

RETRO POLIS

N°28
avril 2013

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO



JEUX:

TOMB RAIDER
MARIO PARTY 4
EXTREME-G 3
SUPER MARIO BROS. GBA
RISE OF THE ROBOTS



TIPS:

**Les trucs & astuces
des jeux Game Boy/
Game Boy Color**



GOODIES:

**Le magazine officiel
Dreamcast #1**

R3TR0POL16 - 28 - 0€



TOMB RAIDER

Y'A PAS QUE LES
MECS QUI EN ONT

LARA FAIT DES RAVAGES
DANS LA PRESSE :

CONSOLES + :	97%
JOYPAD :	96%
PLAYSTATION MAG :	5/5
GEN 4 :	5/6

PC
CD



EIDOS
INTERACTIVE LIMITED
8 Boulevard du Général Luchaire - 92115 Clichy-sous-Bois
Tél. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD



Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
© & 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

EDITO AVRIL 2013

Allez hop, on sort l'artillerie lourde pour ce numéro d'avril. Comme vous vous en doutez, mettre la miss Croft en couv' n'est qu'un infâme piège pour attirer le joueur à peine remis de notre dossier du mois dernier, mouahahaha!

Alors oui, Tomb Raider est tout de même un jeu qui vaut le coup d'oeil - et pas pour ce que vous croyez - mais c'est aussi un hit qui cache une sombre bouse parmi les tests...

Ben quoi, faut être un peu joueur en avril non?

Bon, entre ces 2 extrêmes, vous trouverez quand même quelques p'tits jeux à essayer. Et pour les joueurs nomades, la suite des tips consacrés cette fois aux quelques jeux Game Boy testés sur Retropolis vous attend en fin de mag'.

Allez, bonne lecture et un conseil, faites chauffer la Game Cube pour le prochain numéro...

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.23
DOSSIER p.38

AGENDA

Happy Birthday Xianghua



Jeune, fraîche et pimpante, la petite Xianghua est née le 2 avril 1571. Aux côtés de Kilik et Maxi, elle fait partie du trio de jeunes héros apparus dans Soul Calibur pour contrer les mystérieuses forces maléfiques émanant de Soul Edge. Et malgré son apparence juvénile, c'est bien elle qui possède l'épée salvatrice qui s'avèrera être Soul Calibur. Ça tombe bien, elle sait parfaitement s'en servir et se distinguera très tôt par la vivacité de ses coups et de ses contres!

Sortie de Resident Evil au ciné



Le 3 avril 2002, les fans du fameux survival-horror de Capcom ont rendez-vous dans le cinéma le plus proche: Resident Evil passe sous la dangereuse moulinette des adaptations de jeux vidéo au ciné! Retrouvez-donc Chris, Jill, Barry et... ah ben non, apparemment on aura droit à un bataillon inconnu au bataillon, emmené par Milla Jovovich (Leeloo Dallas Moultipass). Hum! Bon y'a quand même Umbrella, du zombie et des chiens mutants alors on va voir ce que ça donne...

Happy Birthday Zack



Dans Dead or Alive, il y'a des nanas super sexy qui tapent fort, des durs à cuire qui ne sont pas là pour déconner... et puis il y'a Zack. Né un 3 avril, ce mec reste bien à l'écart des histoires de famille, de vengeance, de bikinis trop petits sur des poitrines bien trop grosses... Non, Zack est juste un DJ qui entre dans l'arène pour se faire du pognon et devenir célèbre. Méfiez-vous quand-même, lui aussi il sait cogner même si il porte parfois des costumes extravagants pour ça!

Engagement de Nintendo sur les prix



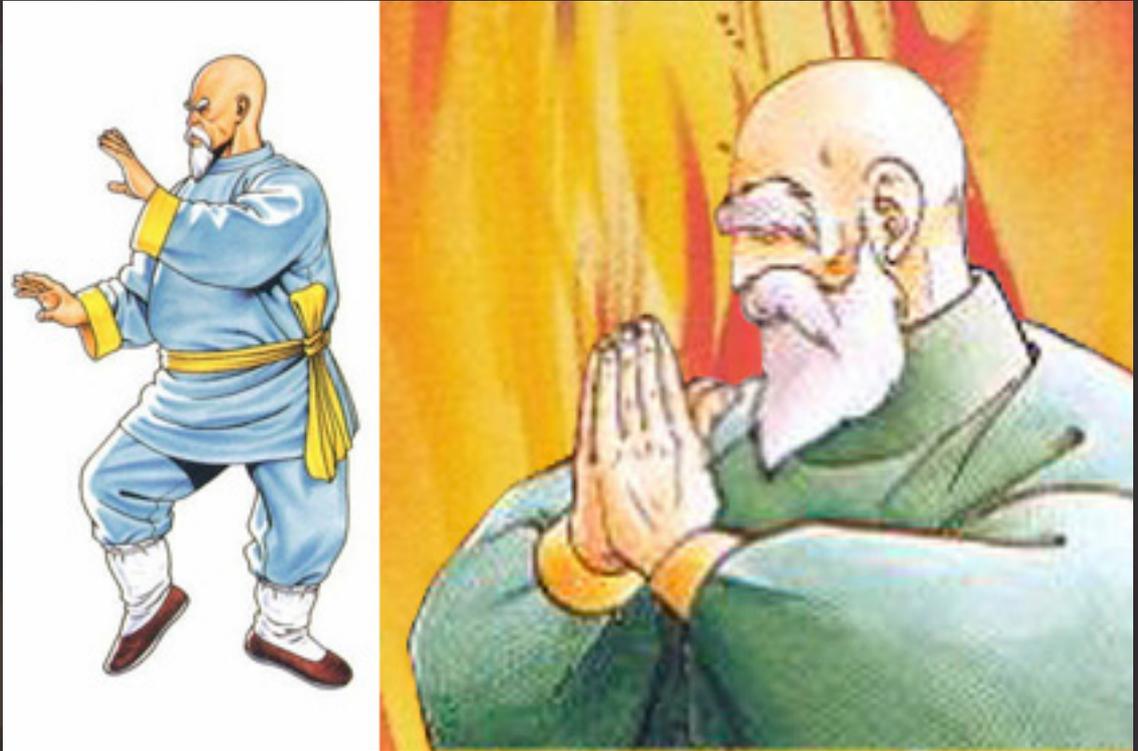
Le 10 avril 1991 aux USA, la FTC (Federal Trade Commission) rend publique une investigation sur Nintendo. On y apprend que Nintendo n'a pas respecté son engagement consistant à ne pas fixer de prix sur ses produits, et ne pas sanctionner les détaillants souhaitant les baisser. A force de vouloir sur-contrôler son marché, la firme à donc fini par se faire un peu calmer. Résultat: Nintendo s'engage à envoyer par courrier des coupons de 5\$ aux acheteurs d'une NES entre le 1er juin 1988 et le 30 décembre 1990, valables sur les produits à venir. Du coup, ce sont les consommateurs qui sont finalement gagnants dans cette histoire ce qui n'est pas plus mal!

Sortie de Street Fighter au ciné



Le 12 avril 1995 n'est pas un mercredi comme les autres. C'est le jour où l'adaptation ciné de Street Fighter se dévoile dans nos salles obscures, avec Jean-Claude Van Damme (Guile) en tête de liste. Une chose apparaît clairement à ce moment-là: le jeu vidéo a encore du chemin à faire pour être vraiment pris au sérieux aux yeux du grand public. Le réalisateur Steven E. de Souza s'est amusé. Les fans de Street vont pleurer. Plus triste encore, c'est également le dernier film du regretté Raul Julia (immense Gomez de la Famille Adams) qui aurait certainement mérité mieux que les bouffonneries d'un général Bison douteux comme dernier rôle.

Happy Birthday Tung Fu Rue



Chaque jeu de baston a besoin de son petit vieux expert en arts martiaux. Dans la saga Fatal Fury, ce rôle revient à Tung Fu Rue, né le 14 avril 1924. Mais ne croyez pas qu'il est simplement là pour faire de la figuration: le maître légendaire du Hakkyokuseiken est aux origines de l'histoire du jeu. En effet, c'est lui qui a entraîné - entre autres - Jeff Bogard, le père adoptif des 2 héros de Fatal Fury qu'il avait envisagé comme successeur, ainsi que Geese Howard qui a ensuite assassiné son rival Jeff par jalousie. Responsable indirect de cette tragédie, Tung Fu Rue a écarté l'idée de trouver un successeur. Il n'a d'ailleurs pas réussi à vaincre son ancien élève lors du premier tournoi mais n'en demeure pas moins un redoutable petit vieux, comme le veut la tradition!

Arrêt de production des jeux Disney Interactive



Le 15 avril 1997, le ciel s'assombrit au pays magique de Mickey: Disney Interactive qui a supervisé bon nombre de super jeux (en particulier sur consoles 8/16 bits) licencie 20% de ses employés, ce qui marque l'arrêt de la production de jeux vidéo maison. Il y'aura donc toujours des jeux Disney dans le futur, reste à savoir si les nouvelles sociétés de prod' engagées sauront garder cette magie dans leurs titres...

Le saviez-vous?

Beaucoup de monde associe le premier Tomb Raider de 1996 à la Playstation, mais le jeu était sorti 1 mois auparavant sur Saturn!

Happy Birthday Yun Seong



Yun Seong est né le 16 avril 1973. Il pointe le bout de son épée à partir de Soul Calibur II, mais ne fera malheureusement pas partie des persos les plus mémorables de la saga malgré sa fougue dans l'arène. Faut dire que c'est un peu une repompe de Hwang, que ce soit au niveau du look ou du style de combat; ce dernier était d'ailleurs son idole lorsque Yun Seong était plus jeune. Ce qui devait arriver n'arrivera pas: Yun voudra se friter avec Hwang (l'élève qui dépasse le maître, toussa toussa...) mais n'en aura pas l'opportunité, et se retournera finalement vers une quête un peu plus noble: trouver l'Épée du Salut pour sauver sa Corée natale. Allez p'tit gars, souffle tes bougies et repart au combat, on est quand même avec toi!

Happy Birthday M. Bison



Turlututuuuu!! Allez, en ce 17 avril on sort son costume rouge, ses épaulettes et jambières en métal sans oublier sa petite casquette de général et on fête l'anniversaire du grand chef de la série Street Fighter II né en 1955. Au fait, vous souvenez-vous de la première fois que vous l'avez rencontré? Vos petits doigts fébriles au moment où il fait voler sa cape juste avant le combat, vous les sentez encore trembler? Bison, c'est vraiment la grande classe du boss. Il est dangereux, puissant, impitoyable, a soumis de nombreux persos de la série, tué les proches de certains autres et poursuit sa quête de domination du monde à la tête de son organisation criminelle Shadaloo. Il tire son incroyable pouvoir du Psycho Drive qui exploite toute son énergie négative et ses différentes réapparitions suivant les épisodes de la saga sont liées à des changements de corps. Et oui, ce n'est pas Slim-Fast qui l'a rendu si svelte entre Street Fighter Alpha 3 et Street Fighter II.

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né
d'une nouvelle génération de jeux vidéo:
animations et graphismes démentiels
(modélisation 3D, effets de morphing).

7 robots, des dizaines de coups et
une musique de Brian May
ex-guitariste des
Queen.

RISE[®] OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES
11 36 68 10 33*
* hors taxes
36 15 ACCIAM

SUPER NINTENDO
UN SUPER JEU DE LA SUPER GÉNÉRATION
PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE

32MEG
POWER

AKKlaim
ENTERTAINMENT, INC.

Happy Birthday Cody



18 avril 1967! Joyeux anniver... Hééé mais Cody, qu'est ce que t'as fait pour te retrouver en bagnard dans Street Fighter Alpha 3?? Toi qui a combattu le crime par sentiment de justice et surtout il faut le dire par envie de cogner? Qu'est-ce qu'il va dire, Guy, quand il va te retrouver comme ça? Ben oui figure-toi que tu n'est pas le seul rescapé de Final Fight à te retrouver embarqué dans un Street Fighter... Bon en tout cas, lé sympa ton pyjama par contre les menottes ça doit être un peu chiant pour se battre non? Hey, ho, c'est pour déconner, repose ce couteau tout de suite!!!

Sortie du Mega CD en Australie



Prenez une contrée qui est loin d'être la capitale du jeu vidéo. Prenez ensuite une console qui est loin de trouver son public. Vous obtenez un évènement historique et révolutionnaire: le lancement du Sega-CD en Australie le 19 avril 1993! La machine est également arrivée chez nous à ce moment là sous le nom Mega CD, mais ça apporte un peu de fraîcheur de parler de nos lointains cousins qui jouent eux aussi en PAL!

Happy Birthday Fei Long



23 avril 1969: naissance de Fei Long, l'un des 4 nouveaux challengers de Super Street Fighter II. Avec ses faux airs de petit dragon, il ne vous rappelle personne? Mais oui, il a été créé par Capcom comme un hommage pour les 20 ans de la disparition de Bruce Lee! Ceci explique son statut de star du cinéma d'action à Hong-Kong, son redoutable kung-fu mais aussi son coup de nunchaku et son cri plein de fureur comme poses de victoire. Wouuuuuuuu !!!!

Happy Birthday Lei Fang



Tiens, voici la p'tite Lei Fang, née un 23 avril. Dans chaque jeu de baston, on trouve au moins un combattant qui veut absolument se prouver quelque chose. Ben dans Dead or Alive, c'est elle! Pour la petite histoire, Jann Lee lui aurait sauvé la vie quelque temps auparavant. La suite est facile à deviner: elle tomba sous son charme, lui roula une pelle, l'emmena chez elle et... non en fait pas du tout. Jann Lee l'a bien sauvé, mais la belle s'en est offusquée ; depuis, elle veut lui coller une râclée pour prouver qu'elle n'a pas besoin d'aide et que c'est une femme forte. Mignonne mais un peu chieuse, non?

Une pochette d'album avec la Game Boy Camera



Tiens, parlons un peu musique... enfin ici, c'est surtout la pochette de l'album Silver & Gold de Neil Young sorti le 25 avril 2000 qui nous intéresse: en effet, l'illustration de celle-ci a été conçue avec la Game Boy Camera! Ça pique un peu les yeux mais c'est original, non?

Le saviez-vous?

Le célèbre tour de poitrine de Lara Croft dans Tomb Raider vient d'une erreur de programmation, que les développeurs laissèrent finalement telle quelle. Jusqu'ici, aucun joueur ne s'en est plaint.

Sortie de Silent Hill au ciné



Silent Hill... La seule petite bourgade dont Jean-Pierre Pernaut a peur de parler au JT de 13 heures a également fait trembler le roi Resident Evil au pays des survival-horrors sur consoles. Et bien le 26 avril 2006, un long-métrage débarque chez nous, inspiré des différents jeux de la série sortis jusqu'alors. A votre avis, est-ce qu'une sirène effrayante va retentir lorsque les lumières vont s'éteindre dans la salle de ciné?

Sortie de Super Mario Bros. 2



Le 28 avril 1989, vous avez sûrement eu le temps de boucler 47 fois le dernier grand château du premier Super Mario Bros. Alors il est temps de passer à la suite: Super Mario Bros. 2 va vous permettre d'incarner à nouveau les frères plombiers, mais aussi le petit champignon Toad et la princesse elle-même! Au fait, vous aimez les légumes? C'est juste une question comme ça...

Partenariat entre Sega et MGM



Le 28 avril 1994, Sega et la société Metro-Goldwyn-Mayer entreprennent de travailler ensemble autour des jeux vidéo, du cinéma et de la télévision. De nouvelles idées sont prévues, mais aussi des projets parallèles comme par exemple des adaptations de films à venir en jeux. Les supports visés seraient le Mega CD, logique par rapport au domaine du film interactif, mais aussi le futur module 32 Bits prévu pour la Megadrive...



© 2002 NINTENDO. © 2002 HUDSON SOFT.

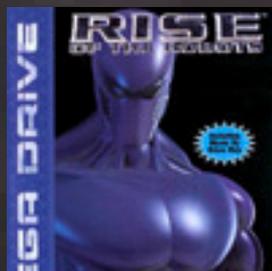
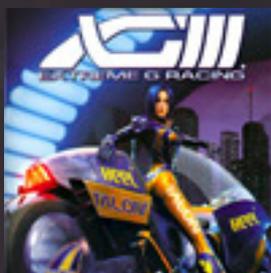
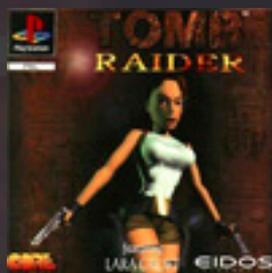
50 MINI-JEUX INÉDITS!

MARIO PARTY 4



La vie est un jeu
www.nintendo.fr

TESTS



TOMB RAIDER

plates-formes/aventure • Eidos Interactive/Core Design • 25 novembre 1996 • 1 joueur **PLAYSTATION**

Lara Croft... Voilà un nom que vous n'êtes pas prêt d'oublier: cette aventurière aux formes très généreuses et aux vêtements très serrés s'apprête à faire date dans l'histoire du jeu vidéo, avec cette toute première aventure sur Playstation. Bon après, si vous n'êtes pas très chauds pour partir aux 4 coins du monde avec une bombe sexuelle c'est votre problème hein...



Derrière la façade aventure qui va nous emmener dans un périple assez long, Tomb Raider est aussi un jeu de plates-formes tout en 3D temps réel aussi beau qu'exigeant et intense. Du Pérou à l'Egypte, les superbes lieux exotiques sont infestés de pièges façon Indiana Jones et la structure des immenses niveaux sont très propices aux faux-pas mortels. Heureusement, la belle est dotée d'une large panoplie de mouvements réalistes qui lui permettra aussi bien de nager, courir, sauter, grimper, faire des pirouettes ... et tirer aussi car des mercenaires ennemis se mêleront régulièrement à la faune sauvage (bon sang y'a même des dinos?!) pour barrer la route menant au précieux Scion, un artefact sacré.

Autres bonnes nouvelles, Tomb Raider nous gratifie d'une chasse aux trésors bien cachés et d'une visite dans le manoir perso de Lara qui poussent l'exploration à son maximum, et le scénario est servi par de vraies références à l'histoire antique ainsi qu'un doublage français convaincant.



Mais un physique de rêve et une voix sexy font pas une héroïne parfaite: aussi svelte et athlétique soit-elle, la demoiselle se déplace avec une certaine lourdeur qui pourra s'avérer très irritante lors de passages délicats ou de gunfights déjà pas hyper évidents à la base. Mais franchement, on va faire l'effort de passer outre pour cette fois: parce qu'on ne peut rien refuser à une femme de cette trempe bien sûr, mais surtout parce que le challenge éprouvant et magnifique redonne ses lettres de noblesse à l'aventure sur consoles. Une fois que vous aurez enfin fini de faire tourner la caméra autour de Lara pour la mater sous le meilleur angle, vous serez soufflés par l'étendue de ce grand, grand jeu...



- de l'aventure avec un grand A
- une héroïne séduisante...



- ...mais un peu lourde à diriger
- gunfights parfois assez pénibles

91%

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

MARIO PARTY 4

party game • Nintendo/Hudson Soft • 29 novembre 2002 • 1 à 4 joueurs **GAME CUBE**

La série des Mario Party n'allait pas s'arrêter en si bon chemin avec l'arrêt de la N64: Mario Party 4 débarque donc sur Game Cube avec de nouveaux plateaux et de nouveaux mini-jeux. Comme d'habitude, direz-vous... sauf que cet épisode a d'autres tours dans son sac pour rester le boss de la convivialité sur cette nouvelle console!



Allez, rappel express du principe pour les novices: Mario Party, c'est un plateau de jeu sur lequel les participants avancent au tour par tour, pour ensuite s'affronter dans des épreuves aléatoires lorsque tout le monde a lancé le dé. Tout ça pour gagner des pièces nécessaires pour acheter des étoiles, le gagnant étant celui qui en a amassé le plus à la fin de la partie. Pour les vieux routards, sachez que le changement de support fait son petit effet; Mario Party 4 reste toutefois à la GC ce que les 3 autres étaient à la N64: pas une énorme baffe technique, mais toujours un jeu agréable et coloré - et forcément ici plus fin qu'avant. Du côté des 50 nouveaux mini-jeux souffle aussi un sympathique petit vent de fraîcheur: on retrouve des épreuves de hasard, de mitraillage du bouton A ou des gâchettes, d'adresse et de rythme parfois héritées du passé; mais ici

encore, le nouvel habillage fait mouche et on prend un pied monstre à se tirer la bourre. Et si Mario Party 4 propose désormais une série de jeux bonus très sympathiques en dehors des traditionnels plateaux, ces derniers ne sont pas en reste avec plus de rebondissements que jamais...



Outre les embranchements et cases hasard qui déclenchent des évènements aléatoires, les joueurs fortunés pourront acheter des items plus décisifs que jamais sur le cours du jeu (en dérobant une étoile convoitée ou durement gagnée par un adversaire par exemple), et tomber sur des petits à-côtés très cools comme une loterie ou des jeux à gratter. Ajoutez à cela des étoiles bonus distribuées à certains joueurs en fin de partie selon diverses performances, vous obtenez un déroulement plus imprévisible que jamais où le bon dernier peut facilement prendre la tête du classement jusqu'à la toute fin: de quoi provoquer des cris de rage et des fous rires, gage de qualité d'un Mario Party à posséder absolument à condition d'avoir 2 manettes ou plus. Car avec tout ça, Nintendo n'a malheureusement pas résolu l'éternel dilemme de son jeu: aussi fun et indispensable face à des potes que long et chiant en solo face à l'IA.



- des items cools dans les boutiques
- les jeux bonus de la Salle Secrète



- certains retournements de situation
- toujours trop longuet en solo...

87%

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

EXTREME-G

course futuriste • Acclaim • 3 mai 2002 • 1 à 4 joueurs **GAME CUBE**

Malgré un 2nd opus assez désastreux, la série Extreme-G tient bon et revient - entre autres - sur Game Cube. Acclaim prend donc de court ses adversaires sur le créneau du jeu de course futuriste, et semble visiblement prêt à faire évoluer son bébé. Un départ idéal en somme!



Des anciens volets, on garde bien entendu l'essentiel: des motos propulsées à plusieurs centaines de km/h sur des circuits tortueux façon montagnes russes, et des armes embarquées pour pimenter tout ça. Mais cette fois, le jeu est axé sur la préparation et le mode carrière prend des airs de Moto GP, avec différentes classes de championnats allant du 250G au 1000G. On part donc d'une moto lente (enfin tout est relatif) qu'on équipe au fil de ses victoires pour en faire un monstre capable de franchir le mur du son sans forcer. Sympa quoiqu'un peu rébarbative, cette évolution du système de jeu s'accompagne de petites innovations notables, comme la présence de bandes régénératrices sur la piste (y'a encore du pompage dans l'air...) et d'armes qu'on peut désormais acheter et

accumuler: on aime ou pas ce changement mais ça reste assez jouissif de partir en chasse avec une vraie machine de guerre!



Pour ce qui est de l'esprit de la série, c'est un peu une douche tiède; outre l'IA bien violente mais qui abuse des mines en course, les pistes en elles-mêmes sont un peu trop vides et sans saveur en dehors de leurs courbes: le côté steam-punk qui faisait le charme du premier opus est désormais loin derrière, même le design des motos a été uniformisé. La meilleure nouvelle finalement, c'est qu'on tient enfin ici un Extreme-G fluide... même si on se tape au passage un effet de flou un peu trop insistant à haute vitesse. XGIII

	<ul style="list-style-type: none">• un Extreme-G plus fluide que jamais• gestion de l'équipement de la moto	79%
	<ul style="list-style-type: none">• motos et décors moins inspirés• on tape très souvent les bords de piste	

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

NES CLASSICS SUPER MARIO BROS.

plates-formes • Nintendo • 9 juillet 2004 • 1 ou 2 joueurs **GAME BOY ADVANCE**

On savait la GBA douée pour retranscrire des jeux Super NES; Nintendo va désormais plus loin dans le temps en proposant des portages NES sur sa petite portable. Et bien sûr, l'incontournable Super Mario Bros. en fait partie... entre hit intemporel et recyclage facile, voyons où ce situe cette mouture.



Pas besoin de présenter le concept de SMB. Si par hasard vous étiez trop jeunes lors de sa sortie dans les années 80, vous l'avez sûrement redécouvert dans la fameuse compile All-Stars sur 16 bits, peut-être même dans sa version Deluxe sur Game Boy Color. Et bien ici, Super Mario Bros. ne présente absolument aucune amélioration: ni refonte graphique, ni bonus, rien, nada. Le verdict est donc très rapide: ce jeu ne présente absolument aucun intérêt si vous n'êtes pas nostalgique ou si vous considérez qu'on a fait le tour d'un jeu lorsqu'on l'a terminé (d'autant plus qu'ici, les plus agiles pourront libérer la princesse en moins de 10 minutes chrono). Pour les Nintendomaniaques qui gardent encore aujourd'hui un souvenir émouvant de leur première aventure au Royaume Champignon, c'est bien sûr une toute autre histoire...



...Car pour peu qu'on sache tirer parti de son gameplay si élémentaire mais ô combien efficace, SMB est bien connu pour tenir la route même après 100 parties; mais si ses mécaniques de jeu sont intemporelles, il n'en va pas de même pour la réalisation - le coup de vieux étant toutefois atténué par la dimension «portable». Pourquoi ne pas avoir proposé en option le lifting All-Stars et les fameux Lost Levels, déjà écartés de la gamme Super Mario Advance? C'était pourtant une bonne carte à jouer. D'un autre côté, il s'agit là du premier portage de SMB totalement identique à l'original, les puristes apprécieront donc de voir s'animer entre leurs mains un bout intact et essentiel de leur passé vidéoludique, sans colorants ni arômes artificiels.



- adapté aux petites parties rapides
- plaisir de jeu toujours instantané



- pas de version All-Stars
- pas de Lost Levels

79%

GRAPHISMES **6** • SON **7** • ANIMATION **9** • JOUABILITE **10** • DUREE DE VIE **7** • INTERET **8**

RISE OF THE ROBOTS

combat 2D • Acclaim/Mirage • 1994 • 1 ou 2 joueurs **MEGADRIVE**

Le jeu de baston robotique révolutionnaire est enfin arrivé. Oui oui, celui qui nous promet 24 mégas de plaisir, et un rendu graphique proche de l'image de synthèse! Malheureusement, vous allez vite déchanter si vous attendiez des combats dignes d'un Terminator



Un cyborg en latte d'autres pour éradiquer une IA malfaisante: le concept est pourtant pas mal sur le papier, et sans être aussi extraordinaires que prévu, la modélisation 3D des «persos» et la fluidité des mouvements sont honnêtes... mais tout le reste est bon à jeter à la poubelle. Partie technique, un seul perso est jouable en solo, ses attaques se limitent à du poing/pied basique à répétition qui fait peine à voir et un supposé coup spécial qui ne sort jamais. La lourdeur du gameplay étant à la hauteur de la précision des impacts, on a l'impression de voir deux robots bourrés qui essayent tant bien que mal de se foutre sur la gueule. Et si vous voulez en faire profiter un malheureux compagnon de jeu, seul le joueur 2 pourra choisir un des 5 robots adverses; en voilà une idée qu'elle est con! Vous êtes encore debout? Bon ben on passe à la partie artistique alors...



Si notre héros et le boss final façon T-1000 s'en sortent correctement niveau design, pour les autres robots c'est plus compliqué... un peu comme si les appareils de jardinage inventés du Télé-Achat voulaient se la jouer Transformers. On saigne un peu des yeux, mais ça coule encore plus des oreilles: outre les musiques médiocres, les bruits métalliques des impacts sont tellement répétitifs qu'on préférerait prendre un thé avec le tas de ferraille qui nous fait face plutôt que le cogner. «Je vais te faire sauter les boulons», qu'y disaient sur la pub... argh, ils ont réussi les enfoirés. Maudissez celui qui vous offrira ce jeu, revendez-le à votre pire ennemi et retournez vous battre avec des persos humains: Rise of the Robots est l'un des pires ratages qu'on ait vu sur Megadrive!



• la séquence d'intro, en coupant le son
• pas mal modélisé et animé...



• ...mais direction artistique douteuse
• gameplay type balai dans le cyber-cul

33%

GRAPHISMES **7** • SON **4** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **2** • DUREE DE VIE **3** • INTERET **2**

DREAMCAST LE MAGAZINE OFFICIEL

NUMÉRO #1

bimestriel • M6 Editions • numéro 1 • octobre/novembre 1999

MAGAZINES

Cool, la Dreamcast semble déjà plus chouchoutée par la presse spécialisée que les anciennes consoles Sega: après Dreamzone, un magazine officiel va à son tour se consacrer à la 128 bits blanche et à elle seule! Comme il se doit, la sortie du premier numéro coïncide avec celle de la console; alors faut-il ajouter 49F à la facture Dreamcast?

Zoom sur...



Dreamarena
Proposé par Dreamkey v1.0

ETABLIS LA CONNEXION

Plus besoin d'un PC à une époque pour scroller sur le Web ou connaître les joies du jeu en réseau. Le Dreamcast se propose de vous offrir un accès à Internet gratuit - sans de moins - sur votre bonne vieille télébox. C'est un peu comme si votre salon s'élevait soudainement sur le monde...

LA DREAMCAST ONLINE

LES BONUS DE LA DREAMCAST



LES BONUS DE LA DREAMCAST



En voilà un mag' raccord avec sa console: dominante blanche, tout de même des blocs de couleur ici et là, et bien sûr les paquets

de screenshots qui vont bien: c'est pur, c'est le futur, c'est la Dreamcast. Moins fofou que les Mega Force de la grande époque c'est sûr, mais agréable à lire; la rédac' est aussi plus sage, mais passionnée et d'emblée bien rodée: en un paragraphe comme en 4 pages, les articles grouillent d'infos, de petites anecdotes, il n'y a pas de remplissage inutile. Côté rubriques, on retrouve le bagage classique avec de l'actu, un max de tests et previews mais aussi une partie lifestyle qui inclut des chroniques ciné, shopping et musique plutôt sympathiques pour ventiler un peu! Nouvelle machine oblige, on a aussi droit à plusieurs pages concernant les specs techniques, accessoires et premiers pas sur la toile internet en compagnie de la dame blanche. Bref, l'entrée en matière est soignée et réussie.



Côté jeux, la sélection de ce 1er numéro est déjà aussi consistante qu'éclectique: des gros hits déjà populaires comme VF3 et Sega Rally 2 - dont on retrouve également les guides plus loin - aux petits softs sortis de nulle part mais déjà prometteurs, la DC semble prête à se la donner dans tous les styles de jeu possibles avec un lineup consistant. Le mag' en lui-même est donc déjà bien complet

même si il n'est pas parfait; mais pour palier aux captures d'écran pas toujours très nettes et au manque de recul sur certaines notes (10/10 en graphismes pour Sonic... qu'en sera-t-il de la bombe Soul Calibur?), rien de tel qu'un CD plein de démos inédites: une vraie valeur ajoutée pour cet équivalent Dreamcast du fameux Playstation Magazine, qui augure du meilleur pour la nouvelle console de Sega. Avec un tel magazine, on a encore plus envie d'y croire!

VERDICT





POSSIBILITE D'EFFETS
IRREVERSIBLES

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

TIPS



Vous voulez tricher dans Wario Land? Vous êtes prêt à vous faire traiter de voyou durant tout votre périple avec Zelda: Link's Awakening? Vous alors, vous êtes vraiment trop bad. Retrouvez ci-dessous les trucs & astuces des jeux Game Boy / Game Boy Color testés sur Retropolis.

Super Mario Land 2

MODE EASY

Lorsque vous commencez une partie, pressez select pour passer le jeu en mode easy. Tout simplement!

Super Mario Land 3: Wario Land

DEBUG MODE

Pendant une partie, appuyez sur start pour mettre le jeu en pause puis appuyez 16 fois sur select; un curseur carré apparaîtra alors sur le nombre de vies.

A partir de là, maintenez B pour déplacer le curseur sur ce que vous voulez modifier (vies, pièces, coeurs ou temps) et toujours en maintenant B, faites haut ou bas pour en changer la valeur.

Vous pouvez également changer le casque de Wario. Pour cela, maintenez A + B pour déplacer le curseur sur sa tête tout à gauche

puis tout en maintenant A + B, faites également haut ou bas. Le nouveau casque apparaîtra lorsque vous quitterez le menu pause.

Tetris

JEU PLUS DUR

Maintenez bas en appuyant sur start à l'écran-titre. Le jeu sera alors plus rapide même si vous avez sélectionné un faible niveau de vitesse, et un petit coeur apparaîtra à côté du score.

Zelda: Link's Awakening DX

VOYOU!

Dans la boutique du village, vous pouvez voler un objet. Prenez celui que vous désirez puis autour du comptoir, faites en sorte que le vendeur soit tourné vers le mur de droite; quittez vite la boutique à ce moment-là. Attention! Si vous faites ceci, les personnages du jeu vous appelleront VOYOU pendant tout le reste de l'aventure et si par malheur vous retournez dans la boutique, le vendeur fou de rage vous tuera d'un sort magique!

RETRO
POLIS