

RETRO POLIS



JEUX:

YOSHI'S STORY

BATMAN & ROBIN SNES/MD

F-ZERO X

FIGHTERS MEGAMIX

FATAL FURY SPECIAL

MEGA MAN 3

DIE HARD TRILOGY

SOVIET STRIKE

PRINCE VALIANT

GOODIES:

Le mag Player One #63

DOSSIER:

**Le passage des hits
Nintendo en mode N64**

N°22

octobre 2011

R3TR0POL15 - 22 - 0€





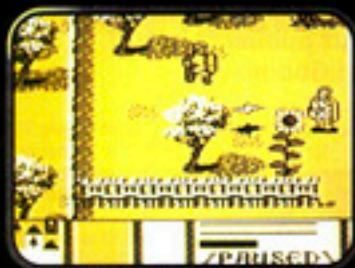
VU
A LA
TÉLÉ

DISTRIBUTION
ECUDIS
TEL: 72-02-59-00

S.O.S. OCEAN
TEL: (1) 40 53 03 48



LE HÉROS DU DESSIN ANIMÉ ARRIVE ENFIN SUR VOS CONSOLES NINTENDO



CE JEU BASÉ SUR LE DESSIN ANIMÉ PRINCE VALIANT VOUS PERMET DE PRENDRE PART À L'ÉPOPÉE DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE. AVEC PRINCE VALIANT FAITES TRIOMPHER LA JUSTICE SUR LES FORCES MALÉFIQUES. FAITES CESSER LE RÉGNE DE LA VIOLENCE ET DU CHAOS POUR QUE LA PAIX REVIENT. PRINCE VALIANT DEVRA AFFRONTER DES HORDES DE COMBATTANTS. SON ÉPÉE LÉGENDAIRE ET SON COURAGE SERONT-ILS SUFFISANTS POUR VAINCRE LES SEIGNEURS ENNEMIS? PARVIENDREZ-VOUS À TUER LE TERRIFIANT DRAGON?

**ENTREZ DANS LA LEGENDE EN AIDANT PRINCE VALIANT
À VAINCRE LE ROYAUME DES TENEBRES.**



Représente l'édition Océan des jeux
Mercredi et Samedi entre 18 h et 19 h
sur NLS de 7 au 21 Décembre.

TM ET © SONT DES MARQUES
DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.

OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: 42279573

Nintendo®

ENTERTAINMENT
SYSTEM™



GAME BOY™



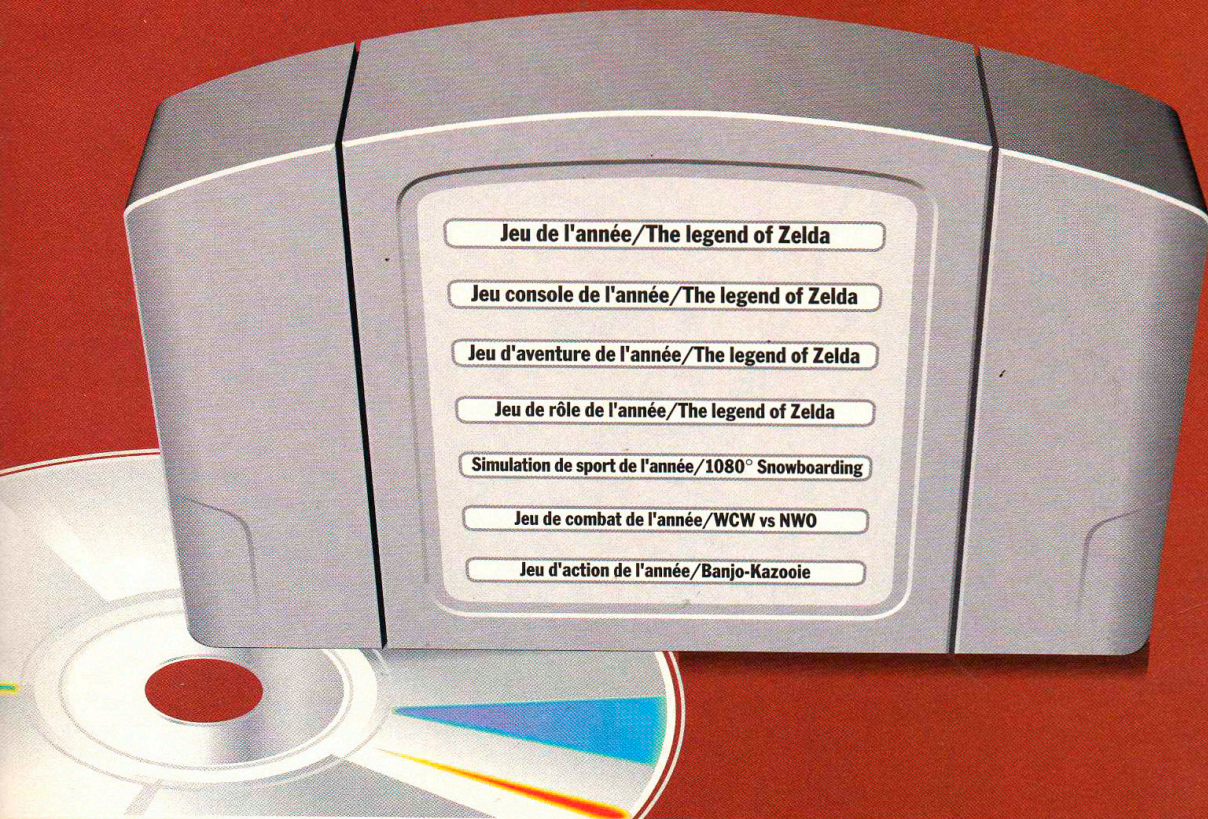
EDITO OCTOBRE 2011

Votre magazine a-t-il fait une overdose de hits ces derniers mois? C'est la question qu'on pourrait se poser en ce numéro pourtant généreux: 10 jeux et pas les moindres sur le banc des tests (5 pour Nintendo, 5 pour Sega pas de jaloux), mais pas un n'atteint le seuil des 90%!

Il est donc grand temps de rappeler une vérité essentielle pour tout (retro)gamer: non, un jeu n'a pas besoin d'atteindre un niveau de qualité stratosphérique pour valoir le coup d'oeil; n'ayez pas peur de passer de Mega Man 2 à Mega Man 3, n'ayez pas honte de vous éclater sur un jeu bancal mais intéressant comme Prince Valiant, osez oublier Yoshi's Island pour passer à Yoshi's Story sur N64! Et si les gros hits vous manquent vraiment trop, retrouvez-en quelques uns dans notre dossier du mois...

Trev

AGENDA p.04
TESTS p.29
DOSSIER p.54



Lors du salon E3 1999, nos cartouches ont reçu
7 Interactive Achievement Awards sur les 8 trophées mis en jeu.

**Vielle
Lourde
Grosse
Laide**

..... **Et alors?**

AGENDA

Happy Birthday Lau



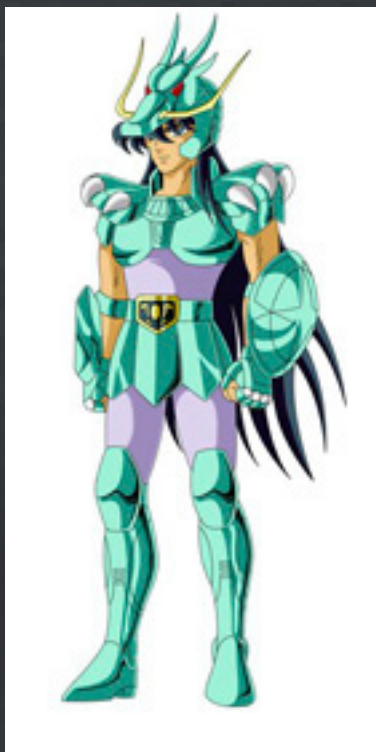
Lau Chan est né le 2 octobre 1940. Il est aussi doué en cuisine qu'en arts martiaux, ce qui signifie que son restaurant chinois devrait à peu près frôler les 12 étoiles; il fut d'ailleurs le premier finaliste vainqueur de l'histoire de Virtua Fighter ce qui en fait un combattant redoutable dont ses adversaires doivent se méfier à chaque nouveau tournoi. Un tel niveau requiert énormément d'entraînement et de sacrifices, Lau avait donc choisi de délaisser sa famille. Sa femme en est morte et il est aujourd'hui en conflit perpétuel avec sa fille Pai, elle aussi participante aux tournois. Mais si au cours des trois tournois ils ont eu l'occasion de s'affronter, le résultat fut sans appel à chaque fois. Winner: vilain papouet.

Autorisation des éditeurs NES à fabriquer leurs propres jeux



Le 3 octobre 1990, Nintendo envoie des enveloppes à tous ses éditeurs. Celles-ci ne contiennent pas de pots-de-vin, ni une lettre de la Princesse Peach leur demandant de la sauver mais une autorisation officielle pour qu'ils puissent fabriquer leurs propres cartouches de jeu pour la NES! Un geste important quand on sait à quel point Nintendo a protégé jusqu'alors son monopole à grands coups de procès et de restrictions...

Happy Birthday Shiryu



Aaaaaaaah Shiryuuuuuuu je t'aaaaaaiiime!!!! Voilà généralement la réaction que provoque le porteur de l'armure du Dragon, né un 4 octobre, chez la gente féminine lorsqu'il est de sortie. Enfin lorsqu'il est de sortie, il ramasse pas mal aussi et pas vraiment des filles. Bon c'est vrai, les pauvres Chevaliers de Bronze sont dans le haut du panier des plus grands martyrs de la saga, mais Shiryu reste quand même celui qui a marqué les esprits et peut-être même provoqué les pleurs de votre petite soeur en devenant délibérément aveugle - et pas que pour un épisode - afin de résister au bouclier de la Méduse. Non sérieux il est chiant ce mec, il laisse aucune chance à ses potes avec son tatouage, ses cheveux longs, son sens du sacrifice, son bouclier indestructible... Et puis quand même quoi, le Dragon ça en jette un max, c'est certainement l'animal de compagnie préféré des 8-15 ans! Tout comme Seiyar, il aura toutefois l'occasion de revêtir une armure d'Or, celle de la Balance léguée par son vieux maître (vous savez, le petit barbu violet aux allures de Yoda avec un chapeau de Raiden avec qui il s'entraînait

aux 5 Pics). Mais bon, ses groupies s'en foutent puisqu'elles n'attendent qu'une chose: le moment où son armure quelle qu'elle soit va voler en éclat pour qu'il se retrouve torse-nu. Vous l'aurez compris, Shiryu est donc celui qui a fait des Chevaliers de Bronze le premier boys band de l'histoire. Bravo hein, belle perf'!

R.I.P. Gunpei Yokoi



Une légende de Nintendo nous quitte le 4 octobre 1997. Il s'agit de Gunpei Yokoi, un homme qui bien avant Shigeru Miyamoto, fut une véritable source de conceptions géniales au sein de la firme. Il est particulièrement cité lorsqu'on parle de consoles portables (les Game & Watch, la Game Boy Pocket et le Virtual Boy, c'était lui) mais son talent fut mis à contribution bien avant l'implication de Nintendo dans le jeu vidéo: Gunpei Yokoi avait révélé très tôt

un don pour la conception de jouets mais c'est l'Ultra-Hand (vous connaissez tous ce gadget sans forcément le savoir, il s'agit d'une main articulée qui permet de chopper des objets à distance) qui va par hasard retenir l'attention du boss Yamauchi et lui permettre de démarrer sa véritable carrière au sein de Nintendo.

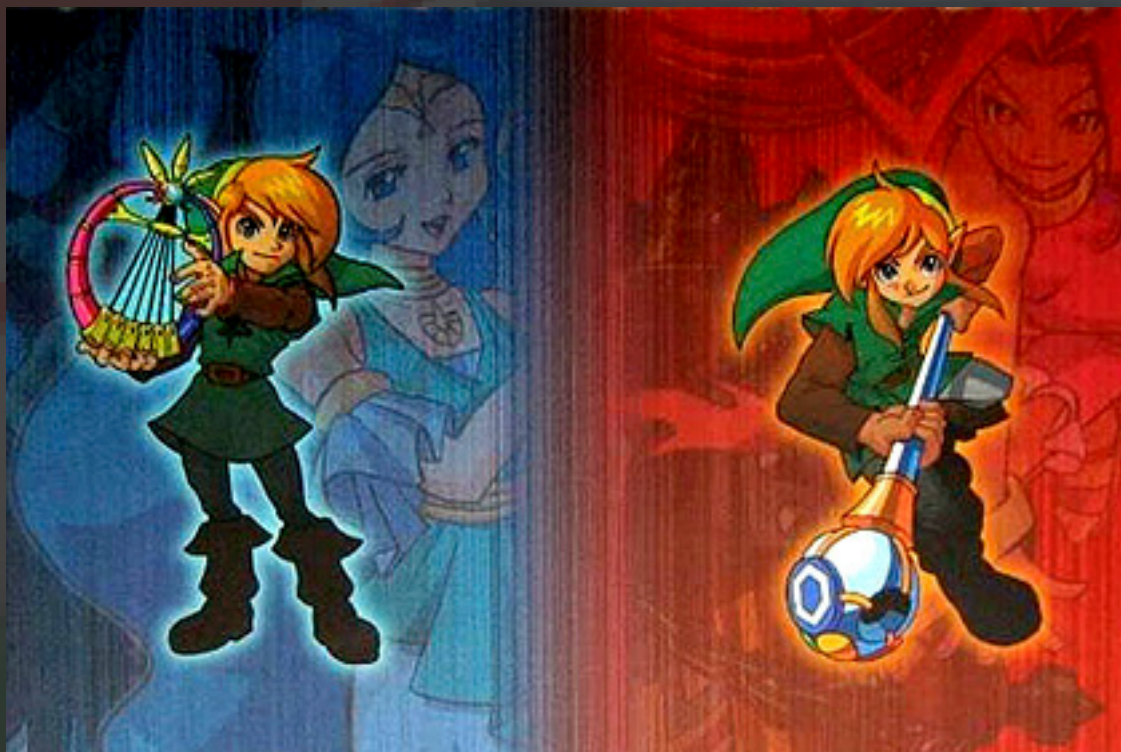
De jouets populaires, il arrivera donc progressivement à ces fameux jeux vidéos; il développera également une bonne poignée de hits tels que les premières versions de Donkey Kong et Mario Bros ou la variante Dr. Mario, Excitebike, Balloon Fight mais aussi Metroid...

Il avait quitté l'entreprise en 1996 pour fonder la société Koto, toujours liée à Nintendo mais aussi à Bandai pour le développement de la WonderSwan, une future console portable. Ce talentueux monsieur peut donc être considéré à juste titre comme l'un des vrais super-héros de l'histoire du jeu vidéo, qui laisse derrière lui un magnifique héritage. Imaginez tout ce qu'il aurait pu encore lui apporter par la suite...

Le saviez-vous?

Si le jeu vidéo The Adventures of Batman & Robin adaptée du dessin animé a été à la fois décliné sur Super NES, Megadrive, Mega CD et Game Gear, le jeu était totalement différent d'un support à l'autre.

Sortie de Zelda: Oracle of Seasons/Ages



Tiens, il est bizarre ce nouveau Pokémon, on dirait un lutin... Ah non attendez, c'est un Zelda! Le 5 octobre 2001, Link se met au diapason des créatures multi-millionnaires de Nintendo avec une aventure déclinée en 2 cartouches sur Game Boy Color. Oracle of Seasons et Oracle of Ages sortent simultanément et vous permettront de jouer au choix avec les saisons comme Antonio Vivaldi ou avec le temps comme Marty McFly; mais si vous voulez profiter d'une aventure complète avec le vrai dénouement de l'histoire, il vous faudra bien sûr acheter les 2 jeux! Les meilleurs dresseurs Pokémon vous le confirmeront: ça vaut le coup d'investir.

Sortie de Super Mario World 2: Yoshi's Island



Le 6 octobre 1995, Nintendo nous sort une suite à la fois attendue et surprenante à Super Mario World: Yoshi's Island! Il faut donc croire que le petit dino vous a bien plus dans l'épisode précédent puisqu'il devient le vrai héros de ce nouveau volet, reléguant le plombier Mario au stade de bébé chouineur à trimballer de niveau en niveau... Jetez-vous dessus, c'est surprenant, magnifique, bariolé et chamarré - mais ne laissez pas tomber le bébé!

Présentation de la Dreamcast au Sega New Challenge Conference '98



Le 6 octobre 1998 se tient le Sega New Challenge Conference à Tokyo. Tous les projecteurs sont braqués sur la Dreamcast et pour cause: à 20 jours de la sortie de sa 128 Bits en exclusivité sur le territoire japonais, Sega y précise les premiers jeux prévus cette année: la première salve de jeux dispos au lancement sera composée de Godzilla Generations, July, un nouveau Puyo Puyo, les prestigieux Sega Rally et Virtua Fighter 3tb ainsi qu'Incoming. Seconde salve prévue pour décembre: Blue Stinger, Monaco GP Racing Simulation 2, un nouveau Cool Boarders et le très attendu Resident Evil Code: Veronica viendront étoffer un line-up qui s'annonce fort intéressant!

Sortie de *Nights: Into Dreams*



7 octobre 1996: Le prodigieux héros qui va nous faire voler de rêve en rêve arrive un peu en avance pour les fêtes de Noël en Europe. Enfin sur Saturn, il vaut mieux arriver trop tôt que ne pas venir du tout; pas vrai Sonic?

Le saviez-vous?

Exhumed, le magnifique FPS 32 bits prenant place en Egypte, s'appelle Powerslave aux Etats-Unis. Ça ne vous aiderait peut-être pas pour un contrôle d'histoire, mais c'est bon à savoir.

Happy Birthday Master Chen



Master Chen, qui dirige un commerce d'antiquités autour du New Yokasuka Harbor de Shenmue, est né le 10 octobre 1926. Derrière son calme et sa discrétion, il s'agit d'un homme d'affaires très influent. Une allusion à lui sera d'ailleurs faite dans Shenmue II car il traite apparemment régulièrement avec le père de Joy. Dans le premier volet, il s'agit certainement du contact le plus important de Ryo dans sa quête mais c'est son fils Gui Zhang qu'il enverra à la rencontre de notre héros en premier lieu. Master Chen lui a enseigné le style Yan Qing qui tout comme le style Hazuki se transmet dans la famille de génération en génération.

Accord entre Nintendo et Sony



Le 13 octobre 1992, Nintendo et Sony concluent un pacte concernant une norme de lecteurs CD-Rom; ceci nous mène au projet d'une future console de jeux qui utilisera aussi bien le support cartouche que le support CD-Rom. Et comment s'annonce le partage du pouvoir absolu de cette console hybride? Eh bien Nintendo gardera le contrôle des droits de licence sur tout ce qui concernera les jeux, tandis que Sony obtiendra des droits de licence via Nintendo sur tous les autres types de logiciels. Le deal semble équitable... il ne manque plus que la console!

Sortie de la Dreamcast



14 octobre 1999, la Dreamcast envahit les magasins européens avec plein de boîtes bleues et blanches dans les rayons! Alors il faut penser à prendre la console bien sûr mais aussi une deuxième manette pour les potes, une des fameuses cartes mémoire avec écran à cristaux liquides, peut-être un clavier pour naviguer sur internet et... ah ben oui, des jeux!

Sortie de Sonic Adventure



Sonic s'était absenté depuis trop longtemps et n'avait pas offert de véritable nouvel épisode aux joueurs depuis l'ère Megadrive. Alors le 14 octobre 1999, il est au rendez-vous sans faute pour la sortie de la Dreamcast! Un épisode 128 bits et enfin en 3D, des screenshots prometteurs de magazines qui vont enfin prendre vie dans notre télé... Allez hop, dans le caddie!

Sortie de Virtua Fighter 3th



Le 14 octobre 1999, Virtua Fighter 3 arrive enfin sur consoles, pile poil au jour de la sortie de la Dreamcast! Fini donc l'interminable attente sur Saturn, et place à un tournoi 128 bits qui va à son tour accueillir 2 nouveaux combattants relativement opposés; là où VF2 accueillait aussi bien le personnage le plus jeune que le doyen du groupe, VF3 ajoute cette fois le perso le plus fragile (en apparence) et le plus robuste avec Aoi l'experte en aikido au teint de porcelaine et Taka, l'imposant sumo. Et le tb à côté du 3? il s'agit simplement du mode Team Battle qui vous permettra de vous affronter par équipes.

Sortie de Sonic & Knuckles



Le 19 octobre 1994, la suite directe de Sonic 3 déboule chez nous! Un coup d'oeil au logo de la boîte cartonnée suffit pour s'en convaincre: dans Sonic & Knuckles, l'échidné rouge introduit dans l'épisode précédent va faire plus d'ombre que jamais à notre bon vieux hérisson (ne parlons même pas de Tails qui a carrément disparu). Voilà donc un perso bien envahissant qui va même prendre la place de nos héros dans leurs aventures précédentes: la cartouche de Sonic & Knuckles fait en effet office d'adaptateur pour revisiter Sonic 2 et 3 avec Knuckles, ou n'importe quel autre cartouche Megadrive pour générer un stage bonus unique en 3D!

Sortie de Lylat Wars



Le 20 octobre 1997, l'escadrille Starfox fait son grand retour sur Nintendo 64! Fox McCloud, Peppy Hare, Slippy Toad et Falco Lombardi vont donc repartir affronter la flotte du maléfique Andross. Un shoot plus immersif que jamais pour les joueurs, car le jeu sera accompagné du Rumble Pak, un accessoire à connecter sous la manette et qui génère de véritables vibrations en fonction des secousses émises dans le jeu!

Happy Birthday Dohko



Dohko, Chevalier d'Or de la Balance et gardien de la septième maison du Sanctuaire, est né un 20 octobre. Son armure particulière est composée de 6 armes - les nunchakus, le trident, les sansetsukons (une sorte de nunchakus à 3 branches), l'épée, les boucliers et enfin les tonfas - alors que les Chevaliers n'en utilisent pas à quelques exceptions près. Il fait partie des quelques Chevaliers d'Or qui laisseront d'ailleurs une armure vide dans leur temple lors du périple de Seiya et ses amis pour sauver Athéna. Bon, Dohko a lui aussi une bonne raison de le faire puisqu'il est en réalité le vieux maître de Shiryu. Vous savez, le petit gnome violet en forme de Yoda qui l'a entraîné près d'une cascade! Aaaaah c'était donc un Chevalier d'Or, et l'un des plus puissants apparemment... ben comme quoi la montagne, ça vous gagne pas forcément. Bref. Si le véritable Dohko est donc trop loin et trop rabougri pour endosser son armure, il n'hésite pas à la léguer à son disciple Shiryu afin de résoudre une énigme: laquelle des 6 armes que porte le Chevalier de la Balance pourrait briser le cercueil de

glace dont est prisonnier Hyôga? Allez un indice: c'est la seule que Bruce Lee, Poséidon, le Chevalier de la Méduse et les forces de l'ordre n'auraient pas choisi.

F355 Challenge présent au 33ème Tokyo Motor Show



Le 22 octobre 1999 a lieu le 33ème Tokyo Motor Show. Sega ne va pas passer à côté de cet événement qui suit de très près la sortie arcade de F355 Challenge, le dernier bébé de Yu Suzuki! Histoire d'en imposer au milieu des engins présents, le jeu est donc bel et bien jouable mais dans le cockpit d'une vraie Ferrari! Des sensations décuplées en perspective pour un jeu qui s'annonce déjà ultra-réaliste... Espérons juste que les commandes du jeu ne sont pas directement liées à celles de la voiture, et il ne devrait pas y'avoir de casse dans ce prestigieux salon.

La Nintendo 64 présente au 33ème Tokyo Motor Show



Le 22 octobre 1999, le 33ème Tokyo Motor Show se déroule à... ben oui, Tokyo! Pourquoi vous parler d'un salon dédié aux voitures et aux motos ici? Eh bien figurez-vous que Nintendo y'a fait la démonstration d'un gadget bien sympathique en partenariat avec la marque Panasonic: il s'agit d'un système embarqué permettant de connecter une Nintendo 64 à une mini-télévision dans la voiture. Une idée alléchante: les trajets Starsbourg/Bordeaux en caisse ne seraient plus les mêmes si on pouvait se tirer la bourre sur un Mario Kart 64 ou un GoldenEye 007 au lieu de compter le nombre

Lancement du Net Link sur Saturn



Le 22 octobre 1996, Sega lance le Net Link, un navigateur web destiné à la Saturn au prix de 200\$. Un nouveau bond technologique d'avance pour Sega qui en profite pour annoncer le développement de jeux utilisant les fonctions online de ce réseau révolutionnaire, prévus pour le mois de mars suivant...

Sortie de Mortal Kombat au ciné



Le 25 octobre 1995, le film Mortal Kombat sort dans les salles françaises... On va enfin voir Sub-Zero congeler ses adversaires, Scorpion faire sa Fatality en chair et surtout en os, Liu Kang pratiquer un kung-fu nerveux sur les méchants et Goro coller des patates X4 a ses malheureux adversaires. La sortie ciné a coïncidé avec celle du jeu Mortal Kombat 3 mais le film est centré sur les personnages du premier épisode. Pas de cyber-ninjas ou de centaure donc, il faudra attendre une suite catastrophique pour ça...

Sortie de Mortal Kombat



Le 28 octobre 1993, Mortal Kombat vient éclabousser nos consoles françaises! Ce jeu de combat dont toute la presse spécialisée parle depuis plusieurs mois allie une violence extrême à une technique dite de motion capture qui rend les combattants si réalistes! Proposer aux jeunes joueurs d'exhiber fièrement la tête décapitée de leur adversaire avec la colonne vertébrale qui pendouille, ça ne va pas arranger le débat des familles sur la violence dans les jeux vidéo... mais bon, il n'en faut pas moins pour s'attaquer à un roi de la baston tel que Street Fighter II!

Happy Birthday Dee Jay



Dee Jay, l'un des 4 nouveaux challengers de Super Street Fighter II est né le 31 octobre 1965. Venu tout droit de Jamaïque, il a carrément le rythme dans la peau! Il enchaîne des coups avec une certaine cadence et sortira à l'occasion ses maracas pour faire une petite danse de la victoire bien nerveuse; le seul problème, c'est que ses adversaires n'en profitent jamais car à priori, ils sont K.O. quand il l'exécute...

 ELECTRONIC ARTS®



ARRETEZ LA GUERRE AVANT QU'ELLE N'ECLATE



SOVIET STRIKE™

<http://www.strike-net.com>



3615 EADIRECT 2,23f/Mn ELECTRONIC ARTS

LA VERSION SATURN SERA DISPONIBLE AU PRINTEMPS '97. SOVIET STRIKE EST UNE MARQUE DE ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE ELECTRONIC ARTS. SEGA SATURN ET SEGA SONT DES MARQUES DE SEGA. PLAYSTATION ET  SONT DES MARQUES DE SONY ENTERTAINMENT INC.

FIGHTERS MEGAMIX

**32 COMBATTANTS...
ÇA VA FAIRE DU MONDE À LA MAISON !!!**



Découvrez le jeu de combat en 3D le plus complet et le plus réaliste
créé par la célèbre équipe de développement AM2 !

Avec plus de 30 combattants issus de Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Kids, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Sonic the Fighters et bien d'autres encore • une liberté de mouvement extraordinaire provenant de Virtua Fighter 3 • des personnages cachés plus délirants les uns que les autres • de nouveaux coups fulgurants • de multiples aires de combats • 5 modes de jeu • de nouvelles options... n'hésite pas à te surpasser pour devenir le champion des champions !



EXCEPTIONNEL !

**JUIN 1997, VOUS AVEZ
15 JOURS POUR CHANGER DE PLANÈTE**

SATISFAIT OU REMBOURSÉ : Toute console + 1 jeu ou tout coffret (1 console + 1 ou 2 jeux) Sega Saturn acheté entre le 28 mai et le 28 juin 1997 pourra être renvoyé dans un délai de 15 jours suivant la date d'achat et remboursé au prix d'acquisition, modalités au 08 36 68 01 10*.

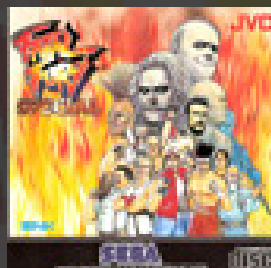
SITE WEB : <http://www.sega-europe.com>



SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANÈTE.

TESTS



YOSHI'S STORY

plates-formes • Nintendo • 3 avril 1998 • 1 joueur **NINTENDO 64**

Depuis qu'il a aidé Bébé-Mario sur Snes, Yoshi a prouvé qu'il pouvait être le vrai héros d'un jeu; sur N64, c'est désormais sans le plombier qu'il s'aventure dans un jeu tout mignon qui vaut le détour...



A l'heure de la 3D dans tous les sens, Yoshi's Story effectue un joli contre-pied en nous présentant un univers 2D bluffant: les textures bénéficient d'un rendu magnifique et la charte du jeu est également très soignée, façon livre animé pour enfants. Cette démarche marque un lien assez fort avec Yoshi's Island mais le concept est tout de même très adouci lui aussi, puisqu'il faut désormais collecter un certain nombre de fruits dans un niveau pour le boucler. Rassurez-vous: l'aspect plates-formes, les ennemis ou boss sont toujours là et on se sent aussi bien ici que dans le Royaume Champignon...



...Mais le jeu demeure trop facile! La collecte de fruits peut se faire très rapidement, et Yoshi ne traverse qu'un seul niveau par monde, ce qui rend également une partie relativement courte. Reste donc la possibilité de creuser un peu pour accéder aux différents autres niveaux menant au boss de fin, voire même de trouver les 2 Yoshi cachés. Bon, c'est loin d'être une torture et la beauté du jeu fait qu'on prend plaisir à recommencer... alors disons que Yoshi's Story est une très agréable promenade de santé!



- des textures superbes
- univers agréable et rigolo



- un challenge trop facile
- peu de niveaux dans une partie

83%

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

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

beat'em all/plates-formes • Konami • 1994 • 1 joueur **SUPER NINTENDO**

Si vous aviez l'habitude de suivre les aventures de Batman & Robin avec un bon bol de céréales devant la télé le dimanche matin, il va falloir retrousser vos manches et chopper le pad: voici l'adaptation de la série animée sur Super Nes et franchement, on s'y croirait!



Nous voici donc prêts à emmener Batman à travers 7 niveaux inspirés d'épisodes cultes mettant en scène ses plus grands adversaires et leurs sbires! La réalisation de haute volée transpose à merveille le dessin-animé avec des graphismes fins, des aplats de couleurs ou encore ces fameux dégradés rougeoyants; l'accompagnement sonore n'est pas en reste et traduit tantôt l'urgence, tantôt le calme inquiétant ou le mystère tandis que le gameplay, pas évident au départ, permettra vraiment de se mettre dans la peau du justicier masqué. Bref, nous ne sommes pas en présence d'un portage fainéant mais bel et bien d'un hit qui n'a pas peur d'exploiter les meilleurs effets de la console, comme la 3D ou les effets de rotation!



Non content de nous en mettre plein les yeux, Batman & Robin nous sert également des niveaux variés qui se présentent comme des défis bien distincts: certains mettent plus l'accent sur l'aspect plate-forme, d'autres sur la castagne à tour de bras, se déroulant parfois même sous la forme de labyrinthes... Les affrontements grandioses avec les boss sont autant de cerises sur le magnifique gâteau que représente cette adaptation; attention toutefois à la difficulté très élevée de certains passages ou boss, cette aventure n'est pas pour les petits joueurs... d'où l'absence de Robin en perso jouable?



- très fidèle à la série animée
- des mises en scène grandioses



- quelques passages un peu trop chauds
- Robin n'est pas jouable

88%

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

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

beat'em all • Sega/Clockwork Games • 1995 • 1 ou 2 joueurs **MEGADRIPE**

Après avoir brillé sur Super NES, The Adventures of Batman & Robin débarque sur la 16 Bits de Sega; et si le titre est le même, le jeu est cette fois bien différent... A commencer par l'ennemi n°1 qui n'est autre que Mr. Freeze, précédé par d'autres célèbres super-vilains de Gotham!



Ici, c'est vraiment du beat'em all pur et dur qui attend notre homme-chauve souris et son acolyte Robin. On a donc le choix du perso et on peut surtout relever le défi en co-opération avec un bat-pote! Mais place au jeu: le joueur va devoir se confronter à des hordes incessantes de malfrats: ça n'arrête jamais, nos héros n'ont alors pas d'autre choix qu'avancer sans cesse en lattant ou tirant sur tout ce qui bouge à l'aide de projectiles upgradables et infinis dont il faudra user et abuser. Le justicier a visiblement troqué sa légendaire discrétion pour la panoplie d'une machine de guerre; nous voici assez loin des aventures animées du même nom mais dans un jeu vraiment hardcore, bien plus sombre et malsain!



La difficulté est d'ailleurs tellement élevée qu'elle ne tient plus du challenge mais du handicap. C'est un fait: sous le nombre et le feu nourri des ennemis, peu de joueurs iront au-delà des deux premiers niveaux; quel dommage pour un jeu à la réalisation hallucinante! Sprites gigantesques, décors en 3D, zooms et rotations dans tous les sens... Batman & Robin est un énorme florilège d'effets spéciaux comme on en voit peu sur Megadrive! Voir une telle bombe louper quelques marches à cause d'une difficulté inhumaine est encore plus rageant que laisser s'échapper le Joker une fois de plus...



- techniquement époustouflant
- le mode co-op marque des points...



- ...car la difficulté est cauchemardesque
- des vagues d'ennemis à l'infini

88%

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

F-ZERO X

course futuriste • Nintendo • 6 novembre 1998 • 1 à 4 joueurs

NINTENDO 64

F-Zero X était attendu au tournant par tous les joueurs qui ont filé à la vitesse du son en mode 7 sur Super NES! Le voici enfin sur Nintendo 64, accrochez-vous au pad... ou à tout ce que vous pouvez!



C'est un plaisir de voir renaître un tel jeu tout en polygones. F-Zero X reprend le concept des courses ultra-rapides en vaisseaux dans circuits tortueux bien plus nombreux et variés: on peut se tirer la bourre aussi bien sur de larges pistes que sur des cylindres ou dans des tunnels. Cette version N64 a également mis le paquet sur le nombre d'engins pilotables puisqu'on passe carrément de 4 à 30! Et même avec tout ce monde en piste à plus de 1000 km/h, le jeu maintient sa fluidité parfaite: c'est bluffant, même si on se doute que les décors assez dépouillés facilitent sûrement la tâche...



Nintendo 64 oblige, un mode 4 joueurs permettra enfin de partager l'expérience F-Zero avec des potes! En écran-splitté comme en championnat solo, la gestion du boost/bouclier et la possibilité de provoquer des collisions parfois meurtrières rendent les courses bien plus attractives et risquées que de simples tours de pistes basés uniquement sur le pilotage. F-Zero X est donc un digne successeur qui accomplit son passage N64 dans les règles et mérite toujours sa place parmi les autres hits Nintendo!



- 30 vaisseaux dispos!
- la X-Cup aux circuits aléatoires



- les environnements un peu vides...
- ...perdent encore des détails en multi

88%

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

FIGHTERS MEGAMIX

baston 3D • Sega/AM2 • 1997 • 1 ou 2 joueurs **SATURN**

Fighters Megamix réunit la crème de la baston sur Saturn en mélangeant joyeusement les persos des Virtua Fighter et Fighting Vipers, sans oublier quelques invités inattendus pour rendre le tout encore plus fun. Vous êtes prêts? Ça va cogner sévère!



Les 2 licences phares se complètent plutôt bien: le réalisme technique de Virtua apporte de la crédibilité au gameplay tandis que les Vipers et leurs armures destructibles lui apportent plus de piment; bien sûr, quelques petits équilibrages dans les 2 camps permettent d'harmoniser un peu le tout. Mais le vrai grain de folie concerne les persos cachés qui représentent un tiers d'une bonne trentaine de combattants: on glisse alors vers le grand ni'mporte quoi en voyant la voiture de Daytona USA donnant des revers de roue à un gros canard issu de Sonic the Fighters... Le tout reste malgré tout diablement prenant et la puissance se ressent aussi bien dans chaque coup qu'à travers les murs destructibles de certaines arènes.



La quantité a tout de même pris le pas sur la qualité car quand on y regarde de plus près, cette réunion de famille se montre techniquement un poil inférieure à Virtua Fighter 2 et Fighting Vipers. Rien de dramatique heureusement: Fighters Megamix n'a pas été conçu pour marcher sur leurs plates-bandes, mais pour élargir le cercle de la baston dans un bon défouloir, complet et joliment maîtrisé. En plus, si votre rêve est d'assommer Dural à coups de skate ça marche aussi!



- mix de persos complet et original
- tournois classés par thématiques



- réalisation légèrement revue à la baisse
- quelques persos ridicules

87%

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

FATAL FURY SPECIAL

baston 2D • SNK/JVC • 1995 • 1 ou 2 joueurs **MEGA CD**

Le Mega CD se dote d'un jeu de baston prestigieux avec l'adaptation de Fatal Fury Special, conçu à l'origine pour rivaliser avec SSFII. L'add-on de Sega permettra-t-il au hit de SNK de détrôner celui de Capcom?



Fatal Fury Special repose sur une base classique coups de base/ coups spéciaux, auxquels s'ajoute ici une furie ravageuse par combattant. Ils sont d'ailleurs au nombre très complet de 16 dans cette version: la présence des persos et boss issus de Fatal Fury 1 et 2 ainsi que Ryo de Art of Fighting, débloqué ici d'office, constituent vraiment un tableau de choix; les persos ont d'ailleurs un bon look même si certaines attaques rappellent parfois celles des Street Fighters. Petite subtilité SNK: il est possible de se déplacer sur 2 plans du stage ce qui augmente de manière intéressante les stratégies d'esquive ou d'attaque. Malheureusement, le gameplay souffre d'une certaine lenteur (non réglable) et les bottes secrètes ont parfois du mal à sortir...



Pour le reste, cette conversion se montre aussi complète sans être parfaite: les décors sont tous là mais un peu dépouillés par rapport aux originaux, la bande-son est tirée de la version cartouche Neo-Geo alors que les magnifiques pistes CD auraient pu être incluses, l'animation et les couleurs sont un peu plus faibles... si ce manque de finition ne fera donc pas de Fatal Fury Special le tueur de SSFII, il reste une très bonne alternative à la bande de Ryu et Ken, et tout simplement le meilleur jeu de baston à acquérir sur Mega CD.



- 16 persos dispos d'entrée
- une conversion honnête



- niveau de l'ordi bien sévère
- manque de vitesse et de fluidité

82%

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

MEGA MAN 3

plates-formes • Capcom • 20 février 1992 • 1 joueur **NES**

Il y'a des grands vilains qui ne comprennent jamais rien, même après plusieurs déculottées. Dr. Wily est donc de retour alors préparez-vous à affronter une nouvelle génération de robots belliqueux, voici Mega Man 3!



La recette reste identique et toujours efficace: un choix de niveaux de plates-formes bien corsés s'offre au joueur qui pourra récupérer les pouvoirs des boss vaincus contre d'autres et les vaincre plus facilement. L'originalité est encore de mise, et des adversaires comme Magnet-Man ou Snake-Man promettent encore beaucoup de passages originaux au gameplay bien nerveux. Du coup, notre petit héros peut désormais effectuer des glissades et se servir de Rush, un compagnon bien pratique pour certains passages: de petites améliorations techniques mineures qui feront tout de même plaisir aux habitués à l'affût de nouveautés.



N'oublions pas la légendaire difficulté propre à la série: si l'épisode précédent était devenu plus raisonnable de ce côté-là, Mega Man 3 semble reprendre du poil de la bête! Les acharnés pourront heureusement compter sur le système de passwords et l'héritage technique de son prédécesseur: un gage de qualité qui maintient notre robot bleu dans les hautes-sphères de la plate-forme sur NES... mais nom d'un robot-chien, ce foutu savant-fou va être plus dur que jamais à déloger vous êtes prévenus!



- nouveaux boss et niveaux originaux
- Rush le chien



- difficulté accrue
- clipping toujours bien présent

88%

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

DIE HARD TRILOGY

beat'em all / shoot / course-poursuite • Fox Interactive/Probe • novembre 1996 • 1 joueur **SATURN**

Ça vous dirait de vous la jouer Bruce Willis dans la trilogie Die Hard? N'ayez pas peur, si vous savez tirer et conduire, ça va le faire.



Die Hard nous propose 3 jeux au style bien différent, chacun issu d'un film de la trilogie: beat'em all en 3D et désamorçage de bombes dans l'immeuble de Piège de Cristal, shoot en vue subjective façon Virtua Cop dans l'aéroport de 58 Minutes Pour Vivre, et re-désamorçage mais en voiture cette fois dans les rues de New York pour Une Journée en Enfer. Ces adaptations s'inspirent assez librement des films mais en gardent toute l'ambiance et le côté bourrin et efficace du héros! D'ailleurs on ressentira aussi son côté martyr et déjanté grâce à une difficulté bien sentie: il faut souffrir pour être John McClane!



Outre sa longévité, le gros atout de Die Hard Trilogy vient de la consistance des 3 jeux: armes, items, véhicules... tout est fait pour prendre son pied en semant le chaos parmi les commandos de vilains! Côté faiblesses, il faut cependant reconnaître que la 3D ne risque pas de vous faire bondir de votre fauteuil, et le gameplay pas très affiné risque de boucler les parties d'une fin malheureuse (surtout pour le shoot et la conduite)... Ceux qui privilégient l'action à la réalisation pourront toutefois s'éclater sans problème sur ce jeu explosif.



• 3 jeux en 1!

• l'ambiance explosive des films



• la réalisation ne vole pas très haut...

• ...la prise en main, encore moins

77%

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

SOVIET STRIKE

combat aérien • Electronic Arts/EA Tiburon • 1996 • 1 joueur **SATURN**

Après Jungle, Desert et Urban, le nouveau Strike devient Soviet!
L'occasion pour la série de plonger de plein pied dans la génération 32 Bits...



...Et qui dit 32 Bits dit 3D: sans être super impressionnante, celle-ci apporte une nouvelle profondeur au gameplay et une nouvelle approche des missions. Celles-ci sont peu nombreuses mais extrêmement longues et difficiles, le jeu se voulant être plus réaliste que jamais: les réserves de fuel et l'artillerie sont limités, et les missions de destruction ou de sauvetage nécessiteront pas mal de stratégie face à des forces ennemies très agressives. On note également une bonne diversité des zones à survoler, le contexte soviétique étant loin de limiter le terrain de jeu à des bases enneigées...



Un autre grand bond en avant vient du scénario: le conflit militaire et politique s'appuie sur des séquences vidéo avec de vrais acteurs qui donnent réellement l'impression d'évoluer dans un film de guerre moderne. Les pilotes ou soldats en herbe peuvent donc tenter ce Strike qui réussit à entrer dans une nouvelle ère de jeux sans se vautrer. Les néophytes devront toutefois réfléchir à deux fois avant de foncer tête baissée dans ce sérieux challenge!



- le passage en 3D
- les cinématiques en FMV



- réalisation un peu terne
- la jauge de fuel, une contrainte pesante

77%

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



Plus courageux que le Prince de Lu et plus vaillant que Michel, voici Prince Valiant en route pour le royaume de Camelot!



Le périple ne sera pas de tout repos pour le joueur qui devra prouver son courage dans 2 disciplines: en effet, si la plate-forme pure constitue le gros morceau du jeu, deux niveaux originaux impliquent du tir en vue subjective! Dans les deux cas, il faudra savoir tant bien que mal repousser des hordes de brigands avec des contrôles globalement un peu trop lents face aux assauts ennemis; mais la plate-forme implique également de grands classiques de l'attrappe-joueur: trous cachés, fosses de pics, scies circulaires, quelques boss aussi...



Avec une difficulté assez éprouvante qui empêchera bon nombre de joueurs d'atteindre Camelot et une popularité très relative, Prince Valiant pourrait facilement prendre le chemin des jeux moyens qui finissent oubliés en haut d'une étagère. Mais cet art de l'obstacle tout de même bien maîtrisé couplé à une atmosphère envoûtante auront raison de la poussière pour les plus courageux!



- ambiance médiévale réussie
- les niveaux en vue subjective



- une difficulté éprouvante
- un perso lent face aux ennemis

79%

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

PLAYER ONE

NUMÉRO #63



mensuel • Média Système Édition • numéro 63 • avril 1996

MAGAZINES

La couv' jaune flashy de ce 63ème numéro marque un fait de plus en plus rare chez Player One: malgré la présence discrète de Mario et Sangoku, c'est bien un perso de chez Sega qui fait la une et pour cause: Virtua Fighter 3 se dévoile en ce doux mois d'avril! Beaucoup de bruit pour seulement une demi-page consacré à ce jeu aussi attendu qu'ambitieux malheureusement... mais les quelques images publiées font carrément rêver.

StOp INFO

SNK SUR TOUS LES FRONTS KING OF FIGHT

Considéré à juste titre comme l'un des meilleurs éditeurs de jeux de combat en 2D, SNK élargit ses horizons ludiques en développant sur Saturn et PlayStation.

TAITO NO SPPO

Un jeu de rôle, mais avec une touche de science-fiction... Taito nous propose un jeu de rôle à l'ancienne, mais avec une touche de science-fiction. Le jeu se déroule dans un univers où la magie et la technologie se mêlent.

POUR LES AMATEURS DE CHALLENGE

Un challenge qui vous fera tester vos limites... Ce jeu est conçu pour les joueurs qui aiment relever des défis et qui ne craignent pas l'échec.

1996 Sonic atteint le Next Level

Après qu'il a vaincu le méchant Dr. Robotnik, Sonic va devoir affronter un nouveau défi. Dans ce jeu, Sonic va devoir traverser différents niveaux et affronter de nouveaux ennemis.

Toujours dans cette rubrique consacrée à l'arcade avec l'AOU

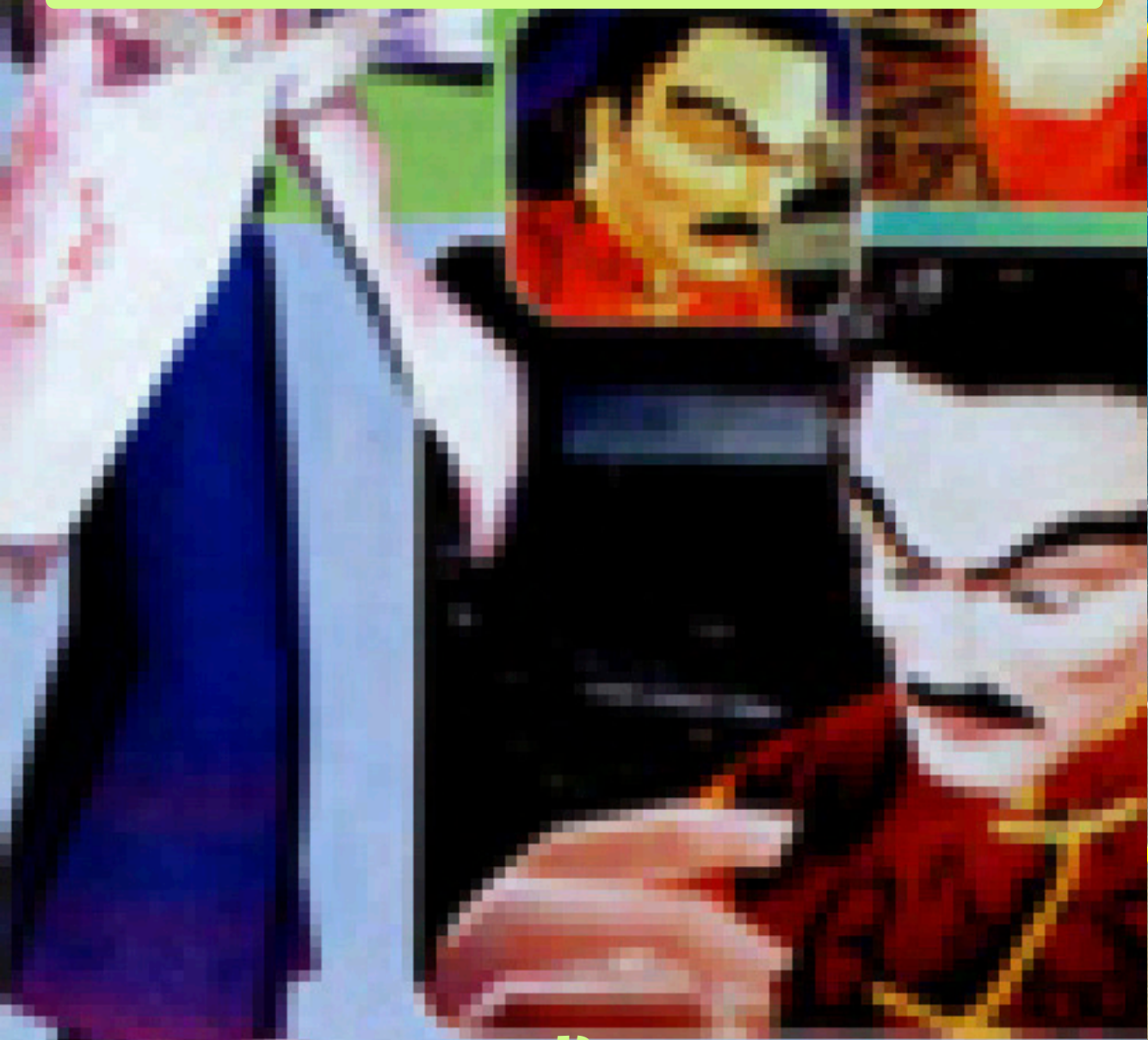
(Amusement Operator Union), on constate que c'est quand même le festival de la baston: de SFA 2 à Soul Edge en passant par un nouveau Art of Fighting, Killer Instinct 2 ou Dead or Alive, les amateurs du genre risquent de laisser couler un filet de bave à la lecture de ces pages! Le Japon est donc encore particulièrement présent dans ce numéro qui nous présente d'ailleurs le très curieux Mario RPG (d'où sa présence en couv') mais aussi Crying Freeman et Dragon Ball GT du côté ciné et manga en fin de magazine! Le gros du contenu est bien entendu consacré à de nombreux tests avec notamment Toy Story sur 16 Bits ou The Need For Speed et Wipe Out sur une Playstation qui commence à faire parler la poudre. Forte présence également des dossiers ce mois-ci avec 2 sujets disséquant les arnaques liées au commerce du jeu vidéo, et l'intérêt du jeu à plusieurs.



Le Player One 63 est donc un très bon cru, mais ce qui va le rendre exceptionnel vient du cadeau incroyable de ce numéro: outre une pochette de cartes NBA, Player One offre une Nintendo 64 à ses lecteurs!! Bon ok, il s'agit d'une console à découper que

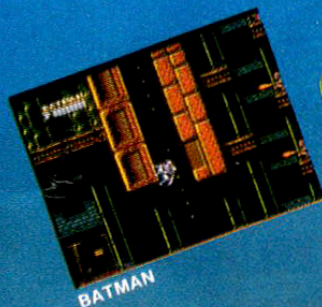
vous aurez bien du mal à faire tourner sur votre téléviseur, mais une fois montée en volume eh bien même en papier ça a de la gueule! Un joli pied de nez de l'équipe qui a su jouer avec l'attente insoutenable que suscite cette machine de rêve...

VERDICT





VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



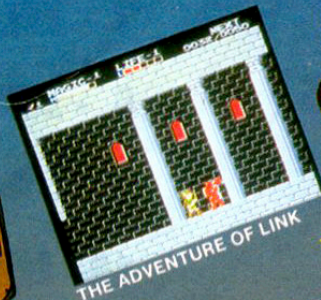
BATMAN



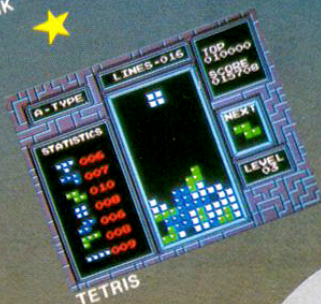
TEENAGE MUTANT
HERO TURTLES



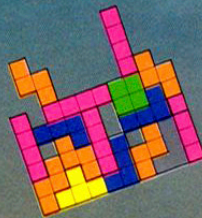
SUPER MARIO II



THE ADVENTURE OF LINK



TETRIS



SIMON'S QUEST



LES GRANDS SUCCÈS
SONT SUR

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



Console et accessoires
pour 100 jeux passionnants

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

DOSSIER



On ne le dira jamais assez: le plus important dans une console, c'est les jeux! Nintendo l'a toujours bien assimilé et ça tombe bien: depuis la Super NES, la firme a pas mal d'excellentes licences en réserve qui n'attendaient que la Nintendo 64 pour briller à nouveau! Voici donc 8 passages de jeux en mode N64 à ne pas louper, et une occasion de voir si ils sont réellement 4 fois mieux que leurs aînés!

De Super Mario World à Super Mario 64



L'adaptaton des aventures du plombier en 3D sont bien sûr les plus attendues lors de la sortie de la 64 Bits en 1997. Malgré ses

nombreuses qualités, il faut tout de même reconnaître que Super Mario 64 s'est bien éloigné de l'immense Super Mario World sorti 5 ans plus tôt. Les niveaux sont bien plus vastes mais aussi moins remplis d'ennemis et de détails; de nouveaux environnements ont été conçus, laissant derrière eux les petits ou grands châteaux, les environnements gourmands du Royaume Champignon etc... Ce dépaysement a heureusement du bon, il permet à Nintendo de réellement renouveler cette licence au lieu de simplement la passer en 3D et à y regarder de plus près, on constate que quelques valeurs sûres comme la maison hantée sont toujours de la partie!

De Zelda: A Link to the Past à Zelda: Ocarina of Time



Zelda était considéré par certains comme le meilleur jeu de la Super NES; le doute n'est même plus permis sur Nintendo 64! Notez que la structure des deux jeux est identique: la première partie du jeu consiste à récupérer 3 médallions, la seconde consiste à rassembler 6 esprits pour aller ensuite libérer la princesse Zelda. On retrouve également pas mal de lieux communs comme les Bois Perdus, le Lac Hylia ou encore le village Cocorico ainsi qu'une majorité d'ennemis et items dans les deux versions, dont l'Ocarina lui-même (quelques irréductibles détracteurs d'Ocarina of Time s'appuient d'ailleurs volontiers sur ces nombreuses similitudes)!

Mais outre le fait de bénéficier d'une des plus belles réalisation en 3D sur cette console, la version N64 permet de traduire l'immensité des lieux comme aucune autre console n'aurait pu le faire; se balader dans les plaines d'Hyrule prend vraiment une toute autre dimension... en 3 dimensions!

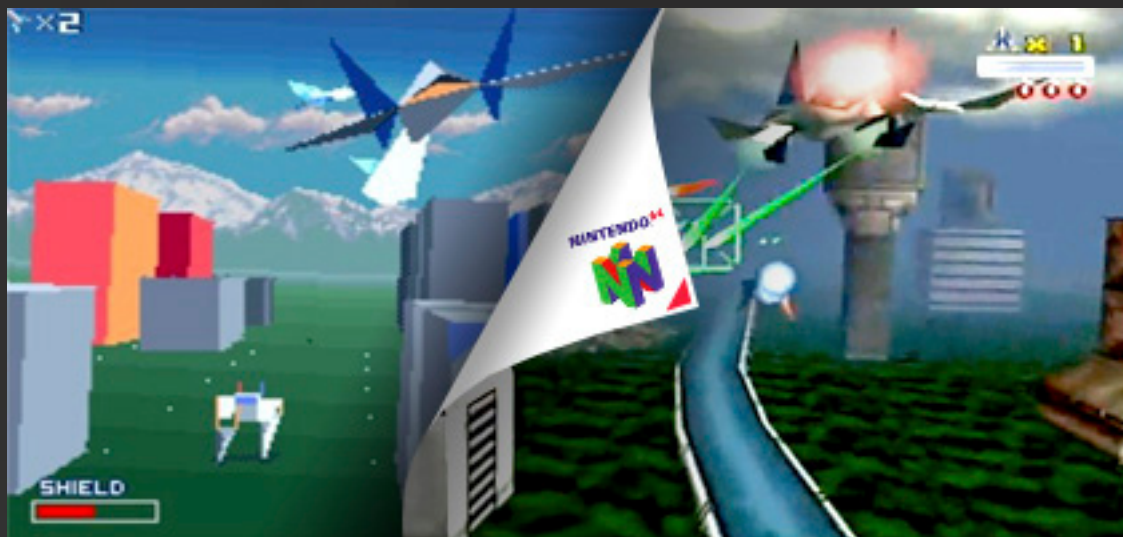
De Donkey Kong Country à Donkey Kong 64



Dans le cas de Donkey Kong, le passage N64 ne fera peut-être pas l'unanimité chez les nombreux fans de la série Donkey Kong Country. Et contre toute attente, c'est la qualité de la réalisation qui pourrait jouer en faveur de la version Super NES: Donkey Kong Country a amené un niveau graphique tellement époustouflant et riche en détails qu'il représente tout simplement le top absolu en matière de 2D sur 16 Bits; Donkey Kong 64 se dote une 3D colorée et d'un bon niveau vis-à-vis des jeux sur la N64, mais le rendu reste tout de même sommaire à cause de l'éternel syndrome des graphismes cubiques!

De Starwing à Lylat Wars

Voici un excellent exemple de l'intérêt de la N64. Nous sommes en présence d'un jeu qui a dû tirer sur la corde de la SNES avec une



puce spéciale intégrée à la cartouche afin de faire tourner de la 3D polygonale sur une 16 Bits. En revanche, la 3D fait partie de l'ADN de la Nintendo 64 qui permet donc d'ajouter tout ce dont ce hit avait besoin, à commencer par des textures et bien sûr des graphismes fabuleux! Lylat Wars est l'un des meilleurs comparatifs avant/après possibles pour se convaincre de la différence entre 16 et 64 Bits!

De F-Zero à F-Zero X



Ahh, F-Zero... l'un des meilleurs représentants du fameux mode 7 de la Super NES! La version N64 permet ici de faire un vrai comparatif entre une 3D simulée et une vraie 3D polygonale. Le résultat est à la hauteur, en particulier grâce à la fluidité parfaite qui a été conservée dans F-Zero X. Après, cette version N64 reste tout de même assez épurée ce qui rend le fossé technique moins perceptible mais bon, il est tout de même bien là!

De Super Mario Kart à Mario Kart 64



Quand on parle du mode 7, on ne peut pas non plus passer à côté du mythique Mario Kart! Ici encore nous avons droit à un portage extrêmement fidèle, même dans certains circuits qui conservent les thématiques de l'original. A l'instar de F-Zero X, la 3D de la Nintendo 64 permet désormais des dénivelés sur les pistes qui ne pouvaient être que toutes plates sur Super Nintendo. Mais à la différence du jeu de course futuriste, Mario Kart 64 utilise toujours des sprites en 2D animée pour les persos et les items. Ce portage en met tout de même plein la vue avec un habillage plus riche des environnements, ce qui fait justement défaut à F-Zero X.

De Kirby's Fun Pack à Kirby 64: The Crystal Shards



Les aventures de Kirby prennent également le chemin de la 3D avec Kirby 64, qui fait partie des derniers jeux sortis sur la Nintendo 64. Mais avec un peu de recul, on constate que la troisième dimension n'apporte que peu d'intérêt à ce jeu, de nombreux passages conservent d'ailleurs un gameplay classique sur un seul plan. Une réalisation 2D léchée à la Yoshi's Story aurait été plus judicieuse...

De Pilotwings à Pilotwings 64



Encore un bijou du mode 7: Pilotwings a mis très tôt le sentiment de liberté en avant sur Super NES; ça tombe bien car ici encore, les capacités de la Nintendo 64 vont vraiment dans ce sens! Pilotwings 64 inclut bien sûr des nouveautés au niveau de son contenu et des challenges mais il reste l'un des jeux les plus fidèles à l'original sur Snes, si bien qu'on peut presque parler de portage et non de suite.

De Yoshi's Island à Yoshi's Story



Yoshi's Story est un exemple assez amusant car il n'a jamais été envisagé comme une suite à Yoshi's Island sur SNES, mais il présente tellement de similitudes qu'on peut le désigner comme sa suite officieuse! Certains signes ne trompent pas: le héros sur pattes bien sûr mais aussi le système de lancer d'oeufs, quelques ennemis, le travail sur les textures... et surtout le maintien de la 2D! Un choix régressif pour une console qui prône la 3D mais le résultat est tellement joli qu'on en vient à imaginer la même chose pour d'autres grands héros de Nintendo...

De Killer Instinct à Killer Instinct Gold

Si la plupart des licences Nintendo peuvent s'adresser à un large



public, il ne faut pas oublier que la firme à main-mise sur un jeu de combat sanglant et violent! Développé également par Rare, Killer Instinct est un peu le Donkey Kong Country de la baston sur Super NES avec une technique graphique très performante; mais contrairement à Donkey Kong 64, la suite Killer Instinct Gold n'utilise la 3D polygonale que pour les décors; les persos restent des sprites 2D un peu plus grossis et travaillés, l'action bénéficiant également de zooms assez saisissants. Petite déception cependant: tout comme le premier jeu sur SNES, Killer Instinct Gold n'égale pas la version arcade originale dont il est issu, et ce pour les mêmes raisons: le support cartouche que Nintendo a voulu conserver pour sa N64 implique également des limitations de mémoire assez contraignantes.

Nintendo a donc vraiment mis le paquet pour transposer un max de ses hits sur Nintendo 64 et ce avec toujours beaucoup de succès, même si de rares licences phares comme Metroid sont curieusement absentes. Quelque chose devient alors beaucoup plus évident que lors du passage NES/SNES: les grands classiques de la firme sont visiblement conçus pour durer et traverser les générations de consoles; nul doute qu'ils seront donc au rendez-vous des futures machines de Nintendo! Et si vous ne pouvez pas investir dans toutes les adaptations N64 citées dans ce dossier, rabattez-vous sur l'excellent Super Smash Bros. qui réunit les

grandes stars de Nintendo dans un jeu de baston aussi fun que déjanté!



VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



GAME BOY



RETRO
POLIS