

# RETRO POLIS

**DOSSIER:**  
*Mega Man: le match  
des jaquettes douteuses*

**GOODIES:**  
*L'artbook Mega Man  
Le mag Nintendo Player #13*

**JEUX:**  
**DUKE NUKEM 64**  
SONIC BLAST  
TMHT IV: TURTLES IN TIME  
TOY COMMANDER  
GREMLINS 2  
DONKEY KONG COUNTRY 2  
ALADDIN GG  
STAR WARS: EMPIRE STRIKES BACK  
PHELIOS



**N°20**  
août 2011

R3TR0POL16 - 20 - 0€





**APRÈS UNE BATAILLE NAVALE** dans le living,  
*et une prise d'assaut* **dans la cuisine,**  
**VOUS** allez avoir besoin d'un coup de main...



**TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR**

- Faites bien attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous
- Il déclenche une guerre de jouets vous pouvez vous attendre à devoir gérer
- une FI dans votre couloir ou un hélicoptère dans votre entrée... et vous faire mettre
- à l'école par une peluche déchaînée. [www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com) **SEGA**



**Dreamcast**

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

## **EDITO** AOÛT 2011

*Pour boucler ces vacances d'été en beauté, Retropolis vous propose de sauver votre univers face à près d'une dizaine de menaces différentes. On les énumère ensemble? Invasion d'aliens, de Gremlins, de Kremlings, de Shredder, de Robotnik, de l'Empire, d'un Dieu de la mythologie, de Jaffar, d'un ours en peluche détraqué... Attendez, il en manque un? Normal, l'ultime menace qui vous guette dans ce numéro, c'est la vision d'horreur des pires covers de Mega Man dans notre dossier du mois. Brrr... Si vous survivez à tout ça, je vous donne rendez-vous en septembre pour le prochain numéro. Sinon... ravi d'avoir joué à vos côtés, camarade!*

Trev

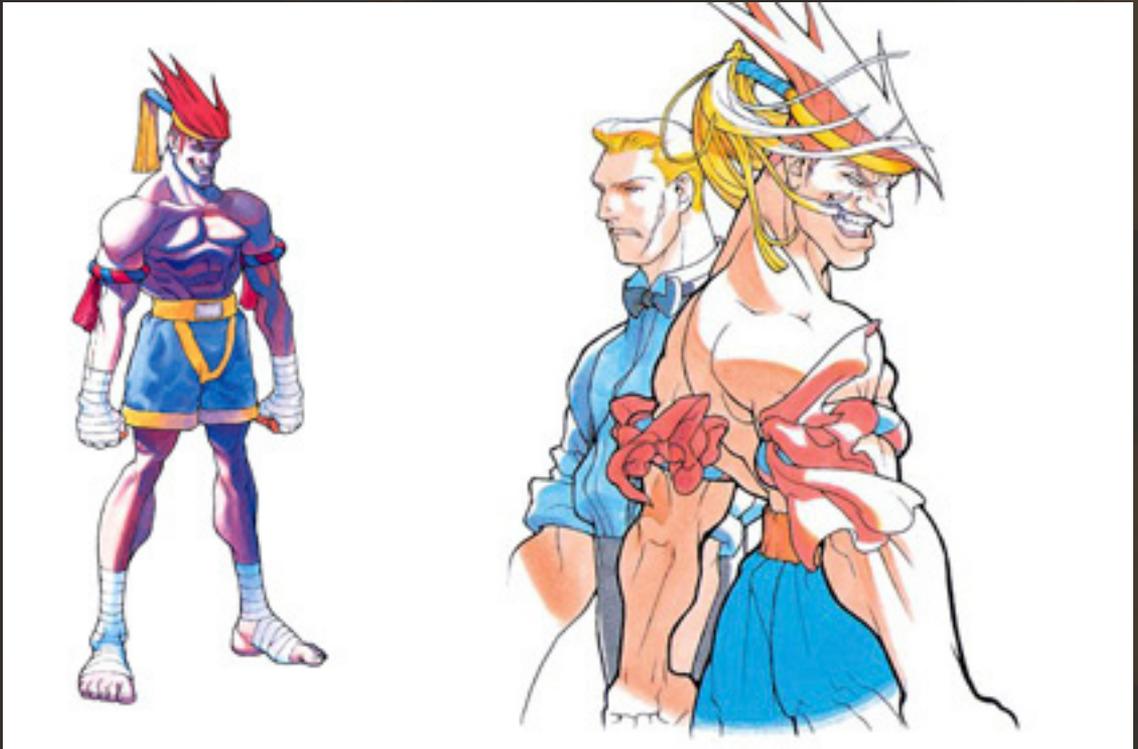
**AGENDA** p.02

**TESTS** p.23

**DOSSIER** p.50

# AGENDA

## Happy Birthday Adon



*Adon, né le 2 août 1962, fait partie des challengers apparus lors du tout premier Street Fighter. Il pratique le Muay Thai comme Sagat et en veut terriblement à celui-ci de s'être fait battre par Ryu. Considérant que Sagat a sérieusement entâché la réputation de leur discipline et qu'il ne mérite plus sa renommée d'Empereur du Muay Thai, notre combattant furieux se fera une fixation d'aller lui coller une raclée pour ça... Il a un côté assez fourbe et imprévisible en combat qui rappelle un peu Vega; mais là où ce dernier se sert d'une griffe pour éviter le contact direct, Adon n'hésite pas à entrer dans le corps à corps en frappant vite et fort, utilisant des techniques liées au jaguar alors que Sagat utilise celles du tigre.*

## **Happy Birthday Laurence**



*Laurence Blood, né le 4 août 1960, est un peu à Wolfgang Krauser ce que Billy Kane est à Geese Howard: un redoutable bras droit, aussi loyal que violent. Son accoutrement, sa cape rouge et sa posture de combat ne trompent pas: Laurence utilise l'art meurtrier de la taumachie dans son style de combat, ce qui lui permet de faire mordre la poussière à tous ceux qui se mettraient en travers de sa route - ou de celle de son maître. Mais même si ce grand combattant est capable d'exécuter un taureau d'un seul coup, il pourrait bien tomber sur un os en croisant la route d'un jeune loup nommé Terry... Ay, Caramba!*

## **Happy Birthday Fuku-San**



*Masayuki Fukuhara est né le 6 août 1960. Dans Shenmue, on pourrait croire qu'il est le frère de Ryo et pour cause, Fuku-San partage leur résidence depuis de nombreuses années mais en tant que disciple d'Iwao Hazuki. Peu importe, il fait pour ainsi dire partie de la famille. Il se montre souvent touchant, généreux, maladroit... En bref un caractère assez différent du tourmenté Ryo. Mais il est surtout représenté comme étant plus faible et assez peureux (ou plus raisonnable, c'est vous qui voyez) par rapport au héros. Fuku-San est donc ce qu'on peut appeler un sympathique faire-valoir.*

## Happy Birthday Ine-San



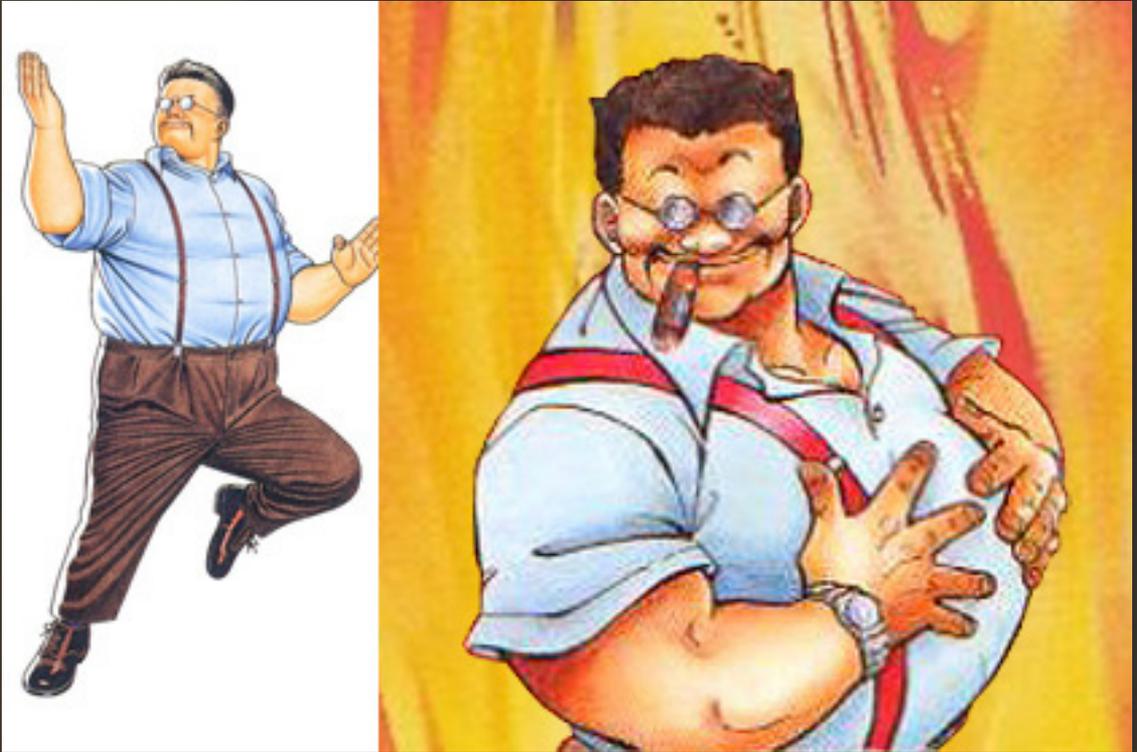
*La bienveillante Ine Hayata de Shenmue est née le 9 août 1922. Si l'on peut considérer Fuku-San comme un frère pour Ryo, Ine-San si'nquiète et veille sur lui comme une mère, indéniablement; elle occupe d'ailleurs la résidence Hazuki depuis la mort de la véritable mère de Ryo mais n'allez pas tirer de honteuses conclusions: plus qu'une servante, elle respecte profondément cette famille qui le lui rend bien; il suffit de constater avec quelle attention Ryo honore chaque soir la règle du couvre-feu... Peut-être pour s'assurer qu'elle lui donnera bien son argent de poche au petit matin, allez savoir!*

## ***Lancement de la campagne Dreamcast aux USA***



***Le 9 août 1999, Sega of America annonce le lancement d'une campagne publicitaire massive pour lancer la Dreamcast comme il se doit! Les effets directs de ce budget faramineux se verront notamment sur les chaînes américaines: des pubs TV permettront en effet de dévoiler l'incroyable univers qui se cache sous le capot de la future 128 Bits...***

## Happy Birthday Cheng



*Cheng Sinzan, que l'on surnommait volontiers la boule de pétanque en raison de sa corpulence et de ses attaques, est né le 10 août 1952. Alors non, vu comme ça ce n'est pas vraiment le combattant le plus charismatique de la série Fatal Fury. Il a pourtant été entraîné au combat aux côtés de Gesse Howard et Jeff Bogard, le père d'Andy & Terry et possède une certaine maîtrise du chi (l'énergie hein, pas ce que vous avez failli lire - faut pas pousser, sans mauvais jeu de mots). Mais quand on creuse un peu, on se rend compte de ce qui cloche: le bonhomme est cupide comme c'est pas permis, et aime la tune au moins autant que la bonne bouffe. Mais ne passez pas à côté de lui pour autant: c'est toujours classe de coller une dérouillée à des persos bien propres sur eux et que tout le monde aime avec un combattant un peu plus disgracieux!*

## Happy Birthday Guy



*L'année de naissance était confuse, mais en ce qui concerne Street Fighter, c'est bien le 12 août 1963 qu'est né Guy. Issu de Final Fight comme un certain nombre de personnages de la série Alpha, il a d'ailleurs mis sa raclée à Rolento par le passé car Guy représente le Bushin. Kézaco? Eh bien il s'agit d'une sorte d'organisation secrète bienveillante qui oeuvre pour la justice, un anti-Shadaloo si vous préférez. Enfin bon, l'absence de masque et les habits rouge vifs, c'est quand même moyen pour la discretion. Comme quoi, entre lui et Vega, Capcom nous livre depuis Street Fighter II une conception assez particulière du ninja...*

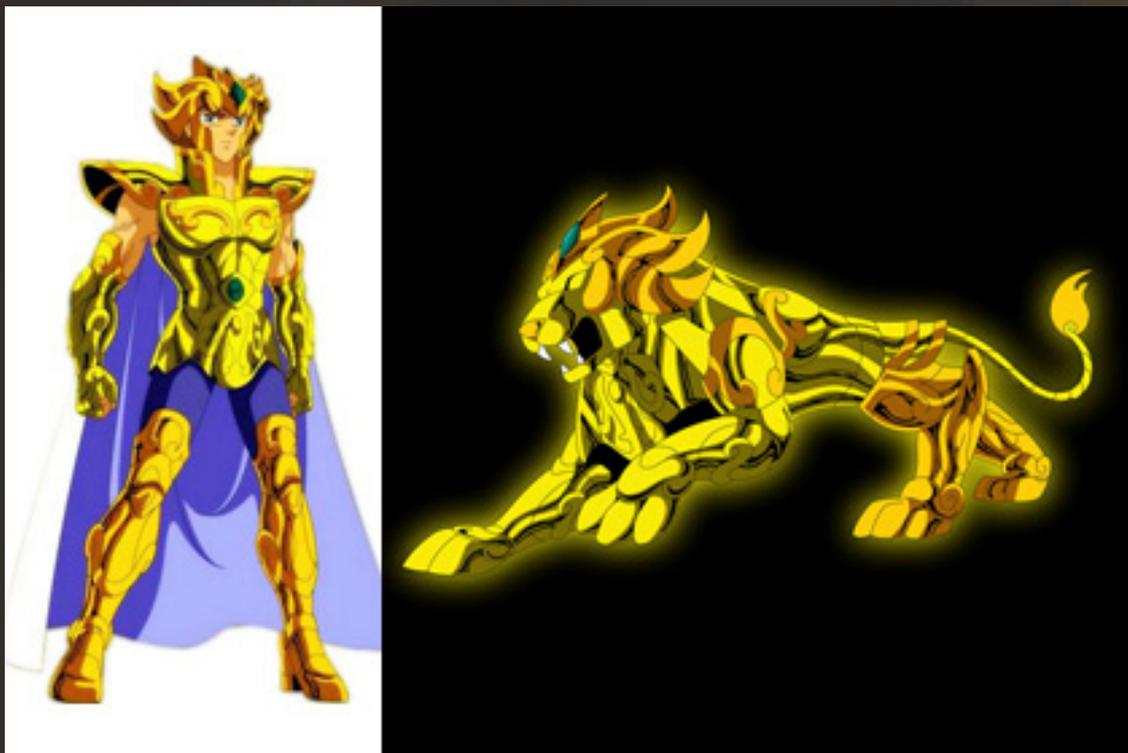
## Happy Birthday Ikki



*Ikki, Chevalier de Bronze du Phoenix, est né un 15 août. Frère aîné de Shun, il est particulièrement hargneux et puissant, craint par ses alliés comme ses ennemis; normal car le redoutable Phoenix est connu pour renaître perpétuellement de ses cendres, ce qui confère à Ikki la réputation d'être immortel... Une telle armure n'était pas à la portée de toutes les mains: très protecteur envers son frère trop faible et sensible lorsqu'ils étaient enfants, Ikki prit volontairement sa place pour partir s'entraîner sur l'île de la Reine Morte, une épreuve considérée comme suicidaire dont il reviendra victorieux - mais totalement transformé. La rage et la colère ayant alors pris le dessus, il sera le premier grand méchant de la série en voulant dérober l'Armure Sacrée du Sagittaire accompagné de ses sbires, les Chevaliers Noirs. Il ralliera finalement la cause de Seiyar et ses amis par la suite, et sera d'une aide précieuse notamment dans leur combat contre les Chevaliers d'Or... tout en restant le bad boy du groupe. La 5ème roue du carosse généralement plus redoutée que*

*les 4 autres. Le Végéta des Chevaliers de Bronze. Le Power Ranger vert de Saint Seiya!*

## **Happy Birthday Aiolia**



*Aiolia, Chevalier d'Or du Lion et gardien de la cinquième maison du Sanctuaire, est né un 16 août. Son signe ne trompe pas, on devine en lui beaucoup de fougue, de puissance et de loyauté. Et une certaine ressemblance avec Seiya (dont il a supervisé l'entraînement dans le passé). Mais son vrai lien de parenté concerne son frère le Chevalier d'Or du Sagittaire Aiolos, tué après avoir été accusé de trahison. Ceci explique la relative tension qui règne entre le Chevalier du Lion et ses pairs. Le Grand Pope devra lui-même user de ses pouvoirs maléfiques pour faire un lavage de cerveau à Aiolia afin de le rallier à sa cause. Et là accrochez-vous, ce qui suit va être compliqué: pour qu'il retrouve ses esprits face à Seiya, il faudra un sacrifice de Cassios, ancien rival du Chevalier de Pégase (contre qui il avait perdu un tournoi dans le passé pour*

*obtenir l'armure) qui donnera alors sa vie à ce dernier pour le protéger par amour pour sa chef Shaina - qui elle, aime Seiya et ne supporterait pas de le voir mourir. Si vous n'avez rien compris c'est pas grave, on a qu'à retrouver Hélène et les Chevaliers d'Or à la cafète après les cours pour tirer tout ça au clair.*

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

*Les mots de passe du jeu Aladdin sur Game Gear forment des mots mêlés lorsqu'on les aligne les uns sous les autres: on peut alors lire les noms de plusieurs personnages du dessin-animé de Disney.*

## Happy Birthday Andy



*Aîné des frères Bogard, Andy est né le 16 août 1972. Dans la série Fatal Fury, la trame du premier tournoi s'anime autour de son désir de vengeance: il s'est fixé comme objectif d'aller exploser le big boss Geese qui a tué leur père adoptif. Ceci fait de lui l'enfant prodige attendu logiquement comme un vainqueur tout désigné; mais en dépit de sa storyline et d'un entraînement intensif lui permettant de se démarquer des techniques de son frère, c'est l'autre Bogard qui triomphera du tournoi, et Andy ne fera guère mieux par la suite... ce qui compromet sérieusement son statut de héros de Fatal Fury. Serait-il un loser? Pas tout-à-fait: depuis qu'il a croisé la route de Mai Shiranui, la bombe sexuelle de la série est tombée amoureuse de lui et ne veut plus le lâcher. Franchement comme boulet, y'a pire!*

## **Sortie de TMHT**



*Teenage Mutant Hero Turtles... Bon, on va garder la bonne vieille appellation «Tortues Ninjas» pour la sortie du jeu vidéo! Le 17 août 1990, Leonardo, Michaelangelo, Raphael et Donatello débarquent donc sur NES accompagnés de ce bon vieux maître Splinter et de tous leurs ennemis... Allez les kids, c'est le moment d'aller implorer vos parents qui en ont déjà ras le bol de trébucher à la maison sur vos figurines de «ces machins verdâtres immondes qui vous abrutissent déjà devant la télé». Et si vous ne possédez pas encore la 8 bits de Nintendo, c'est l'occasion rêvée: le jeu sort également en bundle avec la console!!*

## Happy Birthday Nozomi



*23 août 1968, naissance de Nozomi Harasaki. Dans Shenmue, elle est l'amie la plus proche de Ryo et est un peu secrètement amoureuse de lui. Est-ce le pansement incrusté à vie sur son visage qui la fait fondre? Ou le charme fatal d'un homme qui ne se douche et ne se change jamais? Sensible et timide, elle sait se montrer directe par rapport à ses convictions, un peu moins en ce qui concerne ses sentiments. Elle essaiera de se rapprocher de Ryo par des petits gestes, quelques mots, quelques sous-entendus. Comme une fille, quoi. Et lui, ben forcément il ne captera rien. Comme un mec, quoi. Leurs sentiments vont forcément se dévoiler un poil trop tard, au moment où elle devra quitter le Japon et s'envoler au Canada pour des raisons familiales. C'est l'histoire de la vie; j'ai envie de dire qu'on a un peu tous un jour laissé partir une fille au Canada pour régler une histoire de vengeance en s'attaquant à la mafia chinoise...*

## **Announce du Project Reality**



*Le 23 août 1993, on y voit enfin plus clair au sujet de l'après-Super Nes: Nintendo et Silicon Graphics annoncent en effet leur collaboration sur le projet d'une nouvelle console de jeux qui utilisera un processeur 64 Bit MIPS R4000. On retiendra surtout le nombre 64 qui laisse rêver quand aux possibilités d'une telle machine, quand on sait déjà ce que la Super Nes est capable de nous offrir avec «seulement» 16 Bits! Son nom de code: Project Reality, à suivre de très près...*

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

*Près de 4 ans jour pour jour se sont écoulés entre la première annonce concernant la Nintendo 64 au Japon (connue sous le nom Project Reality à l'époque) et sa sortie en France.*

## Sortie de Mega Man X



*Le super robot de Capcom est de retour, et il a bouffé du lion! Mega Man X arrive le 25 août 1994 sur Super NES. Alors pour info, le «X» derrière Mega Man ne correspond pas à un 10ème épisode ou à du contenu un peu trop olé-olé rassurez-vous; non, X est tout simplement le nom de ce robot nouvelle génération qui sera découvert par le Dr. Cain dans les vestiges du labo du Dr. Light. Nouveau héros, nouveau mentor, nouvelle croisade contre le mal robotisé... rassurez-vous, les ingrédients de base de la série sont toujours là, il ne tient qu'à vous d'y goûter avec de nouvelles améliorations et une réalisation 16 bits décoiffante!*

## **Sortie de GoldenEye 007**



*Le 25 août 1997, le moins secret des agents secrets devient encore moins secret puisque GoldenEye 007 sort simultanément sur les territoires européen et américain! L'une des plus grosses bombes annoncées sur N64 va pouvoir changer le regard de chacun sur les first person shooters, ainsi que sur les adaptations de jeux en film... soyez prêts à dégainer votre portefeuille, vous en aurez pour votre argent!*

## **Présentation du DD64 au Space World '99 Show**



*Le premier Space World '99 Show est lancé le 27 août 1999 à Tokyo. Nintendo y dévoile le DD64, une extension pour la Nintendo 64 permettant de stocker des données de jeu supplémentaires et d'accéder à internet! Ce côté console sous stéroïde en fera rêver certains avec la possibilité de donner une seconde vie à des bombes comme Zelda... mais peut également faire penser à d'autres supports comme le premier Mega CD pour la Megadrive ou le projet avorté d'extension CD à la Super Nes... souhaitons donc à ce DD64 un meilleur destin!*

## Sortie du Super Scope

The advertisement features a white and grey Super Scope 6 against a black background. The scope is shown from a three-quarter view, highlighting its ergonomic design and various buttons. A red light is visible at the front of the scope. The text is arranged around the scope, with the product name in large, bold, red letters. A list of features is on the left, and the 'SUPER NINTENDO' logo and 'PAL VERSION' are on the right.

**SUPER NES**  
**NINTENDO SCOPE 6™**

- ▼ 6 action-packed games included
- ▼ Pinpoint accuracy like never before
- ▼ Cordless for maximum maneuverability
- ▼ Contains 6 AA batteries

**SUPER NINTENDO**  
NINTENDO GAME & WATCH  
PAL VERSION

*Le 27 août 1994, les joueurs européens vont pouvoir s'équiper du Super Scope, le bazooka de la Super Nes! Si le principe reste celui du Zapper de la NES, il faut reconnaître que les designers de ce nouveau joujou ont mis le paquet pour en faire un engin de guerre que tous les kids voudront s'approprier! Attention à toujours avoir des piles de rechange, la cette bête-là n'est pas filaire...*

## **Happy Birthday Jacky**



*Jacky, la touche rebelle un peu rock'n roll de Virtua Fighter, est né le 28 août 1970. Sportif accompli, on sait de lui qu'il est pilote automobile - car un Jacky, ça aime forcément les voitures - et une photo aperçue dans l'intro de VF3 indique également qu'il doit avoir un bon revers au tennis. Mais son sport préféré reste le combat à mains nues, en particulier lorsqu'on kidnappe sa soeur Sarah. De tous les combattants, il est certainement l'un de ceux qui se font le plus menacer par l'organisation Judgment 6 ce qui peut expliquer sa fougue de jeune lion au combat...*

## ***Sortie de Super Mario Bros. 3***



***Le 29 août 1991, c'est le jour de la consécration pour la NES en Europe: la 8 Bits de Nintendo y accueille l'incroyable Super Mario Bros. 3! Préparez-vous à affronter Bowser et ses 7 rejetons diaboliques dans des mondes immenses, à découvrir le plus beau jeu de la console et à vous transformer grâce aux nombreux costumes magiques de Mario! Tiens d'ailleurs, si on en profitait pour faire de ce 29 août le jour officiel du raton-laveur??***



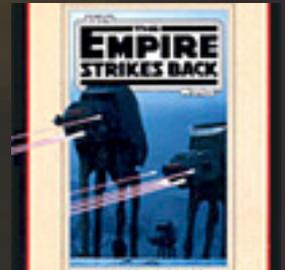
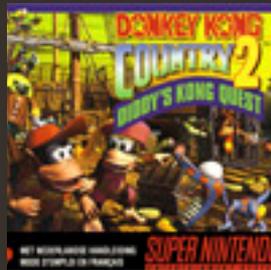
Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androïdes diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?



**KONAMI**<sup>®</sup>  
La passion des jeux



# TESTS



# DUKE NUKEM 64

FPS • GT Interactive/Eurocom Entertainment • 31 octobre 1997 • 1 à 4 joueurs **NINTENDO 64**

*Duke Nukem débarque sur N64! Oui, vous avez bien entendu, l'un des meilleurs ambassadeurs de la violence et du cul dans un FPS vient faire le ménage sur la console de Mario, Pikachu et leurs amis. Quand on vous dit que c'est pas une console pour gamins...*



*...Sauf que Nintendo pose tout de même un gros couvercle sur tous les trucs malsains qui dépassent sur cette version. On garde donc un FPS bourrin, nerveux, couillu et fun à base de dégommage d'aliens dans un univers post-apocalyptique. Mais il faudra tirer un trait sur les nombreuses références ouvertes au sexe ou aux drogues qui pimentaient la progression de Duke au pays joyeux de la dépravation; les ziques et quelques armes ont également disparu. Merde mais alors, que reste-t-il? Heureusement pour nous, toujours une référence du genre qui contre-balance tout ça avec des ajouts plus que sympathiques.*



*On peut déjà compter sur une réalisation avantagée par la puissance de la N64 et un ensemble de niveaux qui pioche allègrement dans les 3 versions du jeu sorties sur PC. Il y'a donc de quoi faire mais le meilleur reste sans aucun doute le mode 4 joueurs en écran splitté auquel se greffe un mode co-op à 2 qui relance tout l'intérêt de la campagne solo. Duke Nukem 64 profite donc pleinement du potentiel de la console, tentant ainsi de pardonner sa censure par un contenu multijoueur solide: allez on prend, même si certains regretteront à juste titre qu'on les prive de leur film X et de leur boîte de strip-tease!*



- de la co-op et du multi bien fun!
- explosions et boss final en vraie 3D



- qui a coupé la musique?!
- références sexe/drogue/alcool censurées!

**80%**

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

# SONIC BLAST

plates-formes • Sega/Aspect • 14 novembre 1996 • 1 joueur **GAME GEAR**

*Les Sonic sur Game Gear ne cessent décidément pas de nous étonner. Après un épisode qui se présentait comme l'équivalent de Sonic 3 sur la portable de Sega, voici Sonic Blast qui risque furieusement de vous rappeler un autre épisode sur Megadrive...*



*La recette classique est pourtant toujours la même: une suite de niveaux à traverser rapidement, des anneaux - et émeraudes pour les meilleurs - à collecter, et ce bon vieux Dr. Robotnik à renvoyer à la casse. Malgré tout, les innovations sont toujours au rendez-vous: le choix de Knuckles inédit sur Game Gear apporte une nouvelle alternative de choix au gameplay de Sonic; les stages bonus dans une magnifique 3D et de nouveaux environnements comme l'Égypte ou la caverne de lave lèvent définitivement le doute: on est bien en présence du fils spirituel de Sonic & Knuckles.*



*Si la réalisation semble d'ailleurs repousser la portable dans ses derniers retranchements avec une modélisation des persos et un niveau de détails époustouflants, cette aventure pêche par sa faible durée à laquelle s'ajoute un déplacement particulier de nos héros un poil moins rapides que d'habitude. Malgré ces quelques dératés dans sa course à la perfection, Sonic Blast reste donc un très bon jeu qui fera plaisir aux fans, permettant par la même occasion à une Game Gear en fin de course de donner tout ce qu'elle a!*



- techniquement impressionnant
- Knuckles est également jouable!



- 5 niveaux plutôt courts
- petite baisse de régime des persos

**94%**

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

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV TURTLES IN TIME

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

*Fun et bien barrée, voici comment on pourrait qualifier la nouvelle aventure des Tortues Ninja qui font une entrée remarquée sur Super Nes. Au menu de ce Turtles in Time: pizzas, châtaignes et voyage dans le temps bien sûr!*



*Si la première partie de ce beat'em all se déroule donc dans des environnements classiques, la suite conduira nos héros dans des niveaux plus originaux tels que la préhistoire, le Far West ou le futur. Bon, le Foot Clan a fait le voyage en nombre également pour nous barrer la route et les plus célèbres sbires de Shredder sont aussi au rendez-vous; c'est donc un plaisir d'aller botter le cul à Baxter, Krang ou Bebop et Rocksteady en fin de niveau d'autant plus que la réalisation assure pas mal: le jeu est très coloré, dynamique bourré d'humour et donc fidèle à la série.*



*On a droit en effet à de beaux sprites, des effets de zoom et même des niveaux spéciaux en véhicules, cassant une certaine linéarité qu'on pourrait ressentir au bout du 50ème vilain cagoulé qu'on fait voler à travers l'écran. Le choix des 4 tortues aux compétences variables, le gameplay simple mais efficace et les modes supplémentaires Vs. et Time Trial achèvent donc de faire de Turtles in Time un vrai beat'em all de qualité; on est loin d'une daube commerciale à l'effigie des Tortues Ninja, joli boulot Konami!*



- un voyage dans le temps très fun
- les célèbres boss sont tous là!



- baston un peu répétitive
- manque de coups spécifiques

**85%**

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

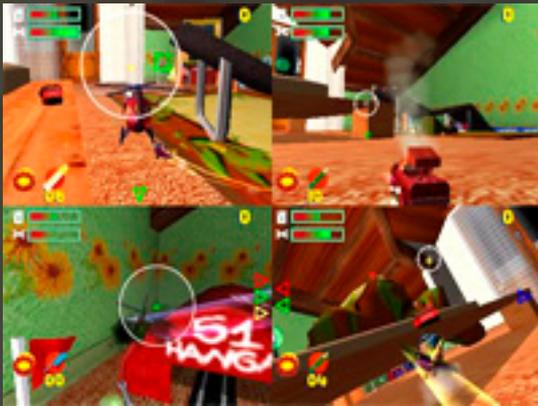
# TOY COMMANDER

simulation de jouets • Sega/No Cliché • 14 octobre 1999 • 1 à 4 joueurs **DREAMCAST**

*Garder son âme d'enfant / être un enfant, aimer les jouets qui prennent vie façon Toy Story ou Micro Machines: si vous remplissez un de ces critères, vous pouvez postuler pour devenir Toy Commander et reprendre le contrôle d'une armée de jouets qui a pété les plombs!*



*Ce vaste terrain jeu réparti dans les principales pièces d'une maison offre une belle variété de missions à accomplir à une minuscule échelle: mettre des sucres dans un bol ou allumer la gazinière deviennent donc des missions commando en hélico, avion ou char d'assaut, faire le tour d'une pièce en petite voiture devient une course de tous les dangers... sans parler des jouets ennemis et des gros boss qui barrent la route! La formule fonctionne très bien et on se prend rapidement au jeu d'autant plus qu'un soin particulier a été apporté à chacune des pièces qui fourmillent de vie, de détails et de couleurs.*



*Variété, qualité et fun sont bien au rendez-vous. Un mode multi-joueur devenait alors quasi-obligatoire; il est bien présent et met toute la variété des niveaux et véhicules au services de batailles endiablées! Attention toutefois: derrière le côté enfantin se cache tout de même un gameplay assez exigeant, parfois même à la limite de la simulation. Même les grands enfants ne seront pas à l'abri de recommencer certaines missions une demi-douzaine de fois!*



- la diversité des missions
- un mode multi bien prenant



- timing parfois un peu trop juste
- une prise en main pas si évidente

**86%**

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

# GREMLINS 2 THE NEW BATCH

plates-formes • Sunsoft • 21 février 1991 • 1 joueur NES

*Attention: si vous vous êtes procurés une NES, il faudra suivre 3 consignes à la lettre: ne pas l'exposer à la lumière, ne pas la mettre au contact de l'eau et surtout ne jamais, jamais lui donner à manger après à minuit. Sauf si c'est une bonne cartouche!*



*Gremlins 2, tiré du film éponyme, nous place donc dans le cauchemar de ceux qui n'ont pas suivi ces règles avec un mogwai. Notre gentil Gizmo se retrouve dans un jeu de plates-formes très classique qui surprend toutefois par sa qualité globale: les environnements regorgent d'éléments et gros sprites, les musiques sont entraînantes et le gameplay s'en sort très bien lui aussi. Tant mieux car Gremlins 2 maîtrise l'art de l'obstacle comme peu de jeux avec des niveaux essentiellement composés de pics, trous, lave, zones électriques, tapis roulants... sans parler des horribles gremlins et autres bestioles qui viennent sans cesse nous traquer.*



*La course aux items dans des boutiques cachées parmi les niveaux et la quête d'une arme plus puissante deviendront donc essentielles, le jeu deviendra d'ailleurs un cauchemar si par malheur il faut refaire la seconde moitié de l'aventure avec le projectile de base. Mais ça vaut le coup de s'accrocher pour aider notre peluche à grandes oreilles: il s'agit là d'une excellente adaptation de film doublée d'une valeur sûre du genre. Chapeau Gizmo!*



- de bons gros sprites
- les petites séquences tirées du film



- les sauts en diagonale peu pratiques
- sans les meilleurs projectiles, c'est l'enfer!

**84%**

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

# DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY KONG'S QUEST

plates-formes • Nintendo/Rareware • 14 décembre 1995 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

*La plupart d'entre vous ne se sont peut-être pas encore remis du choc énorme que fût Donkey Kong Country sur Super Nes... ou peut-être aviez-vous terminé le jeu à 101% en attendant impatiemment sa suite? Rassurez-vous, la voici et Diddy Kong's Quest compte bien être à la hauteur de son prédécesseur...*



*Exit Donkey, Diddy prend donc les commandes de cette nouvelle aventure pour sauver son père kidnappé par K.Rool - le retour. Une petite déception que saura tout de même combler Dixie Kong, nouvelle partenaire toute mimi et pleine de ressources qui pourra planer dans les airs: c'est la principale nouveauté d'un gameplay un peu étoffé mais calqué sur celui de son aîné; tant mieux il demeure ainsi aussi parfait que la réalisation qui explose une nouvelle fois les rétines et les oreilles! Cette suite rassure donc par sa fidélité à DKC, tout en écartant le risque d'en être une copie un peu lassante.*



*Rareware a en effet mis le paquet pour nous dépayser comme il faut: la ruche, les niveaux de lave ou le parc d'attraction sont autant de magnifiques exemples de ce que l'univers de Donkey peut nous offrir! Le bestiaire des ennemis et des potes mêle également de vieilles connaissances et des petits nouveaux. Enfin, l'ajout de mouvements, interactions, passages, secrets plus nombreux justifie l'intérêt de cette suite et compense l'effet de surprise du premier opus, plaçant donc Diddy's Kong Quest au même niveau: magnifique, incroyable indispensable!*



- nouveaux environnements originaux
- Dixie Kong, notre nouvelle pote!



- un Donkey Kong sans Donkey Kong
- toujours pas de mode 2P en simultané

99%

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

# DISNEY'S ALADDIN

plates-formes • Sega/Sims • 1994 • 1 joueur **GAME GEAR**

*Véritable jeu en or pour la Megadrive, Aladdin s'apprête à enchanter également la Game Gear; ce n'est toutefois pas un portage mais bien un jeu original que nous avons cette fois entre les mains!*



*Les niveaux ont été réécrits pour nous offrir une approche en 3 phases: de la poursuite façon course d'obstacles, du vol en tapis volant et bien sûr de la plate-forme pure, où notre héros prend alors des airs de Prince of Persia: on peut s'accrocher, glisser, marcher à tâtons... Une excellente surprise qui apporte une variété de gameplay bienvenue; l'immersion est également assurée par une narration illustrée qui reste totalement fidèle au long-métrage animé. Mais qu'en est-il de la réalisation, Aladdin fait-il autant honneur aux 8 Bits qu'aux 16 Bits? ...Oh que oui!*



*Dès les premières secondes de jeu, c'est l'hallu: au scrolling différentiel s'ajoute un effet de 3D sur les bâtiments qui défilent; une prouesse technique qui laisse place ensuite à des niveaux armés de couleurs, détails et arrière-plans d'une richesse incroyable. On tient donc également ici l'un des plus beaux jeux de la Game Gear, si ce n'est le plus beau! Seul regret, le challenge est plutôt court et facile... mais à recommencer encore et encore, ne serait-ce que pour en prendre plein les yeux!*



- réalisation magnifique
- une bonne platte de mouvements



- un peu court et facile
- un seul boss, sans affrontement direct

**94%**

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

# STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

plates-formes • JVC Digital Studios/Lucasfilm Games • 1993 • 1 joueur **NES**

*La saga Star Wars se poursuit sur NES avec l'adaptation de l'Empire Contre-attaque, qui risque une fois encore de donner pas mal de fil à retordre aux joueurs les plus chevronnés!*



*Deux types de niveaux attendent un Luke Skywalker en pleine forme et plein de ressources. Les phases de plates-formes qui constituent le gros du jeu permettront de parcourir les principaux lieux du film dans des dédales de grottes ou de couloirs tandis que les phases en vaisseau, plus rares, représentent cependant les phases de jeu les plus intenses avec comme point d'orgue une bataille de Oth très fidèle. La bande-son, l'ambiance et la réalisation donnent de surcroît aux fans la sensation d'avoir vraiment d'avoir toute l'essence du film condensée dans leur cartouche.*



*Malheureusement, à moins d'avoir la Force avec soi et de pouvoir tout anticiper, il faudra finir par connaître par coeur les endroits les plus chauds et savoir composer avec une gestion des collisions assez désastreuse qui laisse peu de chances au contact des ennemis, ceux-ci étant déjà bien coriaces. The Empire Strikes Back est donc un honnête jeu, respectueux de l'oeuvre et plutôt bien réalisé, mais son niveau de difficulté passe clairement du côté obscur pour finalement laisser peu de chances aux joueurs d'en voir le bout...*



- un 2nd niveau épique
- quelques digits vocales des persos!



- les collisions avec les ennemis
- trop dur, même pour un Jedi!

**80%**

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

# PHELIOS

shoot'em up • Namco • 1990 • 1 joueur **MEGADRIVE**

*Marre des shoot'em ups qui consistent à nettoyer des armées de vaisseaux ou de trucs intergalactiques en tout genre? Phelios nous plonge en pleine mythologie grecque, mais pas d'inquiétude: à cette lointaine époque aussi on savait shooter comme il faut.*



*C'est donc en tant qu'Apollon chevauchant Pégase qu'il va falloir partir en croisade pour libérer Artemis des griffes de Typhoon et de ses mignons. Phelios ne fait donc pas les choses à moitié avec ce contexte peu commun pour le genre et c'est tant mieux; les niveaux alternent des passages en plein air réussis et d'autres dans des temples gardés par de célèbres boss tels que la Méduse ou le Cerbère. Le tout respecte la dynamique du genre et laisse très peu de répit entre les vagues successives d'ennemis terrestres ou volants. Le challenge est donc relevé comme il faut mais pas non plus cauchemardesque comme dans certains shoots où l'écran est rempli de boulettes par centaines...*



*Un gameplay au poil et une durée suffisante sans être trop exténuante permettront alors aux joueurs concentrés d'atteindre un boss final qui leur en fera tout de même bien baver avant de libérer la belle! C'est donc un jeu équilibré et efficace qu'on retrouve derrière ce parti pris original qui donne toujours envie de voir ce qui va se présenter au prochain niveau. Pas forcément inoubliable mais unique en son genre, Phelios mérite donc l'attention des fans du genre tout en restant accessible aux autres; à essayer!*



- le contexte original
- niveaux variés et captivants



- mauvaise qualité des digits vocales
- ça aurait pu être meilleur à deux!

**79%**

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

# MEGA MAN OFFICIAL COMPLETE WORKS

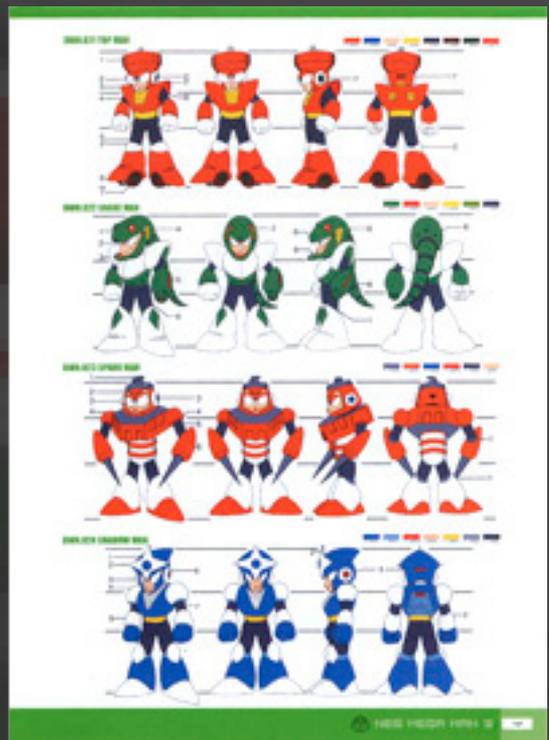
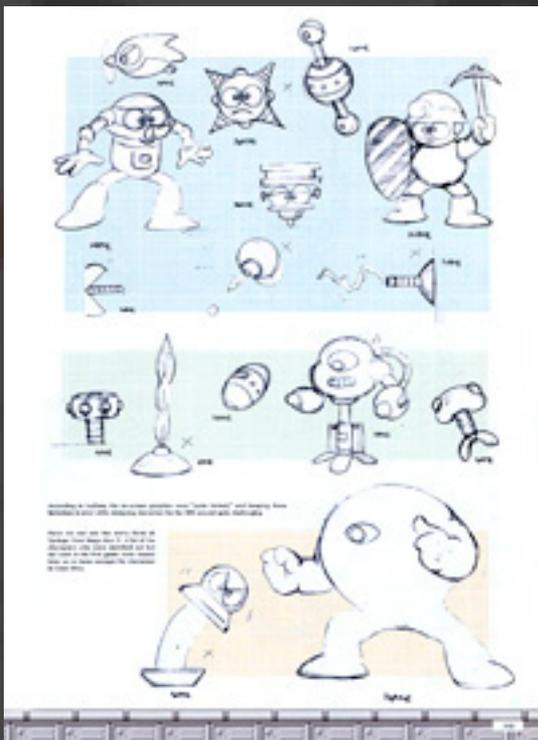
broché • 208 pages couleur • Udon Entertainment • décembre 2009 **ARTBOOKS**

*Vous êtes-vous déjà demandé combien d'alliés et ennemis furent conçus dans l'univers robotique de la longue franchise Mega Man? La réponse doit se compter en milliers, et ce superbe ouvrage va être l'occasion de disséquer chaque épisode à travers les artworks officiels et croquis de tout ce petit monde!*



*Ils sont tous là, depuis le boss qui vous a laissé le pire souvenir à la boîte de conserve qui avait dû vous toucher une fois dans dieu sait quel opus de cette licence; on s'aperçoit d'ailleurs que celle-*

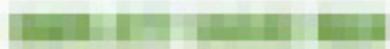
*ci va bien plus loin que les 5 épisodes sortis chez nous sur NES. De la 8 Bits à la Playstation en passant par la Game Boy, ce sont plus de 30 jeux qui sont présentés à travers une intro rapide, puis les dits artworks des robots tous nommés et parfois commentés. A travers ce panorama de plus de 200 pages, on se rend alors compte que l'histoire n'est pas le seul élément qui a gardé une grande cohérence au fil des épisodes: il en est de même pour le design des robots, et même si le Ice Man du premier Mega Man est moins impressionnant que le Frost Man du 8, ils gardent tous cette esthétique si particulière issue des années 80 - qui au passage, traverse brillamment les années.*



*Ne s'arrêtant pas là, Mega Man Official Complete Works consacre également une partie de ses pages à la présentation de son univers à travers différents supports: posters, BD, sans oublier bien sûr les cultissimes jaquettes de jeu que personne n'a oublié. Les quelques interviews achèvent de faire de cet artbook un ouvrage indispensable pour tous ceux qui ont eu le plaisir de se frotter au Dr. Wily à un moment de leur vie... même si les versions pixellisées*

*des robots auraient également mérité leur place dans ses pages!*

**VERDICT**





La GB assure donc ce mois-ci avec également l'annonce de 2 autres jeux et la première partie des plans de Kirby que l'on retrouvera également dans la sélection Nes. Ce sont d'ailleurs les consoles de salon qui se tapent encore la part du lion dans ce mag et on comprend pourquoi... L'ECTS de Londres de septembre (plus important salon européen du jeu vidéo) est l'occasion de jeter un coup d'oeil sur de futures sorties Snes comme Zool, Equinox ou encore Pop'n Twin Bee... sans oublier la preview de Super Bomberman qui promet lui aussi! La sélection Super Nes prend efficacement le relais: les pages consacrées à Mortal Kombat et DBZ devraient faire saliver les fans de baston et d'autres jeux comme Alien 3 et Batman Returns ne sont pas en reste. Ensuite, c'est dans la partie des soluces que la NES brille le plus, avec la suite et presque fin des plans de Battle of Olympus et de SMB3!

# A LA RESCOUSSE

Salut les poteaux ! Cette fois je vous ai concocté un A La Rescousse spécial boss de fin de niveau ou de jeu. Même si j'ai pu répondre à toutes les méthodes simples que vous me demandiez mais je compte bien refaire une nouvelle rubrique spéciale boss un de ces quatre. Ciao !

## STREET FIGHTER II

### COMMENT VAINCRE LES QUATRE BOSS AVEC CHUN-LI EN MODE 7 ?

Comment vaincre les quatre boss de fin de niveau spécial en 7 secondes ou moins ? Voici agencés de manière à vous permettre de vaincre ces quatre boss avec Chun-Li en mode 7. Les boss sont : Chun-Li, Blanka, E. Honda et Baldo. Les boss sont : Chun-Li, Blanka, E. Honda et Baldo. Les boss sont : Chun-Li, Blanka, E. Honda et Baldo.

Blanka: le technique est simple, mais il faut être rapide et précis. Chun-Li doit utiliser ses coups de pied et de poing pour vaincre Blanka. E. Honda: le boss est très puissant, mais il est facile à vaincre si l'on utilise les coups de pied et de poing. Baldo: le boss est très puissant, mais il est facile à vaincre si l'on utilise les coups de pied et de poing. Chun-Li: le boss est très puissant, mais il est facile à vaincre si l'on utilise les coups de pied et de poing.

## SELECTION

### GAME BOY CLUB

1. [Screenshot] 2. [Screenshot] 3. [Screenshot] 4. [Screenshot] 5. [Screenshot] 6. [Screenshot] 7. [Screenshot] 8. [Screenshot] 9. [Screenshot] 10. [Screenshot] 11. [Screenshot] 12. [Screenshot]

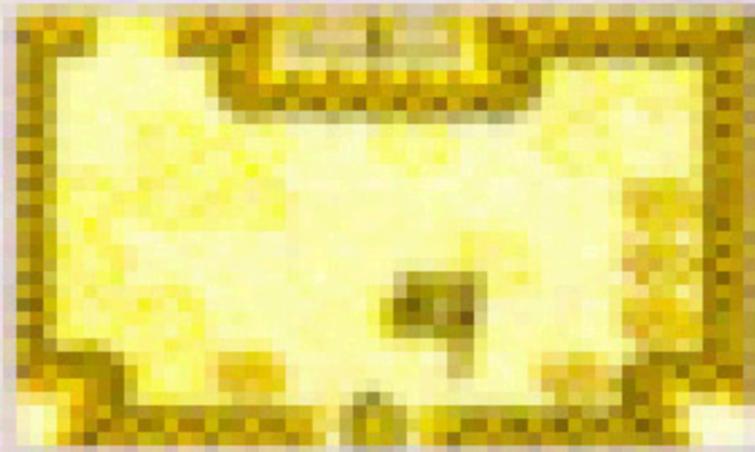
## THE WIND FISH

Le premier de cette série de jeux de rôle est The Wind Fish. Le jeu est très intéressant et propose de nombreux défis. Le jeu est très intéressant et propose de nombreux défis. Le jeu est très intéressant et propose de nombreux défis.

Parmi la traditionnelle vague d'astuces disséminées dans les différentes rubriques du mag', on retiendra particulièrement une stratégie de combat pour vaincre les 4 boss de SFII en mode 7. En croisant d'autres jeux comme Super Castlevania au fil des pages,

*on comprend - particulièrement dans ce numéro - que la quantité astronomique de hits sur consoles Nintendo ne laisse que très peu de place aux jeux moyens chez Nintendo Player. Qui s'en plaindrait?*

**VERDICT**





**DUKE  
DÉTRUIT  
LA COUCHE  
D'OZONE**

**DANGER IMMÉDIAT  
POUR VOS CONSOLES**

The cover art features Duke Nukem, a muscular man with short blonde hair and sunglasses, wearing a tactical vest and holding two pistols. He is standing in a dynamic pose against a fiery, orange-red background. Several bullets are shown in mid-air around him. At the bottom, there are depictions of alien creatures, including a large purple one with a single eye and a black one with a large mouth.

# DUKE NUKEM 3D

**GT**  
GT INTERACTIVE



ON  
**VOLTAGE**  
FM

8615 GT INTERACTIVE\*  
Ligne GT : 08 30 00 14 11\*  
Italie Autriche Espagne

**MCM**  
LA CHAÎNE MUSIQUE



# DOSSIER



## Mega Man: le match des jaquettes douteuses

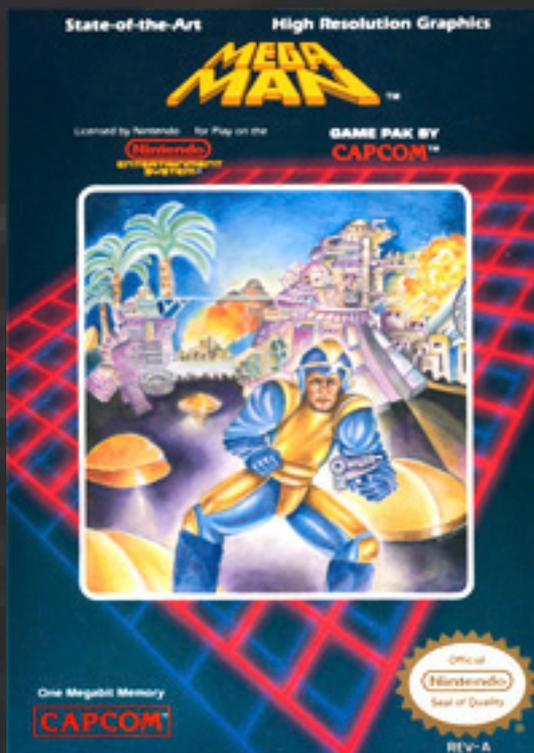


*Mega Man est une fantastique série de jeux qui traîne tout de même de grosses casseroles. En effet, les jaquettes qui ont accompagné les jeux sur NES ont eu beau être généralement différentes d'un territoire à l'autre, notre héros et de son univers y furent parfois interprétés de façon... disons singulière. La boîte étant le premier contact direct entre le joueur et son jeu, on pourra alors pardonner ceux qui ne se sont jamais laissé tenter par un Mega Man en chopant une peur bleue en croisant une des premières couv' dans les rayons d'un magasin. Voyons donc le comparatif des*

## MEGA MAN

### USA

*Premier épisode, premier drame! Les joueurs américains découvrent donc un homme assez mûr, dont le costume rappelle celui de l'extra-terrestre du film La Soupe aux Choux, ou encore un prototype raté de pyjama pour Bioman... Par rapport à son attitude, on aurait pu opter pour une constipation passagère mais à y regarder de plus près, c'est plus clair:*



*il tente de contenir la douleur causée par son genou gauche visiblement retourné! Passons sur les détails de l'arrière-plan Crayola, mais le flingue qui remplace le canon du bras mérite un (autre) carton rouge.*

## Europe

*La version européenne s'en sort mieux, mais l'échelle humaine de notre petit robot dérange toujours. Ouf, il a tout de même récupéré son arme telle qu'elle doit apparaître! On note un petit effort dans la composition de l'arrière-plan qui laisse apparaître quelques boss, malheureusement le Dr. Wily en haut à gauche semble plus fatigué que décidé à conquérir le monde...*

## Japon

*Grand écart artistique avec les versions occidentales! La cover japonaise de Mega Man (ici Rockman) tape dans le mille avec un style manga qui colle bien mieux au jeu. On note aussi la proximité des boss et du danger, à juste titre: le premier Mega Man, ça va pas être du gâteau...*



# MEGA MAN 2

## USA

*Cette cover US reste catastrophique: Mega Man est toujours trop vieux et désormais très boudiné dans ses nouveaux collants tout bleus. On est toujours dans le hors-sujet avec un flingue qui n'a rien à faire là, et un casque qu'il ferait bien de rendre au motard à qui il l'a piqué. Allez, on note tout de même un petit progrès technique au niveau du décor mais... tiens? Pourquoi le gentil Dr. Light se planque*



*sournoisement comme si il s'agissait du vilain Dr. Wily? Bof, sûrement parce que les concepteurs de cette jaquette s'en foutent comme du reste. Suivant!*

## Europe

*Waow, la jaquette du premier épisode n'était pas top mais là, on glisse méchamment vers la pire représentation de Mega Man! Bon, il a toujours la trentaine bien tassée et il est bien plus svelte que son homologue américain mais en le voyant fièrement poser avec son canon en forme de quille,*

*le doute n'est plus permis: non, non et non, il ne faut pas faire de représentation humaine de ce personnage!!*

## **Japon**

*L'excellente cover japonaise reste dans la continuité de la précédente en montrant bien que les boss sont aussi les stars de cette franchise, mais l'arrière-plan gagne en détails et en ennemis là ou les autres versions se contentent de 3 ou 4 persos...*



## **MEGA MAN 3**

### **USA**

*Ah, quand même! Ça y'est, Mega Man vient de retrouver ici une échelle plus normale, plus logique. Mais rien à faire, les américains tiennent à ce qu'ils gardent une grosse bouille qui aurait davantage sa place dans un cartoon. L'arrière-plan évolue bien malgré tout avec l'apparition de la base de Wily tout au fond. Achéons cette analyse avec l'explication du sourire de Mega Man: tirer dans les couilles d'un robot ennemi, c'est rigolo parce que ça fait de l'électricité!*

## **Europe**

*Alors là, méga respect. On retrouve 3 éléments essentiels pour ce qui est certainement la jaquette européenne la plus réussie de la série: Mega Man et les robots sont enfin stylisés façon manga, il y'a*

*Alors là, méga respect. On retrouve 3 éléments essentiels pour ce qui est certainement la jaquette européenne la plus réussie de la série: Mega Man et les robots sont enfin stylisés façon manga, il y'a un vrai travail de composition avec une symétrie efficace; enfin, le Dr. Wily se dote d'une représentation digne d'une affiche de film - avec un traitement réaliste qui, pour le coup, lui va beaucoup mieux qu'à notre héros. La jolie touche finale: l'artwork occupe désormais la totalité de la jaquette, fini les bords colorés. Cool!*

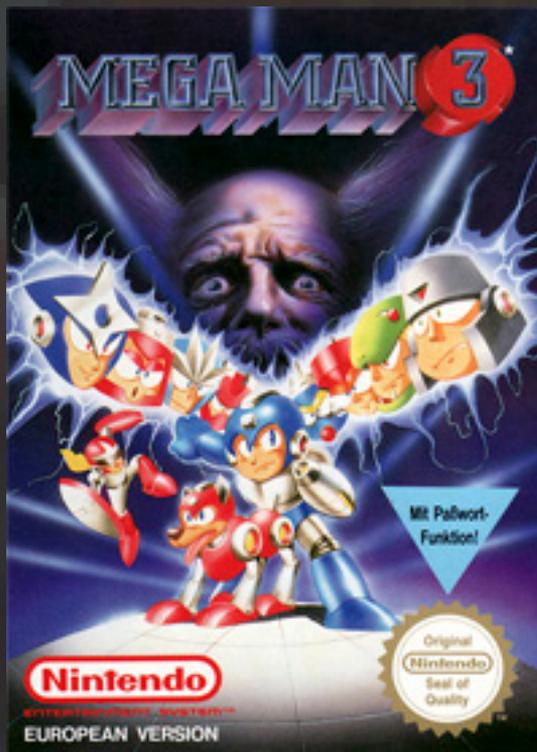
## **Japon**

*Il y'a également une certaine symétrie dans la compo japonaise originale, qui reste fidèle à la qualité des précédentes. Les bandes colorées horizontales sont toutefois plus importantes, mais l'artwork reste bien chargé en ennemis!*

## **MEGA MAN 4**

## **USA**

*Tiens, le robot joufflu est de retour! On retrouve également une certaine influence de jaquettes précédentes: le ciel jaune orangé rappelle celui de la cover US de Mega Man 3, la montagne en*



*arrière-plan très peu peuplée renvoie plutôt à celle de Mega Man 2 en version EU. Et ici encore, la jaquette nous raconte une étrange histoire: Mega Man tire dans le vide, contrairement à Pharaoh Man haut perché qui va lui tirer dans les fesses, sous le regard pervers d'un robot escargot. Tout est dit...*

## **Europe**



*Pour la première fois, la jaquette européenne est quasi-identique à la version américaine, mais reste un poil meilleure grâce à deux détails: d'abord parce que l'artwork s'affiche ici encore en plein pot alors que les américains s'obstinent à maintenir des bords colorés; ensuite et surtout parce que Mega Man garde son excellent traitement manga! Bon, ça n'empêche pas qu'il est ici aussi sur le point de se prendre une boulette enflammée dans le cul...*

## Japon

*Encore un artwork qui domine largement les autres, on peut d'ailleurs noter que celui-ci met l'accent sur le tir concentré de Mega Man qui est la nouveauté fondamentale de cet épisode. Bien vu!*



## MEGA MAN 5

### USA

*Décidément, les américains n'en ont pas marre d'attribuer à Mega Man une bouille... qui donne une furieuse envie de lui faire exploser les joues! Cette jaquette marque le titre façon Indiana Jones et donne cette fois une place particulièrement importante au robot ennemi en second plan. Notre héros à l'air de s'en contre-foutre, du genre «ouais ouais t'es gentil mais là j'ai pas le temps!» On s'éloigne tout de même de plus en plus des premières covers catastrophiques!*



## Europe

*Même combat que pour Mega Man 4 avec une jaquette quasi-identique à la version américaine, en dehors de notre Mega Man qui garde heureusement sa manga-touch! Chose étrange, le cadre coloré qui avait disparu après Mega Man 2 fait ici son retour...*



## Japon

*Pas besoin de préciser que cette cover japonaise fait toujours office de référence! il faut toutefois noter ici l'absence exceptionnelle de décor, et des robots qui se serrent un peu plus que d'habitude pour la photo. D'ailleurs, notre héros prend une pose qui en jette un max, prêt à nous shooter!*



## MEGA MAN 6

## USA

*Mega Man s'envole littéralement pour cette dernière aventure sur NES! Les américains tentent ici le tout pour le tout: allez, place à l'artwork, on dégage le cadre coloré! Mais la véritable audace sera de nous présenter un Mega Man rouge à fusées, laissant de côté le traditionnel équipement bleu standard! L'arrière-plan beaucoup moins conventionnel*

*laisse les habituelles bases et usines de côté au profit du décor médiéval de Knight Man. Une bien belle jaquette donc,*

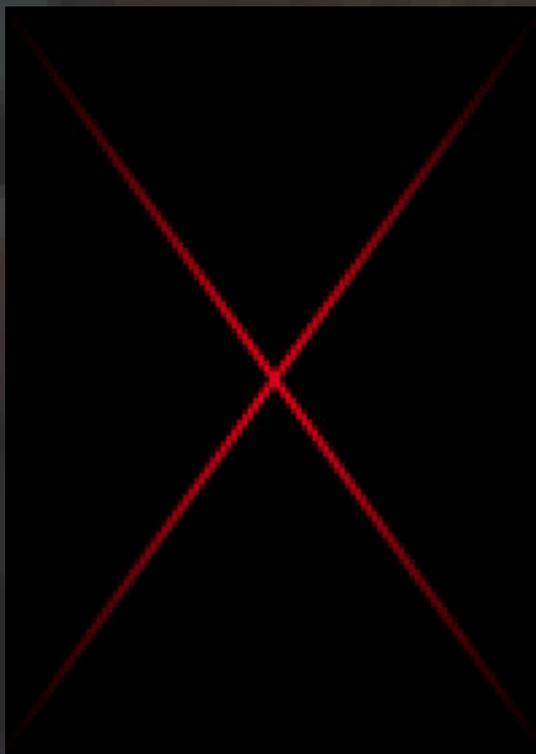
## **Europe**

*Pas de comparatif ici puisque Mega Man 6 n'est jamais sorti en Europe. On ne pourra donc jamais savoir si la jaquette aurait été une oeuvre d'art ou un*



## **Japon**

*La cover japonaise du 6ème et dernier épisode sur NES/Famicom maintient les traditions jusqu'au bout en affichant notre héros au centre de ses ennemis. L'histoire d'un tournoi international de robots (qui tourne mal évidemment) explique la présence de la Terre en arrière-plan.*



# RETROPOLIS



MEGA  
MAN



MEGA  
MAN



MEGA  
MAN 2



MEGA  
MAN 2



MEGA  
MAN 3



MEGA  
MAN 3



MEGA  
MAN 4



MEGA  
MAN 4



MEGA  
MAN 5



MEGA  
MAN 5



MEGA  
MAN 6





*Les résultats sont excellents.  
Voici la suite du traitement.*

Docteur Shigeru MIYAMOTO  
*Nintendologue*

Attaché aux consoles Nintendo 64  
Spécialistes de vos émotions  
Traitement par jeux d'action, de rôle,  
de course, de sport...

### Bilan E3 - 98 :

Meilleur jeu d'action sur console : GoldenEye 007\*  
Meilleur jeu de course sur console : Diddy Kong Racing\*  
Meilleur jeu de sport sur console : ISS 64\*  
Meilleur jeu de combat sur console : WCW vs NWO World Tour\*  
Meilleur jeu sur console toute catégorie : GoldenEye 007\*

### Traitement à suivre :

Banjo & Kazooie (dès mi-juillet)  
F1 World Grand Prix (dès mi-août)  
ISS 98 (Dès septembre)  
Earth Worm Jim 3D (dès septembre)  
Mission Impossible (dès septembre)  
Holy Magic Century (dès octobre)  
Turok 2 (dès octobre)  
Yannick Noah (dès octobre)  
1080° Snowboarding (dès mi-octobre)  
Fifa 99 (dès novembre)  
F-Zero 64 (dès novembre)  
Tonic Trouble (dès novembre)  
V-Rally (dès novembre)  
Conker's Quest (dès mi-novembre)  
The Legend of Zelda : The Ocarina of Time (dès fin novembre)  
Star Wars 2 (dès mi-décembre)

Et plus de 40 titres jusqu'à Noël.

\*Les 1<sup>er</sup> Interactive Achievement Awards  
(Oscar des jeux vidéo aux Etats-Unis) ont été  
décernés à l'E3 en mai 98. 5 des 7 oscars  
du meilleur jeu de l'année, toutes consoles  
confondues, reviennent à Nintendo 64.

64, Bd des Trois Dimensions, Marioland  
Permanence les lundi, mardi, mercredi, jeudi,  
vendredi, samedi, dimanche...



**RETRO**  
*POLIS*