

# RETRO POLIS

N°27  
mars 2013

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO



**GOODIES:**  
VHS PlayStation

**DOSSIER:**  
Filles sexy & jeux de baston:  
l'attraction en neuf leçons

**JEUX:**  
GTA III

MUSIC  
JAMES BOND 007:  
ESPION POUR CIBLE  
DONKEY KONG COUNTRY GBA  
NINTENDO SCOPE 6

R3TR0POL15 - 27 - 0€





TENIR HORS DE PORTEE  
DES ENFANTS

La PlayStation arrive en septembre.  
On vous prévient, vous voilà prévenus.



## **EDITO** MARS 2013

*Attention les enfants, ce mois-ci, on laisse Retropolis au grand frère: ce numéro sera un peu moins tout public que les autres!*

*Bon, on vous a mis du contenu cool pour tout le monde quand même: un Bond sur Game Cube pour faire pan-pan contre les méchants, une compil' de jeux Nintendo Scope pour faire boum-boum contre l'écran, un Donkey Kong Country sur GBA pour pif-paf contre les méchants Kremings et Music, pour faire... de la musique.*

*Oui mais voilà, le jeu du mois c'est GTA III, un hit plein de mafieux, de putes, de piétons "accidentellement écrasés", de règlement de comptes sanglants... et en fin de mag', on expose plein phares les généreux attributs des filles les plus sexys des jeux de baston! Alors pour la dernière fois... Laissez ce put... de mag' aux grands, boudiou!*

**Trev**

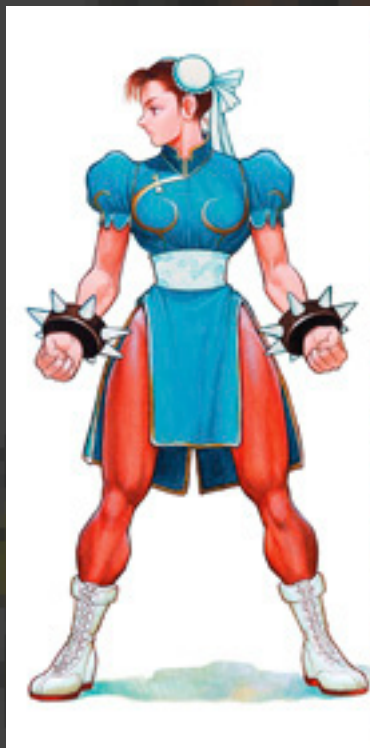
**AGENDA** p.02

**TESTS** p.29

**DOSSIER** p.42

# AGENDA

## *Happy Birthday Chun-Li*



*Chun-Li est née le 1er mars 1968. Elle est l'un des personnages les plus emblématiques de Street Fighter II mais aussi la grande soeur de toute une génération de nanas fortes et sexy dans le jeu vidéo qui en ont eu marre d'être reléguées au rang de potiches à sauver. Gare à ceux qui se mettront en travers de son chemin, et que dieu protège celui qui osera lui faire une remarque sur ses grosses cuisses musclées: elles sont réputées pour avoir fait tomber Shadaloo, l'organisation criminelle menée par l'homme responsable de la mort de son père.*



## ***Présentation de la prochaine Playstation***



***Le 2 mars 1999, c'est l'effervescence à Tokyo: Sony dévoile à un parterre de 1500 invités les spécificités de la console qui succèdera à la Playstation! Outre les chiffres concernant la puissance ou la RAM et la prise en charge du format DVD ROM, c'est bien le nouveau processeur 128 bits de la bête qui attire le plus l'attention: l'Emotion Engine, fruit d'un développement commun entre Sony CEI et Toshiba, affiche déjà de grandes ambitions rien qu'avec son petit nom...***

## Happy Birthday Big Bear



*Big Bear est né un 3 mars, mais l'année exacte reste un peu floue. Que voulez-vous, ça fait surtout partie du mystère de son identité professionnelle: cette imposante brute n'a pas mis une combi bleue moulante pour impressionner les dames, mais pour exercer sa profession de catcheur. Un vrai de vrai qui nous apprend les ficelles du métier avec Fatal Fury: il était en effet un «heel» (catcheur qui joue le rôle du méchant auprès du public) sous le nom de Raiden dans le premier tournoi. Mais après la défaite de Geese, le vrai méchant, notre colosse est passé du côté «face» (les bons catcheurs, ceux que le public acclame), devenant ainsi Big Bear. Et oui, c'est très complexe un gros barbu de plus de 200 kilos!*



## ***Classification imminente des jeux vidéo***



***Le 4 mars 1994, le sous-comité du Sénat américain conduit un nouvel entretien sur le sujet épineux de la violence dans les jeux vidéo... 7 compagnies du jeu vidéo (Nintendo, Sega, Atari, Electronic Arts, Acclaim, Philips et 3DO) s'engagent auprès du comité à présenter un système de classification sur leurs jeux pour la période de Noël à venir. D'ici à ce que les vendeurs ou les parents en tiennent compte, c'est une autre histoire.***

## Happy Birthday Ralph Baer



*8 mars 1922, naissance de Ralph Baer.*

*Veuillez à présent vous incliner et poser un genou à terre: Ralph est connu et respecté en tant que pionner du jeu vidéo, il a en effet travaillé sur ce concept dès le début des années 50 pour sortir en 1972 l'Odysee, ancêtre absolue de toutes les consoles. Mais on parle trop de ce repère historique en oubliant quelque chose d'essentiel: Mr. Baer a consacré toute sa vie à ce divertissement, en mettant au point le premier pistolet photosensible pour jeux vidéo, en inventant le Simon, ce mythique jeu électronique basé sur des séries de couleurs à mémoriser et répéter... Il a également créé des dizaines de prototypes en tout genres, a fait de nombreux dons de ses recherches à diverses institutions et poursuit encore sa formidable croisade de l'interaction en développant toutes sortes de choses comme des jouets parlants pour les enfants ou des accessoires pour les consoles plus modernes. A l'heure où vous lisez ces lignes, il est toujours à disposition de tous ceux et celles qui cherchent à développer de nouveaux produits, jeux et jouets avec l'appui de ses compétences.*

*En ces temps où de grands noms de la scène vidéoludique actuelle font un peu trop facilement rimer passion avec filon et pognon, Ralph Baer est définitivement un héros.*

*Voilà; maintenant, vous pouvez vous relever.*



## ***Sortie de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***



*Le 8 mars 2002, la suite du chef d'oeuvre d'Hideo Kojima arrive enfin sur Playstation 2. Enfin, oui, car il s'agit certainement du titre le plus attendu sur cette console et le moins que l'on puisse dire, c'est que la bande-annonce magistrale nous donne envie d'y retourner. Enfin en faisant gaffe quand même: si l'énorme robot hurlant qu'on voit en fin de vidéo est bien le nouveau Metal Gear à descendre dans cet opus, il va y'avoir du sport...*

## ***Nouveau retard pour la N64***



***Une mauvaise nouvelle de plus tombe le 9 mars 1996 pour la Nintendo 64: la console sera une nouvelle fois repoussée, on parle ici encore d'un stock insuffisant de puces mais également cette fois de multiples retards dans le développement de jeux. Quoi qu'il en soit, la nouvelle date de sortie annoncée est le 23 juin 1996... au Japon. Oui, il va falloir être encore trèèèès patient!***

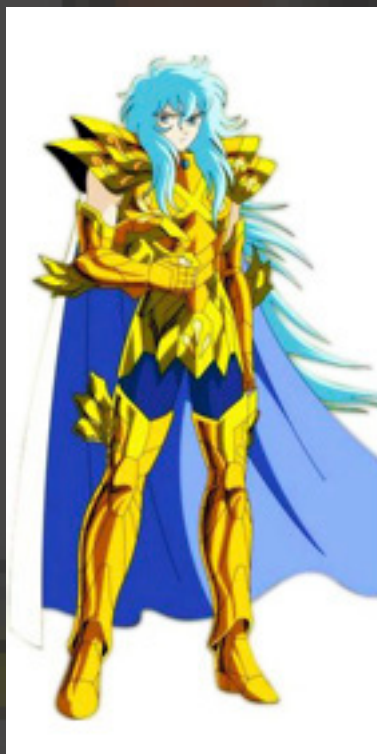


## ***Des gants pour jouer à Mario Party***



***Le 9 mars 2000, Nintendo prend des mesures concrètes pour répondre aux plaintes des joueurs malmenés physiquement par un jeu N64! Alors vous pensez sûrement à un truc violent du genre Mace, Killer Instinct Gold, Turok... ben non, le jeu de la mort se nomme Mario Party! La polémique a commencé lorsque le bureau du procureur général de New York a reçu les nombreuses plaintes de jeunes joueurs blessés à la main en jouant. Vous le savez peut-être, dans Mario Party, de nombreux jeux nécessitent de faire tourner le stick analogique très rapidement pour gagner. Il y'a même une épreuve spéciale demandant de faire un max de tours en 10 secondes! Le problème est que le stick en plastique provoque des ampoules lors d'une utilisation intensive (surtout si on utilise la technique de la paume de la main). Résultat: Nintendo s'engage à fournir une paire de gants aux grands blessés. Et oui, maintenant vous saurez que si un ado choppe des ampoules à force de se servir de sa main droite, ce n'est pas forcément dû aux joies de la puberté!***

## Happy Birthday Aphrodite



*Aphrodite, Chevalier d'Or des Poissons et gardien de la douzième et dernière maison du Sanctuaire, est né un 10 mars. C'est quelque part le Chevalier d'Or le plus redouté de ceux qui suivent le parcours de Seiya et ses amis puisqu'il est l'ultime rempart qui sépare les Chevaliers de Bronze de leur but! Et pour le coup, Aphrodite cumule de nombreuses caractéristiques des plus dangereux Chevaliers d'Or rencontrés auparavant: son attaque principale est particulièrement cruelle (des roses mortelles dont les derniers Chevaliers de Bronze encore debout feront les frais, si près du but); il a également un lien avec son adversaire puisqu'il a tué le maître d'Andromède par le passé. Sans oublier la froideur de son visage d'ange qui rend sa beauté effrayante! D'ailleurs, il pousse le côté androgyne et ambigu propre à de nombreux personnages de la série à son paroxysme, ce qui va forcément rendre son duel avec Shun assez particulier (surtout avec un doublage français très féminin pour les deux). Bref, Aphrodite réunit toutes les conditions nécessaires pour un final titanesque...*



*mais ce qu'on retiendra surtout de lui, c'est qu'il a révélé le vrai potentiel du Chevalier d'Andromède qui l'a alors vaincu. Dommage: avec le recul qu'on peut alors avoir à ce moment-là, il apparaît clairement que le dernier des 12 Chevaliers d'Or n'a pas livré le combat le plus mémorable de cet éprouvant périple... mais Aphrodite n'en reste pas moins un Chevalier très charismatique, c'est un fait indéniable.*



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

*Le jeu - pardon, le logiciel de création musicale - Music sur Playstation prend votre talent au sérieux: on trouve en fin de notice une licence exempte de royalties pour diffuser ou vendre librement ses oeuvres (avec tout de même quelques réserves).*

## ***Sortie de Final Fantasy Crystal Chronicles***



*Le 12 mars 2003 marque enfin l'arrivée inespérée d'un Final Fantasy exclusif pour la Game Cube chez nous! Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, l'enchanteur Final Fantasy Crystal Chronicles nous proposera également pour la première fois un mode multijoueur gourmand qui nécessitera autant de Game Boy Advance connectées à la console que de joueurs. Quand on aime, on ne compte pas paraît-il...*



## ***Happy Birthday Sophitia***



*Ah, elle vous fait craquer cette petite Sophitia pas vrai? Cette jeune et jolie combattante de Soul Blade est née le 12 mars 1566, mais vous aurez bien du mal à lui déclarer votre flamme. Bon, déjà, il s'agit d'un personnage virtuel vieux de presque 5 siècles. Mais même dans son univers, la demoiselle est bien trop occupée: il faut dire que dès ses débuts, le dieu Hephaestus l'a envoyé en mission pour détruire Soul Blade. Belle mais dure-à-cuire, Sophitia a tout de même bousillé une des 2 épées maudites de Cervantes le pirate avant que Taki ne prenne le relais. Non, sérieux, pas la peine de vous accrocher, cette femme n'est pas pour vous. Vous insistez? Ok: elle va rencontrer son futur mari lors des événements de Soul Calibur et aura des enfants avec lui par la suite. Allez c'est pas grave y'en a plein d'autre des jolies filles dans le jeu vidéo, séchez vos larmes et passez à autre chose!*

## **Annonce du Sega 32X**



*Le 14 mars 1994, Sega of America prend de nouveau la concurrence de vitesse en annonçant le Sega Genesis Super 32X (il faudra certainement raccourcir ce nom, à commencer par le «Super» qui... hum... fait bizarrement penser à une console concurrente)! Un add-on de plus pour notre Megadrive donc, après le Mega CD qui a pourtant bien du mal à s'imposer. La bête embarquera un double-processeur Hitachi 32 Bits, 40 MIPS de puissance sous le capot, du 60 images/secondes et un joli 32.000 couleurs au compteur pour faire taire tous ceux qui critiquaient la Megadrive de ce côté-là!*



## ***Happy Birthday Aoi***



*Aoi est née le 14 mars 1979, c'est la petite nouvelle qui rejoint son ami d'enfance Akira dans le 3ème tournoi Virtua Fighter. Élégante et technique, elle maîtrise l'Aikido et le Judo. A l'image de Lion et Shun-Di qui étaient deux nouveaux personnages radicalement différents dans le précédent VF, la jeune Aoi semble bien délicate et fragile face au sumo Taka, second nouveau personnage; mais ceux qui prendront le temps de maîtriser ses coups se rendront vite compte que ce n'est qu'une apparence. Du temps, il lui en faudra par contre pour tenter d'accéder au rang des personnages les plus inoubliables de la saga.*

## Happy Birthday Terry



***Terry Bogard est né le 15 mars 1971. Sa notoriété a dépassé les frontières de Fatal Fury puisqu'il est également la figure la plus emblématique de SNK! Mais revenons au jeu de baston dont le nom est écrit sur sa casquette: tout comme son frère Andy, Terry est entré dans le premier tournoi après un long entraînement pour venger la mort de son père adoptif tué 10 ans plus tôt par Geese Howard. Non seulement Terry l'a battu, mais il a également éclaté l'hôte du 2nd tournoi Wolfgang Krauser (ce qui n'est pas une mince affaire pour ceux qui connaissent le bonhomme). Un vrai champion cool et un peu rebelle, un look qui tue - et ce n'est pas la mascotte de Player One qui dira le contraire - sans oublier une panoplie de coups qui en met plein la vue... Terry, c'est la classe de toute une génération incarnée dans un seul perso. Celui qui affirmera la contraire devra bouffer une casquette blanche et rouge, visière incluse!***

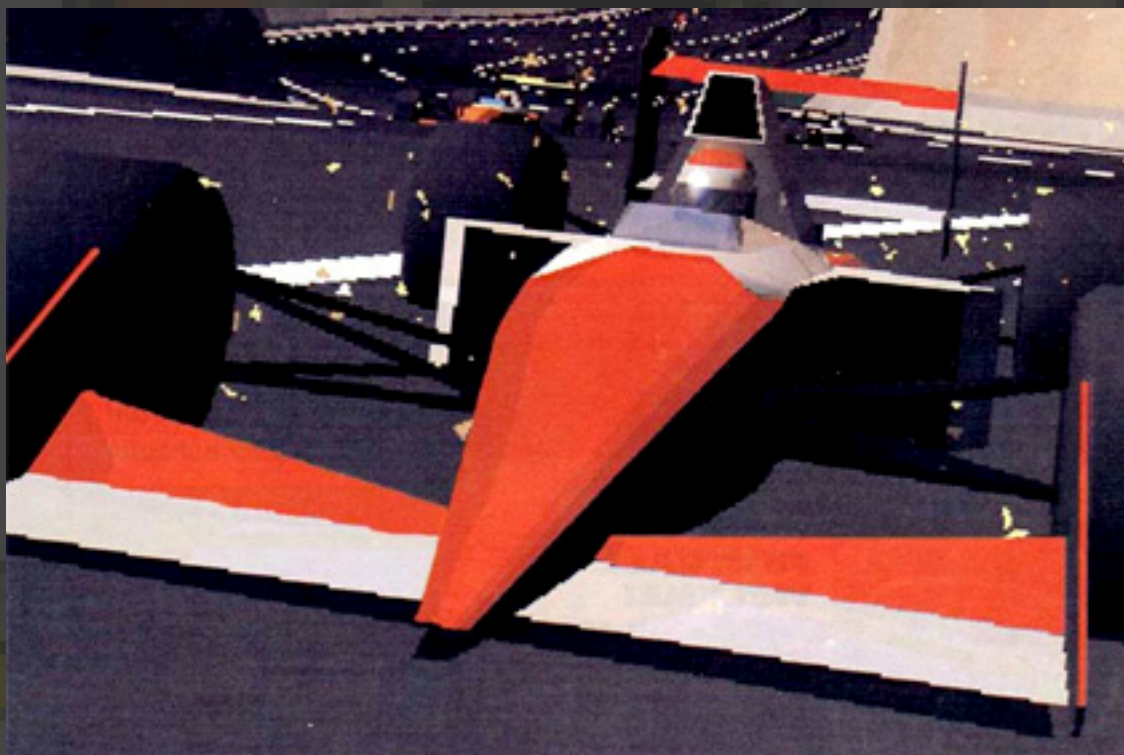


## Happy Birthday Sakura



*La survoltée Sakura est née le 15 mars 1974. Parmi les nouveaux personnages amenés par la série Street Fighter Alpha, elle est l'un de ceux qui se font le plus remarquer. Pêchue, maladroite et sympathique, Sakura incarne toute l'exubérance qu'on attend d'une school-girl en uniforme qui aime la baston. Si vous faites partie de ceux qui affirment être le plus grand fan de Ryu, sachez qu'elle bat tout le monde à ce petit jeu-là. Elle parcourt le monde sur les traces de son idole, son maître dont elle tire un apprentissage forcément efficace! Elle apporte beaucoup de fun et d'insouciance au milieu des graves conflits qui composent la storyline globale.*

## Sortie de Virtua Racing



*Alors, il est où le p'tit con qui disait que la Megadrive n'avait rien dans le ventre? Le 16 mars 1994, on entend curieusement les mouches voler chez les Nintendomaniaques: Virtua Racing, prodigieux jeu de F1 tout en vraie 3D polygonale, est disponible sur la 16 bits de Sega. Bon, si vous êtes un fan surexcité on vous comprend mais ne le criez pas non plus sur tous les toits: d'abord parce qu'il a fallu concevoir une cartouche spéciale pour sortir une version correcte sur la console, ensuite parce qu'il faudra débourser 699F pour l'acheter en magasin. Ah oui, là on fait moins les malins!*



## Happy Birthday Marine



*Marine, Chevalier d'Argent de l'Aigle née un 18 mars, a entraîné avec autant de fermeté que de sagesse le jeune héros Seiyar pour en faire le Chevalier de Bronze que tout le monde connaît. Masquer son visage en permanence est une règle pour toutes les femmes chevalier au service de la déesse Athena; contrairement au voile, le masque semble ne jamais avoir soulevé de débat social ou religieux dans la chevalerie... Marine ne l'ôtera donc jamais, ce qui rendra en permanence son identité très mystérieuse. Tout a cependant été mis en place dans la série animée pour faire d'elle la prétendue soeur disparue de Seiyar - elle qui cherchait aussi son jeune frère disparu, le hasard fait bien les choses non? Mais il faudra aller bien au-delà des non-dits pour découvrir un jour la vérité...*

## ***Sortie de Resident Evil 4***



***Le 18 mars 2005, éteignez les lumières, enfermez-vous à double-tour et condamnez toutes les fenêtres. Resident Evil s'offre un retour révolutionnaire en exclusivité sur Game Cube, et il vous est formellement interdit de passer à côté! Si jamais vous êtes trop jeune et que vos parents veulent vous en dissuader, expliquez-leur que Resident Evil 4 se passe en Europe et vous permettra d'apprendre l'espagnol; si si: entre 2 coups de faucille ou de tronçonneuse, on peut clairement entendre des expressions pittoresques comme «mierda» ou «morir es vivir». Et ça, c'est toujours bon à placer en cours devant la prof.***



## TGS Spring '99



*Le 19 mars 1999, c'est le début du Tokyo Game Show! Si beaucoup guettent une certaine Playstation 2, la déception risque d'être au rendez-vous puisque la future console de Sony y sera absente, au même titre que le très attendu Gran Turismo 2. On pourra tout de même jeter un oeil sur de jolies suites comme Dead or Alive 2 ou Resident Evil 3, ainsi que le très prometteur Shenmue chez Sega... Mais il semble évident que ce TGS ne sera qu'une mise en bouche en attendant l'E3 en mai!*

## ***Présentation de la borne MK33 aux USA***



***Vous faites quoi le 23 mars 1995? Rien? Alors prenez un billet d'avion, quelques jetons et un slip propre. Le billet d'avion, c'est pour aller à Reno dans le Nevada où se déroule l'American Coin Machine Exposition. Les jetons, c'est pour Mortal Kombat 3 qui sera révélé là-bas sur borne d'arcade par Williams/Midway; Le slip propre, c'est parce qu'en découvrant ce 3ème volet plus gore et impitoyable que jamais, vous risquez fort de vous faire dessus!***

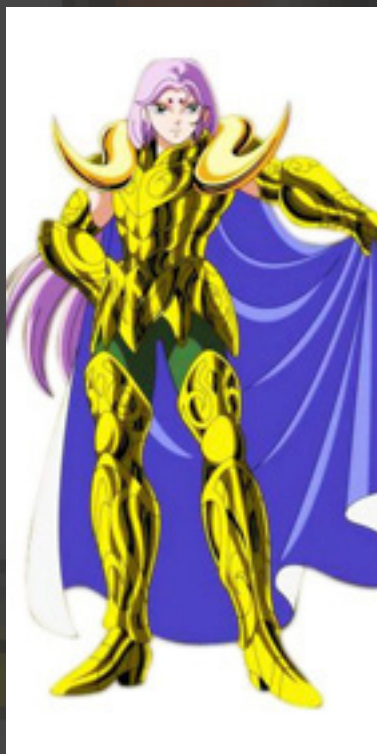


## Happy Birthday Shaina



*Shaina est née un 24 mars. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, son Armure d'Argent n'est pas celle du Cobra mais de l'Ophiuchus, une constellation représentant un buste humain portant un serpent. Shaina n'en reste pas moins une guerrière aussi redoutable que venimeuse, ce qu'elle n'hésite pas à démontrer dans de nombreuses tentatives pour barrer la route de Seiyar et ses amis. Beaucoup la considèrent d'ailleurs comme la femme la plus puissante du sanctuaire (oui enfin on ne compte pas Athena non plus hein). Sa voix sévère et son masque cachent paraît-il une très grande beauté (tiens, elle devrait s'entendre avec un certain Vega), ainsi que des sentiments cachés pour notre Chevalier de Pégase. Mais bon, si elle souhaite recevoir un jour un premier baiser, il va falloir qu'elle envisage d'ôter cet accessoire un poil gênant. Ah, et arrêter d'essayer de tuer l'élus secret de son coeur aussi, accessoirement...*

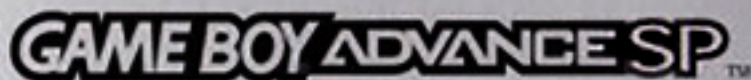
## Happy Birthday Mû



*Mû, Chevalier d'Or du Bélier et gardien de la première maison du Sanctuaire, est né un 27 mars. Il est donc le tout premier des 12 gardiens que Seiyar et ses amis rencontreront dans leur course contre-la-montre pour sauver Athena. Heureusement pour eux, Mû est de leur côté et va même retaper leur armure à neuf pour commencer leur périple au lieu de les affronter, puisque c'est son principal hobby! Il est par ailleurs particulièrement doué en télékinésie, et sa nature pacifique dissimule une puissance énorme - même pour ses pairs - comme en témoignent le Mur de Cristal et la Mort d'une Etoile, deux de ses redoutables techniques de combat. On peut enfin noter que Mû fait également partie de la confrérie secrète des persos androgynes, en raison de son visage angélique doublé d'une voix très féminine en version française! Mais méfiez-vous des Chevaliers du Zodiaque efféminés, dans cette série ce sont souvent ceux qui cachent le mieux leur jeu...*

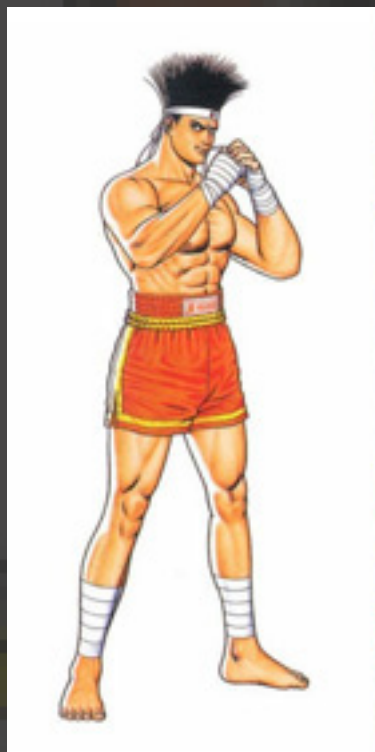


## ***Sortie de la Game Boy Advance SP***

The image shows the Game Boy Advance SP logo in a stylized, bold, black font with a white outline. The letters are slightly shadowed, giving it a 3D appearance. The logo is centered on a plain, light-colored background.

*Vous l'aimiez bien cette Game Boy Advance, mais vous vous disiez sûrement qu'il lui manquait encore quelque chose d'important... comme le rétro-éclairage peut-être? Le 28 mars 2003, Nintendo se décide enfin à doter sa portable de cette option plus que nécessaire, en la relookant au passage par un format carré avec clapet au design un peu moins «joujou» et fichtrement séduisant. Le résultat est sans appel: quand vous verrez la nouvelle Game Boy Advance SP (pour splendide?) en rayon, vous en voudrez une!*

## Happy Birthday Joe



*On parle souvent des frères Bogard quand on évoque Fatal Fury. Mais il ne faut pas oublier qu'à l'origine, un troisième larron - et pas des moindres - les accompagnait. Joe Higashi, né le 29 mars 1972, est donc le 3ème perso jouable dès le premier tournoi. Contrairement à ses 2 potes, il n'est alors pas spécialement motivé par la vengeance mais n'en demeure pas moins très sûr de lui. Il a d'ailleurs ce côté agaçant des combattants qui se voient déjà super champions... Mais au-delà de la grande gueule, Joe reste avant tout un redoutable pro du Muay Thai, qui deviendra également l'ami des nouveaux-venus cherchant un perso accessible, rapide et efficace dès le départ.*



## ***Création de Sega Entertainment aux Usa***



***Le 29 mars 1996, Sega Enterprises et Softbank créent Sega Entertainment aux USA, dans le but de faire tourner les productions Sega sur nos ordinateurs... et vu les bombes que la firme fait tourner dans les salles d'arcade, les possesseurs de PC devraient avoir l'eau à la bouche!***

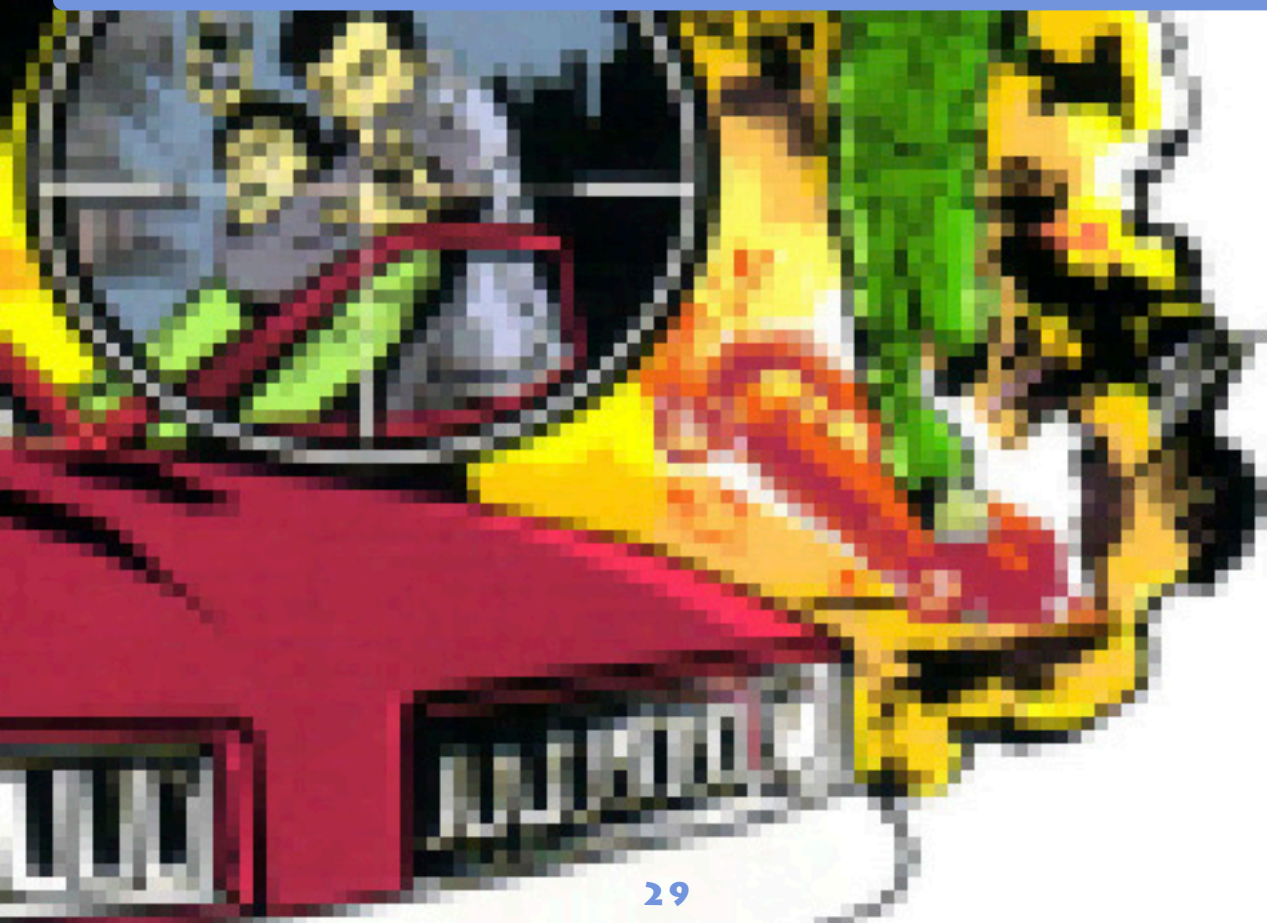
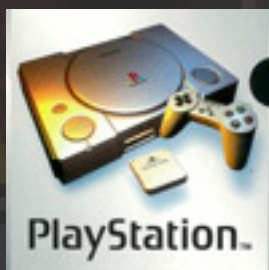
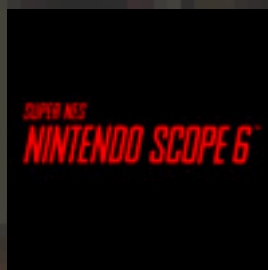
## ***Partenariat entre Nintendo et Williams***



***Le 30 mars 1994, Nintendo annonce un partenariat exclusif avec WMS Industries (Williams) concernant les jeux de la prochaine console de la firme, celle-là même qui va bientôt succéder à la Super Nintendo...***



# TESTS



# GRAND THEFT AUTO III



action/aventure • Rockstar/DMA Design • 26 octobre 2001 • 1 joueur

PLAYSTATION 2

*Pas besoin d'avoir déjà joué à un GTA pour en avoir entendu parler: quand on propose au joueur d'infiltrer le milieu du grand-banditisme en l'encourageant à rouler sur un max de piétons au passage, on ne passe pas inaperçu... Les détracteurs les plus choqués vont donc pouvoir hurler de plus belle: GTA III pousse le bouchon encore plus loin et passe en 3D pour un épisode qui s'annonce révolutionnaire!*



*Même si graphiquement ce n'est pas la fête du slip, il faut le reconnaître: une 3ème dimension ça change tout. L'environnement de GTA III vaste et complètement ouvert est une invitation à parcourir très librement la ville, en volant au passage le premier véhicule qui passe pour se taper un rodéo de la mort avec les flics ou juste dégommer de pauvres passants par simple petit plaisir sadique, au son des différentes radios fictives disponibles. Car n'ayons pas peur d'aimer ça, le jeu nous fait toujours gracieusement profiter de tout ce qui est politiquement incorrect*



*dans un jeu vidéo (ce qui inclut bien sûr les gros mots et les putes). On en oublierait presque l'histoire du jeu, pourtant bien mise en scène et ponctuée de petites missions très cools et variées au sein de plusieurs gangs.*



*Celles-ci nous permettent d'ailleurs rapidement de constater que le jeu est un peu moins sympa à pied - malgré les armes et la possibilité ici encore de s'en prendre à n'importe qui - la faute à un système de visée peu probant. Mais qu'importe, l'ambiance vraiment bad de GTA III donne envie de rester dedans. C'est sûr, Rockstar vient de réussir un très, très gros coup avec un jeu tellement cool que son terrain de jeu lui assure à lui seul une durée de vie à toute épreuve sans avoir besoin d'avancer dans l'histoire. De quoi transformer une simple petite virée pour le fun dans Liberty City en «merde, il est déjà 2h du mat'?!».*



- une aire de jeu immense et ouverte
- on prend son pied en voiture...



- ...un peu moins l'arme au poing
- on a vu franchement plus beau sur PS2

91%

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



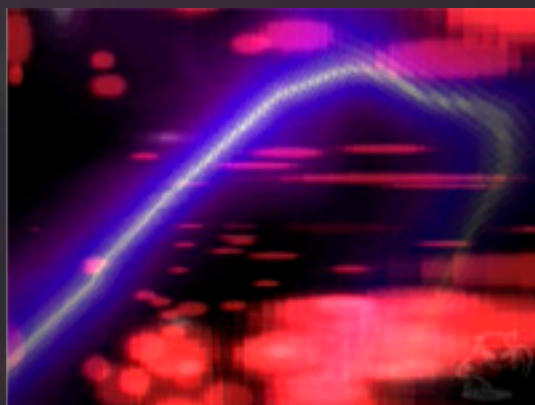
*32 bits, ça peut apporter de grands jeux mais ça ouvre aussi de nouvelles perspectives à une console de salon: la preuve avec Music. Ce titre très sobre se veut être un véritable logiciel de création musicale; mais peut-on vraiment faire de la bonne zique avec un CD Playstation, où est-ce juste un gadget trop superficiel? Branchez votre casque et montez le volume, on va être fixé...*



*Music embarque 3000 samples et 750 riffs pré-enregistrés; une banque de sons déjà très solide pour les novices qui pourront déjà composer des morceaux sympas en collant très simplement des blocs d'instruments pré-enregistrés répartis selon différents courants musicaux: techno, hip-hop, ambient, drum'n bass, house et trip hop. Les uns peuvent se mixer facilement aux autres, mais la base techno reste quand même prééminente; pour habiller ses créations, un éditeur de clip vidéo lui aussi présent - mais un peu plus anecdotique - va d'ailleurs dans ce sens. Et pour les compositeurs en herbe un peu plus exigeants, Music permet également avec un peu de pratique de composer ses propres riffs*



*et de les paramétrer en détail: vibration, réverb', égalisateur... de quoi faire des morceaux 100% personnalisés jusqu'au bout des notes!*



*Logiciel à 2 vitesses, Jester Interactive vise donc juste et offre aux amateurs un contenu suffisamment complet pour sortir des compositions convaincantes ou juste pour s'amuser en s'initiant au passage à quelques bases techniques de la créa musicale électronique. L'interface un peu amateur et la richesse sonore encore limitée des riffs feront bien sûr un peu sourire face à des logiciels pros, mais Music reste une première approche très fun et stimulante qui pourrait bien susciter quelques vocations... Alors quand vous marcherez sur les traces de Laurent Garnier ou de Carl Cox, n'ayez pas peur de dire que vous avez commencé sur Playstation!*



- une banque de sons bien fournie
- différents courants musicaux



- données très condensées à l'écran
- la partie vidéo pas indispensable

**83%**

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

# JAMES BOND 007 ESPION POUR CIBLE

FPS • Electronic Arts • 14 juin 2002 • 1 à 4 joueurs **GAME CUBE**

*Ça y'est, le premier Bond 128 bits est arrivé! Et si le titre Espion Pour Cible ne vous dit rien, c'est parce qu'il s'agit là d'une aventure totalement originale sur consoles. Mais rassurez-vous, y'a quand même des babes, des flingues, un méchant qui veut conquérir le monde et un agent 007 qui ressemble de loin à Pierce Brosnan.*



*Espion Pour Cible est un FPS paradoxal: son côté «next-gen» se frotte en effet aux indémodables clichés de la célèbre licence (répliques à deux balles et persos over-caricaturaux inclus) tellement poussifs ici qu'ils rendent ce Bond un peu vieillot d'entrée de jeu. Manette en main, c'est un peu le même sentiment: le gameplay est assez efficace mais manque un peu de subtilité et d'innovations en dehors de quelques interactions spéciales avec le décor bien pensées; la réalisation quand à elle profite des nouvelles capacités de la console, sans non plus en faire trop. Le solo n'est pas à bouder pour autant: il se boucle assez facilement (y compris pour tout débloquent à 100%) mais il est plutôt bien*



*rythmé, avec quelques missions intenses en véhicule et de rares phases d'infiltration bienvenues.*



*Mais même le multijoueur en arènes - qui devrait être un atout considérable depuis un certain GoldenEye - reste somme toute un peu trop classique dans son contenu, et promet juste quelques bonnes parties entre potes, sans plus. Là où GoldenEye 007 fut une révolution quelques années plus tôt, Espion Pour Cible se positionne donc juste comme un petit FPS sympathique; pas vraiment indispensable certes, mais idéal pour les fans qui souhaitent garder le contact avec leur agent secret préféré en attendant un titre un peu plus ambitieux!*



- un scénario original
- les interactions spéciales 007



- le jeu se boucle assez facilement
- un Bond un peu trop kitsch

**80%**

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

# DONKEY KONG COUNTRY

plates-formes • Nintendo/Rareware • 6 juin 2003 • 1 joueur **GAME BOY ADVANCE**

*Après Mario et Link, c'est au tour de Donkey Kong de transformer votre Game Boy Advance en Super NES de poche. On ne va pas s'en plaindre, Donkey Kong Country était l'un des jeux les plus incroyables de la 16 bits de Nintendo!*



*Petite piqure de rappel pour ceux qui auraient loupé cette petite révolution: Donkey Kong Country est à la base un jeu de plates-formes tellement dingue pour les yeux et les oreilles qu'il aurait pu aisément passer pour un jeu 32 bits à l'époque. Donkey et son fils Diddy sont devenus des superstars et honnêtement, le hit n'a pas pris une ride une fois la GBA en main. Bon, si on veut chercher la petite bête, le confort de jeu est forcément inférieur que sur une console de salon avec la résolution d'écran et le son d'une TV; mais on prend toujours autant son pied à se refaire l'île et ses niveaux tellement riches et hauts en couleurs en compagnie de Diddy et Donkey!*





*Même ceux qui avaient retourné le jeu à l'époque auront de bonnes raisons d'y revenir, pour découvrir de subtiles modifications ici et là et profiter de suppléments bien sympathiques: des mini-jeux de pêche et de danse assez addictifs, une galerie d'images à récolter tout au long des niveaux et un mode time attack qui révèle tout le potentiel du level-design. N'hésitez donc pas à vous jeter sur cette cartouche avec le même enthousiasme qu'en 94, vous ne serez que plus heureux de posséder une Game Boy Advance!*



- les mini-jeux exclusifs
- toujours au top, même sur GBA...



- ...sans l'effet de surprise de l'époque
- faut avoir envie de refaire les 101%!

**94%**

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

# SUPER NES NINTENDO SCOPE 6

tir • Nintendo • 27 août 1994 • 1 ou 2 joueurs **SUPER NINTENDO**

*Nintendo sort l'artillerie lourde avec le Super Scope qui n'est rien de moins qu'un bazooka à brancher sur sa Super NES! Avec un tel engin entre les mains, on ne peut évidemment plus se contenter d'un tir aux pigeons sur la TV. Voici donc Nintendo Scope 6, une compile de mini-jeux livrés avec la bête...*



*6 épreuves au total sont réparties en 2 catégories: d'un côté on a de l'action pure avec Lazer Blaster qui permet de dégommer au choix des missiles en scrolling horizontal, des vaisseaux ou des aliens en 3D. Loin de se limiter à du bourrinage pur, ces mini-jeux font également appel à l'anticipation en jouant judicieusement sur la profondeur de champ, et proposent un challenge plus intéressant qu'il n'en a l'air. Ensuite, on passe à Blastris, 2nd mode composé d'un tape-taupes qui mettra vos réflexes à rude épreuve, et de 2 variantes de Tetris et Dr. Mario dans lesquelles on interagit avec les blocs qui chutent en tirant dessus: c'est un peu plus original et les méninges sont davantage sollicitées ici, mais les autres jeux évoqués plus haut restent tout de même les plus amusants.*





*Varié et complet, Nintendo Scope 6 est finalement une bonne surprise pour une simple cartouche de démo. 6 mini-jeux - même limités - c'est tout de même assez conséquent et l'intérêt du scoring fait qu'on y reviendra avec plaisir, d'autant plus qu'ils mettent tous en valeur un point extrêmement important: le Super Scope est certes un peu usant à la longue, mais au niveau du shoot il est hyper efficace (la visée peut d'ailleurs être re-calibrée à volonté); quand ils nous vantaient une précision au pixel près dans la pub, c'était pas pour déconner et on le ressent dans chacune des épreuves. Si vous vous payez ce gros joujou, vous aurez donc de quoi bien vous faire la main en attendant de vrais jeux dédiés!*



• 6 jeux en 1!

• super précis en toutes circonstances



• Blastris A & B un peu moins fun

• seulement 1 épreuve jouable à 2

**80%**

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

# PLAYSTATION ELLE EST LÀ ET POUR LONGTEMPS...

vidéo promotionnelle • Player One hors-série n°5 • octobre/novembre 1995

VHS

*Pour la sortie très attendue de sa toute première console sur le marché, Sony s'est plié au petit jeu de la VHS promotionnelle. On fait bien sûr confiance à la firme pour mettre le paquet et nous vendre cette fameuse Playstation comme il faut, mais va-t-elle utiliser les mêmes armes que ses concurrents sur ce genre de support?*



*Et bien on serait tenté de répondre par l'affirmative à 80%. Comprenez par là que si vous avez déjà maté des vidéos promotionnelles de Nintendo ou Sega, on retrouve ici les mêmes ingrédients: de belles photos de la bête avec des messages appuyant ses spécificités, de la dance music + une grosse voix persuasive en fond sonore... et bien sûr un line-up alléchant! De la baston nouvelle-génération de Tekken et Toshinden à la course dans tous ses états avec WipeOut ou Destruction Derby, en passant par d'autres hits annoncés comme Jumping Flash ou Krazy Ivan, ce sont pas moins de 11 titres qui nous sont présentées et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça dépote sévère. La Playstation se*



*montre d'ores et déjà très à l'aise avec la 3D: c'est rapide, coloré, explosif, plein d'angles de vue dynamiques... Là, c'est du sérieux et la Saturn pourrait avoir du souci à se faire.*



*Mais là où Sony se démarque finalement le plus dans cette vidéo, c'est au niveau du marketing autour de son bébé: au-delà de sa fonction première, la console nous est présentée comme un véritable style de vie! Les démos de jeux sont alors entrecoupées de mini-séquences montrant du roller en pleine rue, du concert live et même un clip de Jamiroquai sur fond de snowboard. Le cliché du fun est un peu appuyé mais le message est clair: la Playstation aura du hit à revendre et sera branchée dans tous les sens du terme. Opération marketing réussie donc: en moins de 10 minutes, Sony semble déjà justifier sa place dans la cour des grands. Vivement fin septembre qu'on vérifie ça manette en main...*

**VERDICT**



## DOSSIER



*Depuis 1996, lorsqu'on parle d'une nana sexy à forte poitrine dans le jeu vidéo, c'est généralement le même nom qui revient dans la bouche de tous les gamers (et même les non-gamers): Lara Croft. Pourtant, déjà longtemps avant les premières péripéties de notre aventurière moulée dans du taille 8 ans, c'est surtout grâce aux jeux de baston que les joueurs furent exposés dès leur plus jeune âge aux formes les plus insolentes de la gente féminine virtuelle. Découvrez donc ci-dessous comment les plus grands noms de la baston sur consoles se sont servis à un moment ou un autre de la généreuse poitrine de leurs combattantes pour captiver les pauvres âmes si pures et innocentes que nous sommes...*





## **1 - STREET FIGHTER: la douche de Chun-Li**

*Ça a sûrement échappé aux plus jeunes d'entre vous mais Chun-Li est peut-être la première véritable icône féminine forte et sexy de l'histoire du jeu vidéo. Les fantasmes de ses fans les plus fervents seront exaucés non pas dans le jeu, mais dans le fameux long-métrage animé de 1995 : on y aperçoit la belle nue de dos sous la douche, puis topless de face – et sans censure, ni buée à la con s'il vous plaît. Ces quelques secondes sont devenues l'un des passages les plus cultes de la vidéo qui a dû pas mal circuler sous le pull Waikiki dans les cours de récré... Bon pensez quand même à regarder le reste les enfants, ce dessin-animé est l'une des toutes meilleures adaptations du jeu en long-métrage.*



## **2 - MORTAL KOMBAT: la mode selon Mileena**

*Si Mortal Kombat a toujours fait du bruit pour son côté ultra-gore, force est de constater que la licence de Midway s'est montrée beaucoup plus sage sur le plan érotique. Bien que sexy, les combattantes ont gardé un volume de poitrine plutôt réaliste, du moins dans les épisodes utilisant la motion-capture. Toutefois, les femmes ninja de MKII ont laissé apparaître un décolleté très*

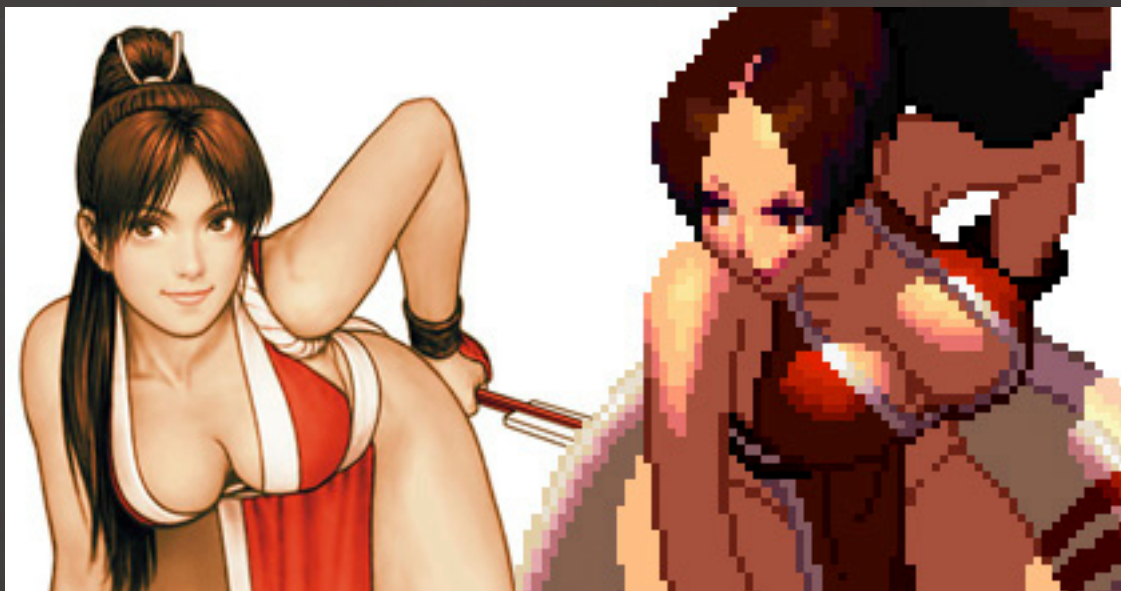


*élégant à partir d'Ultimate MK3; et quelques épisodes plus tard, les stylistes de Mileena se sont bien lâchés en proposant un « reversal-décolleté » audacieux et ravageur. Mais n'oubliez pas, la ninja violette c'est comme les crevettes: tout est bon sauf la tête.*





### **3 - FATAL FURY/KOF: Mai Shiranui sort l'artillerie**

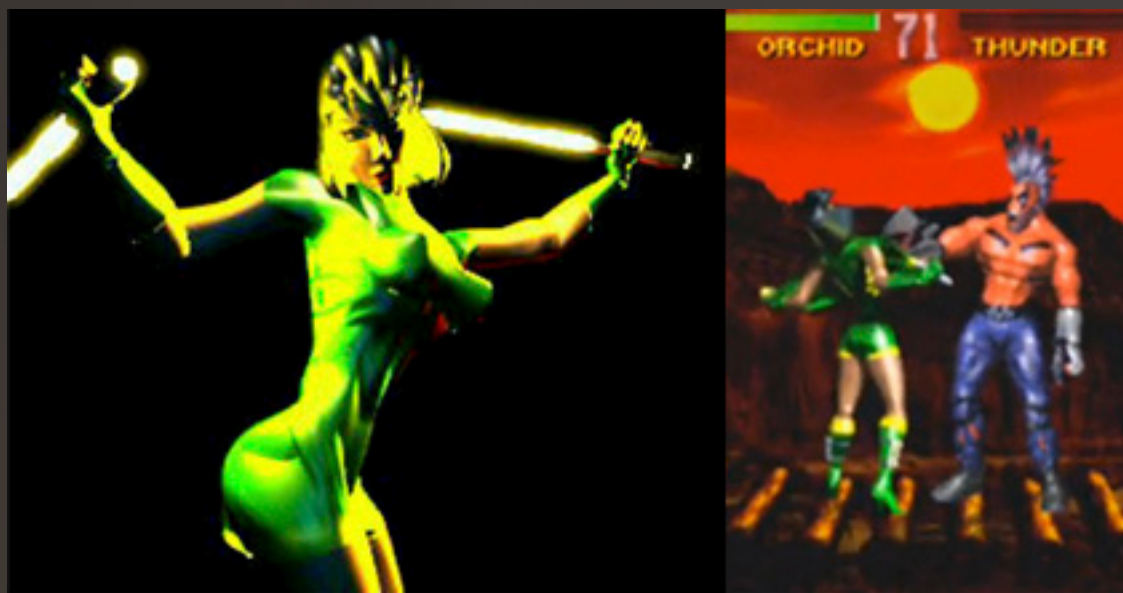


*Fatal Fury est la réponse de SNK au Street Fighter de Capcom. Et bien pour contrer la fameuse Chun-Li, ils ont créé un monstre : Mai. Mai, c'est un joli brin de femme caché derrière une vertigineuse paire de seins à l'ondulation hypnotique, qui ferait passer les*



*sauveteuses d'Alerte à Malibu pour des planches à pain. Cette seule partie de son anatomie est devenue tellement populaire que son animation bénéficiera d'un soin de plus en plus particulier au fil des épisodes ; chez les fans les plus dévoués, le sprite de Mai en mouvement est même devenu le premier point de contrôle à l'annonce d'un nouveau KOF... Et côté anime, on a eu également droit à un plan totalement gratuit de la belle sous la douche. Et oui, exactement comme pour Chun-Li !*

## **4 - KILLER INSTINCT: Orchid l'exhib'**



*Une fois n'est pas coutume dans les jeux de baston, il n'y a qu'une femme dans Killer Instinct. Alors Rare a bien sûr pris grand soin de doper son sex-appeal à 300% en lui attribuant des mensurations assez dingues qui doivent avoisiner le 100-40-90. Et pour tous les pauvres joueurs qui saignent déjà des yeux en voyant ses courbes lors de l'écran VS, Orchid va pousser le vice en montrant ses seins pendant le jeu... mais dos à la caméra, devant un adversaire qui devient alors plus taré que le loup de Tex Avery ! Il s'agit d'un finish à déclencher en cas de victoire - autant vous dire que c'est bien sûr devenu la manip' la plus souvent exécutée dans le jeu...*





## ***5 - VIRTUA FIGHTER: Ok, Dural est bien une femme***



***Il faut vraiment chercher la petite bête pour VF. Le jeu est très technique, réaliste et pas racoleur pour un sou. Toutefois, le 2nd épisode a tout de même commencé à dévoiler une Dural à nu lors de l'unique cinématique de fin, lorsque celle-ci perd peu à peu les facettes de son enveloppe***

*métallique. Rien de bien méchant, mais le dernier plan rapproché, bien que furtif, n'était tout de même pas totalement innocent et a permis de convaincre les derniers sceptiques que non, le boss traditionnel de Virtua Fighter n'est pas un mec avec des gros pecs tout ronds.*



## ***6 - TEKKEN: Petites chamailleries entre soeurs***





*Depuis les premiers Tekken sur Playstation, nous assistons à des prises de bec entre Nina et Anna Williams. La blonde Nina s'entête curieusement à vouloir afficher la poitrine de sa soeur pour lui coller la honte : dans sa fin de Tekken 2, elle prend sournoisement une photo d'Anna topless sous la douche et dans Tekken 3, elle lui vire carrément le haut du bikini sous les yeux de quelques kékés de la plage qui paraient devant elle. Anna prendra toutefois sa revanche lors de sa fin de Tekken 5, dans laquelle elle met à nu Nina devant une équipe de tournage médusée!*



## **7 - DEAD OR ALIVE: Le grand déballage...**

*Là c'est du grand délire; on ne peut même pas parler d'une situation particulière, la série a bâti sa réputation sur les paires de loches exagérément volumineuses de ses combattantes (pour une fois plus populaires que les mecs dans ce type de jeu). Dead or Alive est au demeurant un bon jeu de baston, mais beaucoup oublieront vite le combat pour se contenter de faire bouger et sautiller les nanas pour remuer un peu tout ça. Comble du comble, dans le premier DOA on trouve déjà une option «bouncing breasts» à activer ou non.*



*la série proposera plus tard des “jeux de plage” qui seront surtout l’occasion de multiplier des plans racoleurs totalement a-bu-sés!*

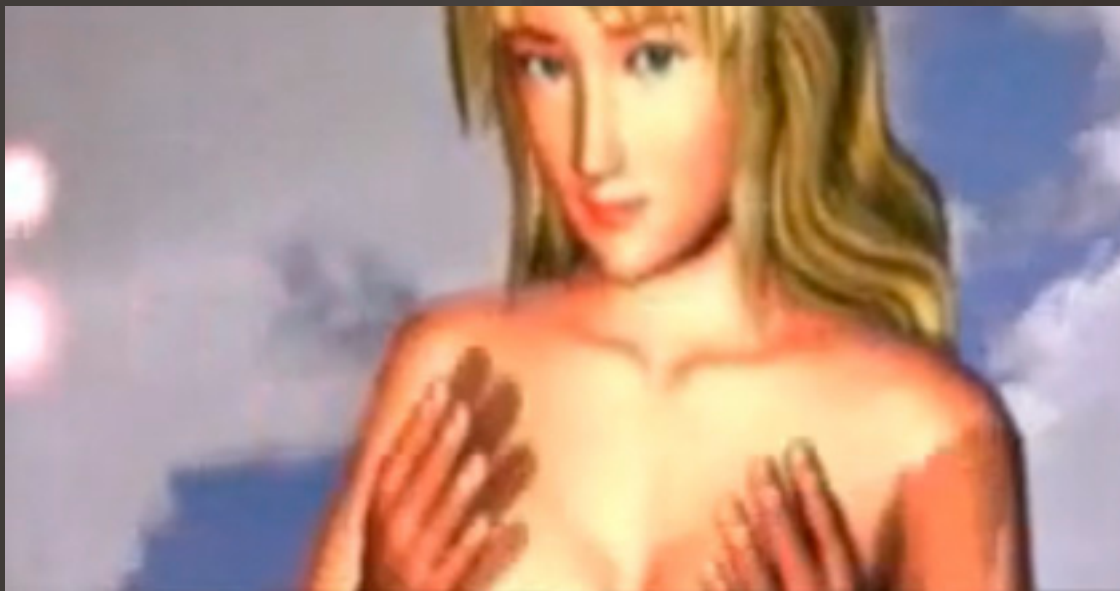


**8 - SOUL BLADE: Attention Sophitia, y’a un dieu de 15m qui mate**



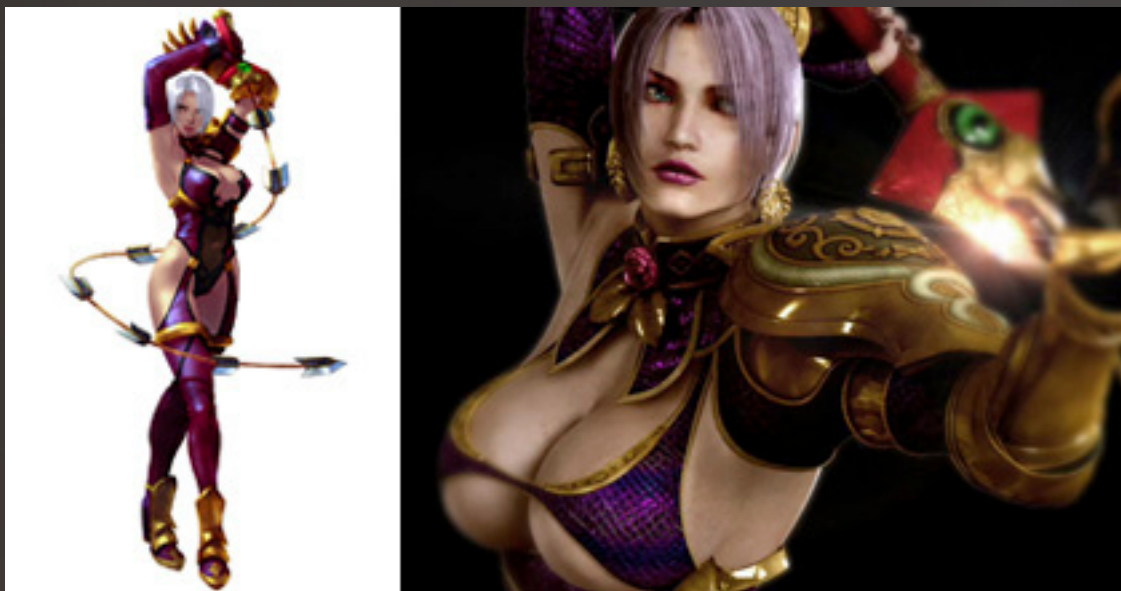


*À l'instar des Tekken cités plus haut, Soul Blade nous montre une nana topless dans l'embarras . Et tiens, comme par hasard, c'est lors d'une baignade de la belle et pure Sophitia que le dieu Hephaestus choisit de se montrer pour l'investir de sa mission sacrée. La pauvre a tout juste le temps de cacher sa poitrine, mais il faut dire que ça n'avait pas l'air de la gêner plus que ça quelques secondes plus tôt dans la même cinématique.*



*Allez Sophitia, ça suffit les conneries : on se rhabille et on part au combat !*

## **9 - SOUL CALIBUR: Ivy, la touche SM en plus**



*La suite de Soul Blade accueille Ivy, une nouvelle combattante de choc à la chevelure d'argent. Là, Namco a lâché les chevaux en lui attribuant une poitrine tellement surdimensionnée et apparente qu'on se demande si elle n'est pas le fruit d'un concours d'ego avec le Dead or Alive de Tecmo ; ils ont d'ailleurs également veillé à ce que le tout remue bien comme il faut durant le combat. Et pour achever de mettre tout le monde d'accord, Ivy porte une combi string/lanières en cuir et un fouet pour corriger ses vilains adversaires. La polémique n'est pas très loin pour ce jeu si classe et élégant, ce qui n'empêchera pas les chara-designers de rendre sa tenue et son décolleté encore un peu plus provocants par la suite... mais où s'arrêteront-ils ?*





*Allez, fin du spectacle on baisse le rideau en espérant que le sujet vous aura captivé. Et si certaines personnes parmi vous ont trouvé ce dossier totalement sexiste et déplacé, pas de panique: Retropolis pourra à votre simple demande vous en proposer un autre sur le thème du slip moulant chez le combattant masculin.*



**RETRO**  
*POLIS*