McCloud le renard part donc en guerre avec son petit escadron contre l'armée du maléfique Andross (aucun lien avec la compote) dans un jeu entièrement en 3D polygonale! Le fameux mode 7 de la Super Nes prend donc déjà un coup de vieux et malgré le véritable défi technique que cela représente, le jeu nous offre malgré tout un univers dense et varié à ras du sol comme en plein espace. Le challenge est d'ailleurs très présent et les vagues d'ennemis ne s'interrompent généralement que pour laisser arriver des boss gigantesques!



Derrière l'excellent shoot aérien et la prouesse technologique, il y'a également une direction artistique qui mérite autant de louanges que le reste: les animaux endossent à merveille leurs rôles de héros ou menaces de l'espace (nos trois équipiers apportent d'ailleurs constamment leur grain de sel en vol!), et donnent tellement vie à cet univers... On en oublie complètement qu'on chasse des formes géométriques en slalomant entre des polygones! Fox est donc bien le Luke Skywalker d'une console qui sait même transformer la 3D en or!



- la 3D polygonale, quelle tuerie!
- des persos/animaux vraiment cools



- dégâts de collision parfois trop sévères
- peu de niveaux par embranchement

95%

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

FANTASY ZONE

shoot'em up • Sega • 1991 • 1 joueur **GAME GEAR**

Il suffirait de quelques screenshots pour jeter Fantasy Zone sur la pile des petits jeux mignons et inoffensifs à refiler au petit frère. Grave erreur, car ce jeu est un peu comme une main de fer dans un gant de... guimauve?



Ben ouais, un shoot'em up reste un shoot'em up! Et là, le nettoyage ne se fera pas à coups de fraises Tagada ou poussière de fée mais bien à l'aide d'un arsenal conséquent qui comporte son lot de missiles, réacteurs, doubles-cans etc... Les améliorations à acheter sont nombreuses, et ce sera à la fois un plaisir et une nécessité d'équiper votre mignon petit vaisseau; les ennemis ont beau avoir l'air souvent sympa, ils feront tout pour vous faire exploser et vu la taille de l'écran, il faudra avoir de sacrés réflexes pour traverser correctement un niveau.



Cet univers enfantin et coloré mérite tout de même qu'on revienne dessus; il y'a quelques petits durs là-bas au fond qui préfèreraient certainement détruire des flottes de vaisseaux aliens plutôt que de dégommer des soupières qui rigolent au pays joyeux! Ceux-là risquent de passer à côté d'un sh'mup efficace et très joliment réalisé qui fait exploser les couleurs de la Game Gear comme peu d'autres jeux...



- des niveaux colorés et agréables
- armes et équipement customisables



- champ de visibilité assez réduit
- aucun décor pour les boss

85%

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

DOUBLE DRAGON III THE SACRED STONES

beat'em all • Acclaim/Technos • 1991 • 1 ou 2 joueurs NES

Billy! Jimmy! C'est horrible, Marion a encore été enlevée! Chouette, nos 2 frères vengeurs n'attendaient que ça pour avoir à nouveau l'occasion de descendre dans les rues pour péter la tronche à des dizaines de brutes!



La série Double Dragon en est donc déjà à son 3ème épisode. Le principe reste le même: avancer et castagner les ennemis seul ou accompagné, avec une palette de coups étoffée qui en plus des mouvements de base comprend également plusieurs attaques spéciales ou armes à utiliser. Cette furieuse envie d'en découdre est bien là, même si l'absence de vies déséquilibre pas mal la difficulté déjà très élevée de cet épisode. C'est clair, les ennemis ne courent pas vers vous pour jouer aux dés et le début du jeu sera un cap difficile à franchir et décourageant pour certains, jusqu'à l'arrivée des persos supplémentaires.



RANZOU ██████████ ○○○○○○ ○○○○○○
NINJA BLADE ○○○○○○ ○○○○○○



BILLY ██████████ ○○○○○○ ○○○○○○
BARE HANDS ○○○○○○ ○○○○○○

En effet, chaque boss vaincu se joint à nous, devenant alors sélectionnable n'importe quand. Une excellente idée, à la fois synonyme de variété dans le gameplay et de vie supplémentaire qui ne sera vraiment pas de trop. Si on ajoute à ça le dépaysement de cet épisode qui nous emmène aux 4 coins du monde et de légères améliorations techniques apportées depuis l'épisode précédent, on obtient une suite qui tient la route. Et encore une fois, la meilleure arme des frères Lee reste bien sûr le mode 2 joueurs; les chataîgnes, c'est tellement meilleur entre amis!



- plusieurs persos, armes et coups
- on peut tataner les vilains à deux!



- on ne peut pas récupérer de vies
- difficulté très rebutante au début

78%

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

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

puzzle game • Capcom • 1997 • 1 ou 2 joueurs SATURN

Cross-over rigolo entre une poignée de Street Fighters et de Darkstalkers, Super Puzzle Fighter II Turbo est placé sous le signe de l'auto-dérision avec son titre à rallonge et ses persos mini-mignons qui traduisent en coups ce que vous faites avec vos blocs!



Il s'agit donc ici de remplir l'écran de l'adversaire en détruisant des gemmes carrées à l'aide de gemmes rondes de même couleur. Libre à vous de les empiler au hasard, de les détruire au fur et à mesure, de faire de gros assemblages par couleurs et/ou de réaliser des combos pour faire le plus de ravages possibles d'un coup chez l'autre. L'influence de Street Fighter Alpha 2 est particulièrement présente à l'écran et dans les oreilles; un gage de qualité qui rend au passage le jeu très consistant avec un choix de persos, de modes et de petites bidouilles à débloquer assez exceptionnelles pour le genre. Mais un excellent jeu de baston fait-il un excellent puzzle-game?



Eh bien pas tout-à-fait: le système du 1 Vs. 1 au coeur de ce jeu est aussi une faille dans la mesure ou en solo, une victoire dépendra un peu trop du hasard de ce qui tombe et de ce que fait l'ordi (de manière très scriptée d'ailleurs) que des réelles aptitudes du joueur à créer une stratégie de construction et de combos. A l'instar d'un Bust-A-Move, Super Puzzle Fighter II Turbo joue donc dans la cour des puzzle-games kawaii et nerveux, tout de même très addictif en 1 joueur mais tellement plus à 2!



- les animations des mini-persos
- un mode solo assez complet



- le facteur chance contre l'ordi
- présence des Darkstalkers peu justifiée

89%

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

MORTAL KOMBAT II

combat 2D • Acclaim/Midway • 1994 • 1 ou 2 joueurs **GAME GEAR**

Tout comme son prédécesseur, l'excellent Mortal Kombat II a droit à son adaptation sur Game Gear. Doit-on craindre le pire? Les fatalités seront-elles bien de la partie? Pourquoi Shao Kahn est-il aussi méchant?



Deux excellentes nouvelles sont au programme: non seulement la réalisation est assez bluffante avec des digitalisations particulièrement impressionnantes pour une console portable, mais en plus cette version conserve 2/3 des persos originaux. On retrouve donc avec plaisir Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion et on accueille à bras ouverts les 5 nouveaux hauts en couleurs. Les 2 boss et même les 2 persos cachés n'ont pas été oubliés. Bref, en dehors du faible nombre d'arènes (2), c'est un portage extrêmement riche!



Au niveau de la prise en main, la Game Gear s'en sort également plutôt bien malgré un nombre de boutons plus réduit; la raideur du gameplay original est toujours là mais tous les coups des combattants ont été conservés, ils sortent correctement et les Fatalities sont également de la partie... Les jeux de baston ne sont pas légion sur la portable de Sega mais celui-là est pratiquement incontournable, en particulier si la violence et l'ambiance de Mortal Kombat vous ont déjà séduit sur les consoles de salon!



- digitalisations impressionnantes
- un panel de 8 combattants...



- ...mais il manque quelques persos cultes
- seulement 2 environnements

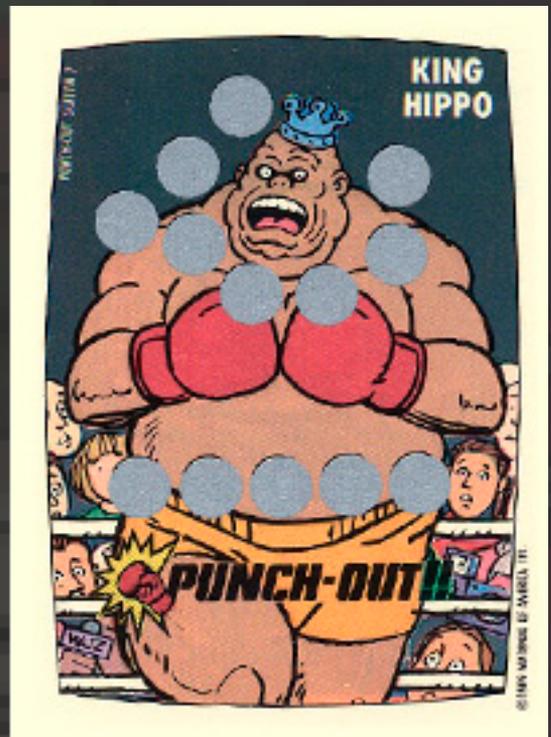
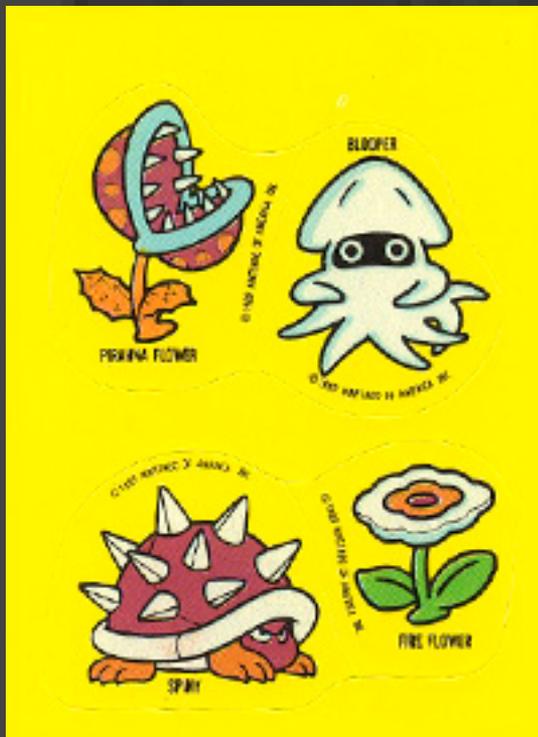
85%

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

NINTENDO GAME PACKS

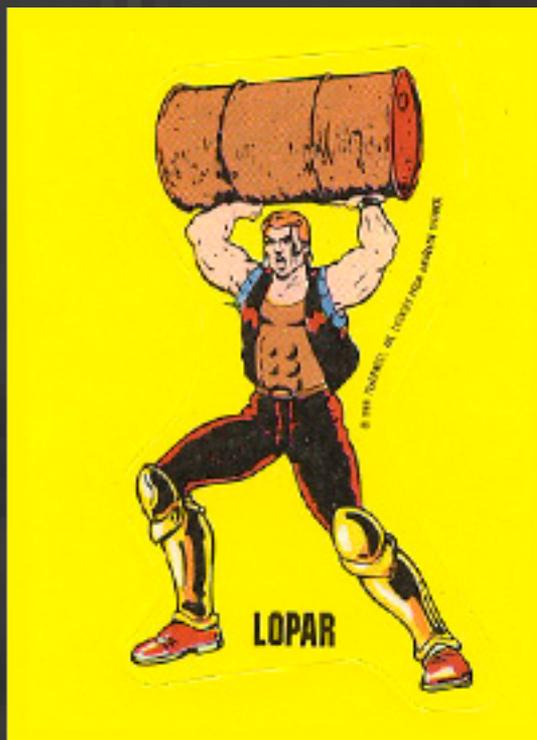
93 cartes • Topps • 1989 CARTES & STICKERS

Fans de la Nes, réjouissez-vous! Nintendo sort une collection de cartes à l'effigie d'une poignée de ses hits les plus populaires: Super Mario Bros. 1 et 2, Double Dragon, Punch-Out!! et Zelda I & II. Cette collec' se divise en 2 parties.



Premièrement, il existe 33 Tips Cards, très faciles à identifier avec leur couleur jaune: au recto, nous retrouvons généralement un autocollant à l'effigie d'un ou plusieurs persos des jeux cités plus haut, et au verso une astuce parfois très pertinente dans le cas de Zelda par exemple, mais

souvent trop élémentaire pour être vraiment utile sur les autres jeux. La démarche de la carte à double-emploi reste tout de même bien vue, et c'est sympa de retrouver ces artworks trop rares de nos héros! Passons au gros morceau de cette collec: les 60 cartes restantes représentent des petites scènes des mêmes jeux, avec des pastilles à gratter pour découvrir des items de victoire ou de défaite au fur et à mesure.



Le concept ludique est original et bien pensé, mais contrairement aux jeux de grattage que l'on trouve dans les bureaux de tabac il n'y a rien à gagner... à part de ruiner de belles cartes qui ont elles aussi un côté collector, car on ne retrouve ces jolies illustrations officielles de jeux pratiquement nulle part ailleurs. Cette série bien sympathique aura donc au choix sa place dans le classeur du collectionneur, ou bien une durée de vie plus limitée pour le joueur gratteur/décolleur de sticker!

VERDICT



DOSSIER



L'arrivée d'une 16 Bits sur le marché marque peut-être le début de la fin pour la console de génération précédente, mais pas question pour nos héros de rater le coche! De nombreuses stars de la 8 Bits de Nintendo ont ainsi fait un retour en fanfare avec l'arrivée de la Super Nes, grâce notamment à un lifting graphique du plus bel effet! Voyons ça à la loupe avec un comparatif de 5 spécimens pas comme les autres...

Attention, les dates indiquées sous les sprites correspondent à la sortie européenne des jeux cités, qui peuvent donc différer des dates américaines ou japonaises d'origine. Les tailles des sprites sont exprimées en largeur x hauteur.

Mario



Super Mario Bros. 3 (1991)



Super Mario World (1992)

Malgré un écart de 8 Bits, la dernière version de Mario dans SMB3 sur NES s'approche déjà pas mal de sa première version sur Super Nes mais reste tout de même limitée avec seulement 3 couleurs (et une salopette toute noire pour le coup). Dans Super Mario World, il n'est plus tout-à-fait de profil et gagne de nombreux petits détails comme le blanc des yeux ou le logo sur la casquette. Sur ce comparatif, Mario est passé d'un sprite de 12x25 pixels et 3 couleurs à un sprite de 15x28 pixels et 13 couleurs.

Link



The Legend of Zelda (1987)



Zelda III: A Link to the Past (1992)

Pour le cas de Link, il est plus logique de se faire un comparatif à partir de sa première aventure car la 2nde était assez particulière. Le héros de la série Zelda tient donc toujours à peu près dans un carré sur Super Nes, et même si les éléments sont à peu près tous d'origine, ils ont eux aussi grandement gagné en détails, avec notamment des teintes de vert différentes pour la tunique et le chapeau.

Sur ce comparatif, Link est passé d'un sprite de 15x16 pixels et 3 couleurs à un sprite de 16x22 pixels et 13 couleurs.

Donkey Kong

Avec DKC sur Super Nes, Donkey Kong est certainement le perso



Donkey Kong (1986)



Donkey Kong Country (1994)

personnage qui a subi la métamorphose la plus saisissante. Ainsi, le vilain gorille qui embêtait Mario est devenu un héros super cool et ce n'est pas seulement la cravate qui fait ça: notre héros a été modélisé à partir d'images de synthèse, on ne se refuse rien! Sur ce comparatif, Donkey Kong est passé d'un sprite de 42x32 pixels et 4 couleurs à un sprite de 40x40 pixels et 14 couleurs.

Mega Man



Megaman 1-5 (1989>1993)



Megaman X (1994)

Megaman et X ont beau être deux robots conçus à des époques différentes, ils représentent les 2 faces d'un même héros pour toute

une génération de joueurs. En plus de se doter d'une armure qui fait un peu moins pyjama lors de l'évolution Super Nes, il perd également son air inoffensif au profit d'une allure de kid prêt à en découdre!

Sur ce comparatif, Megaman est passé d'un sprite de 21x24 pixels et 5 couleurs à un sprite de 30x34 pixels et 14 couleurs.

Samus



Metroid (1988)



Super Metroid (1994)

Samus a aussi droit à une armure bien plus cool avec Super Metroid. Il faut dire que l'originale lui donnait un côté un peu trop alien alors que là, on sent bien mieux la petite machine de guerre sur pattes... Quand à savoir si le bikini de la belle a lui aussi gagné en détails, vous n'avez qu'à finir le à nouveau le jeu dans les conditions adéquates!

Sur ce comparatif, Samus est passée d'un sprite de 20x32 pixels et 4 couleurs à un sprite de 26x43 pixels et 14 couleurs.

Kirby

Si la petite boule rose made in Nintendo a connu une aventure classique sur NES, elle fut au coeur d'une plus grande diversité de jeux et d'apparences sur Super Nes; il a donc fallu choisir Kirby's Fun Pack pour retrouver son équivalent 16 Bits le plus fidèle.

Si la petite boule rose made in Nintendo a connu une aventure classique sur NES, elle fut au coeur d'une plus grande diversité de jeux et d'apparences sur Super Nes; il a donc fallu choisir Kirby's Fun Pack pour retrouver son équivalent 16 Bits le plus fidèle. Après, une boule reste une boule mais même dans la simplicité il est possible de la faire joliment évoluer avec des nuances par-ci, des reflets par là... Sur ce comparatif, Kirby est passé d'un sprite de 16x16 pixels et 3 couleurs à un sprite de 24x23 pixels et 9 couleurs.



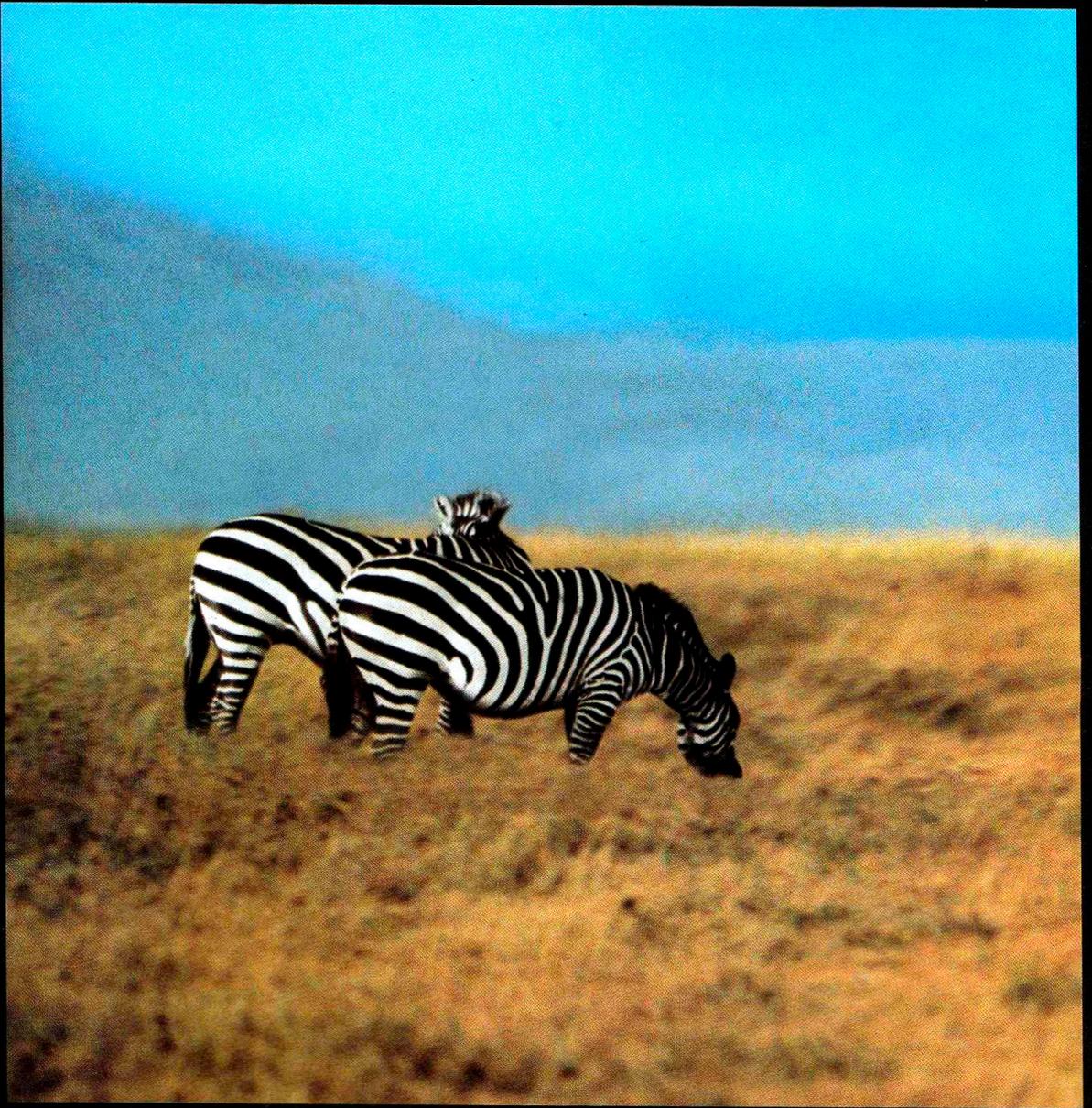
Kirby's Adventure (1993)



Kirby's Fun Pack (1997)

Comme vous avez pu le constater, cette belle évolution de nos héros n'est pas seulement une question de taille des sprites; l'énorme palette de couleurs de la Super Nes y est également pour beaucoup; c'est d'ailleurs un argument que les fans n'hésitent pas à avancer dans le duel opposant la 16 Bits de Nintendo à la Megadrive de Sega mais ça, c'est une autre histoire...







MODE 4 JOUEURS

4 ports manettes exclusivement sur

NINTENDO⁶⁴

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.



RETRO
POLIS