

RETRO POLIS

N°32
août 2013

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO



**SPECIAL
KONGAS!**

JEUX:
DONKEY KONGA
DONKEY KONGA 2
DONKEY KONG
JUNGLE BEAT



GOODIES:
Mortal Kombat I & II,
les comics collector

R3TR0POL15 - 32 - 0€





**DONKEY
JUNGLE**



**KING
OF THE HILL**

EDITO AOÛT 2013

*Retropolis, c'est fini les amis!
Vous voici face au tout dernier
numéro de ce qui aura été
une aventure de 3 ans et des
poussières!*

*La rupture de rythme et les
nombreux imprévus de 2012
auront finalement eu raison du
lectorat du mag' cette année...
Dommage mais comme on dit,
il faut s'avoir s'arrêter à temps
non?*

*Alors plutôt que d'éteindre
les lumières sur une note
morose, bouclons ce périple en
fanfare avec du bongo à gogo
côté jeux, et des komics de
Mortal Kombat complètement
kollektors côté goodies!*

*Merci à tous ceux qui ont suivi
Retropolis depuis le début ou
qui ont pris le train en marche,
et peut-être à bientôt dans un
nouveau projet rétro, qui sait?*

Trev

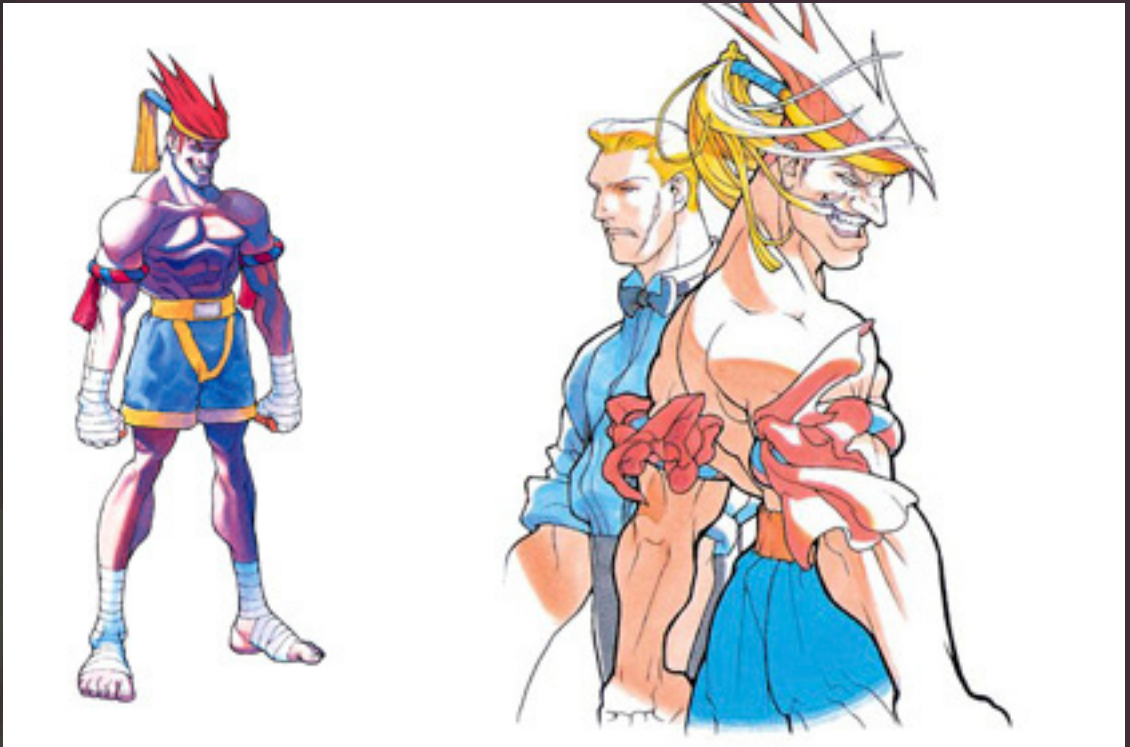
AGENDA p.03

TESTS p.29

GAME OVER p.42

AGENDA

Happy Birthday Adon



Adon, né le 2 août 1962, fait partie des challengers apparus lors du tout premier Street Fighter. Il pratique le Muay Thai comme Sagat et en veut terriblement à celui-ci de s'être fait battre par Ryu. Considérant que Sagat a sérieusement entâché la réputation de leur discipline et qu'il ne mérite plus sa renommée d'Empereur du Muay Thai, notre combattant furieux se fera une fixation d'aller lui coller une raclée pour ça... Il a un côté assez fourbe et imprévisible en combat qui rappelle un peu Vega; mais là où ce dernier se sert d'une griffe pour éviter le contact direct, Adon n'hésite pas à entrer dans le corps à corps en frappant vite et fort, utilisant des techniques liées au jaguar alors que Sagat utilise celles du tigre.

Sortie de Resident Evil



1er août 1996: après un certain Alone in the Dark qui aura marqué les esprits sur micro au début des années 90, l'horreur se fait un nouveau nom sur consoles: Uwésidenn't Iveuuulle! Ce jeu signé Capcom va faire date sur Playstation, et vous permettre en plus de vous familiariser avec tout un tas de nouveaux copains zombies au coeur d'un manoir qui rime avec cauchemar... Alors jouez le jeu à fond, et si vous n'avez pas la patience d'attendre que la nuit tombe lorsque vous reviendrez du magasin avec le jeu, fermez au moins les rideaux ou les volets pour vivre cette incroyable expérience à fond...

Happy Birthday Laurence



Laurence Blood, né le 4 août 1960, est un peu à Wolfgang Krauser ce que Billy Kane est à Geese Howard: un redoutable bras droit, aussi loyal que violent. Son accoutrement, sa cape rouge et sa posture de combat ne trompent pas: Laurence utilise l'art meurtrier de la tauromachie dans son style de combat, ce qui lui permet de faire mordre la poussière à tous ceux qui se mettraient en travers de sa route - ou de celle de son maître. Mais même si ce grand combattant est capable d'exécuter un taureau d'un seul coup, il pourrait bien tomber sur un os en croisant la route d'un jeune loup nommé Terry... Ay, Caramba!

Happy Birthday Ayane



Vous aimez les petites nanas japonaises à la chevelure violette? Pampulilu, princesse Saori, tout ça? Avec Ayane, vous allez être servi: l'une des beautés fatales de la série Dead or Alive est née un 5 août et se fait déjà bien remarquer dès le premier opus alors qu'elle n'y apparaît que comme un perso caché. il faut dire qu'en plus du joli minois et du jeu de jambes qui tue, son implication dans la storyline du jeu est relativement importante puisqu'elle est chargée de traquer sa demi-soeur de Kasumi qui a outre-passé les consignes de leur clan ninja, et est le fruit d'un viol causé par le boss de Dead or Alive 1 qu'elle n'avait pas réussi à vaincre lors de leur première rencontre. Comme quoi les petites nanas japonaises à la chevelure violette sont parfois destinées à en ch...

Happy Birthday Fuku-San



Masayuki Fukuhara est né le 6 août 1960. Dans Shenmue, on pourrait croire qu'il est le frère de Ryo et pour cause, Fuku-San partage leur résidence depuis de nombreuses années mais en tant que disciple d'Iwao Hazuki. Peu importe, il fait pour ainsi dire partie de la famille. Il se montre souvent touchant, généreux, maladroit... En bref un caractère assez différent du tourmenté Ryo. Mais il est surtout représenté comme étant plus faible et assez peureux (ou plus raisonnable, c'est vous qui voyez) par rapport au héros. Fuku-San est donc ce qu'on peut appeler un sympathique faire-valoir.

Happy Birthday Hwang



Hwang Seong-gyeong, l'un des 10 combattants que l'on connaît depuis Soul Blade, est né le 8 août 1559. Fougueux, courageux et patriote, il fait très vite ses preuves dans le dojo de Seong Han Myeong qui le considère comme son propre fils. Hwang et Seong Mi-na, fille du maître et autre perso de Soul Blade, se tournent également autour comme quoi notre combattant semble déjà très à l'aise avec sa famille d'adoption. En même temps, il a la bonne tronche des jeunes combattants qu'on a envie de sélectionner direct quand on découvre le jeu, un peu comme Ryu ou Akira Yuki quoi! Par contre, vous risquez de le trouver beaucoup moins sympa si vous accédez à sa mauvaise fin, celle où il revient chez lui massacrer tous les villageois après que Soul Edge ait pris le dessus sur son âme...

Happy Birthday Ine-San



La bienveillante Ine Hayata de Shenmue est née le 9 août 1922. Si l'on peut considérer Fuku-San comme un frère pour Ryo, Ine-San si'nquiète et veille sur lui comme une mère, indéniablement; elle occupe d'ailleurs la résidence Hazuki depuis la mort de la véritable mère de Ryo mais n'allez pas tirer de honteuses conclusions: plus qu'une servante, elle respecte profondément cette famille qui le lui rend bien; il suffit de constater avec quelle attention Ryo honore chaque soir la règle du couvre-feu... Peut-être pour s'assurer qu'elle lui donnera bien son argent de poche au petit matin, allez savoir!

Lancement de la campagne Dreamcast aux USA



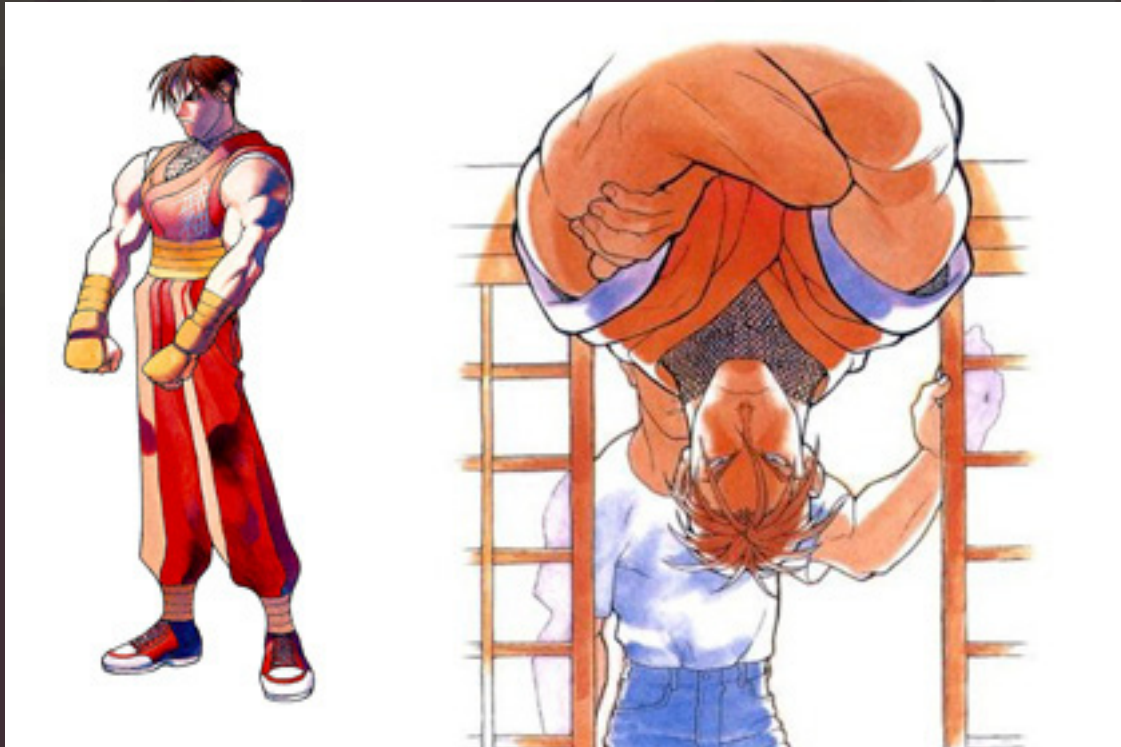
Le 9 août 1999, Sega of America annonce le lancement d'une campagne publicitaire massive pour lancer la Dreamcast comme il se doit! Les effets directs de ce budget faramineux se verront notamment sur les chaînes américaines: des pubs TV permettront en effet de dévoiler l'incroyable univers qui se cache sous le capot de la future 128 Bits...

Happy Birthday Cheng



Cheng Sinzan, que l'on surnommait volontiers la boule de pétanque en raison de sa corpulence et de ses attaques, est né le 10 août 1952. Alors non, vu comme ça ce n'est pas vraiment le combattant le plus charismatique de la série Fatal Fury. Il a pourtant été entraîné au combat aux côtés de Gesse Howard et Jeff Bogard, le père d'Andy & Terry et possède une certaine maîtrise du chi (l'énergie hein, pas ce que vous avez failli lire - faut pas pousser, sans mauvais jeu de mots). Mais quand on creuse un peu, on se rend compte de ce qui cloche: le bonhomme est cupide comme c'est pas permis, et aime la tune au moins autant que la bonne bouffe. Mais ne passez pas à côté de lui pour autant: c'est toujours classe de coller une dérouillée à des persos bien propres sur eux et que tout le monde aime avec un combattant un peu plus disgracieux!

Happy Birthday Guy



L'année de naissance était confuse, mais en ce qui concerne Street Fighter, c'est bien le 12 août 1963 qu'est né Guy. Issu de Final Fight comme un certain nombre de personnages de la série Alpha, il a d'ailleurs mis sa raclée à Rolento par le passé car Guy représente le Bushin. Kézaco? Eh bien il s'agit d'une sorte d'organisation secrète bienveillante qui oeuvre pour la justice, un anti-Shadaloo si vous préférez. Enfin bon, l'absence de masque et les habits rouge vifs, c'est quand même moyen pour la discretion. Comme quoi, entre lui et Vega, Capcom nous livre depuis Street Fighter II une conception assez particulière du ninja...

Happy Birthday Raidou



Le boss du premier tournoi Dead or Alive est né un 13 août. Alors... hum, comment vous parler de ce personnage... bon, les faits suffiront: cet assassin renégat du clan Mugen viola la femme de son frère cadet, jaloux que celui-ci soit prédestiné à devenir leader du clan; de ce viol naîtra la future combattante Ayane. Pourri jusqu'à la moëlle, il est revenu attaquer son clan et s'est fait une spécialité de copier méticuleusement le style de combat des adversaires qu'il prend un malin plaisir à déroutier à travers le monde. Voilà, Raidou c'est tout ça, alors si vous ne lui offrez rien pour son anniv' on ne vous en voudra pas.

Sortie de Final Fantasy au ciné



Le film Final Fantasy sort dans nos salles le 15 août 2001! Une licence si prestigieuse a de quoi susciter énormément d'attente de la part des fans mais attention, point de Cloud Strife ou de Squall Leonhart ici: il s'agit d'un chapitre totalement original qui se veut aussi réaliste qu'impressionnant! FF: Les Créatures de l'Esprit suscite même l'intérêt de nos journaux télévisés nationaux lors de sa sortie, et lance un débat sur l'avenir des vrais acteurs face à un tel réalisme technique. Bon, nous les gamers avons un peu plus de recul face aux images de synthèse alors allons voir ce film sereinement, et voyons si c'est un bon Final Fantasy avant tout!

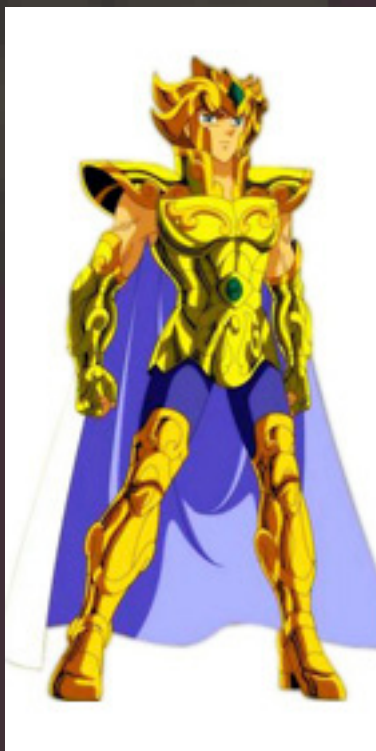
Happy Birthday Ikki



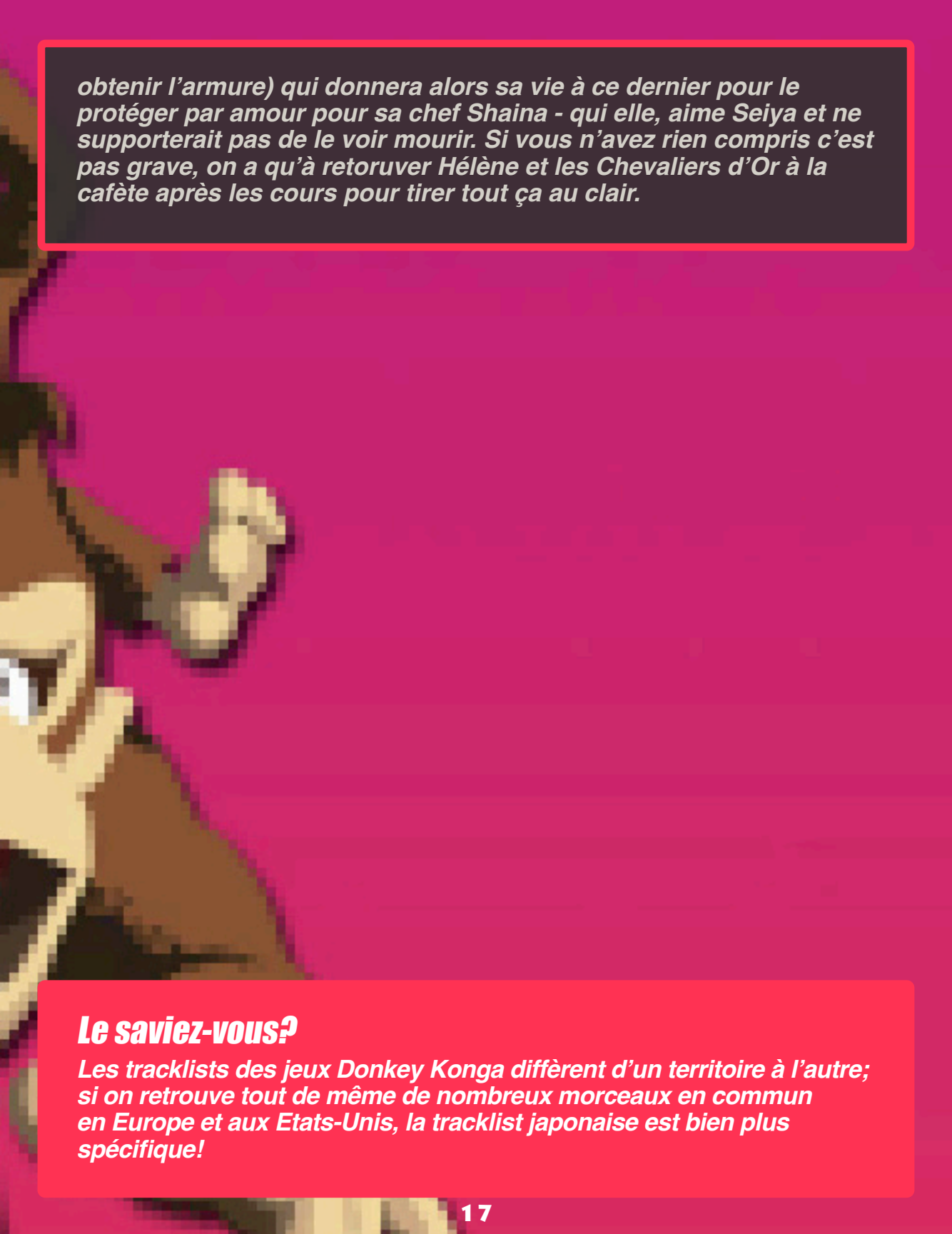
Ikki, Chevalier de Bronze du Phoenix, est né un 15 août. Frère aîné de Shun, il est particulièrement hargneux et puissant, craint par ses alliés comme ses ennemis; normal car le redoutable Phoenix est connu pour renaître perpétuellement de ses cendres, ce qui confère à Ikki la réputation d'être immortel... Une telle armure n'était pas à la portée de toutes les mains: très protecteur envers son frère trop faible et sensible lorsqu'ils étaient enfants, Ikki prit volontairement sa place pour partir s'entraîner sur l'île de la Reine Morte, une épreuve considérée comme suicidaire dont il reviendra victorieux - mais totalement transformé. La rage et la colère ayant alors pris le dessus, il sera le premier grand méchant de la série en voulant dérober l'Armure Sacrée du Sagittaire accompagné de ses sbires, les Chevaliers Noirs. Il ralliera finalement la cause de Seiyar et ses amis par la suite, et sera d'une aide précieuse notamment dans leur combat contre les Chevaliers d'Or... tout en restant le bad boy du groupe. La 5ème roue du carrosse généralement plus redoutée que

les 4 autres. Le Végéta des Chevaliers de Bronze. Le Power Ranger vert de Saint Seiya!

Happy Birthday Aiolia



Aiolia, Chevalier d'Or du Lion et gardien de la cinquième maison du Sanctuaire, est né un 16 août. Son signe ne trompe pas, on devine en lui beaucoup de fougue, de puissance et de loyauté. Et une certaine ressemblance avec Seiya (dont il a supervisé l'entraînement dans le passé). Mais son vrai lien de parenté concerne son frère le Chevalier d'Or du Sagittaire Aiolos, tué après avoir été accusé de trahison. Ceci explique la relative tension qui règne entre le Chevalier du Lion et ses pairs. Le Grand Pope devra lui-même user de ses pouvoirs maléfiques pour faire un lavage de cerveau à Aiolia afin de le rallier à sa cause. Et là accrochez-vous, ce qui suit va être compliqué: pour qu'il retrouve ses esprits face à Seiya, il faudra un sacrifice de Cassios, ancien rival du Chevalier de Pégase (contre qui il avait perdu un tournoi dans le passé pour

A pixelated, low-resolution image of Donkey Kong, the character from the Nintendo game series. He is shown from the chest up, wearing his signature red bandana and holding a brown barrel over his shoulder. The image is set against a solid magenta background.

obtenir l'armure) qui donnera alors sa vie à ce dernier pour le protéger par amour pour sa chef Shaina - qui elle, aime Seiya et ne supporterait pas de le voir mourir. Si vous n'avez rien compris c'est pas grave, on a qu'à retrouver Hélène et les Chevaliers d'Or à la cafète après les cours pour tirer tout ça au clair.

Le saviez-vous?

Les tracklists des jeux Donkey Konga diffèrent d'un territoire à l'autre; si on retrouve tout de même de nombreux morceaux en commun en Europe et aux Etats-Unis, la tracklist japonaise est bien plus spécifique!

Happy Birthday Andy



Aîné des frères Bogard, Andy est né le 16 août 1972. Dans la série Fatal Fury, la trame du premier tournoi s'anime autour de son désir de vengeance: il s'est fixé comme objectif d'aller exploser le big boss Geese qui a tué leur père adoptif. Ceci fait de lui l'enfant prodige attendu logiquement comme un vainqueur tout désigné; mais en dépit de sa storyline et d'un entraînement intensif lui permettant de se démarquer des techniques de son frère, c'est l'autre Bogard qui triomphera du tournoi, et Andy ne fera guère mieux par la suite... ce qui compromet sérieusement son statut de héros de Fatal Fury. Serait-il un loser? Pas tout-à-fait: depuis qu'il a croisé la route de Mai Shiranui, la bombe sexuelle de la série est tombée amoureuse de lui et ne veut plus le lâcher. Franchement comme boulet, y'a pire!

Sortie de TMHT



Teenage Mutant Hero Turtles... Bon, on va garder la bonne vieille appellation «Tortues Ninjas» pour la sortie du jeu vidéo! Le 17 août 1990, Leonardo, Michaelangelo, Raphael et Donatello débarquent donc sur NES accompagnés de ce bon vieux maître Splinter et de tous leurs ennemis... Allez les kids, c'est le moment d'aller implorer vos parents qui en ont déjà ras le bol de trébucher à la maison sur vos figurines de «ces machins verdâtres immondes qui vous abrutissent déjà devant la télé». Et si vous ne possédez pas encore la 8 bits de Nintendo, c'est l'occasion rêvée: le jeu sort également en bundle avec la console!!

Happy Birthday Nozomi



23 août 1968, naissance de Nozomi Harasaki. Dans Shenmue, elle est l'amie la plus proche de Ryo et est un peu secrètement amoureuse de lui. Est-ce le pansement incrusté à vie sur son visage qui la fait fondre? Ou le charme fatal d'un homme qui ne se douche et ne se change jamais? Sensible et timide, elle sait se montrer directe par rapport à ses convictions, un peu moins en ce qui concerne ses sentiments. Elle essaiera de se rapprocher de Ryo par des petits gestes, quelques mots, quelques sous-entendus. Comme une fille, quoi. Et lui, ben forcément il ne captera rien. Comme un mec, quoi. Leurs sentiments vont forcément se dévoiler un poil trop tard, au moment où elle devra quitter le Japon et s'envoler au Canada pour des raisons familiales. C'est l'histoire de la vie; j'ai envie de dire qu'on a un peu tous un jour laissé partir une fille au Canada pour régler une histoire de vengeance en s'attaquant à la mafia chinoise...

Annonce du Project Reality



Le 23 août 1993, on y voit enfin plus clair au sujet de l'après-Super Nes: Nintendo et Silicon Graphics annoncent en effet leur collaboration sur le projet d'une nouvelle console de jeux qui utilisera un processeur 64 Bit MIPS R4000. On retiendra surtout le nombre 64 qui laisse rêver quand aux possibilités d'une telle machine, quand on sait déjà ce que la Super Nes est capable de nous offrir avec «seulement» 16 Bits! Son nom de code: Project Reality, à suivre de très près...

Happy Birthday Voldo



C'est jamais évident de souhaiter un bon anniversaire à un perso aussi bizarre que Voldo. «Le fou» de la série, apparu dès Soul Blade, est né le 25 août 1541. Il fût le serviteur dévoué d'un riche marchand d'armes italien qu'il continuera à servir même après sa mort, dans le tombeau que ce dernier s'était créé pour protéger ses innombrables richesses. Solitude, obscurité puis folie ont donc eu raison de Voldo qui deviendra muet et aveugle dans sa cage dorée, mais développera un style de combat redoutable et imprévisible. Prenez-le au combat pour des combats acrobatiques et contorsionnistes très déstabilisants aussi bien pour celui qui le prend que pour celui qui ramasse en face; et si vous voulez lui offrir quelque chose pour son anniv', n'hésitez pas à vous rendre dans un sex-shop: le bonhomme semble très friand de costumes & accessoires tendance fétichiste/SM!

Sortie de GoldenEye 007



Le 25 août 1997, le moins secret des agents secrets devient encore moins secret puisque GoldenEye 007 sort simultanément sur les territoires européen et américain! L'une des plus grosses bombes annoncées sur N64 va pouvoir changer le regard de chacun sur les first person shooters, ainsi que sur les adaptations de jeux en film... soyez prêts à dégainer votre portefeuille, vous en aurez pour votre argent!

Sortie de Mega Man X



Le super robot de Capcom est de retour, et il a bouffé du lion! Mega Man X arrive le 25 août 1994 sur Super NES. Alors pour info, le «X» derrière Mega Man ne correspond pas à un 10ème épisode ou à du contenu un peu trop olé-olé rassurez-vous; non, X est tout simplement le nom de ce robot nouvelle génération qui sera découvert par le Dr. Cain dans les vestiges du labo du Dr. Light. Nouveau héros, nouveau mentor, nouvelle croisade contre le mal robotisé... rassurez-vous, les ingrédients de base de la série sont toujours là, il ne tient qu'à vous d'y goûter avec de nouvelles améliorations et une réalisation 16 bits décoiffante!

Présentation du DD64 au Space World '99 Show



Le premier Space World '99 Show est lancé le 27 août 1999 à Tokyo. Nintendo y dévoile le DD64, une extension pour la Nintendo 64 permettant de stocker des données de jeu supplémentaires et d'accéder à internet! Ce côté console sous stéroïde en fera rêver certains avec la possibilité de donner une seconde vie à des bombes comme Zelda... mais peut également faire penser à d'autres supports comme le premier Mega CD pour la Megadrive ou le projet avorté d'extension CD à la Super Nes... souhaitons donc à ce DD64 un meilleur destin!

Sortie du Super Scope



Le 27 août 1994, les joueurs européens vont pouvoir s'équiper du Super Scope, le bazooka de la Super Nes! Si le principe reste celui du Zapper de la NES, il faut reconnaître que les designers de ce nouveau joujou ont mis le paquet pour en faire un engin de guerre que tous les kids voudront s'approprier! Attention à toujours avoir des piles de rechange, la cette bête-là n'est pas filaire...

Happy Birthday Jacky



Jacky, la touche rebelle un peu rock'n roll de Virtua Fighter, est né le 28 août 1970. Sportif accompli, on sait de lui qu'il est pilote automobile - car un Jacky, ça aime forcément les voitures - et une photo aperçue dans l'intro de VF3 indique également qu'il doit avoir un bon revers au tennis. Mais son sport préféré reste le combat à mains nues, en particulier lorsqu'on kidnappe sa soeur Sarah. De tous les combattants, il est certainement l'un de ceux qui se font le plus menacer par l'organisation Judgment 6 ce qui peut expliquer sa fougue de jeune lion au combat...

Sortie de Super Mario Bros. 3



Le 29 août 1991, c'est le jour de la consécration pour la NES en Europe: la 8 Bits de Nintendo y accueille l'incroyable Super Mario Bros. 3! Préparez-vous à affronter Bowser et ses 7 rejetons diaboliques dans des mondes immenses, à découvrir le plus beau jeu de la console et à vous transformer grâce aux nombreux costumes magiques de Mario! Tiens d'ailleurs, si on en profitait pour faire de ce 29 août le jour officiel du raton-laveur??

TESTS



DONKEY KONGA

rythme • Nintendo/Namco • 15 octobre 2004 • 1 à 4 joueurs **GAME CUBE**

L'ami Donkey fait un retour fracassant sur Game Cube, mais pas forcément là où on l'attendait le plus! Cette fois, le primate le plus célèbre du jeu vidéo et ses copains nous convient à un jeu de rythme original qui va mettre nos mains à rude épreuve car la vraie star du jeu, c'est son accessoire: la paire de bongos - pardon, de Kongas!



Une fois ceux-ci bien calés entre les genoux, on tape en rythme avec la musique sur celui de gauche, de droite, les deux simultanément ou dans les mains, le clap étant alors capté par un petit micro intégré. L'occasion de déclencher rapidement un joyeux bordel assez inaudible en soirée! En solo ou avec un pote concentré par contre, progression rime rapidement avec addiction: de Blink 182 à Mozart en passant par Jamiroquai ou les Jackson Five, la playlist donne envie de performer dans tous les styles, et le système de bonus à acheter en jouant beaucoup (ziques, bruitages pour les bongos, avatars...) ainsi que les mini-jeux confèrent au titre une très bonne durée de vie hors-soirée.

Attention toutefois au syndrome «merde, les murs bougent?!» après plusieurs dizaines de minutes à fixer le même point sur l'écran, sans parler des avant-bras qui chauffent bien à force de frapper!



Outre le fait qu'il faudra avoir un minimum de sens du rythme pour ne pas rendre la musique inaudible et insupportable, DK Konga souffre tout de même de quelques petites failles: le réglage du micro intégré aux bongos a tendance à trop capter les claps du voisin (ou pas assez les nôtres selon le réglage) ce qui fait facilement foirer un long combo, et les morceaux qui ne sont pas chantés par les artistes originaux titilleront les oreilles les plus sensibles. Malgré cela, le singe a tout-de-même bien réussi son coup. C'est frais, convivial et derrière le côté joujou des tonneaux en plastique se cache même un challenge rythmique plus technique qu'il en a l'air. Après quelques heures de pratique et la maîtrise des lignes de percussion les plus bouillantes du jeu, vous pourriez même passer pour un authentique pro!



- enfin un vrai jeu musical sur GC
- les bongos, à la fois funs et défoulants!



- le micro handicapant à plusieurs
- certains morceaux réinterprétés

86%

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



Une grosse poignée de mois après le premier opus, le combo Nintendo/Namco nous sert déjà une suite à Donkey Konga. Vos bongos n'ont pas eu le temps de refroidir? Les oreilles de vos voisins non plus? Tant pis, c'est parti!



Donkey Konga 2 suit à la lettre la formule de son aîné: à l'aide des bongos à utiliser avec le jeu, on frappe en rythme et on tape dans ses mains sur une grosse trentaine de titres puisant dans tous un large éventail de styles musicaux (rock/pop, disco, classique, thèmes de jeux vidéo...) incluant encore plus de hits sympas qu'on a envie de rejouer plusieurs fois: REM, Good Charlotte, Pink, KC & The Sunshine Band... Certains diront encore que les percussions n'ont pas vraiment d'intérêt sur ce genre de morceaux, mais ce serait passer à côté de l'essence d'un jeu qui prône la convivialité bruyante et le fun avant tout. Que voulez-vous, frapper des tonneaux en plastique pour suivre le rythme d'un arrangement un peu rock de la Sérénade n°13 de Mozart, le tout avec un habillage visuel et sonore de fête foraine, ça demande forcément un minimum d'autodérision!



En marge des duels musicaux «classiques», les fins connaisseurs détecteront quelques nouveaux mini-jeux, une progression plus ouverte à la co-op, d'autres sons et avatars à débloquent, et des petits défis modifiés en pleine partition pour mettre du piquant aux parties entre potes. Ces à-côtés subtils s'ajoutant à une interface rafraîchie et une tracklist un chouïa plus sympa, Donkey Konga 2 se démarque finalement un peu plus que prévu du premier opus, même si la formule du jeu n'a pas bougé d'un iota. Les aficionados comme les novices pourront donc investir sans problème leurs euros dans cette suite (en bundle de préférence, 2 paires de Kongas valent mieux qu'une), pour de nouvelles heures de défis rythmés et de joyeux bordel entre amis: grosse ambiance garantie!



- la nouvelle tracklist très sympa
- davantage de défis en co-op



- micro toujours handicapant à plusieurs
- les morceaux toujours pas en VO

87%

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

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

plates-formes • Nintendo • 4 février 2005 • 1 joueur **GAME CUBE**

Un Donkey Kong Country qui se joue comme un Donkey Konga: voilà comment résumer au mieux la formule de Donkey Kong Jungle Beat, qui veut nous convaincre de jouer à un jeu de plates-formes avec ses désormais célèbres tonneaux en plastique. On relève le défi?



Bonne nouvelle pour les vieux de la vieille, le singe renoue avec les plates-formes, les mondes découpés en sous-niveaux suivis de boss, la collecte de bananes et la 2D qui ont fait sa gloire d'antan... à une différence de taille: il faut désormais tapoter sur les bongos ou dans ses mains pour avancer, sauter ou attaquer. Ça sent le gameplay-gadget mais la formule fonctionne et après un peu d'entraînement, on évolue dans les niveaux avec fluidité... sauf qu'on fatigue beaucoup plus vite qu'avec un pad: Jungle Beat demande souvent de mitrailler les bongos pour venir à bout d'ennemis ou de bananes et les premières crampes aux bras se feront sentir après seulement quelques minutes. La progression globale nécessitera donc de nombreuses pauses qui cassent le

rythme global du jeu, mais rallongent artificiellement sa durée assez courte.



Sur la forme, c'est tout bon: les niveaux sont aussi exotiques et colorés qu'à l'ère Country, l'univers bourré d'humour (il suffit de voir la tronche des ennemis qui tombent sous les grosses mandales du singe) et si la caméra du jeu est très éloignée par défaut, de nombreux zooms sur l'affrontement d'ennemis et de boss laissent entrevoir des déformations et textures carrément bluffantes pour une 128 bits (la fourrure de DK pour ne citer qu'elle, est vraiment saisissante). L'utilisation des bongos s'avère donc ici un peu moins bien adaptée que pour le jeu musical, mais l'habillage est beaucoup plus impressionnant. DK Jungle Beat est donc un excellent investissement en complément de Donkey Konga. Vous pourrez ainsi varier les plaisirs avec les tonneaux en plastique, et ça vous fera une 2ème paire si vous prenez le bundle.



- des textures incroyables!
- attaques et ennemis hilarants



- un gameplay trop vite épuisant
- la caméra très éloignée par défaut

81%

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

MORTAL KOMBAT COLLECTOR'S EDITION COMIC BOOK

16 pages couleur • Midway • 1992 COMICS

Dispo uniquement par commande via une adresse apparaissant à l'écran de la version arcade du jeu à sa sortie, Mortal Kombat Collector's Edition est un comics qui porte bien son nom... d'autant plus que c'est John Tobias lui-même (l'un des créateurs du jeu), qui l'a écrit et dessiné! Une telle mise en bouche mérite forcément le coup d'oeil.



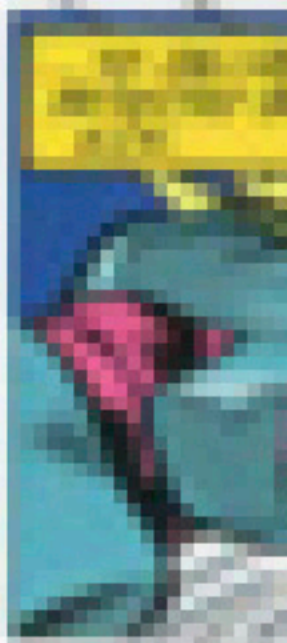
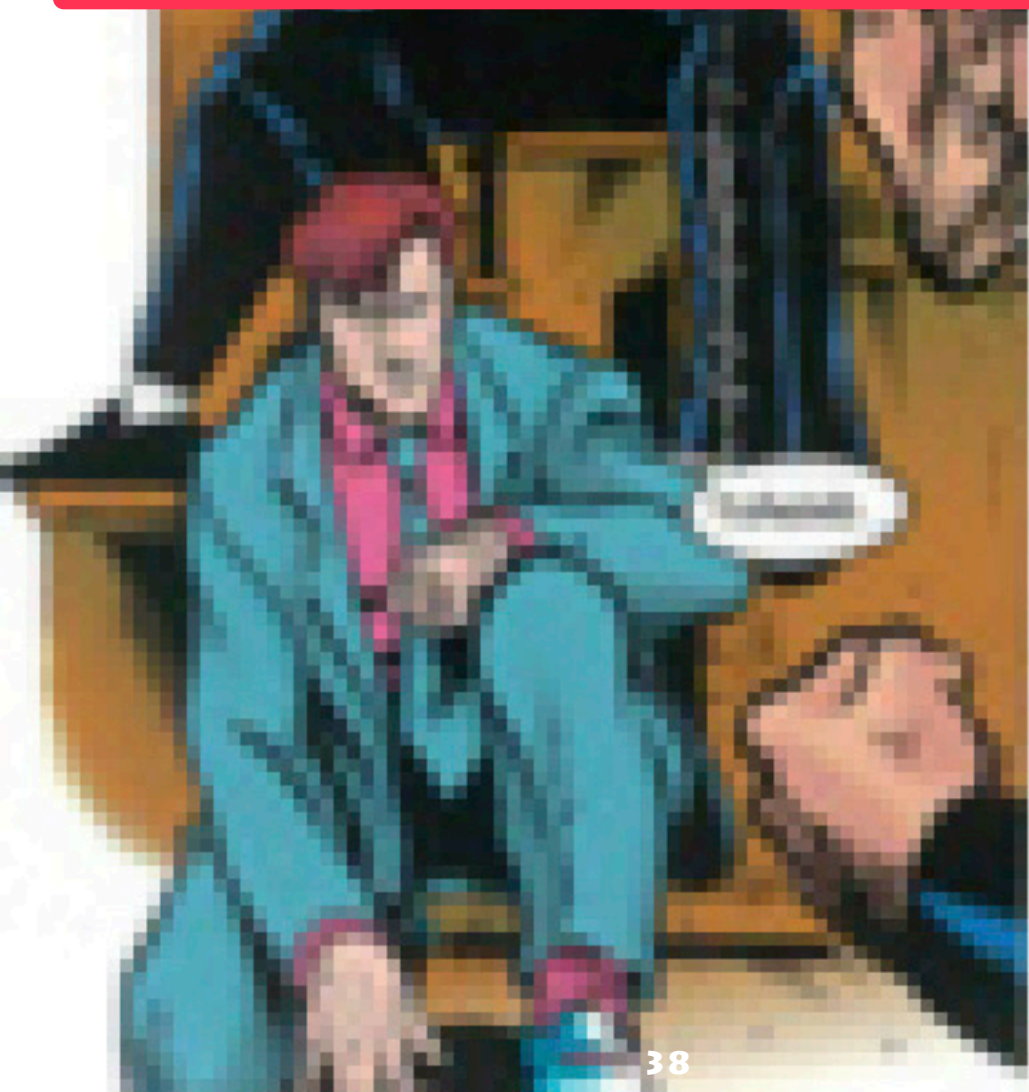
Avant tout, sachez que vous ne saurez pas qui est censé affronter qui officiellement, qui meurt, qui gagne malgré de gros indices... après tout, c'est le joueur qui décidera à la fin! Pour l'heure, ce comics est là pour vous préparer à ce qui vous attend dans le jeu en introduisant chaque perso aussi bien dans l'histoire que dans quelques pages dédiées à la fin, mais aussi en relatant divers évènements antérieurs au premier tournoi. On y apprend ainsi comment Shang Tsung a pu revendiquer très tôt son statut de big boss invaincu grâce à son (quatre) bras droit Goro, la traque de Kano, comment est née la rivalité mortelle entre les ninjas Scorpion et Sub-Zero... c'est d'ailleurs l'occasion d'apercevoir furtivement quelques persos en extra comme l'ancien champion Kung Lao ou les équipiers de Sonya.



En une quinzaine de pages, le background de Mortal Kombat est donc très bien développé; certes, les planches ne privilégient pas trop la baston (on sent bien le message «attention ça va bientôt

péter... dans une borne d'arcade près de chez vous!») mais on y trouve tout de même quelques scènes d'action sympas, une narration musclée et une tension palpable; la meilleure surprise restant cette touche comics de nos persos qui ont vraiment de bonnes gueules (et de gros muscles). On est pourtant bien loin du rendu réaliste en motion-capture du jeu, mais ça passe comme une lettre à la poste; comme quoi le père Tobias maîtrise autant son mortal bébé à l'écran que sur le papier.

VERDICT



MORTAL KOMBAT COLLECTOR'S EDITION COMIC BOOK

16 pages couleur • Midway • 1992 COMICS

Pour sa sortie arcade très attendue, Mortal Kombat II se dote à son tour d'un comics dédié. A l'instar de son prédécesseur, il est distribué de façon assez confidentielle via la version arcade du jeu; et aux commandes, c'est toujours John Tobias himself qui s'occupe de l'écriture, du dessin et de la colorisation!



Pas ou peu de surprise donc pour ceux qui avaient déjà parcouru la première BD en forme d'avant-propos: ici, on nous propose logiquement de vivre les événements précédant le second tournoi; l'histoire prend donc place sans attendre dès la fin mouvementée de MK1: on retrouve un Johnny Cage repêché en pleine mer, une Sonya portée disparue, un Liu Kang qui n'aura pas vraiment le temps de savourer sa victoire... la nouvelle menace annoncée par l'arrivée de l'empereur Shao Kahn se met très rapidement en place: c'est l'occasion de découvrir les nouveaux combattants du jeu, du côté des gentils comme celui des méchants (ouah, attention les meufs ninja!); à ce propos, la distinction entre les 2 camps est plus appuyée que dans le 1er comics, notamment à travers certaines illustrations bien classées façon «photo de groupe».



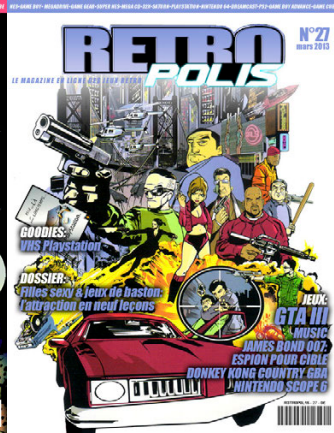
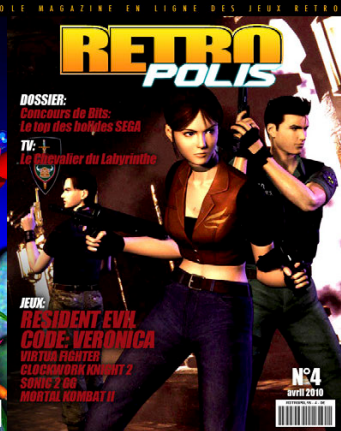
Le background de MKII reste donc chaud-bouillant, pour le plus grand plaisir du lecteur qui va en prendre plein la tronche jusqu'aux dernières pages; il faut dire que les combattants n'attendent pas

la mise en place du nouveau tournoi pour commencer à s'attaquer les uns les autres! On déplorera juste l'absence de profil des (nouveaux) persos dans les dernières pages - un petit supplément pourtant assez sympa dans le premier volet - mais en contrepartie, on dirait bien que le trait et la colorisation de Tobias sont un poil plus sophistiqués ici, malgré le peu de temps qui sépare la sortie des 2 comics. Vous pouvez donc à nouveau vous ruer sur ce «collector» en import US si vous êtes un vrai fan de Mortal Kombat, d'autant plus que les goodies dédiées à cette licence ne courent pas les rues.

VERDICT



LES ÉDITIONS
MORTAL KOMBAT
LE NOUVEAU
TOURNAMENT
DE LA MORT
ET DE LA VIE
LE NOUVEAU
TOURNAMENT
DE LA MORT
ET DE LA VIE





RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: SONIC CD
SEGA RALLY
BLUE STINGER
GOLDEN AXE
ASTERIX & THE SECRET MISSION
WORKING

DOSSIER: Mortal Kombat: Les acteurs & Behind the scenes

CINÉ: Mortal Kombat le film

N°5 mai 2010

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

NUMÉRO SPÉCIAL GENERATION PLAYER ONE

TV: Télévisator 2

GOODIES: Les Chroniques de Player One

DOSSIER: L'interview de Cyril Drevet

N°6 juin 2010

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: VIRTUA FIGHTER 3D
VIRTUA RACING DELUXE
SONIC CHAOS
SEGA RALLY 2
THEME PARK
EODI SPOT

DOSSIER: Virtua Fighter: Enquête sur les tournois

GOODIES: Le jeu de labyrinthe au jeu de société

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

NUMÉRO SPÉCIAL STREET FIGHTER

PLUS DE 20 TESTS: jeux, livres, films, cartes, comics, tout sur le jeu de baston le plus culte!

N°8 août 2010

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

GOODIES: Le jeu officiel des Jeux NES

JEUX: SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO 64
DUCK HUNT
DAYTONA USA
CEC
FETTER
PAC-MAN

DOSSIER: Les chroniques de Player One

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

DOSSIER: L'évolution des manettes Sega

JEUX: TMNT TORTUES NINJA
SUPER BOMBERMAN
THE HOUSE OF THE DEAD 2
WAVE RACE 64
SUPER PROBECTION
SONIC ADVENTURE 2
WRESTLEMANIA CHALLENGE

GOODIES: Le magazine Nintendo Player #4

N°14 février 2011

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: EXTREME-G
BART VS. THE SPACE MUTA
LE ROI LION 66
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO LAND
MORTAL KOMBAT MCD
PROJECT JUSTICE

DOSSIER: Concours de Bits: Mario Vs. Sonic

N°15 mars 2011

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: DONKEY KONG COUNTRY
SHADOWWATERS
MARIO PARTY
STARWARS
FANTASY ZONE
ROULETTE MARIAN III
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
MORTAL KOMBAT II 66

GOODIES: Nintendo Game Packs

N°16 avril 2011

PLAYING!!!

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: SUPER MARIO BROS. 3
TOURNAI BAIEN IV
SUPER MARIO LAND 2
MARIO PARTY 2
POWER BLADE
STAR WARS ARCADE
SUPER OFF ROAD
MICRO MACHINES TT 90
MCD GEAR OVERDRIVE

GOODIES: L'album Nintendo: Les Jeux 1 Histoire de Nintendo vol. 2

DOSSIER: Du dessin-animé au jeu vidéo: Batman et Robin & Mickey Mouse

N°21 septembre 2011

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: PERFECT DARK
LA LEGENDE DE THOR
SUPER MARIO ALL-STARS
STAR WARS ROGUE SQUADRON
ANOTHER WORLD
TOBO: SNOWBOARDING
FIGHTING VIPERS
DONKEY KONG COUNTRY 3
SONIC RAN
BART VS. THE WORLD
JACKIE CHAN'S ACTION KING FU
HAUNTING

DOSSIER: Concours de Bits: Joanna Vs. James

N°23 novembre 2011

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: MANIAC MANSION
YOSHIS ISLAND
SONIC SPINBALL
DONKEY KONG C4
EARTHVAMPIRE HUNTERS
PRED-RETRONVIZ-TOIEN
FACE OF MANIAC MANSION
PILOTWINGS 64
MARIO KART 64
WARIO LAND
ILLUSION OF TIME
DONALD IN MARI MALLARD
MARIO PARTY 3
TINTIN AU TIBET
EXTREME G 2
SONIC DRIFT RACING
SKELETON KREW
MORTAL KOMBAT II
STREET FIGHTER THE MOVIE
PANZER DRAGON MOVIE

DOSSIER: Mais on sont passées les archives de Télévisator 2?

GOODIES: Le hors-série Game Museum vol. 1

N°24 décembre 2011

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

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 et report: les jeux fantômes du Cube

GOODIES: Les Original Soundtrack Chapter 1: Yohesuka

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: SAINT SEIYA: LE SANCUAIRE
MARIO GOLF TOAST TOWN
ESPN EXTREME GAMES
SSXII TURBO RIVAL
MARIO PARTY 5
BUG TOOL

GOODIES: Nintendo Player #5

TIPS: Les trucs & astuces des jeux MegaDrive

CINÉ: Tomb Raider

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

JEUX: RIDGE RACER TYPE 4

GOODIES: Casquette RR Type 4
T-shirt RR Type 4
Stickers RR Type 4

DOSSIER: On a retrouvé un Chevalier du Labyrinthe

RETRO POL'IS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

SPECIAL KONGAS!

JEUX: DONKEY KONGA
DONKEY KONGA 2
DONKEY KONG JUNGLE BEAT

GOODIES: Mortal Kombat 1 & II, les comics collector

