

RETRO POLIS

N°26
février 2013

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX:

VIEWTIFUL JOE

LUIGI'S MANSION

BUZZ LE QUIZZ MUSICAL

RIDGE RACER

THE HOUSE OF

THE DEAD

GOODIES:

**Le magazine
Player One #88**

TIPS:

**Les trucs & astuces
des jeux NES**

R3TROPOL15 - 26 - 0€





**FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.**



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.



* 2,23 F/mn TTC.

“PS” et “PlayStation”, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

EDITO *FÉVRIER 2013*

Mais... mais... c'est quoi ce numéro tout rose? Calmez-vous, joueurs vénérs, virils et poilus: le jeu vidéo c'est comme la mode, ça évolue! Dans les années 2000, le rose n'est donc plus seulement la couleur des barbies de votre soeur que vous preniez un malin plaisir à décapiter, mais celle du foulard d'un super héros délirant appelé Viewtiful Joe! Bon, y'aura aussi pas mal d rouge dans ce numéro grâce à house of the Dead. Du vert aussi avec Luigi's Mansion, un peu de noir pour les traces de pneu signées Ridge Racer, et enfin de la matière grise pour les fans de quizz avec Buzz!

Si votre couleur favorite ne fait pas partie du lot... ben tentez à nouveau votre chance le mois prochain, tiens!

Trev

AGENDA *p.02*

TESTS *p.23*

TIPS *p.37*

AGENDA

Nouveau nom pour l'Ultra 64



Changement de plan et changement d'identité le 1er février 1996! La prochaine console de Nintendo ne s'appellera plus Ultra 64 comme on avait pu le voir partout (y compris sur des pubs presse), tout ça parce que le label Ultra Games de Konami déjà existant pourrait prêter à confusion; et on sait à quel point le monopole est important pour Nintendo. La prochaine console est donc rebaptisée Nintendo 64! Bon, y'a plus original mais après tout le nom Super Nintendo n'allait pas chercher bien loin non plus. Et cette fois, la firme ne devrait pas être gênée par des labels nommés 64 Games (la Jaguar a-t-elle quelque chose à ajouter? Non? Bon).

Happy Birthday Duck King



Joyeux anniversaire, Roi des Canards! Bon ok, gardons la V.O. pour le nom de ce combattant exubérant: Duck King est né le 2 février 1967. On pourrait croire qu'il est du mauvais côté de la barrière vu sa ressemblance avec un des punks de la série Street of Rage mais il n'en est rien: Duck King n'aime pas beaucoup le bad boss Geese et est resté en bon terme avec le héros Terry après que celui-ci l'ait vaincu dans un combat de rue. C'est d'ailleurs cette défaite qui l'a poussé à développer son style de combat personnel basé sur ses capacités de danseur! Et ouais, c'est comme ça: Duck King est un peu la Dance Machine touch de Fatal Fury, stage en discothèque avec néons fluos inclus. Vous en doutez? Ben regardez un peu ce look!

Partenariat entre Sony et Nintendo



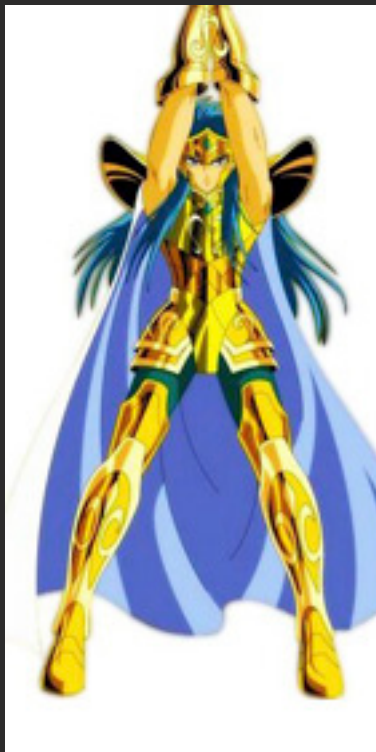
Le 6 février 1991 marque peut-être les prémices d'une nouvelle révolution dans l'univers des consoles de salon! En effet, Nintendo et Sony annoncent un partenariat basé sur un projet de support CD pour la Super NES... Doit-on s'attendre à une nouvelle étape dans la guerre l'opposant à la Megadrive? On dit que Sega prépare également en secret un add-on doté d'un lecteur Cd pour sa 16 Bits...

Happy Birthday Siegfried



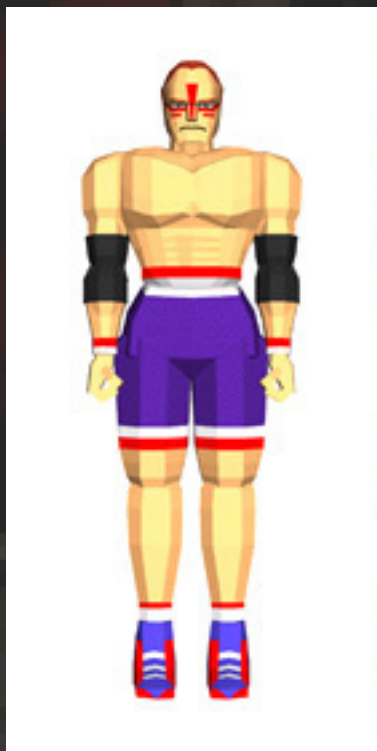
Allez, on souhaite un bon anniv' à Siegfried, né le 6 février 1568. Ça va peut-être le réconforter car voyez-vous, le héros de Soul Blade a salement morflé avant et après cet épisode. Quand on assassine par erreur son père à 16 ans et qu'on devient taré, c'est déjà pas gagné. Mais sa plus grosse bêtise, ça n'a pas été de se mettre en quête de l'épée Soul Edge pour laver ses péchés. Non, ça a été de la trouver en sortant victorieux de son duel contre Cervantes. L'épée maudite s'est emparée de son âme et de son corps pour le transformer en un terrifiant chevalier noir que l'on retrouvera dans Soul Calibur. Mince, déjà qu'il était balèze avant avec sa grosse épée...

Happy Birthday Camus



Camus, Chevalier d'Or du Verseau et gardien de la onzième maison du Sanctuaire, est né un 7 février. C'est le genre d'adversaire qui impressionne déjà parcequ'il fait partie des derniers Chevaliers d'Or à affronter, mais aussi parcequ'on a l'occasion de le voir quelques épisodes avant le combat... et à ce moment là, on devine déjà que lorsqu'il aura lieu, ce dernier sera pratiquement perdu d'avance. D'ailleurs, c'est lui qui utilisera sa terrible attaque du Cercueil de Glace pour enfermer son disciple Hyôga dans la maison de la Balance, histoire de protéger son ex-protégé d'un affrontement qui lui aurait été fatal! En général quand on la joue comme ça, c'est qu'on est vraiment sûr de soi... un duel de glace aussi beau qu'émouvant aura donc tout de même lieu, mettant en scène deux Chevaliers qui se respectent profondément. Dommage que Camus soit manipulé lui aussi par le faux Grand Pope malgré ses qualités indéniables de Chevalier d'Or... et qu'il ait lui aussi compris au moment de mourir que le Chevalier du Cygne et ses potes étaient du bon côté de la barrière!

Happy Birthday Wolf



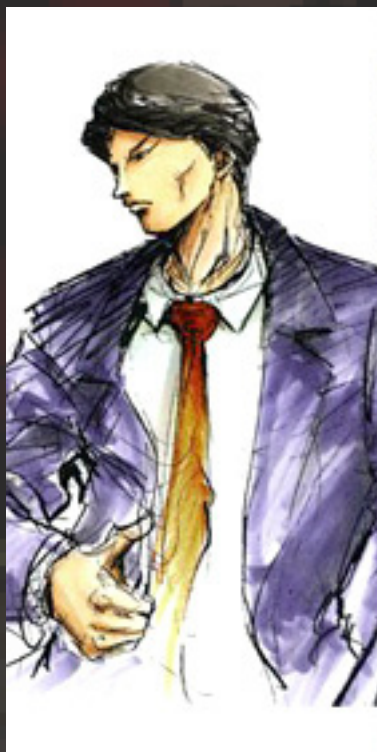
Ce joyeux luron né le 8 février 1966 c'est Wolf, lutteur professionnel de la série Virtua Fighter. Parmi sa panoplie de prises, il peut faire la technique du balancier géant, l'une des plus redoutables du jeu qui peut facilement envoyer l'adversaire hors du ring. Son rival depuis le premier tournoi est Akira, mais il se focalisera ensuite sur un cauchemar apocalyptique récurrent. La grosse brute soucieuse à cause d'un mauvais rêve? Oui mais voyez-vous, Wolf est plein de paradoxes: un bûcheron canadien fan de karaoké qui se peint le visage comme un indien en se prenant pour un loup, avouez que ça mériterait quelques séances de psychanalyse...

Happy Birthday Kilik



Allez allez, on encourage Kilik en lui souhaitant un joyeux anniversaire! Ce jeune loup, né le 9 février 1568, sera notre nouveau poulain dans Soul Calibur. Ben ouais, on lâche l'affaire avec Siegfried qui est passé du côté obscur... Bon, avec Kilik c'est quand même pas gagné non plus puisqu'il a préalablement zigouillé un paquet des moines de son temple sous l'emprise de Soul Edge. Repris en main par Edge Master, son Obi-Wan perso, notre jeune combattant va tenter lui aussi la rédemption en allant chercher l'épée maudite pour la détruire. Mais cette fois-ci, on y croit. En plus, il a un grand bâton! Ça claque fort, ça lui donne une allonge considérable et c'est spectaculaire quand on commence à maîtriser les enchaînements!

Happy Birthday Gui Zhang



Le fils de Master Chen est né le 10 février 1966. Dans la première aventure de Shenmue, il servira en quelque sorte de mentor secret mais bienveillant à Ryo Hazuki. La relation entre les deux personnages restera toutefois longtemps tendue, Gui Zhang étant très calme et impassible alors que Ryo est très impulsif et parfois foufou tel un jeune loup. Il maîtrise très bien les arts martiaux et contribuera d'ailleurs à la déroutée des 70 Mad Angels. Rien de tel pour briser la glace...

Maintien du support cartouche pour la prochaine console Nintendo



Et... ben non, ce sera pas non plus pour cette fois! Le 10 février 1994, Nintendo annonce que sa prochaine console ne sera pas dotée d'un support CD, mais continuera à privilégier le support cartouche. C'est un choix très risqué qui pourrait montrer certaines limites face aux disques adoptés avec succès par la génération 32 Bits...

Happy Birthday Blanka



Lorsque Blanka voit le jour le 12 février 1966, il est encore tout à fait humain et s'appelle Jimmy. Mais un accident d'avion pendant son enfance va le précipiter dans la jungle amazonienne dont il ne sortira que pour combattre, transformé en bête sauvage. Blanka n'a donc jamais été une transformation de Charlie laissé pour mort, contrairement à ce que certaines rumeurs laissaient entendre (relayées par le film Street Fighter qui est loin d'être une référence et pas seulement au niveau de la storyline du jeu). Son attaque la plus connue est l'électrocution, qu'il aurait appris au contact d'anguilles électriques dans la jungle. Alors n'oubliez pas les enfants: si plus tard vous voulez être forts comme Blanka, bouffez de l'anguille.

Happy Birthday Ken



Tant pis pour sa femme Eliza et pour la fête des amoureux: le 14 février, on fête avant tout l'anniv' du grand rival et ami de Ryu, né en 1965. Comme dans beaucoup de schémas, Ken est le bagarreur fonceur et fougueux du duo, ce qui ne le rend pas moins redoutable. Accessoirement, il est également pété de blé et possède donc un certain confort de vie que son pote est loin de rechercher. En combat, il se démarque par la pratique plus poussée de son Shoryuken alors que Ryu a fait évoluer de son côté le Hadoken. Ken est une valeur sûre pour beaucoup de joueurs, sa vivacité lui permet par ailleurs d'être un des rois du blocage/ matraquage dans les coins!

Sortie de Mortal Kombat Deadly Alliance



Le 14 février 2002, Mortal Kombat Deadly Alliance arrive chez nous... Bon, pardonnez le manque d'enthousiasme mais la dernière alliance mortelle dont on a été témoins, c'est celle de Midway et Eurocom lorsqu'ils nous ont pondue Mortal Kombat 4. Allez rassurez-vous, celui-là est bien mieux et va remettre la série dans le droit chemin même si on reste en 3D. Et même si ils ont osé tuer Liu Kang. HEIN QUOI?!!!

Sortie de Final Fantasy IX



Le 16 février 2001 sort ce qui sera l'ultime Final Fantasy de la Playstation première du nom. Les p'tits gars de Squaresoft en ont-ils fait la IXème merveille du monde vidéoludique? Pour le savoir, y'a pas 36 solutions: suivez le p'tit voleur Djidane (rien à voir avec Djinedine) dans un monde enchanteur qui va encore happer des dizaines d'heures de votre vie de gamer!

Sortie de Resident Evil 3: Nemesis



Le 18 février 2000, vous êtes chaleureusement conviés pour la 3ème fois au cauchemar de Resident Evil sur Playstation. Cette grande fête se tiendra bien entendu à Raccoon City et vous permettra de danser à nouveau avec moult zombies, chiens mutants et autres créatures contaminées et dégénérées. Resident Evil 3 vous réserve toutefois une agréable surprise, puisque vous allez faire la connaissance d'un hôte particulier tout au long du jeu: le Nemesis! Allez, un petit tuyau si vous voulez séduire ce grand gaillard à la mâchoire saillante: il adore les Staaaaarrrrrs...

Sortie de Mega Man 3



le 20 février 1992, Mega Man revient pour la troisième fois sur NES! Chouette, on va pouvoir se frotter à 8 nouveaux boss avant d'aller botter les fesses du savant fou... Mais cette fois, notre robot ne sera pas seul: Mega Man 3 marque l'arrivée de Rush, un robot-chien! Ouais bon ok, vous auriez sûrement préféré être accompagné un robot dragon de 3m de haut qui crache des scies circulaires... ben ouais mais le truc c'est que vous incarnez Mega Man, pas le Dr. Wily!

Happy Birthday Jeffry



Jeffry, l'adepte du pancrace dans la série Virtua Fighter, est né le 20 février 1957. Alors que tout combattant normal choisit généralement un autre humain comme adversaire, Jeffry, lui, a un squalle géant mangeur d'hommes comme éternel rival. Ce satané requin appelé justement Requin de Satan ne se laisse pas attrapper facilement, il a d'ailleurs détruit le bateau de pêche de Jeffry lors d'une de leurs rencontres houleuses. La meilleure motivation c'est donc le pognon pour le remettre à flots, et il doit bien se classer pour en ramasser. Mais sinon, pêcher de la truite ce serait pas plus simple quand même?

Nintendo Vs. Taiwan et le piratage



Le 20 février 1992, Nintendo demande à un représentant américain du Commerce de citer Taiwan dans son échec à stopper le piratage de cartouches de jeux vidéo. En guise de punition, Taiwan pourrait être amené à devoir verser une taxe douanière d'exportations aux USA. Bon c'est clair maintenant: Nintendo ne déconne vraiment pas avec ça, compris?

Happy Birthday Kasumi



Il y'a déjà un joli petit lot de filles canons dans Dead or Alive, mais si vous voulez choisir LA championne du premier tournoi, c'est elle. Née un 23 février, Kasumi est issue d'un clan de ninjas qu'elle a quitté sans permission pour retrouver l'homme qui les a attaqué et venger son frère Hayate, rendu alors infirme. Question famille mal en point, elle a au passage perdu sa mère lors de cette attaque, et s'est également mise à dos sa demi-soeur Ayane, envoyé par le clan pour la punir en la tuant. En dépit de ce gros bordel, elle retrouvera le meurtrier Raidou et parviendra à le vaincre (non, elle ne l'a pas tué en l'étouffant entre ses seins). Depuis, Kasumi est restée la nana la plus iconique de Dead or Alive; ça se voyait dès le départ qu'elle irait loin, cette petite...

Sortie de Sonic 3



24 février 1994, on enfle ses chaussures rouges et on dresse fièrement ses pics bleus sur sa p'tite tête: c'est le moment de filer au magasin pour chopper Sonic 3 sur Megadrive! Au milieu de Tails, Robotnik et les gentils animaux, vous allez pouvoir vous frotter à Knuckles, un échidné qui semble bien décider à vous mettre des bâtons dans les roues... Bonne chance!

Le saviez-vous?

Lors de sa sortie en France, la Playstation ne coûte "que" 2099F! Vos parents trouvent ça trop cher? Dites-leur qu'en face, la Saturn coûtait 1200F de plus!

Sortie de Metal Gear Solid



«!» - «C'est quoi ce bruit?» Ben c'est le bruit des joueurs qui arrivent en masse dans le magasin, patate. Tes copains soldats ne t'ont pas prévenu? Le 26 février 1999, Metal Gear Solid débarque sur Playstation et s'apprête à faire exploser un genre relativement peu exploité sur consoles: l'infiltration! Repos soldat, va donc te chercher un exemplaire...



Luigi's Mansion™

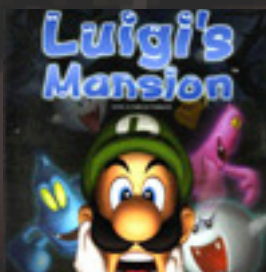
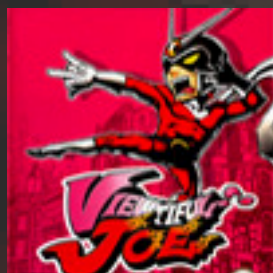
N'ayez pas peur.



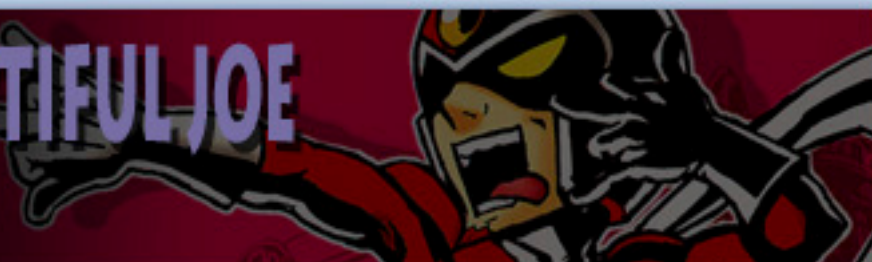
LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

TESTS



VIEWTIFUL JOE



beat'em all • Capcom • 24 octobre 2003 • 1 joueur **GAME CUBE**

Une montre pour se transformer en super-héros doté de la panoplie combi+foulard+casque flamboyants, des vilains-pas-beaux ridicules qui semblent tout droit sortis d'un épisode des Tortues Ninja... Attention les yeux, voici Viewtiful Joe, un jeu survitaminé qui sent bon le super sentaï et la bobine de film encore chaude!



En passant de l'autre côté de la pellicule pour sauver sa petite amie kidnappée en pleine séance ciné, notre nouveau héros nous entraîne dans un beat'em all rythmé par des effets très spéciaux : ralentis, avance rapide ou zoom puissant sont autant de techniques à associer aux coups de base pour dévaster des hordes d'ennemis avec brio ou résoudre des petites énigmes. Un gameplay fun et explosif, mais pas si facile pour autant les niveaux sont peu nombreux mais suffisamment longs, et certains passages ou boss devraient au passage vous plier pas mal de vies!



Puisqu'on est dans un film, parlons réalisation : Viewtiful Joe irradie l'écran d'un cel-shading judicieux qui, en plus de donner au jeu une enveloppe comics très réussie, nous fait complètement oublier le scrolling 2D désormais très classique dans ce type de jeu. Pas de doute, vous allez donc prendre un pied énorme avec le nouveau bébé de Capcom : Joe n'a peut-être pas encore l'étoffe d'un Mega Man, mais il démarre fort dans l'un des beat'em all les plus frais et explosifs qu'on ait vu depuis fort longtemps. Henshin a Go Go, Baby!!



- les attaques VFX spectaculaires!
- mise en scène drôle et extravagante



- déjà bien chaud, même en mode facile
- l'effet zoom un peu trop rapproché

89%

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

LUIGI'S MANSION

survival horror • Nintendo • 3 mai 2002 • 1 joueur **GAME CUBE**

En l'absence plutôt curieuse de Mario pour la sortie de la Game Cube, c'est son frangin qui va tenter de nous divertir dans une drôle d'aventure, façon Ghostbusters dans un manoir à la Resident Evil (en plus Nintendo, bien sûr). Non non, ça n'a rien d'un gag, ça s'appelle Luigi's Mansion et croyez-le ou non, ça vaut vraiment le détour!



C'est donc bien un Luigi apeuré - mais armé d'un aspirateur à spectres - que nous allons orienter dans une demeure hantée, à la recherche de ce fichu Mario. Exit les plates-formes, les champis, tout ça... Ici, on avance à pas de loup à la recherche de clés, tout en aspirant de drôles de fantômes toujours prêts à surgir de nulle part pour nous gratter de la vie. Une expérience de jeu aussi inattendue que réussie, gentiment horrifique mais au rythme plus relax. L'aventure n'est pas bien longue ni trop difficile, on pourra tout au plus buter sur les points faibles de certains spectres plus coriaces lors de la première partie; mais le véritable intérêt du jeu n'est peut-être pas là...



En effet, les dizaines de pièces du manoir regorgent d'objets interactifs à aspirer, pour progresser ou juste pour le plaisir des yeux . La modélisation et les animations de Luigi sont déjà impressionnantes (quelle évolution depuis la N64!), celles des moindres petits objets du décor le deviennent alors tout autant, sans parler des éclairages dynamiques saisissants! Tendez également l'oreille pour entendre régulièrement le plombier flipper, et appeler son frère d'une voix tremblante entre deux craquements suspects... Alors certes, Luigi's Mansion n'a peut-être pas l'étoffe d'un vrai jeu Mario, mais on ne peut que féliciter Nintendo de sortir des sentiers battus pour nous offrir cette ballade lugubre et magnifique sur Game Cube!



- de nombreuses interactivités
- Luigi, star de son propre jeu...



- ...mais on attend toujours un Mario!
- progression un peu répétitive

88%

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

BUZZ! LE QUIZZ MUSICAL

quiz • Relentless Software/SCEE • 21 octobre 2005 • 1 à 4 joueurs **PLAYSTATION 2**

Jusqu'à présent, les meilleures soirées multijoueur entre potes se passaient généralement chez Nintendo. Un p'tit Super Bomberman à l'époque, un Mario Party plus récemment, sans oublier l'inévitable Mario Kart. Mais avec Buzz!, les choses pourraient bien bouger sur Playstation, et son drôle d'animateur à tête d'hamburger risque fort de devenir le meilleur ami de vos soirées multijoueur...



Buzz! Le Quizz Musical contient tout l'attirail d'un vrai jeu TV: un plateau, un public, un choix de candidats, un maître de cérémonie et sa potiche amusants mais parfois agaçants (classique)... mais surtout ces fameux buzzers qui remplacent la manette: voilà une excellente initiative qui rend les parties accessibles à tous, même ceux qui n'ont jamais touché à un pad de leur vie! C'est donc parti pour des séries de questions présentées différemment selon les manches: répondre avant les autres pour marquer plus de points, remettre différents éléments de réponse dans l'ordre, répondre juste pour passer une bombe à son voisin... C'est rythmé, intense et on se marre vraiment à plusieurs: bref le pari est réussi au niveau du concept.



Mais parlons de la thématique musicale: Buzz brasse une culture musicale très large qui peut aller de Metallica à Larusso ou d'Aznavor aux Chemical Brothers en passant par de nombreuses anecdotes ou du vocabulaire technique. Autant dire qu'il va falloir dépasser les frontières de sa culture (ou l'assumer) pour scorer! Le petit plus: les épreuves s'accompagnent parfois d'extraits photo, vidéo ou audio - dommage que ces derniers tiennent plus du remix midi à l'orgue un peu pourri que de l'instru originale. Pas grave: malgré quelques couacs, on tient bien là le vrai jeu convivial et fédérateur dont la Play 2 avait besoin. Espérons que d'autres jeux et thématiques suivront même si en attendant, il y'a largement de quoi faire avec plus de 5000 questions différentes!

- les buzzers, accessibles à tous!
- la mise en scène façon jeu TV
- extraits sonores façon synthé Bontempi
- le présentateur parfois agaçant

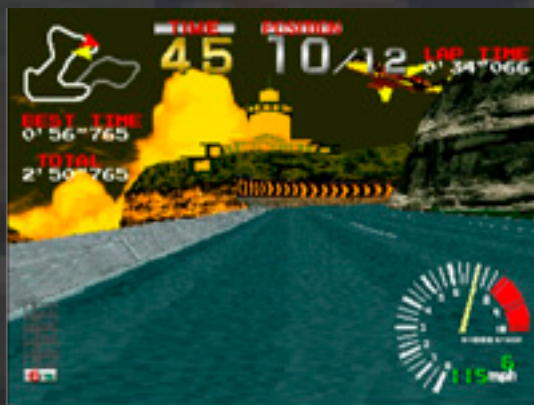
88%

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

RIDGE RACER

course • Namco/SCEE • 29 septembre 1995 • 1 joueur **PLAYSTATION**

Si la Saturn avait son jeu de course dès sa sortie, pas de raison pour que la Playstation n'ait pas le sien : Ridge Racer devrait donc être une bombe qui va vous coller au siège et vous montrer ce que la console de Sony a dans le ventre au lancement. Go!



Une fois trouvé chaussure à son pied parmi les 4 bolides de base (d'autres sont déblocables) dont les perfs jonglent équitablement entre adhérence, freinage, vitesse et accélération, on se prend bien notre claque 32 bits : la 3D est belle, fluide, et le circuit en met plein les yeux, depuis les longues courbes qui longent la ville et le littoral aux lueurs oranges des tunnels. Malheureusement, celui-ci restera le seul et unique dispo dans le jeu, en dépit d'un mode miroir et d'une petite portion supplémentaire selon le mode de difficulté ; Et oui, c'est la faiblesse de ce genre issu de l'arcade: on limite au max



Autre grand absent, un mode 2 joueurs en écran splitté ; le concours du meilleur pilote entre potes, ce sera donc à tour de rôle. Mais il faut reconnaître qu'en solo, on ne s'ennuie pas : le pilotage est vraiment grisant (exception faite de collisions chiantes et dérapages parfois bizarrement scriptés) et les autres voitures en piste suffisamment nombreuses et variées pour avoir envie d'avaler encore et encore le (même) bitume. Ridge Racer se positionne donc bien comme le premier hit à posséder sur Playstation, mais son manque de circuits laisse encore un petit arrière-goût de simple démo technique. Comme on dit, vivement la suite!



- compatible avec nos CD musicaux
- le mini-jeu Galaxian au chargement



- un seul circuit
- mode 2 joueurs uniquement en link

78%

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

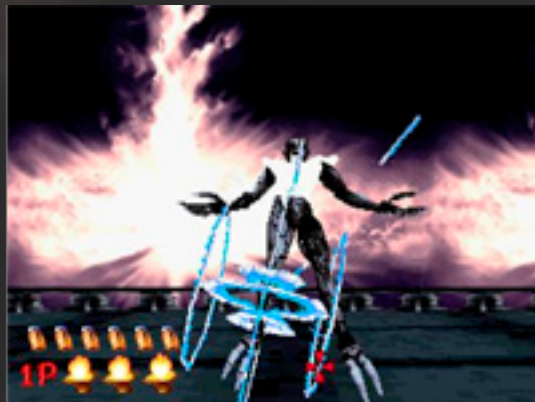
THE HOUSE OF THE DEAD

shoot • Sega/AM1 • 1998 • 1 ou 2 joueurs SATURN

Tout droit sorti des salles d'arcade, le shoot The House of the Dead nous offre une excellente occasion de prolonger son expérience cauchemardesque bien au chaud à la maison. Plongé dans l'obscurité, le flingue bleu de la Saturn bien en main, vous voilà prêt pour le grand massacre...



Cette investigation musclée au coeur d'un manoir suspect va donc vous confronter à des hordes de zombies et bestioles infectées qui renvoient directement à de grands classiques de l'épouvante comme Massacre à la Tronçonneuse, Evil Dead, la Créature du Marais... ça ne fait pas surchauffer les neurones, et c'est suffisamment gore et efficace pour se prendre très vite au jeu. La Saturn nous a toutefois habitué à mieux question portage: malgré de nouveaux modes, persos et embranchements qui donnent un joli coup de pouce à la durée de vie normalement faible du jeu, il faudra composer avec des textures qui nous rappellent parfois à quel point la 3D peut être moche de près. Ok, mettons ça sur le compte du côté série Z du jeu.



Un peu plus gênant en revanche, la difficulté de la mort: la moindre erreur de timing pour mitrailler/recharger associée à des points d'impact souvent trop réduits, sans parler de la précision du gun douteuse selon les ennemis, et ce sont des morsures, lacérations - et continues - qui défilent tellement vite qu'on en arriverait presque à tenter la manette ou mieux, retourner claquer des jetons sur la borne d'arcade! Malgré tout, l'orientation du jeu de flingue classique vers un bon gros déchiquetage de zombies reste une formule de base tellement jouissive qu'on est prêt à pardonner les quelques frustrations de cette version: HOTD sera bien le shoot à vous procurer sur Saturn si vous avez le Virtua Gun ou si vous comptez en acheter un.



- un contexte original pour du shoot
- différents embranchements



- c'est parfois assez laid de près
- l'efficacité des tirs laisse à désirer

82%

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

PLAYER ONE NUMÉRO #88

bimestriel • Média Système Édition • numéro 88 • juillet/août 1998

MAGAZINES

Pour son 88ème numéro, Player One devient à nouveau bimestriel avec l'arrivée des vacances d'été, et va donc avoir la lourde tâche vous satisfaire jusqu'à la rentrée. Avec Final Fantasy VIII en gros titre sur la couverture, ça semble plutôt bien parti non ?

Bon en fait, l'annonce de FFXVIII est assez rapidement expédiée au début en 4 petites pages; on s'émerveillera tout de même avec des dizaines de magifiques photos qui valent de l'or, mais il va falloir combler les 160 autres pages ! Et bien avec l'annonce officielle de

la mort de la Saturn et une N64 en petite forme, c'est la Playstation qui va pratiquement faire tout le boulot dans ce numéro : la preview de prochains hits comme Tekken 3 ou Breath of Fire III, et un max de tests parmi lesquels Heart of Darkness, Dead or Alive, Colin Mc Rae Rally, Men in Black ou même Spice World (eet oui...) ne laissent que quelques miettes à la concurrence. Passons donc au vrai gros sujet de ce numéro : 36 pages sur l'E3 qui s'est tenu à Atlanta fin mai, mais qui n'a visiblement pas transcendé la rédac' malgré un nombre vertigineux d'annonces...



Côté Play, on jongle entre des jeux prometteurs comme Metal Gear Solid, Silent Hill, T'ai Fu et des suites en 3: Tomb Raider 3, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3... la N64 se défend pourtant bien avec quelques portages (WipeOut 64, V-Rally 64) et pas mal de nouveautés (Mission Impossible, Perfect Dark, Tonic Trouble) ; mais les poids lourds que sont Zelda : Ocarina of Time ou Banjo Kazooie et commencent maintenant à trop se faire attendre – mince, le scepticisme est même de mise pour l'annonce de la Dreamcast, prochaine 128 bits de Sega ! Rassurez-vous, si Player

se montre si intransigent, c'est pour votre bien ; et pour le reste, le mag' n'a rien perdu de sa capacité à nous scotcher à ses pages, ni de sa générosité : une K7 du dessin-animé Tekken en cadeau, ça devrait faire l'affaire jusqu'au prochain numéro!

VERDICT



**EU : dernière
nouvelle**



TIPS



Vous en avez marre de tourner en rond dans Solstice? Pas le temps d'envoyer tous les méchants robots de Mega Man un par un à la casse? Retrouvez ci-dessous les trucs & astuces des jeux NES testés sur Retropolis.

Barts Vs. The Space Mutants

• SOUND TEST

Dans le premier niveau, lorsque vous arrivez devant l'enseigne «Quik-E-Mart» (celle avec 2 mutants qui sautillent dessous), placez-vous à droite de manière à toucher le «E» avec une roquette. Si vous y'arrivez l'option Sound Test sera disponible dans votre menu en plus d'une vie supplémentaire.

Chip'n Dale Rescue Rangers

• REGAGNER UNE VIE PERDUE

Si par malheur vous perdez une vie, appuyez sur start dès que vous contrôlez à nouveau votre personnage puis maintenez A + B jusqu'à voir une petite phrase de confirmation: voilà, vous avez regagné votre vie!

Gremlins 2

• CODES DES NIVEAUX

Niveau 1-1: GBQK

Niveau 1-2: BVKF

Niveau 2-1: DXNH

Niveau 2-2: CGMW

Niveau 3-1: NJTD

Niveau 3-2: ZFPJ

Niveau 4-1: SHMC

Niveau 4-2: VLBB

Niveau 5-1: NXR D

Jackie Chan's Action Kung Fu

• CHOIX DU NIVEAU + 99 VIES

À l'écran titre, faites haut, haut, bas, bas, haut, bas, B, A, start. Vous pourrez alors choisir votre niveau en appuyant sur haut ou bas avec la manette 1. Pour les 99 vies, il suffit d'appuyer une fois sur B avec la manette 2 après avoir entré ce code.

Mega Man 2

• POINTS FAIBLES DES BOSS

- Metal Man: utiliser le Buster normal ou le Quick Boomerang de Quick Man*
- Wood Man: utiliser la Metal Blade de Metal Man*
- Bubble Man: utiliser la Metal Blade de Metal Man*
- Flash Man: utiliser la Metal Blade de Metal Man*
- Air Man: utiliser le Leaf Shield de Wood Man*
- Crash Man: utiliser le Air Shooter de Air Man*
- Quick Man: utiliser le Crash Bomber de Crash Man*
- Heat Man: utiliser le Bubble Lead de Bubble Man*
- boss 1 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser l'Atomic Fire de Heat*

Man chargé, le Quick Boomerang de Quick Man s'avère également pratique

- boss 2 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser le Bubble Lead de Bubble Man ou la Metal Blade de Metal Man
- boss 3 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser l'Atomic Fire chargé de Heat Man ou le Quick Boomerang de Quick Man
- boss 4 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser le Crash Bomber de Crash Man
- Dr. Wily (forme 1): utiliser l'Atomic Fire chargé de Heat Man ou le Crash Bomber de Crash Man
- Dr. Wily (forme 2): utiliser le Crash Bomber de Crash Man
- Dr. Wily (forme 3): utiliser le Bubble Lead de Bubble Man

• LES 8 BOSS DE BASE DÉJÀ ÉLIMINÉS

Pour accéder directement à la forteresse du Dr. Wily, allez au menu Password et placez des bulles sur les cases A1 - B2 - B4 - C1 - C5 - D1 - D3 - E3 - E5

Mega Man 3

• POINTS FAIBLES ET ORDRE DES BOSS

- Top Man: utiliser le Buster normal
- Shadow Man: utiliser le Top Spin de Top Man
- Spark Man: utiliser la Shadow Blade de Shadow Man
- Magnet Man: utiliser le Spark Shock de Spark Man
- Hard Man: utiliser le Magnet Missile de Magnet Man
- Snake Man: utiliser le Hard Knuckles de Hard Man
- Gemini Man: utiliser le Search Snake de Snake Man
- Needle Man: utiliser le Gemini Laser de Gemini Man
- boss 1 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser la Shadow Blade de Shadow Man
- boss 2 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser la Shadow Blade de Shadow Man
- boss 3 de la forteresse du Dr. Wily: utiliser le Search Snake de

Snake Man

- **Dr. Wily (forme 1):** utiliser le **Spark Shock** de **Spark Man** pour le canon et le **Rush Jet** pour atteindre le **Dr; Wily**
- **Dr. Wily (forme 2):** utiliser la **Shadow Blade** de **Shadow Man**, puis le **Rush Jet** suivi du **Top Spin** de **Top Man**

• LES 8 BOSS DE BASE DÉJÀ ÉLIMINÉS

*Pour accéder directement à la forteresse du Dr. Wily, allez au menu **Password** et placez des bulles bleues sur les cases **A1 - A3 - B2 - B5 - D3 - F4** et des bulles rouges sur les cases **A6 - E1***

• 5 RECHARGES D'ÉNERGIE SUPPLÉMENTAIRES

*Lorsque vous entrez un code, ajoutez une bulle rouge en case **C5** pour obtenir 5 recharges d'énergie supplémentaires.*

Power Blade

• SECTEURS DÉSACTIVÉS

Les codes suivants sont à entrer dans le menu «continue» :

- **secteur 1 désactivé:** **D67B3930**
- **secteurs 1 & 2 désactivé:** **F3784JD3**
- **secteurs 1 à 3 désactivés:** **3D8J66BK**
- **secteurs 1 à 4 désactivés:** **9BG19FK5**
- **secteurs 1 à 5 désactivés:** **623GGBBK**
- **secteurs 1 à 6 désactivés:** **B67K2258**

• SOUND TEST

*Pour accéder au sound test du jeu, il vous faut 2 manettes et un peu de dextérité: à l'écran-titre, maintenez la diagonale haut-droite enfoncée tout en enfonçant **A + B + diagonale bas droite** avec la*

manette 2. Sans rien relâcher, appuyez sur start avec la manette 1.

Prince Valiant

• INVINCIBILITÉ ET VIES INFINIES

À l'écran titre, faites select, haut, gauche, droite, bas, gauche. L'écran va s'éclairer un court instant si vous avez réussi.

Solstice

• 90 VIES + TOUTES LES POTIONS PLEINES

Pendant le jeu, faites select pour accéder à l'inventaire puis faites successivement:

B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, start, start, B, B, start, B, start.

La manip' est longue mais si vous réussissez, l'écran s'illuminera jusqu'à ce que vous quittiez l'inventaire.

Star Wars: The Empire Strikes Back

• SOUND TEST

Attendez un moment lorsque vous allumez la console, et lorsque la phrase «A long time ago, in a galaxy far far away» apparaît, appuyez simultanément sur gauche + select. Une fois dans le Sound Test, appuyez sur select pour changer de liste de sons.

RETRO
POLIS