NES•GAME BOY• MEGADRIVE•GAME GEAR•SUPER NES•MEGA CD•32X•SATURN•PLAYSTATION•NINTENDO 64•DREAMCAST•PS2•GAME BOY ADVANCE•GAME CUBE

RETRO POLIS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

N°29
mai 2013

SPECIAL IMPORT GAME CUBE

JEUX:

MORTAL KOMBAT DECEPTION

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION
MEGA MAN X COLLECTION
NARUTO CLASH OF NINJA EUROPEAN VERSION
EXTREME-G RACING ASSOCIATION

DOSSIER:
Import & report:
les jeux fantômes
du Cube

GOODIES:
Shenmue Original Soundtrack
Chapter 1: Yokosuka

R3TR0P0L15 - 29 - 0€

MORTAL
DECE

KOMBAT®
PTION™

EDITO MAI 2013

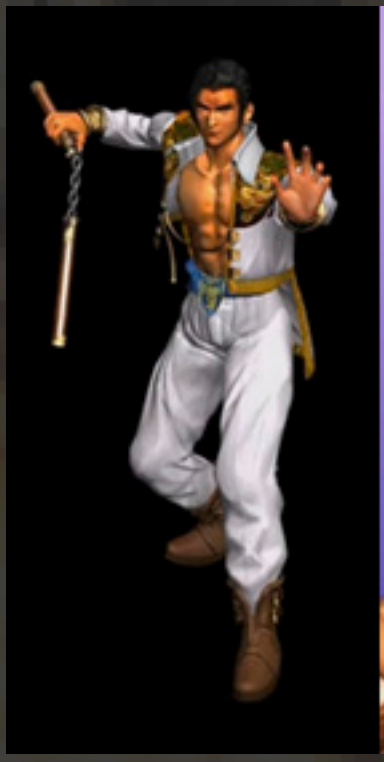
Pour ce nouveau numéro spécial, mettons à l'honneur le Cube de Nintendo! Et transgressons par la même occasion une des règles de Retropolois: pour une fois, ce sont des jeux jamais sortis en France qui seront à l'honneur. En tête de liste, Mortal Kombat Deception qui se présente pourtant comme l'un des meilleurs opus de la saga... Y'aura aussi du Mega Man, du Naruto bien sûr mais aussi le 4ème opus d'Extreme-G. Bref, que des jeux qui méritent le détour malgré tout!
L'import et la Game Cube, ça reste une histoire d'amour qui mérite bien quelques éclaircissements après les tests en fin de mag'.
Et entre les deux, petite pause musicale avec l'OST de Shenmue histoire de se détendre au milieu des flammes, du sang, du métal et des attaques en tout genre!

Trev

AGENDA p.03
TESTS p.35
DOSSIER p.48

AGENDA

Happy Birthday Maxi



Né le 1er mai 1563, Maxi est le nouvel homme au nunchaku dans Soul Calibur, remplaçant au pied levé le défunt Li-Long. Malgré son costume principal assez singulier qui fait davantage penser à un sosie d'Elvis qu'à un guerrier du XVIème siècle, Maxi est l'un des persos les plus efficaces et plaisants à jouer; avec lui, même les novices pourront accéder à des combos au nunchaku parfois très acrobatiques. Et on en vient à l'un des meilleurs moments de Soul Calibur: celui où un joueur super entraîné se fait exploser par un débutant après avoir mangé une rafale de coups qui se termine par un tournoiement du nunchaku autour du pied en position du poirier!

Sortie de Zelda: The Wind Waker

Oubliez les ocarinas ou les masques, et soyez prêts à prendre le large sur Game Cube! Le 2 mai 2003, c'est le jour de sortie du nouveau Zelda, the Wind Waker; un épisode qui va en surprendre plus d'un par son rendu graphique si proche du dessin-animé! L'appel de la mer n'a jamais été aussi fort pour le jeune Link, et l'appel du magasin le sera encore plus pour vous... si toutefois vous avez le pied marin.

Sortie de la Game Cube

Ouaaais, la Game Carrée est arrivéééée!!! C'est décidé, le 3 mai 2002 on franchit le cap des 128 bits avec Nintendo. Les jeux seront-ils incroyablement beaux? Le fameux brouillard de la N64 a-t-il enfin disparu? Cette Game Cube subira-t-elle le même sort que la défunte Dreamcast face à la redoutable Playstation 2? Les paris sont ouverts. Oh ben les magasins aussi, ça tombe bien. Personne aurait 200 balles?

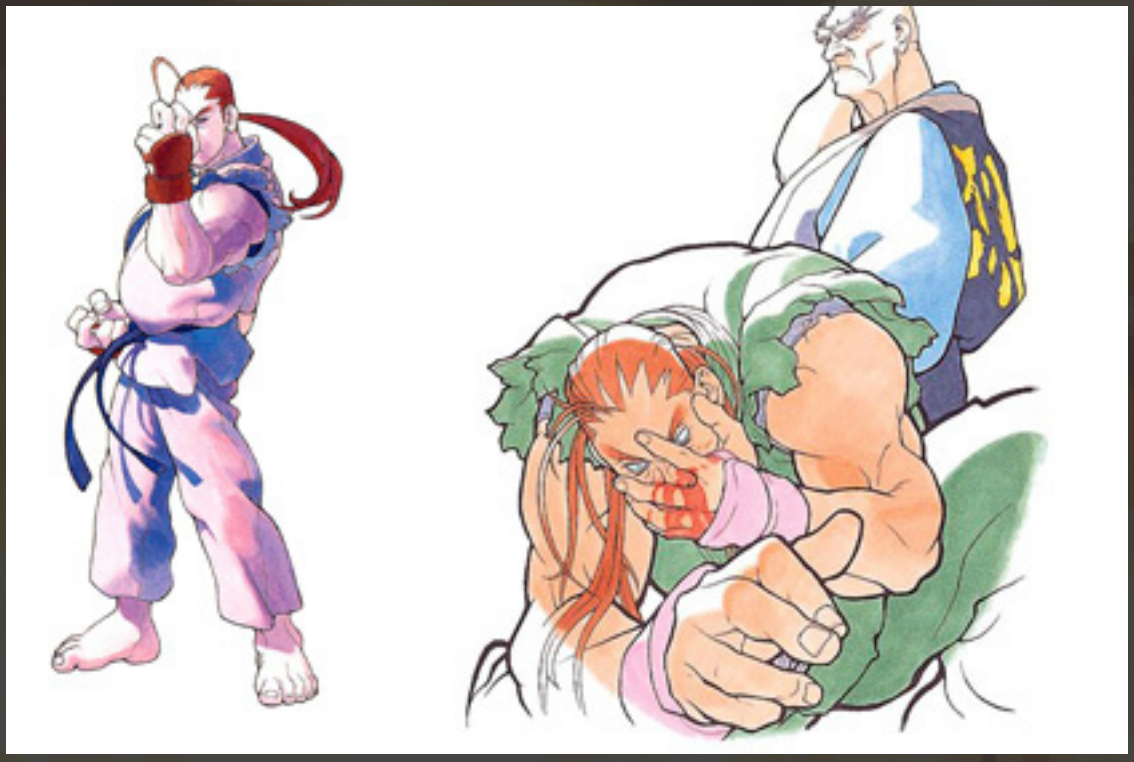
Happy Birthday Iwao

Le père de Ryo Hazuki dans Shenmue est né le 3 mai 1940. On ne profitera pas longtemps de sa présence durant cette grande aventure, mais suffisamment pour savoir qu'il était un maître en arts martiaux bon, calme et fort; il a d'ailleurs élevé et entraîné son fils avec ces valeurs mais a également créé et développé le fameux style de combat Hazuki. L'ombre d'un meurtre mystérieux dans son passé plane toutefois sur ce tableau pourtant idéal...

Annonce de l'Ultra 64

Attention, roulements de tambours... Le 6 mai 1995, Nintendo of America annonce l'Ultra 64, sa prochaine console de salon qui va donc succéder à la glorieuse Super Nes. Parés à économiser? La sortie est prévue pour avril 1996...

Happy Birthday Dan

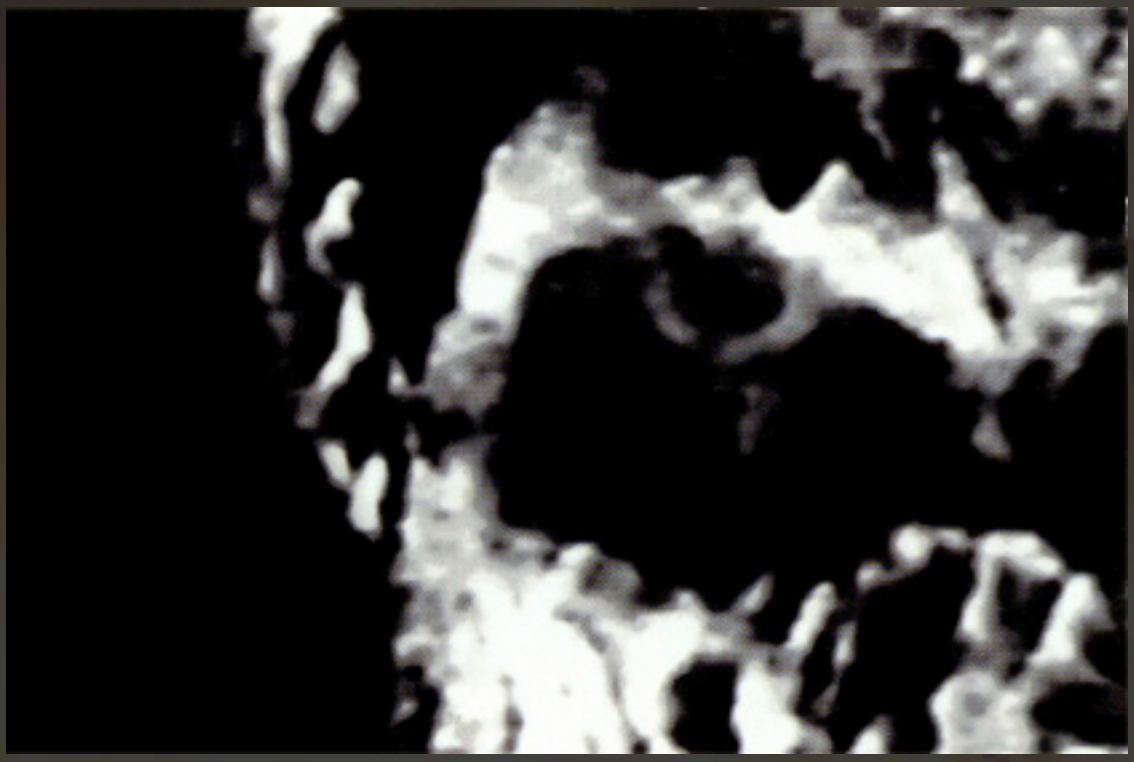


6 mai 1967, naissance de Dan. Il s'agit là d'un combattant aussi mystérieux qu'impressionnant et... Non, attendez pas du tout! Dan est le gros bouffon de la série Street Fighter Alpha, un Ryu au rabais, un Ken maladroit, un Akuma fini au pipi... Bon c'est un peu dur, car Dan est pas un mauvais gars, il veut d'ailleurs venger la mort de son père Go Hibiki, un (vrai) combattant tué par Sagat. Il est juste un peu trop sûr de lui au vu de ses réelles capacités de combat. Il a d'ailleurs pris Sakura comme disciple mais celle-ci semble ne pas y prêter beaucoup d'intérêt (à juste titre). Malgré tout, Dan va tellement loin dans le grotesque et le ridicule qu'il en deviendrait presque touchant; allez, avouez qu'il vous manquerait si il n'était plus là...

Sortie de Gran Turismo

Le 8 mai 1998, vérifiez les niveaux de votre carte mémoire, fermez le capot de la Playstation, équipez-vous d'une manette à direction assistée et pensez à faire un peu de place dans le garage pendant que vous y êtes: Gran Turismo arrive sur la 32 bits de Sony et s'apprête à exploser tous les autres jeux de caisses sur son passage avec plus de 150 véhicules disponibles, une réalisation d'enfer et des replays à tomber par terre!

Sortie de Resident Evil 2



Vous pensiez que les terribles expériences d'Umbrella partiraient en fumée avec le manoir de Raccoon City ? Grave erreur: le 8 mai 1998 débarque la suite très attendue du survival-horror de Capcom. Dites au revoir à Chris Redfield et Jill Valentine, bonjour à Claire Redfield (la frangine) et Leon S. Kennedy (un jeune flic). C'est désormais en pleine ville - et plus particulièrement dans son inquiétant comissariat - que vous allez devoir faire face à un cauchemar plein de sang, de flammes, de zombies, de lickers... Bonne chance!

Happy Birthday Aldebaran

Aldebaran, Chevalier d'Or du Bélier et gardien de la seconde maison du Sanctuaire, est né un 8 mai. C'est le premier des 12 gardiens que les Chevaliers de Bronze devront directement affronter puisque Mû, gardien de la maison du Bélier, est de leur côté. Et pour le coup, ça commence assez fort puisqu'Aldebaran est physiquement le plus grand et le plus robuste des Chevaliers d'Or. C'est d'ailleurs à son contact que les pauvres Chevaliers de Bronze vont comprendre en quoi le 7ème sens qu'ont atteint tous leurs futurs adversaires va rendre leur périple très, très chaud... Mais Aldebaran est également beau joueur puisqu'il laissera Seiya passer après que celui-ci lui ait symboliquement cassé une corne en atteignant le 7ème sens. Il en fera de même pour les autres Chevaliers de Bronze lorsqu'ils se seront unis pour le vaincre. Non franchement, il est impressionnant mais c'est pas un mauvais gars. Par contre il va falloir qu'il fasse un tour chez son pote du Bélier pour réparer son casque parce qu'une corne en or quand même, ça doit coûter son prix non?

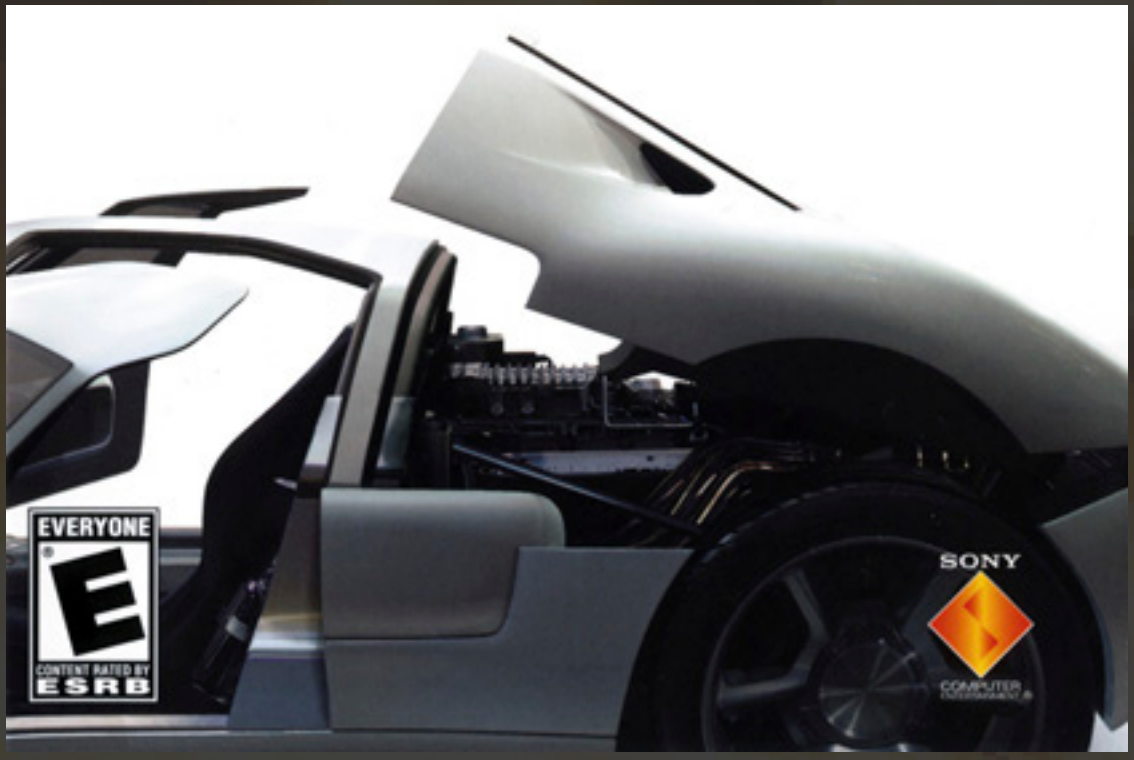
R.I.P. Dana Plato

Triste nouvelle, le 8 mai 1999 fut le jour du décès de Dana Plato. Incarnant Kelli Medd dans le film interactif Night Trap sur Mega CD, elle a ainsi été la première comédienne célèbre à jouer dans un jeu vidéo. Célèbre?... Mais oui, souvenez-vous! Virginia, la fille de Mr. Drummond dans la série Arnold & Willy! La suite sonna beaucoup moins happy family pour la jeune actrice qui posera nue pour Playboy (ah ouais??) après s'être fait refaire les seins (ah ouais!), tournera dans quelques films érotiques (ah...ouais) et sombrera dans la drogue avant d'être emportée par l'overdose fatale à 35 ans (ah.ouais). Triste carrière, gardons plutôt le souvenir de ses sympathiques personnages dans la série et dans le jeu.

Sortie de Soul Blade

Le 9 mai 1997, un nouveau jeu de baston entre dans l'arène sur Playstation! Soul Blade va se frotter à un genre très prisé sur 32 bits mais il faut dire qu'avec sa réalisation et ses spectaculaires combats à l'arme blanche, il a de quoi faire trembler les ténors du genre. D'ailleurs, on dit qu'Heihachi de Tekken 2 commence à se faire des cheveux blancs depuis qu'il a vu le jeu en rayon à Auchan...

Sortie de Gran Turismo 4



...Et un de plus qui nous font 4! Le 9 mai 2005, Gran Turismo 4 est prêt à rouler dans le glorieux sillage de ses prédécesseurs. Il s'agit du 2nd volet sur Playstation 2, et si l'insatiable collectionneur de voitures que vous êtes râlait sur le «faible» nombre de voitures de GT3, bonne nouvelle: ce petit boîtier format DVD nous ramène à nouveau plus de 700 voitures. Dont celle qui vous emmènera le chercher en magasin, à tous les coups!

Sortie des N64 Funtastic Series

Vive la couleur! Le 10 mai 2000, Nintendo sort les Funtastic Series de sa Nintendo 64. Il s'agit toujours de la même console mais avec une coque translucide (+ manette assortie), avec 6 couleurs au choix: Jungle Green (vert), Watermelon Red (rouge), Fire Orange (ben...orange!), Smoke Gray (gris), Ice Blue (bleu) et Grape Purple (violet). C'est cool, ça donne un côté Bioman aux consoles vous trouvez pas? Nintendoooo, force veeeeerte, pouvoir de la juuungle!!!

Sortie de Pokémon Rouge/Bleu

10 mai 1999, date historique pour le Vieux Continent et ses nombreuses cours de récré: les Pokémon lancent l'offensive avec les déclinaisons rouge et bleue de leur premier jeu. Une version verte était sortie uniquement au Japon, c'est ici la bleue qui la remplace. Bon ben... bienvenue Dracaufeu et Tortank, puissent vos 149 congénères avoir des noms un peu moins débiles!

Sortie de Virtua Fighter 4

Le 10 mai 2002, Virtua Fighter 4 sort chez nous sur Dream... ah non, Playstation 2?! Ben oui, forcément. Bon, on est contents de retrouver Akira, Kage, Sarah et les autres dans un Virtua Fighter nouvelle génération mais quitte à le chopper sur une 128 bits, on aurait préféré que ce soit sur cette bonne vieille Dreamcast (snif). Riez, riez, les fans du croix-carré-rond-triangle... on verra la tête que vous ferez le jour où Tekken déboulera sur les consoles concurrentes!

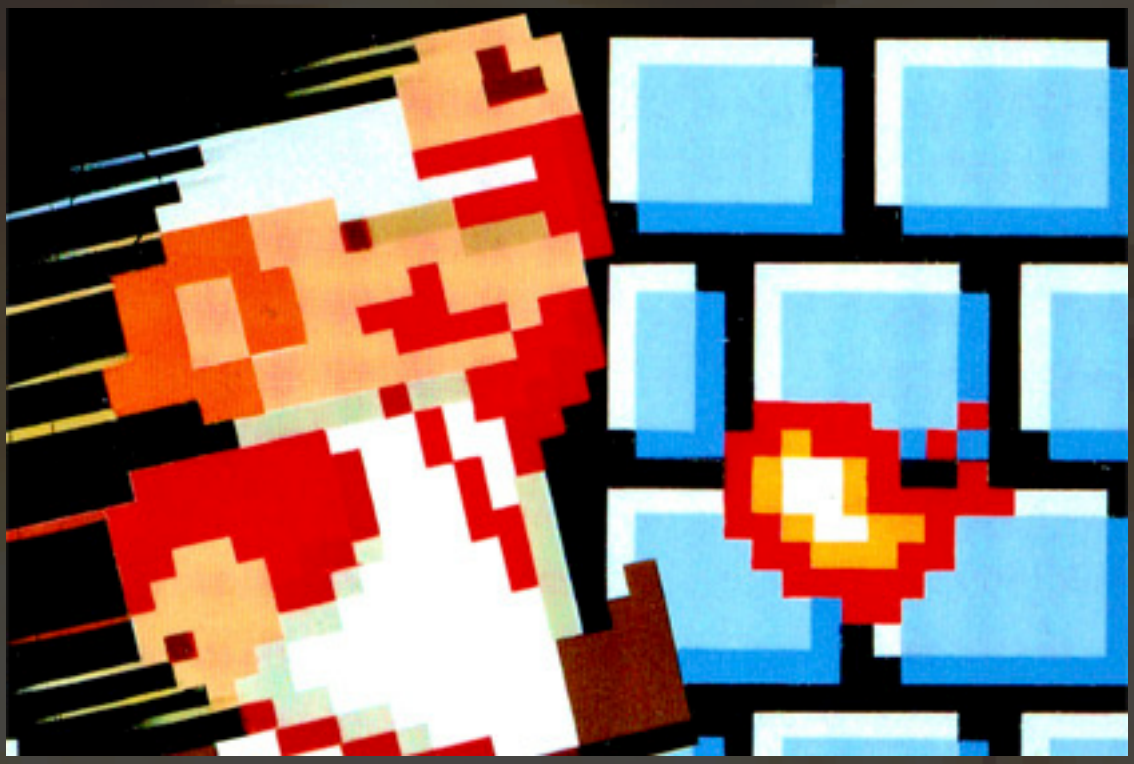
Ouverture du premier E3

Le 11 mai 1995, L'E3 (Electronic Entertainment Expo) ouvre ses portes pour la toute première fois à Los Angeles. Ce salon qui deviendra par la suite un évènement annuel majeur dans le monde du jeu vidéo est l'occasion pour les grands acteurs de cette industrie de dévoiler leurs nouveautés en consoles, jeux et projets; nouveautés souvent décisives surtout en ces temps ou le jeu vidéo prend vraiment un ampleur inédite. Justement, pour le lancement de cette édition, la Megadrive est toujours un peu présente mais Sega va surtout en profiter pour annoncer et lancer la Sega Saturn sur ce territoire. Un challenge qui s'annonce d'emblée difficile avec un line-up sans réelle surprise face à Nintendo qui annonce son projet ambitieux de console 64-bits et Sony qui contre-attaque aussitôt avec sa redoutable Playstation...

Sortie de Super Mario Land 3: Wario Land

L'infâme, il a réussi! Le 13 mai 1994, le maléfique plombier qui voulait être plombier à la place du plombier prend la place du plombier sur nos Game Boy: Super Mario Land 3 s'appelle Wario Land, et son anti-héros va quelque peu revisiter le jeu le jeu de plates-formes Mario avec goût et délicatesse... gros coups d'épaule et vol de pièces inclus! Et vous, êtes-vous assez vénal et bourrin pour suivre ce brigand en laissant derrière votre mascotte préférée?

Sortie de Super Mario Bros.



Le 15 mai 1987, date fondamentale dans l'histoire du jeu vidéo! Super Mario Bros. sort en Europe et va nous dévoiler toutes les merveilles du Royaume Champignon! D'ici quelques semaines, le vocabulaire de milliers de joueurs va se limiter à quelques mots: tuyau...pièce... tortue... champignon... grand château... whoaaa... excellent!

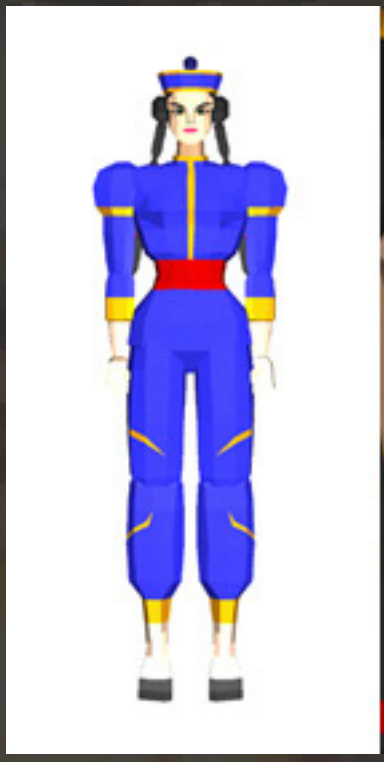
Sortie du Game Genie sur NES

Lewis Galoob Toys sort le Game Genie pour la NES le 15 mai 1990, un accessoire permettant aux joueurs d'entrer des codes spécifiques dans leurs jeux pour tricher - euh pardon, pour les rendre «plus faciles à jouer» en activant une multitude d'options telles que les vies infinies ou la sélection de niveaux... Voilà de quoi alimenter prochainement les pages de codes et astuces de nos magazines de jeux vidéo!

Démonstration de la N64 aux USA

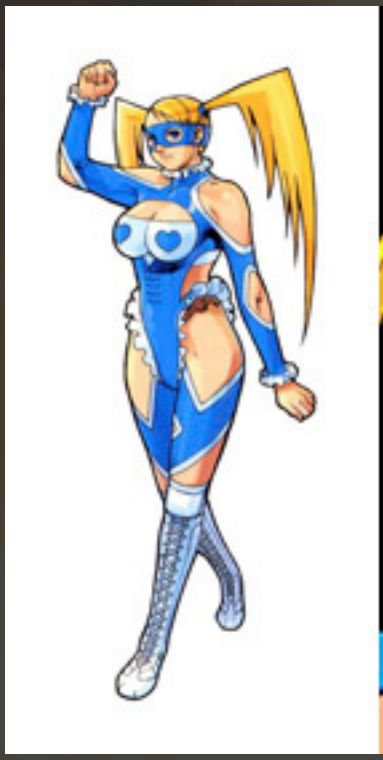
Le 15 mai 1996 à Los Angeles, Nintendo donne un aperçu des incroyables capacités de sa Nintendo 64 en faisant tourner le jeu Super Mario 64. Et oui, notre plombier se montre même utile lorsqu'il s'agit d'émerveiller les gens, histoire de leur faire oublier que cette console n'en finit pas décidément pas de ne pas sortir!!!

Happy Birthday Pai



Pai Chan, née le 17 mai 1975, est un peu la Chun-Li de Virtua Fighter: une combattante chinoise mimi mais redoutable au combat! Sa haine, elle ne la déverse pas contre un dictateur démoniaque qui veut dominer le monde mais contre son père lui-même, l'intransigeant Lau qui les a négligées elle et sa mère (le détail qui fâche: la mère en est morte d'épuisement). Ah au fait, Pai est actrice. Mais quand elle sera en mesure de mettre une râclée à son père, elle ne simulera pas c'est sûr.

Happy Birthday R. Mika



Rainbow Mika, lutteuse professionnelle apparue dans Street fighter Alpha 3, est née le 17 mai 1969. Elle fait bien entendu partie du groupe des p'tits nouveaux excentriques qui veulent en découdre, mais fait aussi partie du clan des fans. Fan de? Zangief! Bon vous vous en doutez, elle ne lui court pas après pour prendre le thé mais pour l'affronter sur le chemin qui fera d'elle une star de la lutte. Long chemin, très long chemin... Commence par devenir un perso inoubliable de la saga petite, ce sera déjà pas mal.

Réception pour le lancement de Tetris

17 mai 1989, New York: Tengen invite détaillants, représentants de vente et journalistes à une réception pour le lancement du jeu Tetris! Un jeu consistant à empiler des briques mérite-t-il une telle représentation? Mais c'est évident que oui voyons!

Déclaration de Lewis Galoob à propos du Game Genie

Le 17 mai 1990, Lewis Galoob fait une rapide mise au point peu après la sortie de son Game Genie pour assurer que celui-ci n'entrave pas les lois sur les copyrights de Nintendo. Tu as bien fait Lewis, avec Nintendo mieux vaut prévenir que souffrir ensuite dans d'interminables procès...

Partenariat entre Sega et Sony

Le 20 mai 1992, Sega USA annonce un partenariat avec Sony Electronic Publishing (qui sera rebaptisé Sony Computer Entertainment l'année suivante) dans le but de développer des jeux sur CD en extension à la Megadrive. Avec le recul, ça ressemble à un de ces films ou le vrai grand méchant était en fait l'assistant inoffensif du héros au début. Attention Sega, derrière toi!

Présentation officielle de la Dreamcast

Le 21 mai 1998, peu avant l'E3, la 128 Bits de Sega est presentée au grand jour à Tokyo par Shoichiro Irimajiri, alors PDG de la firme. Exit Dural, Black Belt ou Katana: la bien nommée Dreamcast (contraction de dream pour le rêve et broadcast, diffuseur) sera donc un nouvel espoir aux formidables capacités avec visiblement une vraie prise de conscience des erreurs du passé. Courage!

Le saviez-vous?

Si vous connectez un Game Boy Player à votre Game Cube, vous devriez obtenir une console aux dimensions totalement cubiques.

Une classification pour les jeux Sega

Le 24 mai 1993, Sega annonce la création d'un système de classification pour ses jeux qui devrait être mis en place au mois d'août de la même année. Les 3 catégories prévues sont: GA - general audience (bon ben là c'est bon pour tout le monde, même pour le petit frère qui ne sait même pas encore tenir son pad correctement), MA-13 - mature, minimum age 13 (là ça se complique déjà un peu, si vous êtes dans cette catégorie va falloir trouver des arguments à deux balles pour ne pas inquiéter vos parents) et enfin MA-17 - mature, minimum age 17 (là c'est le défi ultime pour tout joueur mineur, un jeu de cette catégorie devra être dissimulé avec le même soin qu'une revue cochonne vous êtes prévenus!).

Sortie de Final Fantasy X

Le 24 mai 2002, Final Fantasy X arrive enfin en Europe! En plus d'être auréolé d'un nom qui n'a plus grand chose à prouver dans le royaume des jeux vidéo, ce nouveau volet de la mythique série de RPG arrive avec un argument de poids: il s'agit du premier Final Fantasy 128 bits! Quand on se souvient à quel point les volets précédents ont pu nous émerveiller sur la première Playstation qui n'en avait que 32... autant dire que l'engouement est justifié!

Sortie de Super Smash Bros. Melee

Le 24 mai 2002, un nouveau Smash Bros. voit le jour sur Game Cube! Les grands noms de Nintendo vont donc à nouveau se mettre joyeusement sur la tronche, ils ont même ramené quelques copains pour que ce soit encore plus le bordel! Allez ne vous faites pas prier et foncez chopper le jeu, on sait tous que vous rêvez de voir Ganondorf calmer Pikachu à grands coups de mandales...

Lancement du CES '92

Ça y'est c'est parti! Le 28 mai 1992, le CES (Consumer Electronics Show) démarre à Chicago et aura lieu durant 4 jours. Nintendo y tient un stand de plus de 2300m , le plus grand de l'histoire de cet évènement! Au niveau des annonces de prix, ça va être la foire à la saucisse ma p'tite dame: on y apprend que le prix de la Super Nes sera de 99,95$ aux USA, ou 149,95$ avec 2 manettes et le jeu Super Mario World. En face, Sega baisse le prix de sa Genesis (Megadrive) et de sa Game Gear, chacune à 99,95$.

Happy Birthday Saga

Saga, Chevalier d'Or des Gémeaux et gardien de la troisième maison du Sanctuaire, est né un 30 mai. Il est le plus tourmenté des 12 Chevaliers d'Or, mais aussi le plus mystérieux puisque dans un premier temps, c'est devant une armure apparemment vide au coeur d'un labyrinthe que se présenteront ses adversaires de Bronze. La vérité vient d'un dédoublement de personnalité - ben oui, il n'est pas Chevalier des Gémeaux pour rien. Saga était donc à la base un Chevalier d'Or dévoué à Athéna, écrasé par son double maléfique qui a pris le dessus et assassiné le Grand Pope pour prendre sa place - et tenter de tuer la réincarnation d'Athena. Le masque rouge que portera alors le faux Pope renforce alors le côté diabolique de Saga, c'est d'ailleurs lui qui anime à distance l'armure vide des Gémeaux dans un temple fait d'illusions... Un adversaire important donc, et un cas qui nous permettra enfin parler de l'ambigüité d'un Chevalier du Zodiaque sans qu'il soit question d'un doublage français trop effeminé!

Présentation de la Playstation au CES '91

Le 31 mai 1991, c'est au CES (Consumers Electronics Show) de Chicago que Sony dévoile la PlayStation qui permettra aussi bien de faire tourner les cartouches de la Super Nes (notez d'ailleurs le look inchangé du paddle) que de futurs jeux sur support CD. Cette collaboration entre Nintendo et Sony semble enfin porter ses fruits, et cette console devrait coûter environ 400$.

TESTS

MORTAL KOMBAT
DECEPTION

MEGA MAN
ANNIVERSARY COLLECTION

MEGAMAN X
COMMAND MISSION

NARUTO
CLASH OF NINJA

XGRA

MORTAL KOMBAT DECEPTION

baston 3D • Midway • 1er mars 2005 (USA) • 1 ou 2 joueurs GAME CUBE

Après un Deadly Alliance un peu plus rassurant sur l'avenir de Mortal Kombat en 3D, voici un nouvel épisode du plus violent des jeux de baston. Il a été renommé Mystification par chez nous, mais gardons le nom original Deception pour ce test: c'est comme ça qu'on l'appelle aux US, et c'est uniquement là-bas que sort la version Game Cube, dotée pour le coup de 2 persos exclusifs: Goro et Shao Kahn!

Ces 2 poids lourds de la série feront plaisir aux fans et s'ajoutent à un casting bien consistant, même si les anciens combattants dament le pion aux nouveaux question charisme (Liu Kang qui revient en zombie, Noob Saibot et Smoke qui combattent désormais en tandem, Sub-Zero plus «Shredder» que jamais...). Techniquement, on est dans la bonne continuité de l'opus précédent: le jeu est vraiment beau avec des persos bien modélisés et des décors variés qui ont vraiment de la gueule, en plus d'avoir des pièges interactifs jouissifs. Toujours souple et fort de ses 3 techniques de combat possibles, le gameplay n'a vraiment plus

rien à envier à la concurrence; MKD prend même une bonne longueur d'avance question durée de vie, grâce à des modes de jeu qui relègueraient presque le sempiternel Arcade au rang d'amuse-bouche.

Le mode Konquest fait son grand retour et scotchera les joueurs solitaires - en dépit d'une réalisation plus faible - pour son aventure longue et agréable parsemée de centaines de bonus à débloquer dans la Krypte (persos, tenues, vidéos, musiques, artworks...). Pour le multi, 2 autres bonnes surprises: un puzzle-game façon Super Puzzle Fighter II Turbo et un jeu d'échecs où les persos du jeu remplacent les pions se montrent aussi addictifs que la baston pure en Versus; c'est dire si vous allez vous allez vous éclater des heures, manette en main! Ne vous laissez donc pas tromper par le titre (faux-ami en anglais qui signifie «trahison»): la seule déception, c'est de se dire que l'un des meilleurs jeux de baston sur Game Cube n'est pas arrivé jusqu'à nos frontières... Un Freeloader, vite!

- tous les modes de jeu sont prenants
- Goro et Shao Kahn, exclusivité GC

- mode aventure un peu moins beau
- la résistance abusée du boss final

88%

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

Attention, grosse compil'! Pour les 15 ans du son petit robot bleu, Capcom réunit la série Mega Man originale (pas la X, donc) soit 8 épisodes sur une seule galette qui va faire des envieux. Surtout en Europe et au Japon, vu qu'il s'agit d'une exclu US! Vous avez de la chance, Retropolis n'a pas eu peur de traverser l'Atlantique à la nage pour voir de quoi il en retourne exactement...

Pour beaucoup de joueurs, Mega Man représente la crème de la plate-forme sur leur bonne vieille NES, accompagnée d'ennemis qui réapparaissent tout le temps, de recherche des points faibles pour les robots-boss, de sauts millimétrés... Si le grand public se souviendra surtout des brillants épisodes 2, 3 voire 4, cette compilation sera l'occasion de souffrir sur le tout premier opus et d'appréhender la fin de la série qui s'essouffla sur NES, fit un passage sur SNES puis s'acheva sur Playstation. Et oui, on l'adore notre Mega Man mais la qualité des jeux reste inégale, y compris pour les 2 opus orientés baston à débloquer. Rassurez-vous: aucun de ces «seconds choix» n'est réellement pourri, disons qu'on les

appréhende plus facilement aujourd'hui que si il avait fallu lâcher plus de 300F à l'époque pour chacun d'entre eux. Mais restons clairs: Mega Man 2, 3 et 4 restent malgré tout les meilleurs. Et dans cet ordre.

Techniquement, on bouffe donc du 8 bits en masse - un peu plus vers les derniers opus - mais le charme rétro opère toujours, d'autant plus que le vilain clipping de la NES a disparu. Yeah. Déplorons cependant la disposition étrange et peu ergonomique des boutons de saut et de tir sur cette version GC, mais rassurez-vous: pour pallier à cette fourberie, on vous propose en option un mode easy et de l'auto-fire, ainsi que des vraies sauvegardes qui vous éviteront de rechercher ce foutu bout de cahier sur lequel vous aviez griffonné quelques passwords en juillet 1990. Cerise sur le Game Cube, un documentaire vidéo de 20 minutes sur la saga, avec interview de son créateur Keiji Inafune! Donc on résume: les bonus sont honnêtes, y'a du volume en jeux, le matériau de base est quasi-intact...et le plaisir de se refaire un bon vieux Mega Man aussi. Compil' validée et approuvée!

- 10 jeux en un!
- un documentaire vidéo sympa

- Des opus pas tous inoubliables
- les 2 jeux bonus assez anecdotiques

86%

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

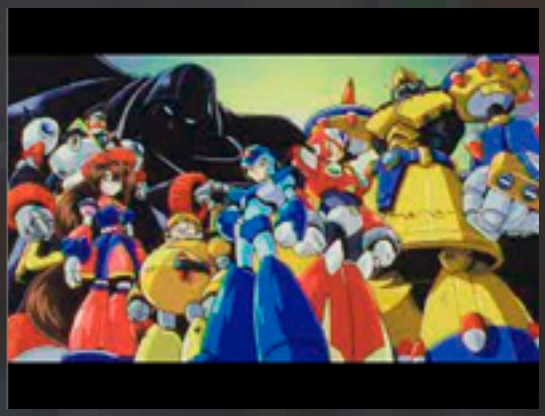
MEGA MAN X COLLECTION

plates-formes • Capcom • 10 janvier 2006 (USA) • 1 ou 2 joueurs GAME CUBE

On l'a espéré, Capcom l'a fait: une compil' Mega Man X qui fait suite à l'Anniversary Collection! Place donc à X, Zero, Sigma, les Reploïdes et armures upgradables... Si tout ceci ne vous dit rien du tout, réfléchissez à deux fois avant de vous frotter à cette série de jeux de plates-formes aussi cultes que redoutables!

6 épisodes de la saga X entamée sur Super NES, + 1 jeu bonus (ici un clone de Mario Kart, tout de même amusant pour quelques parties): c'est un peu moins que la compil' classique (8 jeux + 2 bonus) mais la difficulté encore plus élevée de cette nouvelle génération compense l'écart. Et la réalisation est un cran au-dessus puisque les jeux X3 à X6 nous proviennent directement des supports 32 bits qui avaient pris le relais. On retrouve donc une 2D qui passe du très bon au sublime, agrémentée de cinématiques toujours entraînantes! Et si le schéma classique des 8 niveaux au choix suivi d'un run plus corsé en 2nde partie reste globalement inchangé, les évolutions de l'ère X restent une valeur ajoutée indéniable: pièces d'armure à upgrader et machines de combat,

différents embranchements, second héros charismatique... autant d'éléments qui s'articulent autour d'un scénario plus dramatique, et d'un Mega Man plus déterminé que le gentil robot bleu des débuts.



N'oublions pas toutefois qu'à l'instar de son aîné, X ne fût pas irréprochable sur toute la ligne; bon nombre de joueurs ne sera peut-être pas allé au-delà des 3 premiers jeux, cette saga s'étant peut-être elle aussi un peu trop étalée dans le temps à l'époque. Mais ici encore, l'accès direct à n'importe quel épisode ravivera votre envie de les (re)découvrir, ne serait-ce que pour la qualité croissante de leur réalisation. Par rapport à l'Anniversary Collection, on garde donc un énorme volume en terme de jeu mais un peu moins de nostalgie et des bonus un peu moins palpitants (musiques & artworks) pour plus de challenge et d'intensité. Un choix plus prestigieux à conseiller davantage aux joueurs bien chevronnés prêts à tenter l'import, Mega Man X Collection restant lui aussi une exclu US...

- 7 jeux en un!
- une 2D toujours impressionnante

- les suppléments assez classiques
- plus de mode easy pour les novices

88%

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

NARUTO CLASH OF NINJA
EUROPEAN VERSION

baston 3D • Tomy/8ing • 24 novembre 2006 • 1 à 4 joueurs GAME CUBE

Malgré un carton absolu au Japon, il aura fallu attendre 4 ans que la déferlante Naruto arrive sur nos écrans... et que Nintendo se décide enfin à nous proposer une adaptation en jeu vidéo sans passer par l'import. Bon ça y'est, on la tient notre European Version du jeu de combat sur Game Cube; mais certains joueurs risquent de faire la grimace...

Mettons les choses au clair: il s'agit à la base d'un très bon jeu. Le cel-shading est classique mais toujours efficace pour un rendu «manga», et les combats à la fois dynamiques et incroyablement accessibles: une touche suffit à déclencher les coups normaux ou spéciaux et parades, 2 tout au plus permettent de sortir les combos. Une simplicité désarmante qui n'est pas synonyme de vide technique pour autant: l'issue d'un combat dépend plus d'un sens du timing et de la gestion de sa jauge de Chakra que de sa capacité à sortir des combinaisons abusées, voilà tout. On s'éclate donc rapidement à plusieurs grâce au Cube qui permet des joutes bordéliques mais terriblement funs jusqu'à 4 simultanément, et le solo classique nous offre des situations de combat particulières au gré du scénario, sans parler d'un gros paquet

de suppléments à acheter. Même ceux qui n'ont pas vraiment suivi les débuts de Naruto sur Game One seront séduits par son univers coloré et explosif parfaitement retranscrit à l'écran, ainsi que la vingtaine de ninjas pour le moins originaux. Mais alors, que demande le peuple?

En fait, le problème de cette version concernera uniquement les autres joueurs, fans de la série qui ont déjà tâté du Naruto en import. Cette conversion européenne du 2ème opus japonais fait pâle figure face au 4 fraîchement sorti là-bas, avec son scénario qui va bien au-delà du premier tournoi soldé par l'affrontement avec Gaara auquel on a droit ici, et surtout un nombre de persos multiplié par 2 avec de nouvelles furies. On se retrouve donc un peu avec une version du pauvre, mais sans incidence pour ceux qui découvrent tout juste le phénomène Naruto. Et même si vous trouvez ce ninja orange crétin et insupportable, laissez-vous donc tenter par le reste de la bande: les jeux de baston qui offrent des combats intenses et serrés quel que soit le niveau de ses potes, on en croise pas si souvent que ça dans nos rayons.

- un rendu très proche de l'anime
- gameplay très simple et efficace

- portage d'une version jap dépassée
- des décors un peu vides

88%

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

Mine de rien, Acclaim nous livre le quatrième opus de sa licence Extreme-G! Il y'a eu des hauts, des bas, mais toujours l'envie à chaque épisode de dévaler de nouveaux circuits à la vitesse du son avec des motos futuristes qui déboîtent. Eh bien bonne nouvelle pour les adeptes de la licence: XGRA déboîte finalement pas mal lui aussi dans son genre!

Le design des circuits a été amélioré depuis XG3, on retrouve donc une atmosphère plus forte et plus prenante en course, portée par des ziques électro de très, très haute volée. Bon, on a toujours pas retrouvé la touche steampunk futuriste du mythique 1er opus mais y'a quand même du bruit, de la poussière et plein de trucs qui s'animent ici et là dans les décors. Mais qu'en est-il de ce fameux Racing Association qui remplace le 4 du titre? Concrètement, cette nouvelle trouvaille ajoute des missions facultatives et originales à chaque course du championnat, qui faciliteront l'accès aux autres motos et écuries du jeu. En plus d'être rapide et de vous battre contre les concurrents, il faudra par exemple éliminer un

rival précis, ou dégommer les panneaux publicitaires d'une équipe adverse dans le décor... un formidable produit dopant pour l'intérêt de jouer en solo; on se surprend même à refaire certaines courses comme ça, juste pour le fun!

L'association, c'est aussi la présence visuelle et sonore de notre équipier lorsqu'on roule, à laquelle s'ajoutent les réactions en live des concurrents. Autant vous dire qu'il n'y a jamais eu autant d'ambiance dans un Extreme-G: la série revit, et ça fait vraiment plaisir! Même si la Game Cube est désormais équipée de l'incontournable F-Zero GX, XGRA saura offrir une alternative solide à ceux qui se frottent à la licence pour la 1ère fois... et raviver un peu la flamme de ceux qui l'avaient découvert quelques années auparavant sur N64!

- les contrats du championnat
- une bande-son électro qui déchire

- cumul d'armes pas toujours pratique
- ça tape toujours dans les virages

82%

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

SHENMUE ORIGINAL SOUNDTRACK
CHAPTER 1 - YOKOSUKA

39 pistes • Toshiba EMI • compositeur: Takenobu Mitsuyoshi • 23 mars 2000 CD

Au Japon, on peut jouer à la Dreamcast avant le reste du monde... et on peut jouer à Shenmue avant le reste du monde. Heureusement, si il vaut mieux attendre la sortie du chef d'oeuvre de Yu Suzuki chez nous pour l'apprécier pleinement (à moins de parler couramment le japonais), vous pourrez tout-à-fait profiter des joies de l'import pour découvrir la sublime BO du jeu...

2 CD et 39 morceaux - parmi lesquels on compte certes quelques doublons réarrangés - constituent une OST plutôt conséquente qui ne trompe pas sur l'univers du jeu. Shenmue Original Soundtrack nous propose en grande partie grandes envolées épiques et des ballades posées et mélancoliques, mais aussi des morceaux un peu plus rapides, parfois jazzy et très décontractés, parfois inquiétants... Le piano reste tout de même l'instrument-maître que l'on retrouve dans des passages juste magiques (Memories

of Distant Days, pour ne citer que lui)! L'empreinte nippone est d'ailleurs tellement forte et authentique dans l'ensemble, que même un non-joueur qui n'a jamais entendu parler de Shenmue sera transporté par ce voyage musical. Mais pour les joueurs impatients que nous sommes, il suffira simplement de fermer les yeux et laisser vagabonder son esprit au gré de cette tracklist finalement assez éclectique, pour commencer alors à imaginer les différents rythmes et ambiances que nous proposera cette grande aventure. Et nul doute que même après avoir enfin mis la main sur Shenmue, ce double CD restera un compagnon idéal... qu'on écoutera pourquoi pas en se couchant le soir, afin de se remémorer tout ce qu'on a accompli après avoir passé une journée bien remplie aux côtés de Ryo Hazuki.

VERDICT ★★★★★★

On ne peut pas se plaindre de la ludothèque de la Game Cube: aventure, course, baston, FPS... la 128 bits de Nintendo nous gâte dans tous les domaines. Mais n'importe quel joueur un peu pointilleux sur les suites et les dates de sortie aura vite fait de constater qu'une poignée de jeux - et pas les plus pourris - ne sont jamais arrivés dans nos crèmeries nationales. Quels sont ces hits? Où les trouver? Votre prendrez bien un peu de Freeloader avec votre galette? Voici une petite sélection de Retropolis qui va répondre à ces questions...

Avant-propos: le Freeloader

Le Freeloader est un outil de dézonage des jeux sur Game Cube. De la taille d'un mini-disque GC, il est également vendu dans un boîtier type DVD et permet de lire des jeux américains et japonais (et européens pour nos amis à l'international). La procédure est simple: il suffit de lancer le Freeloader, choisir la région du jeu que l'on souhaite lire, puis ouvrir le capot de la GC sans l'éteindre, retirer le disque et mettre le jeu désiré à la place. On serait tenté de dire qu'il faut être un grand consommateur d'import pour rentabiliser cet accessoire; mais en fait non, vous allez voir que le Freeloader peut parfois valoir le coup pour un seul jeu...

I - L'IMPORT EUROPEEN

XGRA Extreme-G Racing Association

On attaque avec un cas particulier: le 4ème Extreme-G est bien sorti en Europe, mais pas en France sur Game Cube! Le jeu a pourtant été présenté pour les 3 plates-formes (GC/PS2/Xbox) sur les sites spécialisés, on pouvait même le commander normalement sur les sites marchands au-delà de sa date de sortie - les commandes étaient alors annulées par la suite, faute de réelle disponibilité. Pas besoin de Freeloader pour celui-là, il suffira simplement de se tourner par exemple vers une version UK qui

tournera tout-à-fait normalement sur votre Game Cube. Si toutefois vous possédez à côté une PS2 ou une XBox, simplifiez-vous la vie: le jeu est bien sorti en France sur ces plates-formes, et les 3 versions sont quasi-identiques.

II - L'IMPORT JAP/US

Donkey Konga 3

Naturellement exclusifs sur Nintendo, les 2 premiers Donkey Konga ont amené du fun sur Game Cube et représentent même les jeux musicaux les plus remarqués sur cette machine, en introduisant au passage les célèbres DK Bongos. Le 3ème volet était bel et bien prévu pour «compléter la série» : en effet, il aurait fallu acheter les 3 Donkey Konga + Donkey Kong Jungle Beat - le tout en version bundle - pour se retrouver avec 4 paires de bongos, soit le maximum qu'on peut brancher pour les soirées endiablées! Pas de bol, Donkey Konga 3 sortira uniquement au Japon avec sa playlist gonflée à bloc et pleine de titres issus de jeux Famicom. La 4ème paire, vous n'aurez donc qu'à la chopper sur le Club Nintendo en ligne avec vos points VIP!

Mega Man Anniversary Collection

Si Sonic aura droit à sa compil' rétro en Europe, Mega Man n'a pas eu cette chance. Les fans du Blue Bomber sont pourtant restés nombreux sur le Vieux Continent... sans dec', même les japonais en furent privés eux aussi! Seuls les américains ont donc pu découvrir le jeu dans les rayons de leurs magasins. Pour le coup, ça vaut vraiment la peine de tenter l'import + Freeloader, vu que l'Anniversary Collection ne sortira pas plus sur Game Cube que sur PS2 ou Xbox en Europe. Mais sachez que certains bonus diffèrent d'une version à l'autre: vous n'aurez pas les musiques remixées sur Game Cube, mais un documentaire vidéo de 20 minutes... cruel dilemme pour le fan hardcore!

Mega Man X Collection

Le cas Mega Man X Collection est très similaire à celui de l'Anniversary Collection, à deux détails près: la version Xbox est annulée même aux USA, et les bonus sont cette fois identiques sur PS2 et GC. Le Freeloader reste bien sûr de mise si vous voulez le chopper sur la console de Nintendo, mais encore une fois ça reste un super investissement. Une question reste toutefois en suspens: c'est le succès commercial de Mega Man Anniversary Collection qui a favorisé le développement Mega Man X Collection... alors

pourquoi ne pas avoir voulu multiplier ce succès assuré sur les autres territoires?

Mortal Kombat Deception

Arrivé en Europe sous le nom «Mystifiaction» sur PS2 et Xbox, le sixième Mortal Kombat n'est jamais arrivé chez nous sur Game Cube. Le «meilleur jeu de baston présenté à l'E3 en 2004» était pourtant attendu sur cette console également, d'autant plus que

2 persos exclusifs y étaient annoncés pour pallier à l'absence de online présent sur les autres versions. Pour le coup, il y'a un vrai choix à faire: soit vous êtes un simple amateur de MK auquel cas la version européenne PS2 ou Xbox vous suffira (si vous possédez aussi une de ces consoles). Soit vous êtes un vrai fan de MK et vous vous payez l'import GC avec un Freeloader pour profiter des 2 persos exclusifs (Goro et Shao Kahn, ce sont quand même 2 morceaux de choix). Soit vous êtes un ultra-fan hardcore de Mortal Kombat, auquel cas vous vous choppez la version import GC ET les versions PS2 ou Xbox, qui sont sorties en différentes éditions collector aux USA (avec un disque bonus inclus)!

Baten Kaitos Origins

L'un des RPG les plus appréciés sur Game Cube a bien eu une suite - ou plutôt une préquelle - mais uniquement au Japon et aux Etats-Unis. Alors ok, à sa sortie en 2006, le Cube est un peu en fin de vie et tous les yeux sont rivés sur la future «Revolution» de Nintendo. Mais faut-il pour autant occulter Baten Kaitos Origins? Bien sûr que non! Ce jeu vous offre l'occasion de rentabiliser un Freeloader avec des dizaines d'heures de jeu dans un univers enchanteur. A vos manettes, à vos cartes; et à vos cours d'anglais également!

La série Naruto

En 4 volets et en exclusivité pour le marché japonais, la série de jeux de combats tirés de l'anime/manga Naruto est certainement celle qui a fait vendre le plus de Freeloaders sur Game Cube. Le 4ème opus en représente l'apothéose avec presque 2 fois plus de persos que dans la version européenne qui arrivera quelques mois après (mieux vaut tard que jamais). Une fois n'est pas coutume, l'option import est donc vivement conseillée pour profiter à fond d'une adaptation archi-complète de l'oeuvre originale si vous êtes fan; attention toutefois à la barrière de la langue concernant le menu et les options!

II - LES REPORTS SUR D'AUTRES SYSTEMES

Super Paper Mario

La suite de Paper Mario 2: La Porte Millénaire a fait parler d'elle durant son développement sur Game Cube, plusieurs numéros du mag' officiel Nintendo nous ont d'ailleurs mis l'eau à la bouche via des pages de previews pleines de photos incroyables! La bonne nouvelle, c'est qu'après une longue attente le jeu sortira bel et bien, en Europe comme dans le reste du monde. La mauvaise, c'est qu'il

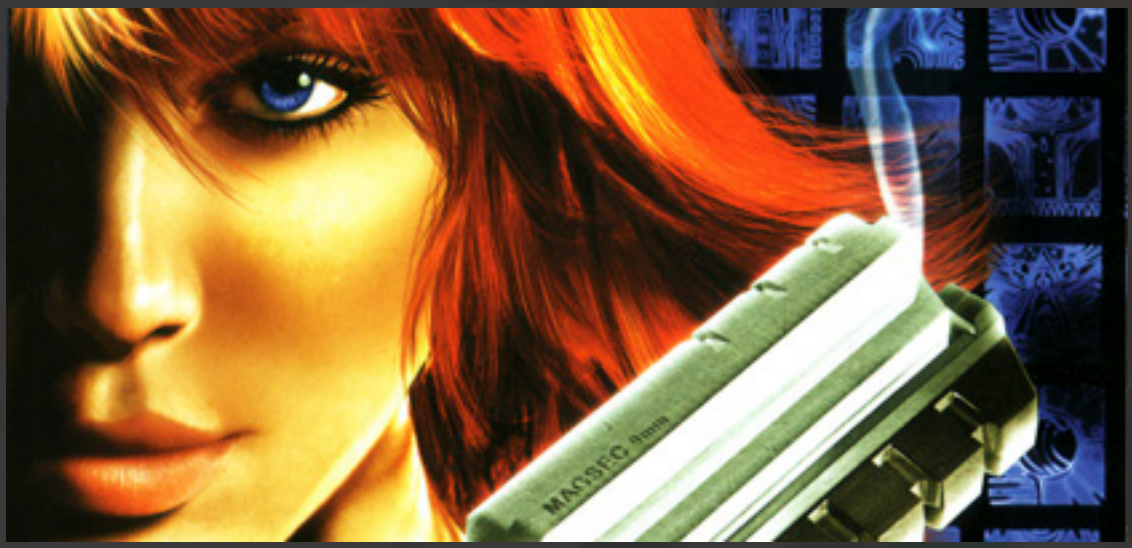
faudra passer par la console suivante de Nintendo pour y jouer!

Donkey Kong Bongo Blast

Après avoir tiré un trait sur Donkey Konga 3, on a bien cru qu'on pourrait ressortir les bongos du placard avec Donkey Kong Bongo Blast. Un autre jeu mettant en scène le gorille, DK Jungle Beat, nous a d'ailleurs montré que les tonneaux de plastique pouvaient servir à autre chose que des jeux musicaux! Le jeu de course

connaîtra toutefois le même sort que Super Paper Mario et sortira finalement sur Wii, sous le nom Donkey Kong Jet Race. Petit détail amusant, les persos y chevaucheront toujours les congas sur la pochette et dans le jeu, alors que cet accessoire ne sera plus du tout compatible avec cette version Wii...

Perfect Dark Zero



Encore un jeu qui se fait la malle... On n'en a pas beaucoup parlé mais les vrais fans de Joanna Dark le savaient: la suite du mythique Perfect Dark sur N64 était en projet sur Game Cube. Un développement assez underground qui aboutira finalement à la disparition du planning de la console... On imagine alors le projet bel et bien enterré, c'est sans compter sur le rachat du studio Rare par Microsoft en 2002. 3 ans plus tard, Joanna revient en chair, en os et en boîte & notice... sur la Xbox 360! Argh, coup dur pour les Nintendomaniaques. Là, ça va coûter plus cher qu'un Freeloader pour y jouer...

NINTENDO GAMECUBE™

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

RETRO
POLIS