

# RETRO POLIS

**JEUX:**

**LYLAT WARS**

**KILLER INSTINCT**

**KILLER INSTINCT GOLD**

**SUPER MARIO BROS. 2**

**MEGA MAN X**

**ALTERED BEAST**

**DOOM 32X**

**SOLSTICE**

**GOODIES:**

**Le CD Killer Cuts**

**DOSSIER:**

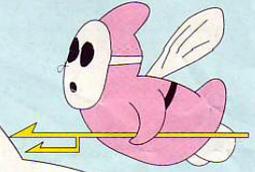
**La fin alternative  
des consoles Sega**

**N°19**

juillet 2011

R3TR0POL15 - 19 - 0€





# Voici de Quoi Sont Faits les Rêves...

**SUPER  
MARIO 2  
BROS**

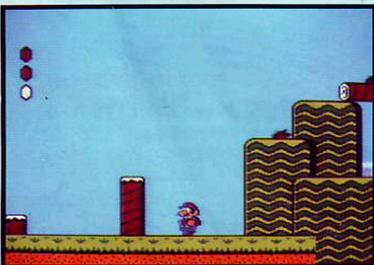
**Arrivant bientôt de  
Nintendo** - Super Mario Bros. 2, le plus captivant des nouveaux jeux disponible sur le système Nintendo. Guidez Mario et ses trois copains dans Subcon, le monde des rêves, et essayez de sauver ses habitants du diabolique Wart. Ce ne sera pas facile, mais sûrement amusant!



**Beaucoup de régions dangereuses, avec d'étranges créatures qui font de leur mieux pour empêcher Mario d'atteindre son but. Mais Mario est prêt - Il peut maintenant soulever une variété d'objets, ainsi que ses ennemis, et les utiliser comme armes, les jetant dans la direction appropriée.**

Super Mario Bros. 2 continue la tradition du premier Super Mario, par le fait qu'il est aussi captivant et plein d'atmosphère. Vous allez aimer ce jeu, parce que Mario est de retour. En ai je dit assez?!

'Les Grands Chefs' attendent Mario à la fin de chaque étage, y compris des souris géantes, des serpents à trois têtes, et un étrange 'Birdo' qui se prend pour une fille! Ces gars sont là pour vous stopper si les petits n'y parviennent pas, alors attendez vous à une tâche difficile!



## **EDITO** **JUILLET 2011**

*Pour ce numéro estival, Retropolis brouille un peu les pistes. C'est qui la vraie star du mois de juillet? Lylat Wars, vraiment?*

*Oui je sais. Il y'a du Killer Instinct un peu partout: jeux, CD de ziques, campagne pub... Spinal, Fulgore, Orchid et les autres sont de sortie et ça se voit.*

*Seulement voilà: Fox et ses potes, on les aime bien aussi et puis là, ils inaugurent quand même un sacré phénomène: l'arrivée des vibrations à la manette dans un jeu video!*

*Bon, de toute façon il n'y a pas non plus que des animaux galactiques ou des combattants de la mort dans ces pages: Retropolis vous gâte encore ce mois-ci avec de sacrées peintures: Mario, Mega Man X, Doom... de quoi vous gaver jusqu'au prochain numéro!*

*Trev*

**AGENDA** p.04

**TESTS** p.25

**DOSSIER** p.46



**ATTENTION, MAINTEN**

# ANT FINI DE JOUER.



## MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir, dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master



System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique. Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

**SEGA**  
FROM  
*Virgin*

# AGENDA

## Happy Birthday Sagat



*Né le 2 juillet 1955, Sagat, surnommé l'empereur du Muay Thai, fut également le big boss du tout premier tournoi Street Fighter; mais ce géant se fit battre de justesse par Ryu. Relégué à la place de 3ème boss juste avant Bison lors de Street Fighter II, il n'aura de cesse de s'entraîner pour prendre sa revanche... Bien, passons maintenant rapidement en revue ces 2 signes particuliers: la cicatrice sur son torse est célèbre, il s'agit de la marque laissée par le Dragon Punch fatal et décisif de Ryu. Et l'oeil en moins, savez-vous d'où il vient? Eh bien il s'agit d'un petit cadeau que lui a fait Go Hibiki (le père de Dan) juste avant de succomber aux blessures d'un violent combat de rue avec le thaïlandais. Sagat reste un personnage très intéressant, malgré son côté grosse brute et vilain méchant: sa soif de vengeance à peu à peu évolué en besoin de retrouver son honneur à travers les vraies valeurs d'un combat*

*digne de ce nom. Et en combat, c'est une valeur sûre qui mêle puissance, fougue et allonge. Il est d'ailleurs souvent au coeur de débats de joueurs concernant le déséquilibre de personnages trop forts par rapport à d'autres dans certains épisodes...*

## **Happy Birthday Sarah**



*Sarah Bryant est née le 4 juillet 1973, mais elle a eu d'autres préoccupations que fêter l'indépendance américaine ou souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire. En effet, elle avait été enlevée par Judgment 6 qui lui a fait subir un lavage de cerveau avant de l'envoyer dans l'arène du tournoi Virtua Fighter. Avec son redoutable jeu de jambes, elle devait y éliminer son frère Jacky mais celui-ci parvint à la sauver et à la libérer de l'emprise de l'organisation lors du 2nd tournoi. Happy End? Pas vraiment, car Judgment 6 n'en a pas fini avec les Bryant et il semblerait que Sarah elle-même n'en ait pas tout à fait terminé avec Jacky... Allez hein, ça suffit les chamailleries entre frère et soeur sinon c'est chacun dans sa chambre direct et privé de dessert!*

## Happy Birthday Jubei



*Tung-Fu Rue n'a pas suffi à remplir le quota carte Vermeil dans Fatal Fury: voici donc Jubei Yamada en renfort; né le 7 juillet 1922, il fait alors office de doyen mais comme vous le savez, les petits vieux sont souvent redoutables dans tout bon jeu de baston qui se respecte. Ça tombe bien, celui qui a repris l'entraînement de Mai Shiranui assume son âge mais refuse de finir le cul vissé dans un canapé à regarder des feuilletons débiles; il est donc toujours partant pour fourrer son nez là où il y'a de l'action. Et si il n'est pas capable d'envoyer des boules d'énergie, qu'à cela ne tienne: il n'hésitera pas à se servir de gros biscuits japonais comme projectiles de substitution. Mais il est ouf, ce mec!*



**LE 4 OCTOBRE, LE SANG VA COULER A FLOTS.**



# KILLER INSTINCT



MAINTENANT,  
ON NE JOUE PLUS.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

## **Sortie de la Saturn**



*Le 8 juillet 1995, la Saturn arrive sur le territoire européen! Le Mega-CD et le 32X avaient amorcé respectivement le virage du support CD et la puissance 32 Bits mais chacune de ces consoles fut un cuisant échec. Place donc à la vraie console nouvelle génération de Sega dont le look fait bel et bien penser à l'évolution de la Megadrive qu'on attendait tous...*

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

*Le Rumble Pack fait de la N64 la première console à proposer au joueur de sentir des vibrations via la manette; le spectaculaire Lylat Wars est le premier jeu de la console à l'exploiter!*

## ***Sortie de Virtua Fighter***



*Le 8 juillet 1995 est donc le jour de sortie de la Saturn en Europe mais aussi de son premier line-up qui, bien qu'assez réduit, se dote d'une vraie bombe: l'adaptation du tout premier jeu de combat en 3D: Virtua Fighter. Quand on vous dit que ce premier épisode aux polygones encore très épurés est à la baston ce que Virtua Racing est à la course, entendez par-là que c'est également un gage de qualité. Le genre passe dans une nouvelle dimension, graphiquement mais aussi techniquement!*

## **Sortie de Double Dragon au ciné**



***10 juillet 1996: le film Double Dragon sort dans les salles françaises! L'affiche s'appuie sur la sortie précédente de Mortal Kombat pour nous promettre ici aussi du grand spectacle digne du jeu vidéo... Hum, au vu des premières images, on peut cependant avoir comme un doute. Cependant, le casting assez amusant réunit Mark Dacascos incarnant l'un des frères Lee, Robert Patrick (ex T-1000 de Terminator 2) en grand méchant au look discutable et Alyssa Milano en petite terreur des rues peroxydée. Alors, ça vous tente?***



**LE 4 OCTOBRE, VOTRE SANG VA SE GLACER.**





# KILLER INSTINCT

MAINTENANT,  
ON NE JOUE PLUS.

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

## Départ en retraite de David Rosen



*Le 15 juillet 1996, Mr. Rosen prend sa retraite et quitte ainsi ses fonctions au sein de Sega. Si vous pensiez qu'il avait un vague poste créatif chez Sega, ou qu'il était assigné au café au sein de la firme, un petit historique rapido s'impose: David Rosen a découvert le Japon lorsqu'il a servi dans l'armée américaine. Coup de coeur, il y'est resté à la fin de la 2<sup>de</sup> Guerre Mondiale. Il y fonde en 1954 Rosen Entreprises qui au départ importe des photomaton à jetons, puis va se tourner progressivement vers l'importation de machines plus ludiques. Des jeux de bars à l'arcade, il n'y'a qu'un pas que Rosen franchit en 1965 lorsqu'il décide de faire fusionner son entreprise avec Service Games, qui produit ces machines. David Rosen en devient PDG, Service Games devient Sega et le grand retour de Rosen aux USA se fera en 1983 lors du grand crash des consoles: Hayao Nakayama prendra alors sa place au Japon, Rosen quand à lui sera à la tête de la filiale américaine de Sega. La suite de l'histoire de la firme, nous la connaissons mieux à travers les consoles les plus populaires comme la Master System et la Megadrive mais une chose est claire: malgré tous ses efforts pendant près de 40 ans d'investissement, on ne peut pas dire que David Rosen parte en laissant derrière lui une entreprise au meilleur de sa forme en 1996, avec une Saturn en difficulté face à un nouveau concurrent de taille...*

## Happy Birthday Ryu



*Il y'a deux naissances fondamentales dans l'histoire de l'humanité. La première est celle d'un mec appelé Jésus qui avait découvert le sens du mot Fatality bien avant Mortal Kombat. La seconde est bien sûr celle de Ryu Hoshi, né le 21 juillet 1964. En plus d'être le personnage phare de la saga Street Fighter, Ryu incarne également le summum du combattant. Celui qui n'abandonne jamais, celui pour qui la vie est une quête perpétuelle d'apprentissage et de perfectionnement du combat. Non mais franchement, quelle classe ce Ryu! Ce personnage est d'ailleurs un vrai centre de gravité: Sagat cherche à retrouver l'honneur qu'il lui a volé, Ken cherche toujours à rivaliser avec lui, M. Bison veut s'emparer de son potentiel, Sakura lui voue une solide admiration, Akuma voit en lui son seul adversaire valable... Et je ne vous parle pas du petit Kevin qui a arraché les manches de son kimono au judo la semaine dernière pour essayer de lui ressembler! Dans 2000 ans, c'est certainement Ryu qu'on évoquera à travers la bible Street Fighter: «... Et vint alors l'enfant prodige, celui qui crucifia le Roi du Muay Thai d'un Shoryuken Sacré». Amen.*

## Happy Birthday T-Hawk



*T-Hawk, né le 21 juillet 1959, a fêté dignement son anniversaire en exécutant un 360 frontside parfaitement replaqué devant une foule en délire et... Aaah mais non attendez, il y'a erreur sur la personne! Il ne s'agit pas de ce skateur de Tony mais de Thunder Hawk, l'un des nouveaux challengers de Super Street Fighter II! Vous l'avez sûrement remarqué dans les jeux de baston, il y'a des stéréotypes avec le karatéka de service, le sumo de service, la nana canon de service... Eh bien T-Hawk fait partie de la nouvelle vague des indiens de service, avec du grand classique au niveau de la storyline: la défense de son territoire et de son peuple. Voilà... Mais comme les temps changent, il ne repoussera pas la menace avec un arc et des flèches mais avec de grosses mandales et des prises qui feront voler les visages pâles les plus inconscients...*



**LE 4 OCTOBRE, VOUS ALLEZ TOMBER SUR UN Os.**





# KILLER INSTINCT

**MAINTENANT,  
ON NE JOUE PLUS.**

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

## **Accord entre Sega et 3DFX**



*Le 22 juillet 1997, Sega conclut un accord avec 3DFX pour que cette société produise les puces graphiques 3D de la prochaine console de Sega... vu le savoir faire de 3DFX en la matière, on peut donc s'attendre à du lourd pour le futur de Sonic et ses potes!*

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

*Super Mario Bros. 2 sur NES a beau être la suite d'un des plus célèbres jeux vidéo de l'histoire, il n'en demeure pas moins le pompage à peine masqué d'un jeu nommé Doki Doki Panic (ce qui explique son style si singulier par rapport aux autres Mario).*

## ***Annonce d'un système de classification des jeux vidéo***



***31 juillet 1994: L'IDSA (Interactive Digital Software Association) annonce l'arrivée d'un système de classification pour prévenir du contenu sexuel, violent et du langage choquant dans les jeux vidéo. Une très bonne idée qui permettra aux fans de cul, de sang et d'insultes de mieux s'y retrouver dans les rayons des magasins!***

# MEGA MAN X™

CAPCOM



MAIS VOUS N'ETES PAS OBLIGE  
DE FINIR CE SOIR.



Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu

dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super



Nintendo, vous allez enfin découvrir

Mégaman, ses 12 niveaux, ses gra-

phismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle.



Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

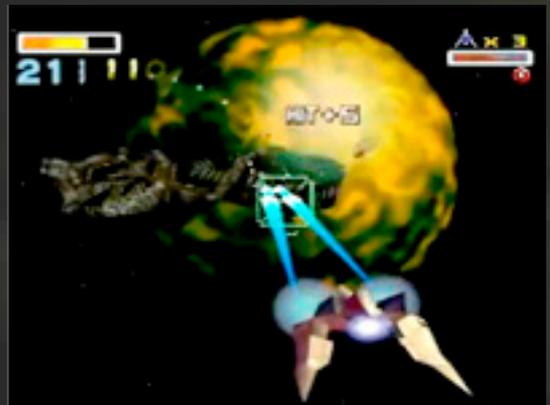
# TESTS



# LYLAT WARS

combat aérien • Nintendo • 24 octobre 1997 • 1 à 4 joueurs **NINTENDO 64**

*La suite des aventures de Fox Mc Cloud, basée encore une fois sur du shoot frénétique au coeur des différentes planètes ou zones spatiales du système Lylat, débarque sur N64. Accrochez-vous à votre manette, ça va envoyer du lourd!*



*Avant d'aller botter les fesses du vil Andross et de ses mignons, on se rend vite compte que Nintendo a su améliorer son bébé sur absolument tous les points: les environnements magnifiques sont beaucoup plus nombreux et variés; la maniabilité excellente permettra quand à elle d'alterner shooting et manoeuvres audacieuses dans des couloirs aériens ou désormais de grandes zones libres. La mise en scène a elle aussi fait un bond en avant: les boss bavards laissent parfois place à des objectifs plus variés - incluant parfois de nouveaux véhicules - et Starfox aura également fort à faire avec l'escadron rival Starwolf. Tout un programme qui connaîtra son apothéose avec un final plus que jamais digne d'un Star Wars!*



*Au rayon des nouveautés, on note également l'arrivée d'un mode combat en multiplayer assez sympa et de l'avènement du Kit Vibration: pour cette génération, la révolution de la puce Super FX laisse ainsi place à celle des secousses dans la manette qui décuplent les sensations fortes et l'immersion dans les batailles! Lylat Wars emmène donc l'équipe Starfox encore plus haut et symbolise à lui seul l'intérêt de faire évoluer les licences Nintendo en mode 64 Bits. Épique!*



- des phases de jeu épiques
- une mise en scène très soignée



- des arènes en multi assez vides
- la maniabilité du sous-marin

**92%**

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

# KILLER INSTINCT

baston 2D • Nintendo/Rareware • 4 octobre 1995 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

*Alors que Street Fighter et Mortal Kombat n'ont toujours pas enterré la hache de guerre, un nouveau challenger entre dans l'arène de la baston 16 Bits. Son nom? Killer Instinct. Et avec le développeur de Donkey Kong Country aux commandes, ça risque de faire mal...*



*Et bim, d'entrée de jeu on attaque avec une double claque graphique et sonore: les persos et décors bénéficient d'une modélisation dignes d'une SNES au meilleur de sa forme, tandis que les ziques entraînantes méritent largement le CD de remix qui leur est consacré. A peine le temps de s'en remettre qu'on arrive au plat de résistance: un gameplay hyper frénétique basé sur de traditionnels coups spéciaux, mais aussi et surtout les enchaînements, véritable coeur du jeu: avec un peu de pratique, on peut allègrement dépasser les 10 voire 20 hits: un aperçu explicite de la violence que peuvent atteindre les combats!*



*Killer Instinct ne s'est d'ailleurs pas gêné pour intégrer lui aussi des gerbes de sang et des finishes bien gores. Mais avant de crier au plagiat, il faut reconnaître que ce jeu se forge une véritable identité à travers cet art inégalé du combo (qui séparera très distinctement les novices des acharnés) mais aussi sa dizaine de combattants plus charismatiques les uns que les autres, du cyber-guerrier Fulgore au squelette Spinal en passant par la bombe sexuelle Orchid... Le hit annoncé est bien là, bravo à Rare qui a brillamment assimilé les fondamentaux du genre pour nous scotcher au pad!*



• des persos vraiment classes  
• des combos hallucinants!



• mouvements un peu saccadés  
• des faux-airs de Mortal Kombat...

**90%**

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

# KILLER INSTINCT GOLD

combat 2D • Nintendo/Rareware • 1997 • 1 ou 2 joueurs **NINTENDO 64**

*Acharnés du combo, faites chauffer vos pouces! Killer Instinct revient sur Nintendo 64; et même si la concurrence n'est pas trop rude en terme de baston sur cette console, il va devoir envoyer du lourd pour prolonger l'effet de son prédécesseur sur Super Nes...*



*Avant même de combattre, la bonne surprise des modes de jeu assez nombreux (dont un team battle vraiment bien vu) laisse place à une déception lors de la sélection des persos puisqu'ils restent limités à 10. Pour une suite, c'est léger et les 3 petits nouveaux sont moins inoubliables que ceux qui ont dégagé. Mais l'ouverture puissante du jeu le laissait présager: Killer instinct Gold n'a cependant rien perdu de sa flamme et les combats sont toujours aussi hardcore, mettant en scène des persos d'une taille désormais plus raisonnable (à grands effets de zoom) et des décors en 3D vraiment réussis. Bien entendu, les combos sont toujours au centre du gameplay... peut-être un peu trop cette fois?*



*Les aficionados ne cracheront pas sur ces avalanches de coups qui repoussent encore les limites du raisonnable, avec cette fois une jauge de puissance qui apporte un peu plus de technique dans ce monde de brutes. Mais la victoire dépend tellement de ces combos que les coups spéciaux ou la variété et le style des combattants en deviennent encore plus superflus. Killer Instinct Gold reste tout de même une cartouche explosive qui fait pas mal de bien à une N64 assez avare en jeux de baston, mais seuls les fans d'ultra combos y trouveront pleinement leur compte.*



- la touche 3D sur les décors
- des persos plus grands à l'écran



- 3 persos du premier KI en moins...
- ...et toujours 10 combattants seulement

**87%**

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

# SUPER MARIO BROS. 2

plates-formes • Nintendo • 28 avril 1989 • 1 joueur NES

*On attendait impatiemment un 2nd volet des aventures de la mascotte de Nintendo: le voilà! Préparez-vous à un voyage des plus dépayés, c'est le moins que l'on puisse dire...*



*Super Mario Bros. 2 s'affranchit déjà de ce que l'opus précédent avait mis en place: adieu Goombas et Koopas, Bowser et princesse à sauver... Cette dernière fait partie des différents persos jouables au même titre que Toad et les frères Mario bien sûr! Chacun a des aptitudes différentes, ce qui enrichit un gameplay devenu plus singulier. La grande nouveauté, c'est de saisir des légumes, blocs ou objets pour progresser ou éliminer des ennemis complètement nouveaux. Etrange? L'univers du jeu l'est aussi mais on a aussi le plaisir de s'aventurer dans des environnements beaucoup plus beaux et diversifiés.*



*En fait il faut le dire, c'est un peu sur tous les plans que Super Mario Bros. 2 a joliment évolué. On trouve également des boss bien différents, un système amusant de roulette de la chance en fin de niveau, des ennemis servant de moyen de locomotion... autant de petites choses qui enrichissent drôlement le jeu. Malgré le grand écart avec son prédécesseur, Super Mario Bros. 2 reste une suite légitime dans laquelle on ne s'ennuie pas; comme quoi l'univers du plombier est plein de (bonnes) surprises!*



• 4 persos aux capacités différentes  
• un nouvel univers original...



• ...mais plus grand chose à voir avec SMB  
• un peu dur pour les plus jeunes

**87%**

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

# MEGA MAN X

plates-formes • Capcom • 25 août 1994 • 1 joueur **SUPER NINTENDO**

*Mauvaise nouvelle pour les fans de Mega Man: le robot qui leur en a tant fait baver semble désormais appartenir à un lointain passé... mais super nouvelle: un nouveau modèle nommé X va le remplacer au pied levé! Hein? Quoi? Ah oui, bien sûr: vous allez quand même en baver voyons!*



*En retrouvant la formule du jeu de plates-formes bien corsé avec son choix de niveaux grouillants d'ennemis robotisés, ses boss très inspirés (tous basés sur des animaux) et leurs différents pouvoirs à récupérer pour les retourner contre d'autres, les habitués ne risquent pas d'être destabilisés... si ce n'est par la réalisation qui enjolive si bien cette nouvelle aventure! Une étonnante amélioration des décors est à noter, servie par du scrolling différentiel ou des bons gros sprites ici et là, ainsi qu'une fluidité vraiment appréciable; le robot de Capcom semble avoir attendu l'arrivée de la Super Nes au moins autant que nous!*



*Parmi les nouveautés, l'entrée en scène d'un acolyte super classe nommé Zero pourrait bien faire de l'ombre à X, mais ce dernier aura l'occasion de briller en récupérant les différentes pièces d'une super-armure qui dopera aussi bien ses capacités qu'un gameplay déjà tellement efficace... Petite vitrine technologique de la console, Mega Man X rafraîchit donc au passage une série qui commençait un peu à tourner en rond; voilà qui promet à notre robot bleu un nouvel avenir radieux sur 16 Bits, ça ne fait aucun doute!*



- un gros bond technique en avant
- les boss nouvelle génération



- ces ennemis qui réapparaissent...
- la difficulté va encore en rebuter plus d'un

**90%**

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

# ALTERED BEAST

beat'em all • Sega • 30 novembre 1990 • 1 ou 2 joueurs **MEGADRIVE**

*Marre de votre condition d'humain? Pas de problème, Altered Beast vous propose un programme de musculation personnalisé à base de boules d'énergie qui aboutira à une transformation en bête féroce!*



*Nous voici donc dans un beat'em all mythologique où la douce Athena s'est faite enlever par le Dieu des Enfers. A travers différents environnements d'époque, il faudra donc essayer les assauts de dizaines de créatures avant de rencontrer un bon gros boss encore plus repoussant. Avec seulement un coup de poing ou de pied et une maniabilité approximative, l'intérêt du jeu semble très limité; heureusement pour lui et pour nous, des power-ups permettent de faire évoluer notre héros d'abord en muscles, puis en une créature différente pour chaque level: loup, dragon, ours, tigre et loup doré.*



*On passe alors à un perso bien plus rapide et puissant et on renverse la vapeur du jeu qui pourra être très rapidement expédié... d'autant plus que les 5 niveaux qui le composent se terminent généralement en 2 ou 3 minutes - scrolling automatique oblige. Très classique et trop court, Altered Beast garde toutefois la tête hors de l'eau grâce à son ambiance réussie, son mode co-op à 2 joueurs... et évidemment ses improbables mutations!*



• les transformations!  
• sympa en co-op



• seulement 5 niveaux...  
• ...et pas bien longs avec ça!

**68%**

GRAPHISMES **7** • SON **7** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **7** • DUREE DE VIE **5** • INTERET **7**

# DOOM

FPS • Sega/ID Software • 21 novembre 1994 • 1 joueur **32X**

*Après avoir fait une entrée fracassante sur PC, le désormais cultissime Doom arrive à point nommé pour satisfaire les possesseurs de 32X en manque de sang... Alors, heureux? Hum, ça reste à voir...*



*Pour ce qui est des aspects les plus cools, nous avons quand même là un hit en puissance, bourrin mais très efficace qui permet de dégommer toute une horde de monstres et aliens plus horribles les uns que les autres dans des zones et couloirs tortueux à souhait. Fusil, mitrailleuse, tronçonneuse... Le panel d'armes à disposition rend le massacre jouissif tandis que le gameplay et surtout la vue subjective novatrice vont en scotcher plus d'un. Pour ne rien gâcher, l'ambiance glauque et oppressante fait monter très tôt la tension, surtout lorsqu'on entend un grognement au détour d'une pièce...*



*Vous allez donc sûrement vous dire: mais qu'est ce qui fait méga-chier? - vous pouvez être vulgaire, c'est Doom - Eh bien voyez-vous, quand on achète un 32X on prend vite des goûts de luxe. Alors quand on se retrouve avec une version un peu amputée par rapport à l'original et qui pourrait pratiquement tourner à l'identique sur une 16 Bits, on a de quoi faire la gueule. Allez, un jeu de cette trempe fait quand même plaisir dans le catalogue tout frais de la 32X mais bon, pour imposer l'add-on de la mort-qui-tue de la Megadrive il faudra quand même faire mieux...*



- bonne fluidité des déplacements
- un jeu gore et bourrin à souhait!



- quelques niveaux manquants
- mais à quoi ont servi les 32 bits?!

**75%**

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

**115%**

# SOLSTICE



aventure/plates-formes/réflexion • Software Creations • 26 septembre 1991 • 1 joueur **NES**

*Encore un jeu qui démarre avec une princesse à sauver! Mais vu le challenge que représente Solstice, cette Eleanor aura intérêt à gracieusement vous remercier. Enfin si vous survivez... et non, ce n'est pas une phrase en l'air!*



*Survivre dans l'immense labyrinthe qui compose ce jeu demandera en effet une énorme dose de réflexion et d'adresse! Le but est d'y trouver 6 morceaux d'un sceptre magique dans plus de 250 salles généralement piégées par des vides, des pics et/ou des monstres gênants. Au-delà de la peur très justifiée de se perdre dans un tel dédale, la vue isométrique en double l'intérêt et le danger: les différents niveaux de hauteur sont parfois trompeurs et notre perso n'a pas d'ombre pour se repérer, pas plus que d'armes pour se défendre. En plus, il meurt au premier contact avec un piège ou un ennemi (non mais c'est quoi ce héros!)*...



*L'utilisation d'items et potions astucieuses (temps figé, invincibilité...), de blocs - voire des ennemis - comme passerelles sont donc autant de raisons de bien réfléchir avant d'agir. Sans sauvegarde, ce serait dommage de faire un Game Over après avoir progressé si difficilement dans ce jeu malgré tout très captivant; sa réalisation si particulière et son ambiance mystérieuse enrobent finalement ce qui aurait pu être un cauchemar en un très beau défi pour les possesseurs de NES, même si peu d'entre eux en verront un jour le bout...*



- des énigmes bien corsées
- une vue isométrique bien exploitée



- la musique finit par agacer
- un perso très vulnérable

**84%**

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

# KILLER CUTS

15 pistes • Nintendo/Rareware • musique de Rare • 4 octobre 1995



*Rare et Nintendo nous ont déjà bien gâté en adaptant Killer Instinct sur Super Nes; eh bien comme si ça ne suffisait pas, ils nous offrent un CD de ses excellentes musiques avec le jeu! Et attention, il ne s'agit pas ici d'un single mais d'une galette bien remplie avec pas moins de 15 morceaux (plus un bonus). Alors, est-ce qu'on peut crier Supreme Victory après ça? Écoutons un peu...*



*La playlist démarre fort avec le remix plus dance que jamais du thème d'Orchid, une des ziques les plus marquantes du jeu. On enchaîne avec le thème principal du jeu qui dérape un peu en mode «vas-y bouge ton corps» lui aussi... Hum étrange! Puis viennent les thèmes des autres persos; T.J. Combo, Chief Thunder, Jago... ce sera également du remix à chaque fois mais finalement, ils apportent pas mal de punch et de fluidité aux morceaux d'origines un peu limités*

*par le format console: le son de Fulgore claque méchamment bien, celui de Sabrewulf prend une tournure symphonique énorme... ah, et finalement le thème de Killer Instinct remasterisé mais non remixé se fera entendre lui aussi; ouf! D'autres remix tendance dancefloor de morceaux pourtant excellents à la base ne feront certainement pas l'unanimité auprès des joueurs, et nous arrivons donc au seul point faible de cette compil': l'absence des pistes dans leur version originale! Mais soyons bons joueurs; ne chipotons pas sur ce qui reste un super cadeau pour les joueurs, et un petit coup de pouce pour transformer un peu plus Killer Instinct en phénomène...*

**VERDICT**



**ATTENTION, MAINTEN**



# ANT FINI DE JOUER.



## MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir, dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master



System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

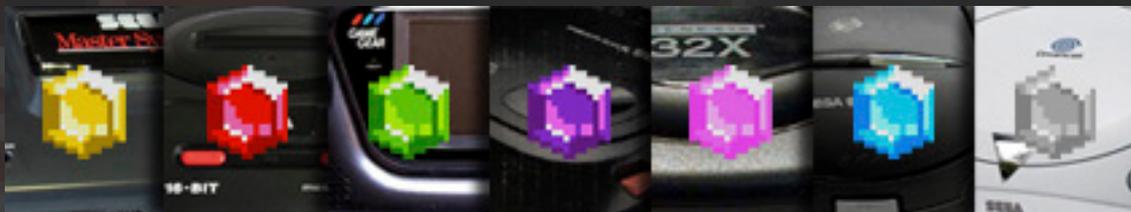
Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

**SEGA**  
FROM  
*Virgin*

## La fin alternative des consoles SEGA



*Les consoles Sega sont toutes dotées d'une étrange malédiction: inévitablement, elles ne dominent jamais le marché lorsque débarque la concurrence. Dans le meilleur des cas, elles se hissent à une honorable 2<sup>de</sup> place et au pire, elles subissent un échec monstrueux! Ça ressemble systématiquement à une mauvaise fin; alors à défaut de pouvoir changer leur destin, on peut toujours en imaginer une meilleure... Allez, on rembobine l'histoire des consoles de Sega et on se refait le film avec la bonne fin, façon Sonic avec toutes les émeraudes!*





## MASTER SYSTEM



- concurrent direct: NES
- atouts: des hits issus du savoir-faire de Sega en arcade
- faiblesses: des éditeurs tournés exclusivement vers Nintendo, moins de licences fortes

### La fin officielle

*La Master System a le mérite de faire directement entrer Sega dans la cour des grands mais la domination de la NES, emmenée par son plombier diabolique et le pacte d'exclusivité signé avec sa clique d'éditeurs ont raison de la courageuse 8 Bits noire. Nintendo choppe la couronne, Sega doit déjà penser à tourner la page pour assurer son avenir dans le jeu vidéo...*

### La fin alternative

*Face au danger de la NES, Sega décide d'améliorer un concept astucieux: au lieu d'intégrer le jeu Alex Kidd par défaut dans le hardware de la console, la firme décide d'y inclure la totalité du catalogue de jeux Master System, rien que ça! Face à un tel coup d'éclat, Nintendo perd cette première bataille des consoles. Sega*



marque alors une écrasante victoire, au prix d'un effondrement du marché du software avec une baisse d'environ 1300% des ventes de cartouches...



## MEGADRIVE



- concurrent direct: Super NES
- atouts: une longueur d'avance sur la concurrence, arrivée salubre d'une mascotte nommée Sonic
- faiblesses: des capacités sonores plus faibles, moins d'effets révolutionnaires mis en avant tels que le mode 7 chez la Snes.

### La fin officielle

La Megadrive profite de sa sortie anticipée par rapport à celle de la Snes et séduit le territoire européen jusqu'alors assez négligé par Nintendo. Mais la firme du plombier se rattrape très vite en sortant une 16 Bits flamboyante qui fait brillamment évoluer les licences de phares de la NES tout en bénéficiant d'une avalanche de nouveaux hits. Malgré l'arrivée remarquée de Sonic le hérisson et une bataille acharnée entre les 2 constructeurs, Nintendo garde sa couronne...

### La fin alternative



*Sega décide de mettre les bouchées doubles concernant sa campagne marketing agressive. Nintendo se fait tellement traîner dans la boue que tous les joueurs commencent effectivement à croire que Mario, c'est juste bon pour les gamins. Le plombier finit au fond des rayons des magasins de jouets alors qu'en face, le hérisson bleu fait vendre des millions de jeux à des gamers aussi fascinés qu'apeurés (on raconte même que Sonic mange des bébés au petit-déjeuner). Grâce à cette politique de terreur, Sega arrache la couronne de son coucurent, mouahahahaha!!!*



## **GAME GEAR**



- concurrent direct: Game Boy
- atouts: un écran couleur rétro-éclairé, des jeux dignes d'une 8 Bits
- faiblesses: un gabarit encombrant, une autonomie relativement limitée

### **La fin officielle**

*En dépit d'une vraie avancée technologique de sa Game Gear face à la Game Boy, Sega ne parvient pas plus à dominer Nintendo sur le territoire des consoles portables. La GB coûte moins cher, les piles durent plus longtemps et les joueurs favorisent clairement la dimension pratique de la chose! Rhaaa, quand on pense à la différence entre un Sonic sur Game Gear et un Super Mario Land, c'est quand même malheureux...*

### **La fin alternative**

*Sega baise le prix de sa Game Gear à 99F, réduit son poids et sa taille de 30% tout en agrandissant celle de l'écran, y inclut des composants d'une durée de vie de 120 ans et une batterie promettant environ 3 mois non-stop d'autonomie. Et pour chaque jeu acheté, un jeu offert! Voilà, avec tout ça, les joueurs daignent enfin se tourner vers la Game Gear et à délaisser les quelques pixels verdâtres de leur Game Boy. Non mais!*



## **MEGA CD**



- *concurrent direct: Super NES*
- *atouts: le support CD-Rom, amélioration du son, vidéos interactives révolutionnaires*
- *faiblesses: gameplay limité dans ce type de jeux, le reste du catalogue représentant principalement des portages 16 Bits.*

### **La fin officielle**

*Puisqu'une Megadrive ne suffit pas à détrôner la Super NES, Sega propose une extension CD-ROM à sa console. Le succès n'est pas vraiment au rendez-vous et les limites des films interactifs n'échappent pas aux joueurs qui boudent rapidement le Mega CD. L'ensemble nécessite un double achat (l'extension n'étant pas donnée!) alors que la SNES s'en sort très bien toute seule. Bien essayé Sega, mais... non.*

### **La fin alternative**

*Les joueurs sont tellement bluffés par le format CD que la cartouche devient instantanément obsolète! Les joueurs finissent par se convaincre qu'appuyer sur certaines touches en rythme,*

*c'est plus cool que de jouer à un vrai jeu; le succès est tellement énorme que l'extension est greffée par défaut à toutes les Megadrive produites, et Sega conclut au passage le partenariat avec Sony initialement prévu pour une extension à la 16 Bits de Nintendo, assurant un avenir radieux au désormais incontournable Mega CD!*



## **32X**



- concurrent direct: Super NES
- atouts: un boost 32 Bits pour la Megadrive, des hits tels que Virtua Fighter ou VR Deluxe
- faiblesses: un catalogue de jeux très réduit, une Megadrive qui revient alors trop chère

## **La fin officielle**

*Le cuisant échec du Mega CD n'a rien appris à Sega qui s'obstine à continuer les expérimentations onéreuses pour la Megadrive au lieu de sortir une nouvelle console. Le 32X se prend une volée d'autant plus forte que la vraie génération 32 Bits arrive à grand pas. En face, la Super NES tient le coup et achève ainsi brillamment sa longue lutte contre la 16 Bits de Sega.*

## **La fin alternative**

*Incroyable, le 32X prend de court ses futures concurrentes et les tue dans l'oeuf, s'imposant d'entrée comme la seule et unique représentante de cette nouvelle génération de consoles! La Megadrive finit donc enfin par vaincre la Super NES et traverse avec succès l'ère des 32 Bits. Mais attendez le plus grand coup de génie concerne la suite: pour entrer dans la génération 64 Bits, il suffira d'insérer un 2nd 32X au premier; ainsi, la Megadrive sera immortelle!!!*



## **SATURN**



- concurrent direct: Playstation
- atouts: enfin une vraie console 32 Bits, les nouvelles bombes 3D issues de l'arcade Sega
- faiblesses: une architecture complexe pour les développeurs, l'héritage foireux des add-ons de la Megadrive, un prix très élevé.

## **La fin officielle**

*Sega doit faire face à un nouvel adversaire redoutable nommé Sony. La Playstation, pourtant nouvelle venue sur le marché*

*du jeu vidéo, s'impose rapidement grâce à une campagne marketing impressionnante, un prix beaucoup plus raisonnable et une quantité astronomique de jeux et de nouvelles licences instantanément cultes. Le coup de grâce sera porté par la sortie Final Fantasy VII chez sa concurrente en 1997. La défaite de la Saturn est très nette, en dépit de ses nombreuses qualités...*

## **La fin alternative**

*Les développeurs parviennent très vite à maîtriser l'architecture complexe du double-processeur de la Saturn et en font instantanément une machine de guerre! Les joueurs ne s'y trompent pas et boudent d'entrée la Playstation qui n'aura même pas l'occasion de faire ses preuves. La firme Sony sort aussi vite de la course aux consoles qu'elle y'est entrée et en l'absence de Nintendo sur le marché des 32 Bits, Sega reste donc l'unique maître à bord!*



## **DREAMCAST**

- concurrent direct: Playstation 2
- atouts: la claque 128 Bits, excellente ludothèque, Sega a tenu compte des erreurs du passé
- faiblesses: le concurrent brille par le succès de la Playstation tandis que l'image de Sega est ternie par les précédents échecs.

## **La fin officielle**

*Elle avait tout pour plaire, la Dreamcast... Un catalogue de jeux excellents, des capacités impressionnantes, une architecture désormais plus accessible aux développeurs, sans parler des innovations telles que l'accès internet ou la VMU! Et pourtant, c'est le drame: la PS2 bénéficie de la confiance de millions de joueurs ralliés à la cause de Sony depuis la génération 32 Bits, ce qui n'est pas vraiment le cas de Sega qui a déçu de plus en plus de joueurs depuis la Megadrive. Une injustice pour la formidable 128 Bits de Sega qui méritait pourtant sa rédemption; la firme se retirera alors du marché des consoles.*

## **La fin alternative**

*Sega découvre une ancienne relique conçue par les dieux anciens du jeu vidéo: celle-ci raconte qu'à travers l'histoire, les consoles grises domineront toujours les consoles noires. C'est arbitraire, injuste, mais ça explique absolument tout ce qui concerne le passé des consoles Sega! La firme comprend alors que ce n'est pas la puissance ou les jeux qui feront la différence mais bel et bien la couleur de la future console: place à un gris très clair! Sony, ignorant l'existence de cette relique, fait l'erreur de sortir une PS2 toute noire. L'effet est immédiat, La Dreamcast écrase sa concurrente et Sega conserve précieusement son petit secret pour ses futures consoles...*





**Nintendo**<sup>®</sup>

**RETRO**  
*POLIS*