

# RETRO POLIS

**HORS-SÉRIE 2012 SPÉCIAL GOODIES  
PLUS DE 70 TESTS!**

**LIVRES, ARTBOOKS,  
COMICS & MANGAS,  
GUIDES DE JEU, PLANS,  
MAGAZINES, FIGURINES,  
VHS, DVD, CD,  
JEUX DE SOCIÉTÉ,  
JEUX ÉLECTRONIQUES,  
CARTES & STICKERS,  
CINÉ, TV...**

**...y'a même un  
chevalier d'or!**



**HS**

année 2012

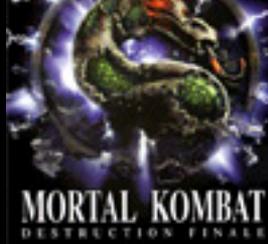
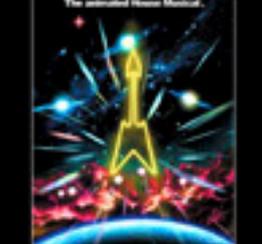
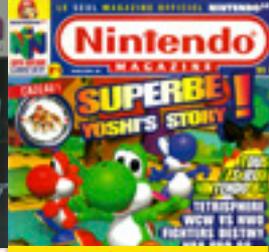
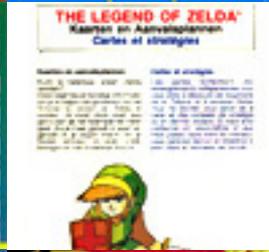
R3TR0POL15 - HS1 - 0E

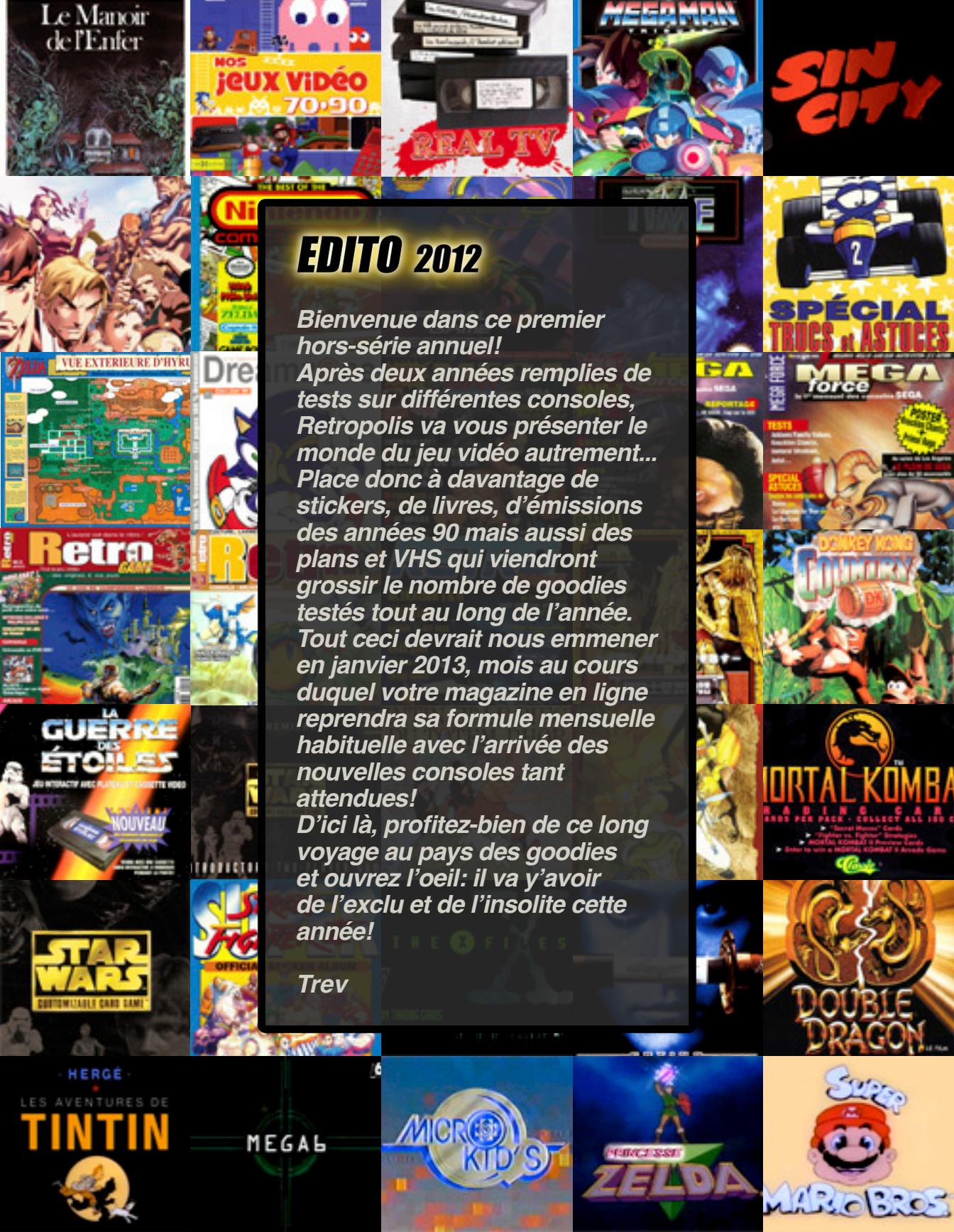


1001 VIDEO GAMES  
YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE



SIN CITY





## EDITO 2012

*Bienvenue dans ce premier hors-série annuel! Après deux années remplies de tests sur différentes consoles, Retropolis va vous présenter le monde du jeu vidéo autrement... Place donc à davantage de stickers, de livres, d'émissions des années 90 mais aussi des plans et VHS qui viendront grossir le nombre de goodies testés tout au long de l'année. Tout ceci devrait nous emmener en janvier 2013, mois au cours duquel votre magazine en ligne reprendra sa formule mensuelle habituelle avec l'arrivée des nouvelles consoles tant attendues! D'ici là, profitez-bien de ce long voyage au pays des goodies et ouvrez l'oeil: il va y'avoir de l'exclu et de l'insolite cette année!*

Trev

## **TESTS**

### **LIVRES p.4**

- *1001 Video Games You Must Play Before You Die*
- *L'Histoire de Nintendo Vol.3*
- *La Bible NES/Famicom*
- *La Huitième Porte*
- *La Saga des Jeux Vidéo*
- *Le Manoir de l'Enfer*
- *Nos Jeux Vidéo 70-90*
- *Real TV*

### **ARTBOOKS p.27**

- *Mega Man Tribute*

### **COMICS & MANGAS p.30**

- *Sin City - The Frank Miller Library Vol. I*
- *Sin City - The Frank Miller Library Vol. II*
- *Street Fighter Legends - Ibuki #1*
- *Street Fighter The Ultimate Edition*
- *Street Fighter II The Ultimate Edition*
- *Street Fighter Legends the Ultimate Edition*
- *Street Fighter Ultimate Boxed Set*
- *The Best of the Nintendo Comics System*

## **GUIDES DE JEU p.54**

- *Extreme-G Official Game Secrets*
- *Illusion of Time - Le Guide de l'Explorateur*
- *Les Secrets de Mega Force Special Trucs & Astuces*
- *Le Guide Complet de Mortal Kombat II*
- *Sonic & Knuckles - Le Guide Ultime*
- *Zelda: A Link to the Past - Secrets Top Niveau*

### **PLANS p.70**

- *Unirally - Cartes des Pistes*
- *Zelda - Cartes & Stratégies*
- *Zelda: A Link to the Past*

### **MAGAZINES p.77**

- *Dreamzone #1*
- *Mega Force #30*
- *Mega Force #38*
- *Mega Force #40*
- *Mega Force #58*
- *Mega Force - Hors-Série #8*
- *Nintendo Magazine #4*
- *Player One #44*
- *Retro Game #1*
- *Retro Game #2*
- *Retro Game #3*
- *Retro Game #4*

### **FIGURINES p.114**

- *Myth Cloth Aioros*

## **VHS p.116**

- *Donkey Kong Country - Le Making-of*
- *La Sega Video n°1*
- *Nintendo 64 - Vous n'en Reviendrez Pas*
- *Sega megadrive 32X*
- *Super Nintendo*

## **CD p.126**

- *Shenmue Orchestra Version*

## **JEUX DE SOCIÉTÉ p.128**

- *La Guerre des Etoiles*
- *Star Wars Customizable Card Game Premiere*
- *Tintin et le Piège du Totem Dhor*

## **CARTES & STICKERS p.135**

- *La Légende de Thor*
- *Mortal Kombat Trading Cards*
- *Mortal Kombat II Trading Cards*
- *Nintendo Official Sticker Album*
- *Nintendo Sticker Activity Album*
- *Nintendo Trading Cards Treats*
- *Sonic Official Sega Stickers Album*
- *Star Wars Customizable Cards Premiere*
- *Super Street Fighter II Official Sticker Album*
- *The X-Files Series One*

## **CINÉ p.162**

- *Crying Freeman*
- *Double Dragon*
- *Interstella 5555*
- *Mortal Kombat - Destruction Finale*
- *Super Mario Bros.*

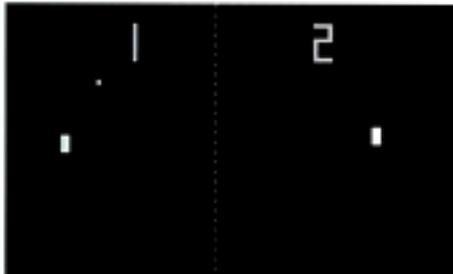
## **TV p.172**

- *Hugo Délire*
- *Les Aventures de Sonic*
- *Les Aventures de Tintin*
- *Mega 6*
- *Micro Kid's*
- *Princesse Zelda*
- *Super Mario Bros.*

# 1001 VIDEO GAMES YOU MUST PLAY BEFORE YOU DIE

broché • 960 pages couleur • Quintessence/Cassel Illustrated  
éditeur: Tony Mott • préface: Peter Molyneux • 2 août 2010 **LIVRES**

*La mise en place d'un classement des meilleurs jeux vidéo est un défi un peu casse-gueule. Il y'aura toujours cette part de subjectivité qui ne pourra jamais mettre tout le monde tout-à-fait d'accord... Autant dire qu'on attend donc un bouquin comme celui-ci au tournant, gnark gnark!*



## Pong

Original release date: 1972

Platform: Arcade  
Developer: Atari  
Genre: Sports

Being a digital sports title, the first Pong package was developed in Andy Capp's Tavern in Sunnyvale, California. Near modern suburban life, the bar is usually well-comforted. But the machine isn't below. The operator who built the game is Andy Capp, the son of the proprietor. He built the machine and wanted to see his little game in the world. But the machine cost \$2000—more than the cost of the machine itself.

Pong was a big success. It was simple, and it was fun. It was a game that you could play in a bar, and it was a game that you could play at home. It was a game that you could play with your friends, and it was a game that you could play with your family. It was a game that you could play with your dog, and it was a game that you could play with your cat.

It's a game that you can play with a friend, or a game that you can play with a stranger. It's a game that you can play with a child, or a game that you can play with an adult. It's a game that you can play with a man, or a game that you can play with a woman. It's a game that you can play with a white person, or a game that you can play with a black person.

Pong also demonstrated a subtle and important aspect of good game design: an elegant, simple, and fun. The first Pong machine, depending on where the ball strikes the paddle, would set the speed of the ball. This was a simple way to keep opponents off balance. Pong's other important accomplishment is its creation of a classic genre: the sports game. Though Pong is often considered a sports game, it's really a computer game. It's a game that you can play with a computer, and it's a game that you can play with a human. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person.

1001 | 44



## Ms. Do!

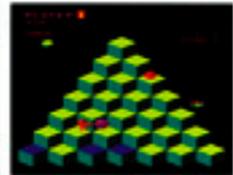
Original release date: 1982

Platform: Arcade  
Developer: Atari  
Genre: Puzzle

Ms. Do! is a game that you can play with a friend, or a game that you can play with a stranger. It's a game that you can play with a child, or a game that you can play with an adult. It's a game that you can play with a man, or a game that you can play with a woman.

Ms. Do! is a game that you can play with a white person, or a game that you can play with a black person. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person. It's a game that you can play with a computer, and it's a game that you can play with a human. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person.

Ms. Do! is a game that you can play with a white person, or a game that you can play with a black person. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person. It's a game that you can play with a computer, and it's a game that you can play with a human. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person.



## Q\*Bert

Original release date: 1982

Platform: Arcade  
Developer: Atari  
Genre: Puzzle

Q\*Bert is a game that you can play with a friend, or a game that you can play with a stranger. It's a game that you can play with a child, or a game that you can play with an adult. It's a game that you can play with a man, or a game that you can play with a woman.

Q\*Bert is a game that you can play with a white person, or a game that you can play with a black person. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person. It's a game that you can play with a computer, and it's a game that you can play with a human. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person.

Q\*Bert is a game that you can play with a white person, or a game that you can play with a black person. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person. It's a game that you can play with a computer, and it's a game that you can play with a human. It's a game that you can play with a machine, and it's a game that you can play with a person.

1001 | 55

*Réunir environ un millier de jeux vidéo dans ces pages reste toutefois une démarche louable: ça permet au lecteur d'avoir un pavé très consistant entre les mains (avec un gros screenshot et en général une page consacrée à chaque jeu), et aux nombreux*



*pierres angulaires sont parfois purement zappées elles aussi? A la place, on tombe de temps en temps sur des jeux anecdotiques comme Transformers ou Wetrix, voire carrément douteux comme le Uno en version consoles ou le jeu du serpent sur les vieux téléphones portables. Bref, le titre du livre a été bien mal choisi: certes, le contenu est là et vous promet de longues heures de lecture mais il faut le voir comme une sorte de gros catalogue brassant 5 décennies de jeux à l'intérêt très variable. Ou comme un jeu qui consistera à détecter d'autres aberrations entre potes lors d'une soirée consoles. Dans tous les cas rassurez-vous, vous pourrez mourir tranquille si vous passez à côté...*

**VERDICT**



**LES AUTEURS**

**LES AUTEURS**

**LES AUTEURS**

**LES AUTEURS**

**LES AUTEURS**

# L'HISTOIRE DE NINTENDO VOL.3

broché • 226 pages couleur • Omaké Books  
 auteur: Florent Gorges • 20 avril 2011 **LIVRES**

*L'histoire de Nintendo ne date pas d'hier. A vrai dire, la firme existait depuis près d'un siècle avant nos premières parties de Super Mario! Alors que s'est-il passé avant la NES, avant même les Game & Watch? C'est ce que Florent Gorges a entrepris de nous raconter dans ce premier volume axé sur des productions aussi nombreuses qu'éclectiques entre 1889 et 1980... Et il n'y a pas de doute: son travail de recherche en collaboration avec Isao Yamazaki, spécialiste à Nintendo au Japon, constitue une véritable mine d'or.*





# VERDICT



# LA BIBLE NES/FAMICOM

broché • 442 pages couleur • Pix'n Love Editions  
auteur: Marc Pétronille • 30 mai 2011 **LIVRES**

*Les éditions Pix'n Love nous avaient déjà habitués à du très lourd avec de nombreux ouvrages de qualité sur l'histoire des jeux vidéo, notamment celle de Nintendo. Cette fois, elles ont décidé de viser le 7ème ciel, le level ultime, le rang 99 en nous présentant la Bible NES qui réunit absolument tous les jeux de cette plate-forme mythique...*



*Avant même de s'attaquer au fond, il faut noter la forme géniale de*

**cet ouvrage qui reprend l'allure d'une cartouche NES (en plus grosse bien entendu), étui noir inclus comme à la bonne époque! Les plus chanceux auront même droit à la boîte cartonnée pour l'édition collector d'un livre qui va déjà rallier tous les nostalgiques à sa cause avant même d'être lu. Mais ouvrons-le quand même, il y'a un tel boulot derrière! Pour commencer, plus d'une vingtaine de pages présente l'histoire de la 8 Bits de Nintendo, de ses origines au succès que l'on connaît. Une msie en bouche sympa mais si vous en voulez plus, tournez-vous vers le volume 3 de l'Histoire de Nintendo car l'intérêt de cette Bible, c'est bien sûr l'inventaire complet regroupant les centaines de jeux: des infos + 1 paragraphe + 2 captures d'écran par test, 6 tests par page, plus de 300 pages (NES + Famicom) sans oublier les à-côtés comme le Disk System ou le Homebrew, ça nous donne des heures et des heures de pur bonheur... sans parler de la satisfaction d'avoir entre les mains le livre le plus beau et le plus complet possible sur le sujet! Et ce n'est pas tout...**



**Le livre ne se contente pas de lister les jeux en indiquant les infos**

*essentielles, chacun a droit à un petit test à travers une note sur 5 étoiles et un rapide avis qui se mêle à la description! Mine de rien, cette petite idée contribue énormément au plaisir de parcourir les pages un peu au hasard de ses envies, car ce genre d'ouvrage n'est bien sûr pas conçu pour être avalé d'une traite, et encore moins dans l'ordre. Que vous ayez envie de retrouver les jeux qui vous ont marqué à l'époque - ou la curiosité de découvrir brièvement les centaines d'autres que vous avez pu manquer - la Bible NES est un fabuleux cadeau que vous devez vous offrir si vous avez déjà eu la petite manette rectangulaire entre les mains. Et n'oubliez pas d'avoir une petite pensée amicale à tous les passionnés de chez Pix'n Love impliqués dans ce grand rêve de retro gamer devenu réalité!*

**VERDICT**



# LA HUITIÈME PORTE

broché • 224 pages noir & blanc • Éditions Gallimard  
auteur: Gildas Sagot • février 1994 **LIVRES**

*Affûtez vos lames, apprenez vos sorts et préparez vos dés: les Héritiers de Dorgan que l'on croyait disparus sont de retour dans un 3ème tome qui va à nouveau les opposer au terrible Synaps. Si ces noms ne vous disent rien, vous allez découvrir un Livre dont Vous êtes le Héros passionnant mais complexe.*

## Valkyr le Paladin



IN : 13

CO : 10

MA : 16

VIT : 24

BL : 0

Points de Légende (LE) :

### ARMES DE POING

BL

Assilane

3D

### OBJETS MAGIQUES

### POUVOIRS D'ASSILANE

*Courage*

*La bote imprévisible (15 points de Légende)*

*Le défaut de la cuirasse (30 points de Légende)*

culations en se levant brusquement. Un groupe de huit Subuls vient d'entrer dans l'auberge. Visiblement saouls, ils s'installent à une table libre située entre la vôtre et la sortie de l'établissement.

- Nous devrions partir, déclare sèchement le Qwizir. Lorsqu'il ont bu, les Subuls ne savent plus ce qu'ils font.

Si vous comptez suivre ce conseil, rendez-vous au 126. Sinon, rendez-vous au 180.



139

- Aie ! criez-vous à l'instant où vous sentez quelque chose vous tirer en arrière par le bras, sans aucun ménagement.

- Eh ! qu'est-ce qui te prend ? entends-tu en reconnaissant la voix de votre compagnon quand votre dos heurte la peau squameuse du jaert. Tu veux notre mort ? ajoute-t-il en réinstallant la couverture qui vous protège tant bien que mal du sable, de la poussière et du vent.

- Je ne sais pas, répondez-vous lentement en bafouillant lamentablement. Mais où est passée la musique ?...

130

*Une légende à base de peuples, sorcellerie et lieux aux noms étranges ou d'un ennemi ultime puisant sa source d'un objet magique renvoie bien sûr à l'ultime référence du genre qu'est Le Seigneur des Anneaux de Tolkien. Mais l'imagination fertile de l'auteur de la Huitième Porte nous transporte dans un univers bien à lui; ce tome nous emmène d'ailleurs dans une contrée beaucoup plus aride et désertique mais fertile en créatures et rencontres amicales ou féroces. Une aventure passionnante se profile donc, ponctuée de combats et de choix en tous genres (suivre un conseil ou non, manger tel ou tel met étrange...) et même ceux qui prendront le train en route auront plaisir à en découvrir - et faire - l'histoire. Mais attention, ce livre reste un jeu dont les règles nécessiteront une sacrée préparation avant de se lancer, que vous soyez un habitué de ce genre de lecture ou non...*



— Mais les apparences sont trompeuses, vous répond Lobh Hâdal. Cependant, tu ne ressembles pas à ceux de ton espèce. Je vois en toi une créature douée de plus de cœur que tu ne l'imagines. Si vous avez un message de Jelloun II destiné à Lobh Hâdal, rendez-vous au 102. Sinon, rendez-vous au 55.

14

« Par tous les diables ! Un golem de lave ! Si Sélim est désormais capable d'invoquer de telles créatures, son pouvoir doit être terrifiant », pensez-vous en regardant un de ces êtres s'approcher de vous. Jamais, depuis que votre esprit habite un corps humain, vous ne vous étiez senti aussi fragile.

#### GOLEM DE LAVE

IN : 10 CO : 12 VIT : 40 BL : 5D

Non seulement ce monstre est capable d'assener, à chaque Tour de Combat, un coup de poing dévastateur, mais il est aussi doté de pouvoirs terrifiants. Aussi, si vous lancez un sortilège dont le but est de diminuer les capacités de votre adversaire, lancez un dé. Le résultat indique le nombre de points que vous devrez ajouter au niveau de ce sortilège avant de lancer les dés. D'autre part, si vous n'employez pas une arme magique pour combattre le golem de lave, divisez par deux le nombre de points de Blessures que vous lui infligerez quand vous remporterez un Tour de Combat. Si vous tuez ce monstre, rendez-vous au 15. Sinon, rendez-vous au 89.

15

... Une pierre précieuse ! En réalité, il s'agissait bel et bien du plus gros des rubis que vous ayez jamais contemplé. Pour posséder un tel trésor, le démon

222



125 Au centre du canyon se trouve un petit escalier en colimaçon.

*En effet, savoir se servir de la feuille d'aventure d'un perso avec quelques stats et objets est une chose mais gérer une équipe de 4*

*pourvus chacun d'objets magiques, pouvoirs surnaturels distincts et d'une section supplémentaire dans le «Livre des Héros» en est une autre. Rien d'insurmontable, mais il ne faut pas décrocher face aux longues explications et calculs à répétition qui offrent au final un large éventail de possibilités face aux nombreux obstacles et ennemis à affronter. Un beau challenge donc, complexe et dense, qui plaira aux amateurs d'heroic-fantasy. Et puisque vous vous êtes sûrement posés la question: oui, on peut aussi rencontrer un scorpion géant au détour d'une page, comme sur la couv'!*

**VERDICT**

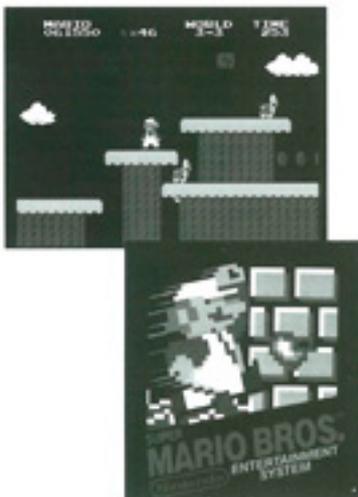


# LA SAGA DES JEUX VIDÉO



broché • 416 pages noir & blanc • Vuibert  
auteur: Daniel Ichbiah • 19 février 2004 **LIVRES**

*La Saga des Jeux Vidéo de Daniel Ichbiah est un sympathique ouvrage dont les rééditions peuvent justement s'apparenter aux mises-à-jour des logiciels. 2004 est l'année de la V3, place donc à sa critique - sans temps de chargement!*



Super Mario Bros, Nintendo, 1985

La naissance d'un jeu

En 1982, en prévision du lancement de son premier ordinateur, le T01, Thomson avait lancé un processus de recrutement de commerciaux. Du pugilat qui avait opposé cinq cents postulants, on ne comptait que trois survivants. Le Bonnetel surdimensionné était naturellement du lot. Un autre candidat, Willy Marrecau s'était lié d'amitié avec cet incroyable personnage en veste rouge, pantalon noir et cravate jaune, capable d'envoyer « une lettre à la seconde ». Bonnetel surpris les cadres de Thomson par son absence totale de formalisme. Aussi à l'aise avec le balayeur du quartier qu'avec le Premier ministre, il n'hésitait jamais à fumer dans le bureau du président de Thomson lorsqu'il débattait les parties.

Mais qu'il prospectait dans l'ouest de la France, Bonnetel avait rencontré avec un ancien compagnon de virée de sa période math sup., Christophe Sapet, qui officiait chez le concurrent Texas Instruments? Christophe l'appelle, il est sur un coup :

— Bruno, un éditeur m'a contacté afin que j'écrive un livre sur la micro-informatique. Et si tous le faisons à quatre mains ?

Le livre, *Pratique de l'ordinateur familial*, avait rapporté 83000 francs et donné des ailes à ses auteurs. Ils avaient alors décidé d'investir et pactole dans la création d'une société de logiciels. Inouïsants, les deux associés voulaient baptiser l'entreprise Zébulon Système, mais leur conseiller juridique était parvenu à les en dissuader. Sapet avait alors écrit un logiciel générant des noms au hasard et celui-ci proposa : Infogrames. Les relations avec les banques avaient mal démarré, série d'échecs et les ayant refusé le goéet. Mais au final, la Banque Populaire de Lyon avait donné son feu vert et l'entreprise Infogrames fut créée en juin 1983, le jour de la naissance de la première fille de Bruno.

Bonnetel et Sapet avaient établi leur société dans une ancienne charcuterie de Lyon qu'ils avaient tapissé et repeint. D'autres s'étaient joints à l'aventure, tel Eric Motet, un chervin qui avait un jour passé la porte pour ne plus repartir. Benoît de Mauléon, le premier commercial embauché s'était vu proposer une rémunération au forfait : dix francs par cassette vendue. Thomas Schneider, rencontré dans le T01 à l'occasion d'une éliminatoire de rugby, avait pris en main les finances. La FNAC avait la première commande deux cents exemplaires de leur premier jeu, *Autoroute*.

Grâce à des jeux tels que *Alpha Z*, *Dédales* et *L'Intrus*, Infogrames a réalisé un million de francs de chiffre d'affaires dès sa première année et obtint le Prix de la création d'entreprise décerné par la Banque Populaire. Bonnetel veut installer Infogrames à Villeurbanne et adapter pour tous un

71

*En plus de 350 pages et quelques 24 chapitres, cette Saga part des années 70 pour s'achever sur la romance naissante entre jeu vidéo*

**et internet. Il y'a donc pas mal de contenu en perspective et c'est à travers un enchaînement de morceaux choisis - souvent liés à un jeu-phénomène en particulier - que l'histoire du jeu vidéo nous est racontée d'une façon intelligente: en effet, Daniel Ichbiah a su retranscrire une importante quantité d'infos et anecdotes avec une écriture sympathique et passionnée qui rend l'analyse du marché et des chiffres aussi intéressants que la description de nos jeux adorés.**



**Bien sûr, le contenu n'est pas irréprochable: quelques erreurs trahissent parfois un manque de vécu manette en main sur certains jeux, et les morceaux choisis souvent orientés micro ont laissé de côté quelques pierres angulaires sur console qu'on aurait bien aimé retrouver dans ces pages. Le bilan reste toutefois positif pour ces quelques heures de lecture qui traitent enfin le jeu vidéo pour son envergure, sa maturité artistique sans oublier l'engouement qu'il provoque chez les joueurs - et chez ses visionnaires de talent!**

*Un bouquin sympa à chopper... en attendant la V4?*

**VERDICT**



# LE MANOIR DE L'ENFER

broché • 240 pages noir & blanc • Éditions Gallimard  
auteur: Steve Jackson • octobre 1985 **LIVRES**

*Comment assouvir sa passion de joueur tout en rassurant les parents qui voudraient bien que leur rejeton lise un peu plus? La solution: Les Livres dont Vous êtes le Héros, romans interactifs où le lecteur armé d'une gomme, d'un crayon et de dés progresse selon ses choix au fil des paragraphes. Et dans cette série, un volume se détache particulièrement des autres. Bienvenue dans le Manoir de l'Enfer!*

**La Feuille d'Aventure**

<b>HABILITÉ</b> Total de départ =  Habilité de départ = (Total - 3)	<b>ENDURANCE</b> Total de départ =	<b>CILANCE</b> Total de départ =
<b>EQUIPEMENT TRANSPORTÉ</b>	<b>PEUR</b> Peur Maximale =  Total de Peur : (= 0 au début de l'aventure)	
	<b>NOTES</b>	

189

Le regard du Vampire s'illumine lorsque vous ouvrez la porte d'une espèce de grand placard. Vous ne pouvez bien entendu pas savoir que c'était ce qu'il attendait de vous. La lumière sombre sur le faciès hideux de deux morts vivants, esclaves du Vampire. Leurs yeux s'ouvrent lentement alors qu'ils avancent vers vous. Deux ZOMBIES à la peau verdâtre à moitié pourrissante vous suivent, tandis que vous reculez pas à pas. « Attaquez ! Attaquez ! » hurle le Vampire. Ils obéissent et vous allez devoir les combattre chacun à son tour.

	HABILITÉ	ENDURANCE
Premier ZOMBIE	7	6
Deuxième ZOMBIE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 20.

190

Vous frappez à la porte avec force, et regardez par la fenêtre. Les deux hommes reviennent bientôt, et allument les bougies. Le vieil homme se dirige vers la porte (rendez-vous au 207).



*L'histoire devrait combler n'importe quel amateur d'épouvante; ce voyageur égaré que nous incarnons va découvrir les meilleurs ingrédients du genre dans cet immense manoir: personnages ambigus ou créatures classiques (squelettes, zombies, goules...), nombreuses énigmes, présence d'une secte satanique dans les bas-fonds de cette demeure... l'auteur Steve Jackson insuffle à son histoire une ambiance exceptionnelle qui permettra vraiment au joueur de visualiser chacune des pièces ou rencontres grâce à une description complète et immersive - qui reste toutefois accessible aux jeunes aventuriers. Côté interaction, nous tenons également ici un petit-chef d'oeuvre car les différents choix proposés à la fin des paragraphes parviennent toujours à maintenir l'inquiétude et la fébrilité du lecteur/joueur à leur plus haut niveau. Difficile d'être serein quand on sait que même le plus banal de nos choix pourrait aussi bien conduire à un moment de répit qu'à une mort certaine quelques lignes plus loin...*

blancs recouvrent des meubles ainsi que des objets de forme carrée qui ressemblent à de grandes boîtes. Allez-vous prendre un peu de repos dans cette pièce (rendez-vous au 261), ou préférez-vous soulever les draps pour voir ce qu'ils cachent (rendez-vous au 167) ?

313

L'homme hésite, et il vous considère avec méfiance. Vous lui dites alors que vous ne lui voulez aucun mal, et que vous cherchez seulement le moyen de sortir de ce Manoir. « Idiote ! hurle-t-il. Vous imaginez que je vais croire ce mensonge ridicule ? Vous êtes l'un d'eux : et s'ils veulent me punir, qu'ils sachent bien que cela leur coûtera très cher ! » A ces mots, il s'avance vers vous. Allez-vous :

Essayer de le persuader que vous n'êtes pas l'un d'eux ?

Rendez-vous au 34

Lui demander ce qui pourrait le convaincre de votre sincérité ?

Rendez-vous au 300

Bondir sur lui pour lui porter le premier un coup ?

Rendez-vous au 271

314

La tension augmente alors que les participants à la cérémonie se prennent par la main et entourent l'autel. Le prêtre lève sa dague, et pousse un hurlement hystérique en l'abattant. Vous vous obligez à regarder ailleurs et, en tournant la tête, vous apercevez tout à coup un autre



264 Le Grand Prêtre tient à la main une dague effilée, et il se prépare à sacrifier sa jeune victime.

*...Et nous touchons alors à la meilleure caractéristique de ce Manoir de l'Enfer qui porte décidément bien son nom: outre les innombrables pièges mortels parfois impossibles à anticiper, la peur elle-même fait partie des attributs de la feuille d'aventure du joueur (en plus des habituelles jauges d'habileté, endurance ou chance à remplir au fil de la progression), pouvant même y mettre un terme si celui-ci subit trop d'évènements flippants... de quoi rendre la progression vraiment cauchemardesque! Bien heureux celui qui sortira vivant de cette demeure... Mais que vous soyez expert du genre ou simple curieux, jetez-vous dans la gueule du loup: si il y'a un Livre dont Vous êtes le Héros à tenter, c'est bien celui-là.*

**VERDICT**



# NOS JEUX VIDÉO 70-90

broché • 144 pages couleur • Hors-Collection  
auteurs: Marcus/Philippe Kieffer • 6 octobre 2011 **LIVRES**

*Chouette! Au milieu d'une soudaine vague de livres dédiés à nos chers souvenirs d'enfance, le sympathique Marcus propose un ouvrage entièrement consacré aux jeux vidéo. Laissons-donc de côté Albator et nos G.I. Joe pour se replonger dans une autre grande histoire dont on ne se lassera jamais... jamais jamais?*



*Nos Jeux Vidéo 70-90 n'est pas un titre exact car en réalité, le livre débute par ses origines qui remontent aux années 50. Tant mieux, le Royaume Champignon ne s'est pas fait en jour et c'est donc l'occasion d'en savoir plus sur une longue période expérimentale très amusante, surtout avec le recul d'aujourd'hui. Rassurez-vous, l'avènement des micros et consoles tels que la plupart d'entre nous les avons connu occupe une 2<sup>nd</sup>e partie pleine de bonnes choses: Marcus a choisi de piocher ici et là dans des thématiques très variées comme les*

**médias du jeu vidéo, les témoins du duel Sega - Nintendo ou encore les Tortues Ninja et les shoot'em up, tout en arrosant toutes les pages d'énormes photos et d'habillages hauts en couleurs. Un choix original qui permet au lecteur de bondir d'une page à l'autre sans lui imposer une lecture unilatérale, mais qui pourrait faire grincer les dents des gamers/historiens les plus exigeants là-bas au fond... allez, on se détend!**



**Ben ouais les mecs, vous connaissez pourtant bien l'auteur non? Ici, sa démarche n'est pas de publier l'ouvrage le plus exhaustif sur le sujet en évoquant 28 anecdotes inédites par page + le groupe sanguin de chaque développeur, mais de proposer un contenu à l'image de sa célèbre émission Retro Game One: sympathique, informatif sans être chiant grâce à un ton léger et drôle, et accessible aussi bien aux novices qu'aux vieux routards du pixel. Et même si pour ces derniers le contenu aura forcément un goût de déjà-vu, l'histoire du jeu vidéo reste tout de même vachement agréable à (re)vivre lorsque Mr. Lacombe est aux manettes.**

**VERDICT**



# REAL TV

Journal de Ferris Bueller  
ouverture de Rése

Les Banlieusards // l'Avanture intérieure

broché • 188 pages noir & blanc • HD Corp • auteur:  
Hieronymus Donovan • 25 février 2012 **LIVRES**

*Le best-seller numérique Real TV se paye enfin une version papier! En choisissant un format suffisamment grand et une mise en page aérée, son auteur a fait ce qu'il fallait pour en rendre la lecture accessible et confortable. Alors préparez-vous pour un trip que vous n'oublierez pas de sitôt... et si vous n'avez pas une confiance aveugle en cette accroche digne d'un obscur road-movie choppé au vidéo-club de Machin-Les-Mines, lisez donc ce qui suit.*

Salut gamin  
Voilà une nouvelle sélection repêché Willy.  
J't'ai fait que des trucs que tu dois  
pas connaître, ça passe pas sur les  
chaînes musicales et 2 balles.  
J'ai aussi quelques Symphonies Mac-  
ca. Ça commence avec un morceau de  
Nirvana que t'as jamais entendue.  
C'est un pote américain qui m'a envoyé,  
c'est tiré d'après de leur première démo.  
Bon, j'ai aussi fait quelques morceaux  
des groupes GRANGE que tu m'as demandé  
et d'autres que tu connais pas forcément,  
parce que t'es d'un p'tit con un peu.  
Mais c'est des groupes de hard-rock  
qui ont racheté l'inspiration de toi.  
J'te finisse le tout avec du Beatles,  
juste pour la dose du truc.  
Bon, c'est quand que tu demandes à  
tes richards de t'apporter une petite  
électrique ?  
Eclair toi bien!  
Willy  
"L'aport c'est comme le punch.  
S'il est fait en l'éclair."  
C'est d'un pote Frank Zappa.

3  
A cause d'une peau de banane

Samedi 12 juin 1995  
90110 - Rémi

Alors du coup, me voilà à jouer à Super Mario Kart en écou-  
tant Nirvana. Pas vrai, un jeu vidéo c'est pas de la rigolade.  
C'est une lutte de tous les instants, comme la vie en plus vrai.  
Alors, Arraud qui se met à accompagner son groupe préféré  
au chant, c'est pas super bénéfique à ma concentration. J'en-  
sage de m'isoler, d'imposer un filtre sonore à chacune de mes  
oreilles. C'est dangereux dans un sens, car à chaque fois que  
je m'informe en moi-même, je pense à trop de trucs bizarres.  
Des fois, il se passe même de longs moments avant que je  
m'en rende compte. Va ma passion pour l'école, c'est là-bas  
que ça m'arrive le plus souvent.

Bon.  
Respiration. Concentration. Expiration.

Nous voici devant l'écran de choix du conducteur, je prends  
Koopa Troopa, un bon compromis entre la vitesse et la aisée  
de route. Je préfère assurer, la situation n'est pas idéale. Le  
choix de mon adversaire s'arrête sur Mario. Erreur de débu-  
tant. Je sélectionne le niveau 150cc (le plus difficile, on est  
des vrais joueurs !) puis la course Champignons, euh, la plus  
facile. La plus courte surtout, histoire de pas trop «perdre»  
de temps, j'ai trop envie de commencer Final Fantasy et j'oublie  
pas notre passage ultérieur au vidéo-club. Un samedi, faut  
pas s'y rendre trop tard pour avoir le choix. Surtout si on  
veut se prendre le plus sanglants (et coon...) dimanche 13. Le

21

***Histoire d'un week-end idéal entre deux jeunes potes qui va rapidement tourner au cauchemar, ce roman nous plonge dans des années 90 plus vraies que nature grâce à un max d'anecdotes et de références à la culture de cette époque qui sentent vraiment le vécu: la partie de Mario Kart, la perspective du week-end sans parents ou ce pote un peu strange mais cool et complémentaire qu'on a tous eu au collège... autant d'éléments décrits avec tellement de naturel et de justesse qu'on s'identifie immédiatement à nos héros/narrateurs. Après avoir facilement ferré son spectateur, l'auteur le tient en haleine même lorsque les souvenirs sympas et rassurants disparaissent peu à peu au profit de l'angoisse, l'imprévu, le fantastique et l'horreur. On est alors bousculé, déconcerté puis on plonge finalement avec nos potes de chevet jusqu'à la dernière page grâce à une liberté de ton et une authenticité dans la narration constamment immersives!***

parents invisibles, les enfants en otages et ce fameux HB qui fut la star invisible de mes cauchemars de cette nuit-là.

**Samedi 12 juin 1993**  
16h01 - Rémi

J'en sais foutre rien pourquoi il y a Ronald McDonald dans ma nouvelle télévision !

C'est pas tout à fait ce à quoi je m'attendais. C'est carrément flippant, même. Pas choquant comme la séquence que j'ai vue au vidéo-club, mais je sais pas, c'est malin. Ronald McDonald ! J'ai jamais trouvé ce gars très fréquentable. Le concept du clown est un truc pas vraiment clair selon moi. En tout cas, sa déclinaison moderne.

Je regarde si Arnaud est d'accord avec moi. Il était tout autant surpris à l'apparition de Ronald, mais là, il a l'air complètement haliaciné ! Je me sens seul face à ce clown. On dirait que l'esprit de mon pote c'est fait la malle pendant que son corps est en plein chargement, comme une Game Gear. Sa main tient fermement la poignée de ma porte d'entrée. Ou alors, il se prend un myrtiléux coup de jus. C'est pas vraiment la grande forme de mon côté, car j'en arrive à regarder en fait si je vois pas son esprit s'évader. Pendant ce temps-là, l'autre clown nous regarde de son sourire coincé, dans un silence hostile.

**Vendredi 14 Mai 1993**  
06h30- Arnaud

J'ai fait de drôles de rêves cette nuit-là. J'ai utilisé le mot cauchemar, mais ce n'est pas vraiment le terme adapté. Dans les cauchemars, on a peur, on veut fuir.

38

m'en tape, je sais incapable de sortir un coup spécial. J'y arrive pas. Allez, je prends Zangief pour avoir le même gabarit que mon oncles. C'est peut-être important. On se retrouve dans le niveau de Blanca. C'est la jungle, et les autochtones semblent motivés par la vision de cette démonstration de violence. Blanca démarre forte en m'électrocutant alors que je m'élançais vers lui, les jambes en avant. J'ai pas le temps de dire «ouh» qu'il forme une boule et me défonce une nouvelle fois. Je me relève mais v'là-t-y pas qu'il me fait une balayette d'un coup de pied au sol et que mon personnage voit des étoiles. Nouveau coup d'électricité et je suis KO.

PERFECT !

- Oh oh oh ! Bah dis donc Rémi, moi qui pensais perdre contre toi ! Là, c'est du bon !

Vas-y toi, fous-toi de ma garde. Sa voix est bizarre, je trouve, comme s'il finissait sa surprise de me voir perdre. J'ai la haine.

- Oui, oui, bah, j'ai jamais encore vraiment joué au jeu, puisqu'il déconne chez moi...

- Ah, oué, c'est vrai ! Tu as le droit à ta revanche alors !

Je regarde Arnaud, ce serait bien qu'il se bosaye, je vais pas rester à me faire ridiculiser par ce mec.

- Ok.

Cette fois, je prends Guile et je me laisse dégommer par Ken sans faire attention, car je pense à Sarah. Ça remonte à quatre, cinq ans. Une des rares filles que j'ai trouvée sympa. Elle est apparue dans ma vie à l'époque où j'avais compris qu'être sociable, c'était de l'Actor's Studio (au moment de mes premières castes à cassé). Si j'ai connu Sarah, c'est parce qu'elle croit en Dieu. Ce que je veux dire, c'est qu'un jour de pluie et d'ennui (donc difficile à dater), mes parents ont décrété qu'il

126

***Ce n'était pourtant pas évident d'assurer aussi bien sur le plan de l'imaginaire. Mais lorsqu'il entraîne son lecteur du côté obscur,***

*Real TV ressemble justement à ces fameux programmes un peu flippants qu'on matait tard le samedi soir à cette époque, où réalité et surnaturel étaient trop bien mêlés pour qu'on puisse ensuite dormir tranquillement sur nos deux oreilles. Et sans crier gare, Hieronymus Donovan nous sert au passage l'un des plus vibrants hommages à la génération '90; celle des cartouches de jeux, des VHS, du grunge et des gros tubes cathodiques. Voilà, maintenant vous êtes prêts: vous pouvez couper l'écran et ouvrir le livre. N'ayez pas peur, c'est aussi c'est un truc qu'on faisait vachement à l'époque... avant les années 2000, les voitures volantes enfin tout ça quoi.*

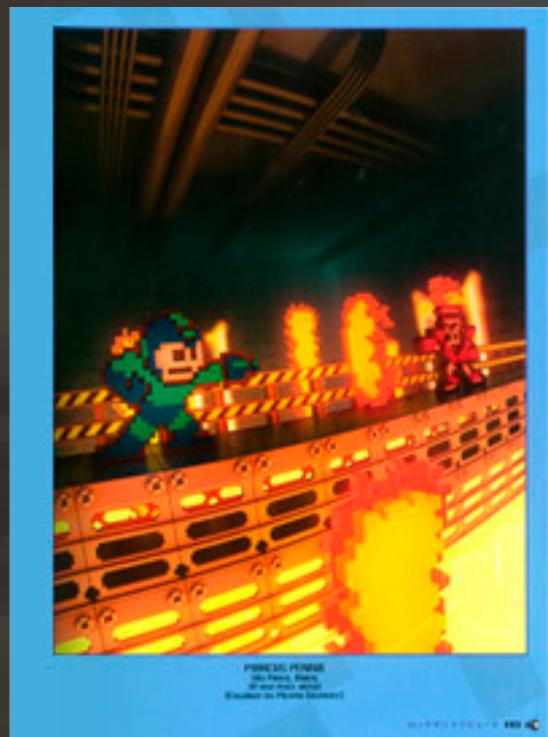
**VERDICT**



# MEGA MAN TRIBUTE

broché • 304 pages couleur • Udon Entertainment • 23 août 2011 **ARTBOOKS**

*Près de 3 ans après avoir rassemblé des centaines d'artworks plus délirants et géniaux les uns que les autres sur la saga Street Fighter, Udon remet le couvert avec l'autre série culte de Capcom: Mega Man. Et nom d'un p'tit robot, ce nouvel ouvrage va lui aussi envoyer du lourd!*



*L'univers de Mega Man ne manque pas de contenu à réinterpréter, et les illustrateurs s'en sont donnés à coeur joie en représentant aussi bien notre blue bomber que ses ennemis - les boss de*



*de qualité, comme une énorme déclaration d'amour bien méritée pour ce petit robot qui décidément ne vieillit pas. Oui, normal, c'est un robot. Mais quand même.*

**VERDICT**



# SIN CITY THE FRANK MILLER LIBRARY SET I

relié • 4 volumes • 840 pages noir & blanc/couleur  
Dark Horse • auteur: Franck Miller • 14 décembre 2005 **LIVRES**

*Pour tous les amoureux de polars noirs et de comics, Sin City représente une référence absolue qui impressionne autant par une trame dure que par sa mise en scène géniale en noir & blanc. Les 7 volets de cette série ont été réunis dans 2 luxueux coffrets, et c'est sur le premier d'entre eux que nous allons nous attarder ici...*



*The Hard Goodbye, A Dame to Kill For, The Big Fat Kill et That*

*Yellow Bastard* constituent ce premier set. Au menu: meurtres, désir et vengeance qui mêlent prostituées sublimes, mafia ou flic véreux et justiciers tourmentés avec une narration aussi brute et efficace que les images; le tout illustré avec ce fameux traitement noir & blanc qui permet à Frank Miller d'alimenter chacune de ces histoires par une mise en scène sublime: on est tantôt affolé par l'intensité des scènes de sexe ou de violence, tantôt subjugué par l'inventivité avec laquelle il nous dépeint certains détails, textures ou lumières avec seulement 2 teintes - ou exceptionnellement une 3ème pour le *Yellow Bastard*.



*La première moitié de cette oeuvre nous est servie dans un magnifique écrin; chaque tome présent est un livre grand format - et haute qualité, dont la reliure noire est frappée d'une illustration rouge et brillante du plus bel effet. Un contenu et un contenant de premier choix en somme, pour tous ceux qui ont déjà parcouru les ruelles sombres et humides de Sin City, ou les curieux qui ne l'ont découvert que récemment via son adaptation cinématographique.*

*Ce luxe a un prix mais vous ne le regretterez pas... et gardez quand même une réserve pour le 2nd set qui ne tardera pas à se pointer!*

**VERDICT**



# SIN CITY THE FRANK MILLER LIBRARY SET II

relié • 4 volumes • 736 pages noir & blanc/couleur  
Dark Horse • auteur: Franck Miller • 7 juin 2006 **LIVRES**

*Pour tous les amoureux de polars noirs et de comics, Sin City représente une référence absolue qui impressionne autant par une trame dure que par sa mise en scène géniale en noir & blanc. Les 7 volets de cette série ont été réunis dans 2 luxueux coffrets, et c'est sur le second d'entre eux que nous allons nous attarder ici...*



*Family Values, Booze, Broads, & Bullets et Hell & Back + The Art*

*of Sin City constituent le 2nd set. Les 3 premiers tomes achèvent donc la saga Sin City en mettant à nouveau en scène la plupart des protagonistes croisés dans d'autres histoires: Marv, Dwight, Hartigan et bien sûr ces prostituées sublimes autour desquelles gravite Sin City. Si la seconde moitié de l'oeuvre reste aussi suggestive que la première en ce qui concerne le sexe et la violence, le traitement graphique a quelque peu évolué. Certes, le noir & blanc si contrasté par lequel Frank Miller révèle un talent monstre est toujours dominant; mais les touches de couleur sont désormais plus fréquentes, aboutissant carrément à des pages entières colorisées lors d'un trip hallucinogène de Wallace. Enorme!*



*Si cette seconde moitié de Sin City nous est servie dans le même écrin magnifique que le Set I, les 3 livres grand format - et haute qualité, dont la reliure noire est frappée d'une illustration rouge et brillante du plus bel effet - sont accompagnés d'un 4ème livre rouge. Cet artbook consistant réunit des planches et roughs de la*

*série entière, pour le plus grand plaisir de ceux qui voudront en voir davantage concernant le génie créatif de Miller! La saga Sin City s'achève donc de la même façon qu'elle avait commencé: géniale, bouleversante, choquante... et toujours aussi luxueuse grâce à ce coffret qui devra absolument être rangé aux côtés de votre premier set. Même si il faut payer le prix fort, ne faites pas les choses à moitié: Sin City vous le rendra bien...*

**VERDICT**



# STREET FIGHTER LEGENDS: IBUKI ISSUE #1 CON EXCLUSIVE COVER

32 pages couleur • Udon Entertainment • mars 2010 COMICS

*Après Chun-Li, les comics Street Fighter de chez Udon accueillent une nouvelle légende: Ibuki! Place donc au premier volume d'une série placée une fois de plus sous le signe des demoiselles qui en ont...*



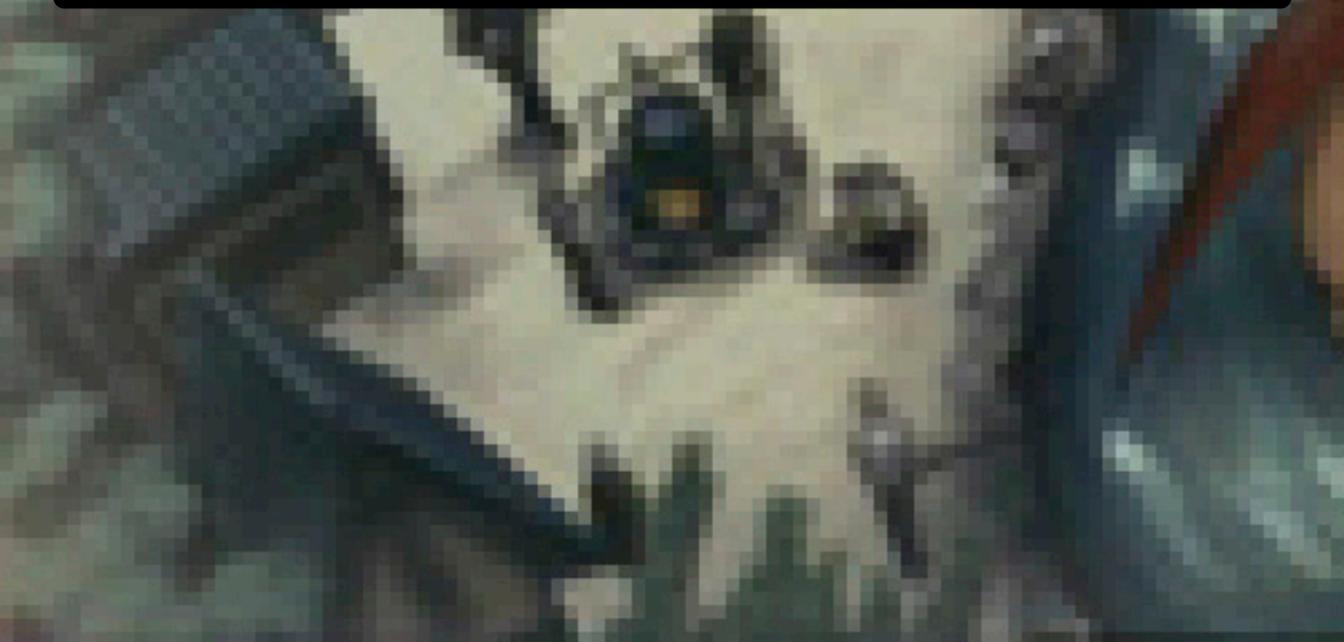
*Les débuts de chaque histoire sont vraiment sympas car ils permettent de mettre en place le perso, son univers. Ici, nous*

*retrouvons donc le quotidien d'Ibuki à travers son devoir de ninja et sa vie plus légère d'étudiante. Une double-vie au centre de son storyboard, parfaitement retranscrit ici en quelques pages alternant humour et action sans perdre de vue le caractère de l'héroïne, pas si insouciante qu'elle en a l'air... Côté graphique, inutile de préciser que le team Udon maintient sa réputation en nous offrant des illustrations précises et dynamiques qui donnent l'impression de voir les screenshots d'animes en HD à chaque case.*



*Nous sommes certes encore loin de la gravité et l'ampleur d'un Ryu Vs. Bison mais pour les fans de SFIII, ce premier numéro a le mérite de faire intervenir Makoto puis Elena en plus de la jeune combattante transformiste. Autant dire qu'avec ces 3 nanas au caractère bien trempé, on ne risque pas de s'ennuyer! Même si il est donc encore trop tôt pour dire si Ibuki mérite son rang de «Legend», on a tout de même hâte de découvrir la suite de son histoire, en espérant y recroiser des têtes connues au passage!*

# VERDICT

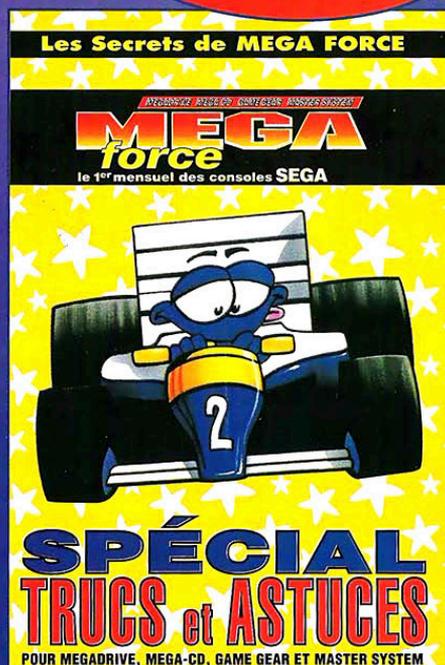


# **N**e manquez pas le numéro **30** de **MEGA** ÉTÉ 94 *force*

## Avec **2** cadeaux exceptionnels :

... et un livret  
"Special Astuces"  
de 68 pages

Un transfert "Mortal Kombat II"  
pour vos tee-shirts...



**Dans tous les kiosques dès le 7 Juillet !**

# STREET FIGHTER THE ULTIMATE EDITION

broché • 450 pages couleur • Udon Entertainment • janvier 2011 **COMICS**

*Lorsqu'Udon réédite le précieux recueil réunissant les 29 numéros (+5 bonus) de sa première série de comics Street Fighter, ça donne une fois encore un livre collector, indispensable, ultime! Plus de 400 pages de storyline sur un tel jeu, c'est déjà fabuleux pour n'importe quel fan alors quand chaque planche est en plus une oeuvre d'art aux couleurs et lumières magnifiques...*



*Les différents artistes d'Udon apportent chacun leur patte*

*graphique avec autant de passion que de talent, donnant à l'action et aux combats tout le dynamisme nécessaire. L'histoire, dans laquelle Bison n'est encore qu'une obscure menace, est traitée dans les moindres détails. Tous les Street Fighters des séries Alpha et II répondent donc présent, même les personnages secondaires comme le père de Chun-Li ou les équipiers de Cammy ne sont pas oubliés.*



*En arrivant au terme de cette réédition, l'envie de rentrer dans le vif du sujet avec Street Fighter II sera moins insoutenable qu'auparavant puisque Udon en a profité pour sortir simultanément la suite tant attendue de ce volume!*

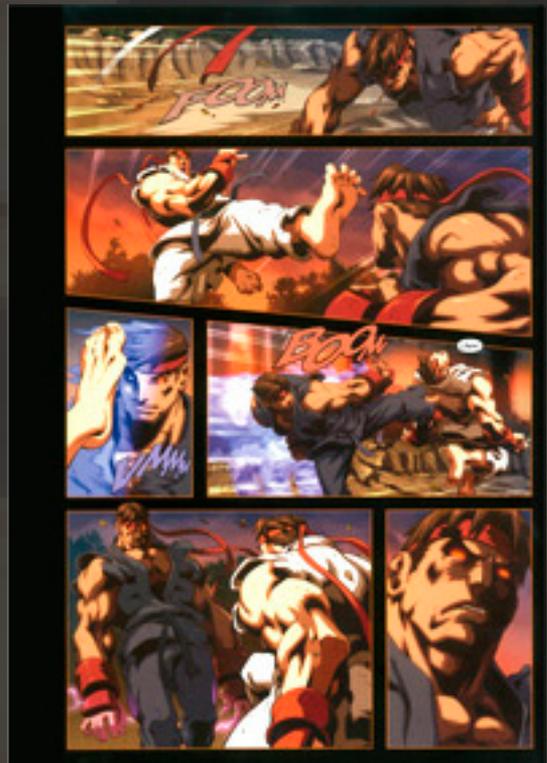
**VERDICT**



# STREET FIGHTER II THE ULTIMATE EDITION

broché • 450 pages couleur • Udon Entertainment • janvier 2011 **COMICS**

*Les fans de Street et de comics vont être aux anges: après la très grosse mise en bouche d'une première Ultimate Edition qui mettait davantage la série Alpha en scène, voici un second volume réunissant les 12 numéros de la collec Street Fighter II Turbo. Cette fois ça y'est, nous arrivons donc au coeur du poulet: la véritable histoire de SFII va enfin dévoiler ses intrigues et surtout ses combats. Round 2: Fight!*



*Nous retrouvons donc l'ensemble des 16 persos classiques + la plupart des persos Alpha et même quelques têtes connues de SFIII, pour une nouvelle série d'évènements musclés qui mèneront inévitablement au grand tournoi organisé par Shadaloo. Une fois de plus, le background et le style des combattants est totalement respecté et superbement retranscrit par une mise en scène ultra-dynamique et un dessin magnifique - à noter que cette fois, les changements de style propres aux différents dessinateurs qui ont contribué à cette série sont un poil plus harmonieux. Quoi qu'il en soit, le rendu reste toujours extrêmement fin et sophistiqué, chaque case est un pur régal pour les yeux!*



*En 450 pages, il y'a donc vraiment de quoi prendre son pied: plus que des lecteurs, on devient alors les témoins privilégiés d'un max d'affrontements, aussi bien les plus inattendus que ceux du tournoi officiel; les joueurs de la première heure pourront donc enfin découvrir qui a réellement affronté qui, jusqu'où leur perso favori serait allé dans le tournoi... voire même au-delà car l'après-Bison*

*réserve un final dantesque! Assez de bla-bla, c'est à vous de passer à l'action: l'histoire de SFII n'avait pas été racontée avec autant de justesse et de classe depuis l'anime de 1995, cet argument à lui seul devrait vous convaincre de vous jeter sans tarder sur ce pur chef d'oeuvre!*

**VERDICT**



# STREET FIGHTER LEGENDS THE ULTIMATE EDITION

broché • 352 pages couleur • Udon Entertainment • 6 septembre 2011 **COMICS**

*Après avoir bouclé la boucle concernant l'histoire de Street Fighter II dans son ensemble, Udon réunit cette fois les comics «Legends» dans un nouveau volume des fameuses Ultimate Editions. Plongeons-donc dans ce gros livre aussi bleu que la tunique de Chun-Li...*



*Avant tout, il faut préciser que ces séries de comics ont été exclusivement dédiées aux femmes de Street Fighter, une*

démarche honorable qui va remettre quelques pendules à l'heure: soyez sûrs qu'avec Sakura, Chun-Li et Ibuki en persos principaux, ça va plus parler baston que chiffons. On retrouve d'ailleurs toutes les autres filles des séries SF II, III et Alpha ainsi que quelques mecs comme Dan, Gen, Fei Long... Côté storyline, il y'a toujours du contenu: Chun-Li va se frotter au réseau criminel mené par Sagat, et Ibuki devra faire face à ses devoirs de ninja face au clan Geki. Il y'a des cris, des larmes et beaucoup de coups mais aussi de phases de grosse déconnade et de décompression, surtout dans la première partie consacrée à Sakura - sans parler des querelles de nanas et rivalités qui vont bon train pour nos trois héroïnes.



Et finalement, ce n'est pas une si mauvaise chose. Après deux *Ultimate Edition* relativement sérieuses et soucieuses de raconter le plus fidèlement possible la partie *Shadaloo*, ce nouveau volume apporte une bouffée d'air frais, tout en incluant des tas d'évènements collatéraux liés d'une façon ou d'une autre à l'histoire et aux bios officielles des persos. Et n'oublions pas

*un atout quand même majeur: le plaisir de retrouver des Street Fighteuses balèzes mais toujours hyper sexy superbement mises en valeur pendant plus de 300 pages!*

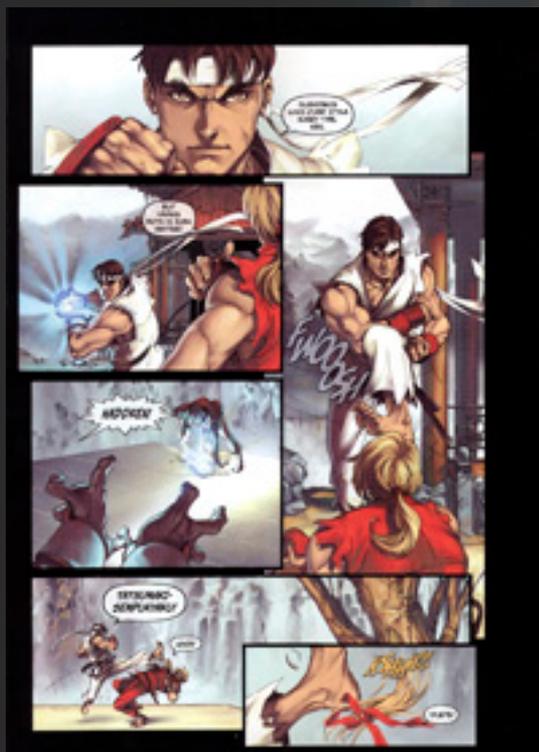
**VERDICT**



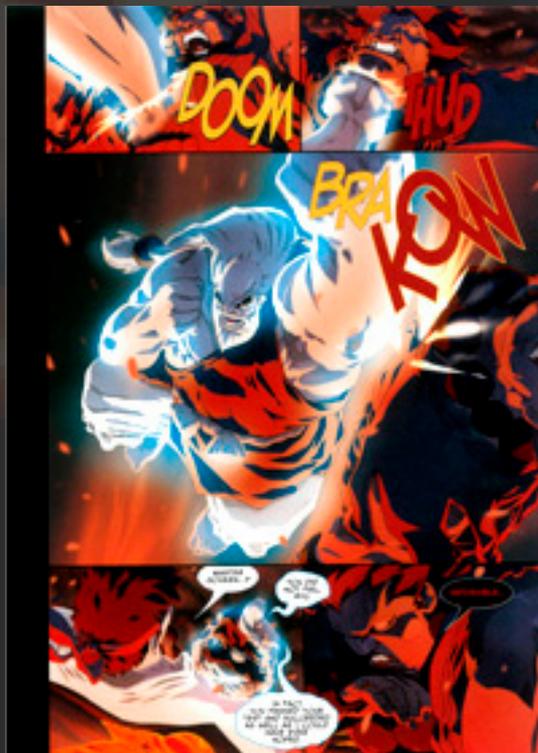
# STREET FIGHTER ULTIMATE BOXED SET

relié • 900 pages couleur • Udon Entertainment • janvier 2011 **COMICS**

*La série de comics Street Fighter démarrée en 2003 s'était par la suite regroupée en recueils plus conséquents. Puis avec le temps, ces recueils furent eux-mêmes compilés via 2 Ultimate Edition de plusieurs centaines de pages, reprenant à eux deux l'intégralité de la saga. Udon propose cette fois le Nirvana à ses lecteurs en réunissant à leur tour ces énormes livres dans un magnifique coffret!*



*L'histoire de Street Fighter, la vraie, la bonne, celle qui vous présentera tous les affrontements officiels depuis l'entraînement de jeunes Ryu et Ken jusqu'au combat final contre Bison (et même au-delà) est donc dispo en un coup; en 900 pages. Waow. Rendez-vous compte de ce volume: cela représente des heures de lecture à la lueur de vos petits yeux qui vont briller de case en case. Pour ceux qui n'auraient que survolé ou juste entendu parler de ces comics par le passé, le staff Udon a bossé chaque page, chaque planche, chaque détail visuel avec une qualité et une précision incroyables, même lorsque le style change parfois d'un volume à l'autre selon les artistes.. Nos Street Fighters n'ont jamais été aussi beaux; les combats sont flamboyants et les effets de lumière n'ont rien à envier aux jeux dont la série est tirée. C'est simple, on pourrait parler ici de comics HD!*

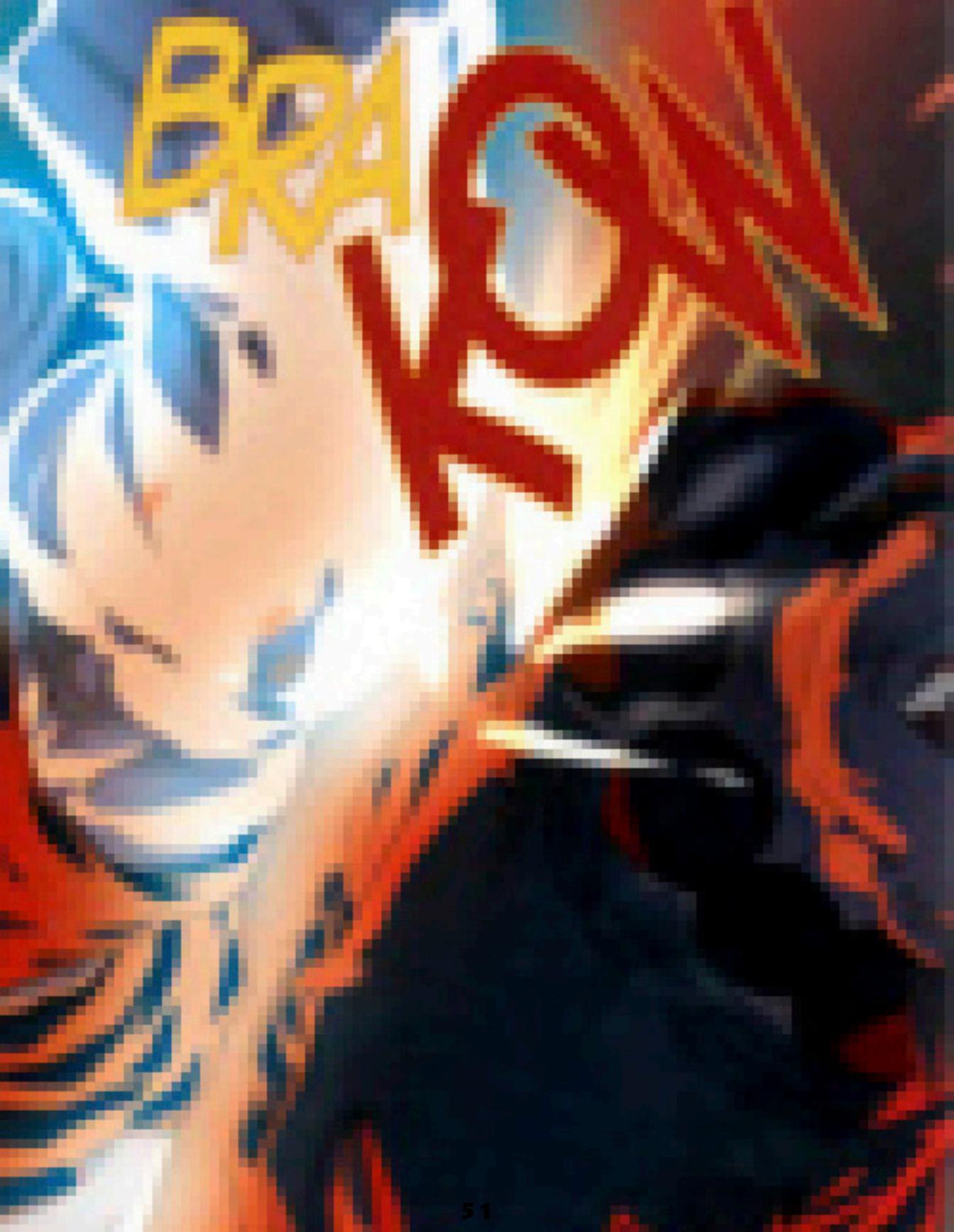


*Au-delà de cette qualité exceptionnelle et d'un contenu monstrueux qu'on aurait jamais cru envisageable pour ce qui reste un jeu de baston à la base, Udon a mis les petits plats dans les grands en réunissant les deux livres parés d'une couv' reliée très classe dans*

*une boîte cartonnée magnifique: c'est une sensation géniale d'avoir enfin la version la plus ultime, la plus complète et la dernière de ces comics qui mois après mois, année après année, ont rendu justice au plus grand jeu de baston de tous les temps. Un produit dérivé tel que cet Ultimate Box Set est un trésor inestimable que les fans de Street ne verront passer qu'une fois dans leur vie alors si vous en êtes, préparez vos économies et foncez; c'est aussi une édition limitée...*

**VERDICT**





BR

OR

# THE BEST OF THE NINTENDO COMICS SYSTEM

relié • 192 pages couleur • Valiant/Nintendo of America Inc. • 1990 **COMICS**

*Les américains ont eu la chance de voir passer de nombreuses bande-dessinées mettant en scène les plus fameux personnages de la NES; pour ceux qui seraient passés à côté, différents épisodes de ces Nintendo Comics System sont réunis dans un best-of qui promet de bonnes parties... de lecture!*



*Plus d'une dizaine d'aventures très fidèles aux jeux vidéo sont donc mises en scène à travers 2 types d'histoires: celles à l'ambiance forcément très américaine dans lesquelles le jeu vidéo s'invite dans notre réalité (et vice-versa). De courageux*

*gamers-teenagers devront s'y battre aux côtés de leurs héros virtuels comme par exemple Super Mario Land ou Captain N, qui inclut plusieurs univers de jeux dans la même histoire. Et puis il y'a quelques comics comme Zelda, Metroid ou Punch-Out qui ne s'éloignent jamais de leur contexte respectif, mettant alors en image des aventures à la fois originales et respectueuses de l'esprit du jeu dont elles proviennent.*



*Il y'a donc un max de contenu et beaucoup de variété dans ce gros volume. Certes, pour des comics on a vu mieux au niveau du dessin mais le style graphique reste sympa, coloré et généralement assez identifiable aux artworks officiels habituellement diffusés via les notices de jeu ou le merchandising autour de ces hits. Sympa pour les amateurs de jeux Nintendo, ce best-of deviendra presque indispensable si en plus vous êtes friands de cases et de bulles!*

**VERDICT**



# EXTREME-G OFFICIAL GAME SECRETS

broché • 130 pages • Acclaim Books • octobre 1997 **GUIDES DE JEU**

*Fraîchement sorti aux USA mais pas encore en Europe, le tout jeune et déjà très prometteur Extreme-G sur N64 devrait en avoir suffisamment dans le ventre pour rallier des fans à sa cause. Pour eux, Acclaim a prévu un guide surprenant...*

## GRIMACE

**FIXED WEAPON**  
**LASER CANNON**

A real dynamo, this is one cyber-cycle that pulls ahead of the pack. Grimace is great for speed and getting past others. It can also take a beating. It's only weakness, believe it or not, is its fixed weapon.

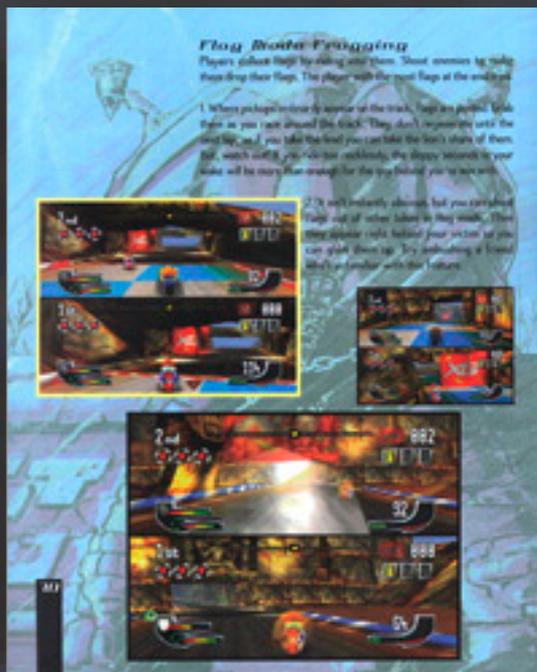
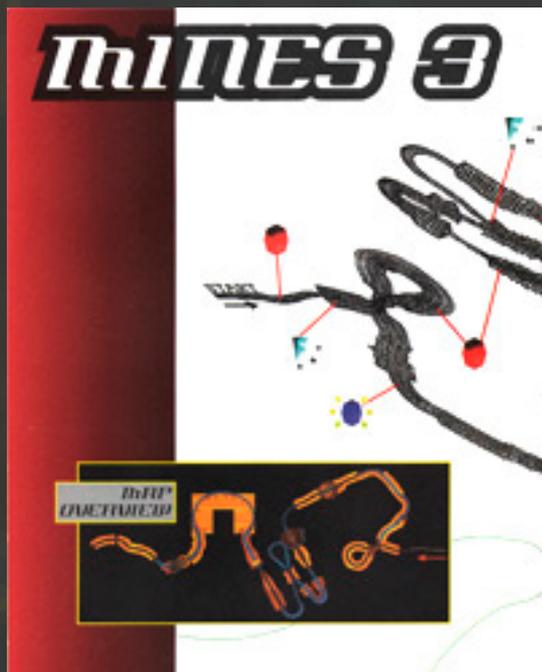
Category	Rating
ACCELERATION	EXCELLENT
SPEED	EXCELLENT
TURNS	GOOD
SHIELD	EXCELLENT

**RATINGS**

The page contains three red-bordered images showing motorcycle tracks. The top image shows a track with a star on the side. The middle image shows a track with a large, complex structure. The bottom image shows a track with a large, curved structure. The text on the page is partially legible and appears to be a mix of French and English, providing tips and information for the game.

*Les pilotes extrêmes pourront donc logiquement retrouver à peu près tout ce qu'un guide peut fournir sur un tel jeu: stats des motos, plans détaillés des circuits - pas forcément très lisibles et indispensables ici vu le type de tracés - et tout l'attirail d'une notice XXL avec inventaire des armes, conseils de pilotage, description poussée des modes de jeu sans oublier les nombreux cheat codes*

*eux aussi présents. C'est bien cool et très complet tout ça, mais ça ne remplit tout de même pas les 130 pages du livre! Non, car cet ouvrage en a gardé sous le pied pour nous dévoiler tout le contenu possible sur l'univers d'Extreme-G: le scénario tient d'ailleurs ici sur plusieurs pages, tout comme les notes de prod' ponctuées d'un nombre étonnant d'interviews du staff technique!*



*Leurs passionnants récits complétés par un max de photos et croquis révèlent une profondeur de background insoupçonnée dans ce qui semblait être de prime abord un simple jeu de course futuriste. Du fondateur virtuel d'Extreme-G influencé en l'an 2498 par les célèbres 500 miles d'Indianapolis au concept Suzuki qui a inspiré l'équipe de développement bien réelle, en passant par les vaisseaux géants que vous ne verrez jamais ailleurs... tout ce qu'il est possible de savoir sur le jeu est ici, dans cet ouvrage quasi-encyclopédique qui, sous couvert de guide, comblera les fans du jeu au-delà de leurs attentes.*

**VERDICT**



# ILLUSION OF TIME LE GUIDE DE L'EXPLORATEUR

broché • 72 pages • Nintendo of Europe GmbH/Nintendo Co. Ltd. • 27 avril 1995

GUIDES DE JEU

*Parfois, rien ne vaut un jeu acheté neuf: sa boîte cartonnée intacte, l'odeur du blister fraîchement retiré... et dans le cas d'Illusion of Time, son grand guide de jeu livré avec!*



*Ce Guide de l'Explorateur accompagne donc notre jeu d'une bien belle manière: la mise en page est très agréable, ponctuée d'un grand nombre d'artworks, captures d'écran et parfois même de véritables photographies illustrant certains lieux mythiques visités! Même coté texte, les petits paragraphes d'explications sont dotés d'une narration passionnante et sympathique qui rendent la lecture*

*très agréable. Pour ce qui est de la soluce en elle-même, c'est également du tout bon: en plus d'explications sur les événements, ennemis et boss rencontrés, chaque chapitre de l'histoire est décortiqué à travers des plans complets qui se révèlent fort utiles en dépit de leur petite taille: tout ce qu'il faut pour boucler une aventure au cours de laquelle il est parfois facile d'être bloqué.*



*Ajoutez une vingtaine de pages en intro qui détaillent le contenu du jeu (bios des persos, pouvoirs, lieux, inventaire des ennemis...), une liste révélant l'emplacement des rubis secrets et même une page d'infos sur les mythes parcourus au cours de l'aventure, vous obtenez un cadeau exceptionnel qui vous fera apprécier Illusion of Time à sa juste valeur! Ahh, si tous les jeux d'aventure achetés en magasin pouvaient être aussi bien équipés...*

**VERDICT**



# SPÉCIAL TRUCS & ASTUCES LES SECRETS DE MEGA FORCE

broché • 66 pages noir & blanc • Mégapress • Megaforce n°30 • été 1994 **GUIDES DE JEU**

Le 30ème numéro de Mega Force a bien gâté ses lecteurs pour l'été 94: en plus de super transferts Mortal Kombat II pour leur t-shirt, ceux-ci ont pu également trouver un mini-book d'astuces avec leur mag Sega favori! Voyons-voir ce qu'il a dans le ventre...

## DRAGON BALL Z (suite)

- Guinya :**  
Tera Smash : GAUCHE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE, DROITE et A
- Rikuma :**  
Fighting Bomber : DROITE, BAS-DROITE, BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE et A  
Ezzer Gun : BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE, DROITE et A
- Son Gohan :**  
Kamehameha : BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE, DROITE et A  
Mazoku : GAUCHE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE, DROITE, GAUCHE et A

## DUNE

- Codes :**  
Alésides : DFL, DMATIC, SPICEDANCE, ETERNALSUN, DEATHUNDER
- Ords : DOMINATION, SPICESABRE, ARAHMISSUN

## ECCO THE DOLPHIN

- Codes de niveaux :**

Niveau 1 : KISARHOQ	Niveau 11 : LIDHJQQP
Niveau 2 : YRFQVAN	Niveau 12 : YIAYDQLK
Niveau 3 : JSSCPHYH	Niveau 13 : UVQQOGLM
Niveau 4 : QWUWBMG	Niveau 14 : ZPPLUNLB
Niveau 5 : MGRKQOLY	Niveau 15 : XHJLNLJP
Niveau 6 : VUARGQLY	Niveau 16 : HGRMUNLW
Niveau 7 : JCRQLU	Niveau 17 : KYYPUNLN
Niveau 8 : XWYDQLL	Niveau 18 : GJZKMLYV
Niveau 9 : YWYDQLL	Niveau 19 : NFRKMLI
Niveau 10 : IQQQQLJ	Niveau 20 : SAPMLILO

## ETERNAL CHAMPIONS

- Fatalités :**  
Il existe des Fatalités dans Eternal Champions. En fait, c'est le boss qui l'occupe de détruire purement et simplement votre ennemi ! On ne peut le faire qu'au deuxième round et seulement si votre adversaire a encore un tout petit peu d'énergie. A chaque fois, il faut faire un coup puissant.

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

- Codes :**  
Finale Hollande vs Danemark : DSEHMOOV  
Finale Hollande vs Uruguay : LBBYBOW  
Finale Brésil vs Ecosse : GSRWMS'IGW  
Finale Brésil vs Argentine : WSRHBU7  
Finale Argentine vs Espagne : HYRBCRISG4  
Finale Argentine vs Allemagne : ZZWRC'PP  
Finale Italie vs Pays de Galles : QWKSQCM  
Finale Allemagne vs Israël : QWVWSPS  
Finale EA vs Allemagne : QRYCWTPV

## FIRE SHARK

- "Power-Ups" :**  
Terminez le jeu une fois et quand vous recommencez pour un 2e tour, vous aurez tout les "Power-Ups" !
- Choix du niveau :**  
Allez sur l'écran d'information des niveaux, appuyez sur A, C, HAUT et START. Cela vous permettra d'indiquer le niveau où vous désirez commencer la partie.

## FLASHBACK

- Voici tous les codes pour tous les niveaux de difficulté... A vous de voir.**

<b>MODE EASY</b>	<b>MODE NORMAL</b>	<b>MODE EXPERT</b>
Niveau 1 : PDKL	Niveau 1 : FALCON	Niveau 1 : CLIO
Niveau 2 : BETSY	Niveau 2 : DATA	Niveau 2 : ADRTC
Niveau 3 : PANGHO	Niveau 3 : MILORD	Niveau 3 : BLOB
Niveau 4 : STUDIO	Niveau 4 : GUCKY	Niveau 4 : STUN
Niveau 5 : TDHC	Niveau 5 : BUDU	Niveau 5 : MIMOLO
Niveau 6 : ARANE	Niveau 6 : BURBLE	Niveau 6 : HECTOR
Niveau 7 : INCBN	Niveau 7 : CLIP	Niveau 7 : KALMA

Le code CYGNIS permet de voir la fin du jeu dans chaque monde.

Un très bon point pour commencer, ce Spécial Trucs & Astuces n'oublie aucune console Sega présente sur le marché! De la

**Megadrive au Mega CD en passant par la Game Gear et la Master System - codes Action Replay et Game Genie compris - plus de 150 jeux sont représentés ce qui représente une bonne dose de tips. Et en y regardant de plus près, c'est vraiment de la bonne: on ne trouve pas de banals conseils à peine dignes d'une notice de jeu dans ces pages, mais bien les meilleurs codes possibles pour chaque jeu: choix du niveau, debug mode, vies supplémentaires ou invincibilité...**

### GROUND ZERO TEXAS (Suite)

**• Niveau 1 :**  
Il faut toujours laisser la protection sur la Batterie, avant de changer de secteur, ça peut vous éviter des surprises... Il est primordial de protéger les agents dans ce niveau, car ce sont eux qui trouveront la combinaison de l'armoire. En revanche, ce n'est pas grave si 1 ou 2 (pas plus) se font tuer, la combinaison sera plus facile à deviner. Il n'est pas nécessaire de laisser la Batterie liée sur un agent quand celui-ci n'est plus, il vaut mieux aller voir ailleurs s'il se passe quelque chose, la clé étant mémorisée.

**• Niveau 4 :**  
À la fin du jeu, il faut détruire le vaisseau spatial des envahisseurs en tirant à jets d'eau 5 fois sur le moteur. Voir le point rouge signalant au centre du vaisseau, de vapeur devient rouge quand on est sur le bon endroit, il faut être très rapide sinon la "grillade" est immédiate.

### HOOK

**• Pour 99 vies :**  
Lorsque vous arrivez au cinquième tableau, celui des caernes, il y a un bien sympathique "3-Ups" à récupérer qui vous donnera des tonnes de vies supplémentaires ! Pour en profiter, laissez-vous tomber à partir du premier gouffre qui se trouve à droite. Arrivé en bas, marchez à droite encore, plongez et allez sous les rochers pour récupérer la feuille morte et le "3-Ups" ! Maintenant, laissez-vous tuer et recommencez le procédé pour débiter avec 99 vies !

### MAD DOG MC CREE

**• Plus rapide que son ombre...**  
- À la mine, tirer sur les câbles dans l'ordre suivant : signe, antenne, fourche, casserole. La mine ne vous explosera pas au nez...  
- Pour obtenir la cheminée de la maisonnette, il faut tirer sur la partie la plus brillante, au pied de la cheminée, et le tour est joué.  
- La suite de fin de jeu contre Mad Dog Mc Cree : dès que vous avez chargé votre arme, il faut le viser à la tête, sans attendre qu'il dégage. N'hésitez pas à vider votre chargeur dans sa gueule !

LES SECRETS DE MEGA FORCE

### ALADDIN

**• Invincibilité :**  
Si vous voulez devenir invincible dans ce jeu (très attention, les chutes restent mortelles !), il suffit de rentrer dans le menu "Passwords" et d'écrire : # I Q Y

**• Codes du jeu :**

1.) Course dans la ville	AUG7
2.) Course sur les toits	LAEA
3.) Course aux trésors	DMAA
4.) Tapis volant 1 (Jawi)	INDG
5.) Palais du Sultan	MEYA
6.) Tapis volant 2 (Jasmine)	ARLS
7.) Poursuite de Jafar	RLDQ
8.) Combat contre Jafar	UBAN



### AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

**• Codes :**

N° 4	COAT-ETUX
N° 1	SP2H-EHLY
N° 2	FTOD-SPWS
N° 3	QAN-QAH
N° 5	LLSQ-GUTI
N° 6	CKUP-UQIT
N° 7	EROG-KBWM
N° 8	FMMF-BBAP
N° 9	CRWP-EGUX
N° 10	DMAG-DQWX
N° 11	SMW-NMMS
N° 12	ATUT-JH0Z
N° 13	ZT0Q-UHLR
N° 14	PS2S-KMKN

N° 14 : S2W-PPM  
Pour aller directement à la fin du jeu, taper OPRM-7TON

### BUSTER FIGHT

**• Niveau Extra :**  
À l'écran titre, taper : HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS et HALT, et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Aller à l'écran des Options et constater le changement : dans "Level", le mot "Extra" est apparu.

**• Niveau 0 :**  
À l'écran titre, taper : HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, BAS et HALT, et vous entendrez un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Maintenant, taper : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE et DROITE. Aller à l'écran des Options et constater le changement : dans "Level", le mot "Zero" est apparu.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

**Malgré l'impression en noir & blanc, ce guide de poche fournit tout de même son lot de screenshots et une très bonne lisibilité pour autant d'astuces dans un si petit format. Aussi complet que pratique, ce petit guide est donc une très bonne initiative de Mega Force qui mériterait d'être renouvelée à l'avenir!**

**VERDICT**



# LE GUIDE COMPLET DE MORTAL KOMBAT II

broché • 66 pages noir & blanc • Mégaexpress • Megaforce n°31 • septembre 1994

GUIDES DE JEU

*Vous ne pouvez pas y couper si vous lisez la presse spécialisée: Mortal Kombat II est certainement l'un des jeux dont les mags ont le plus parlé ces derniers mois. Et comme le jeu sort justement chez nous en cette rentrée 1994, Mega Force saute sur l'occasion pour livrer un guide spécial avec son numéro de septembre...*

## LES COUPS DE BASE

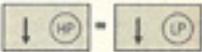
**La «Protection Haute» :**  
 Elle vous protègera de toutes les attaques sauf des attaques au ras du sol, comme qui balayette par exemple. Cependant, sachez bien que la protection d'aide ne contourne le coup de l'adversaire. Ne restez donc pas tout le temps en protection.



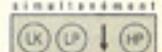
**La «Roundhouse» :**  
 Avec l'appercut, il s'agit d'une des attaques les plus puissantes et destructrices. Elle vous ouvre souvent à «parpaie-les adversaires», grâce à un coup de pied circulaire magoué.



**L'Appercut :**  
 Deux fois l'attaque rapide ! Si vous avez l'occasion de le déclencher, n'hésitez pas un seul instant. Mais ne vous trompez pas dans votre «timing», car si vous touchez l'autre combattant, vous vous retrouverez dans une situation très inconfortable, et plutôt vaine.



**La Fatalité «Dead Pool» :**  
 Pour l'activer sans risques, dirigez vous de l'autre combattant, et appuyez sur LK et LP simultanément en les maintenant enfoncés. Ensuite, avancez vers l'adversaire et placez votre corps à corps avec lui. Il s'effraie, s'élance sur vous et votre adversaire fera alors un beau plongeon dans la piscine de la mort...



**Le coup qui tue !!!**  
 À force de combattre, et de vaincre tous les combattants de jeu, je me suis dit qu'il fallait passer au niveau supérieur. Car c'est tout bon j'ai de se débarrasser de «Fury» (c'est, mais faudrait voir ce que ça donne au «Fury» Hard», juste pour rire. Ça fut un véritable carnage !... Mais sans avoir trouvé le parade ultime. En effet, une technique de combat toute simple et à fait une preuve de façon très étonnante de ses résultats. Ne vous laissez pas tromper plus longtemps : lorsque vous combattez un perso dirigé par la console, il suffit de lui sauter dessus et de lui attaper au Low Kick. Ensuite alors immédiatement sans hésiter, il commence à se frotter, repousse lui dessus avec un Low Kick, et ainsi de suite ! Ne vous trompez pas dans vos différentes actions, sous il faudra vous replacer correctement pour pouvoir reprendre le cycle.

## Coups Spéciaux

**Whirlwind Spin**

(Appuyer LK pour continuer à tourner)

**Teleport**

Rapidement

**Hat Throw**

(Avec Bas ou Haut, dirigez le chapeau vers votre adversaire)

**Bullet Kick**

(au sommet d'un saut)

*Dans la lignée du premier booklet d'astuces généralistes sorti*

*dans le numéro précédent, nous retrouvons ici un petit livre de poche très pratique mais aussi très complet. On attend bien sûr une liste complète des coups et de tous les finish possibles: pas de problème, tout est là, des attaques spéciales aux Fatalités en passant par les Babalities et Friendships. Et comme chez Mega Force on aime MKII, le guide va encore plus loin en proposant différentes stratégies de combat notamment face aux boss, et même un petit glitch permettant de gagner en mode Very Hard. Si vous en voulez encore, les rédacteurs se sont même attardés sur le scénario, les biographies de chaque perso, le détail des différents stages et persos cachés... Non, en fait ce n'est pas un guide, c'est une mini-bible!*

**Fatalités**

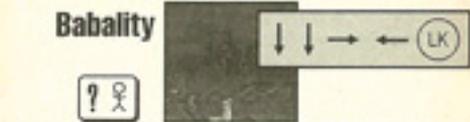
**Uppercut**



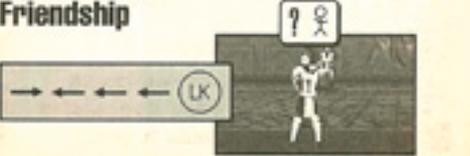
**Dragon**



**Babality**



**Friendship**



22 LE GUIDE COMPLET DE MORTAL KOMBAT II

**SCORPION**



**Son histoire :**

Le spectre qui revient de l'autre côté de la mort. Après avoir appris le retour de Sub-Zero, il continue de traquer le ninja assassin, et le poursuit dans le royaume des ténés pour exciter ses terribles instincts.

**Sa fin de jeu :**

Dès qu'il apprend la réapparition de Sub-Zero, Scorpion entre dans le tournoi de Shao Kahn. Il est témoin d'un combat de Sub-Zero et ce dernier laisse la vie sauve à son adversaire, réalisant ainsi que ce n'est pas le même Sub-Zero qu'il l'a longtemps poursuivi. Scorpion laisse le ninja vivant et se rabat sur les dirigeants de l'Empire Shao Kahn. Avec le début de Shao Kahn, Scorpion découvre un nouveau sens à sa vie. Il devient le gardien du nouveau Sub-Zero, pour se racheter du meurtre de son vieux frère et se préparer à son troisième tournoi.

**L'acteur :**  
Daniel PESQUERA



46 LE GUIDE COMPLET DE MORTAL KOMBAT II

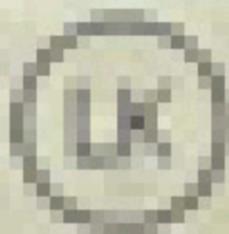
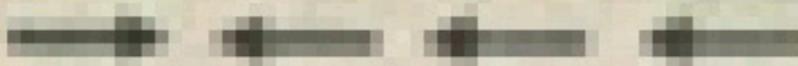
*Malgré le côté toujours un peu économique du papier et de l'impression noir & blanc, un réel effort a été conservé sur la mise en page: Pour parer au contenu rédactionnel forcément plus réduit que dans un guide qui répertorie 150 jeux, on trouve ici des tonnes*

*de captures d'écran pour illustrer nos combattants et chacun de leurs coups! Une fois encore, c'est donc du très beau boulot. Mega Force a su marquer comme il se doit l'évènement qu'est la sortie de MKII avec un guide qui ne paye peut-être pas de mine, mais que vous ne quitterez plus lorsque vous aurez mis la main sur le jeu!*

**VERDICT**



Friendship



# SONIC & KNUCKLES LE GUIDE ULTIME

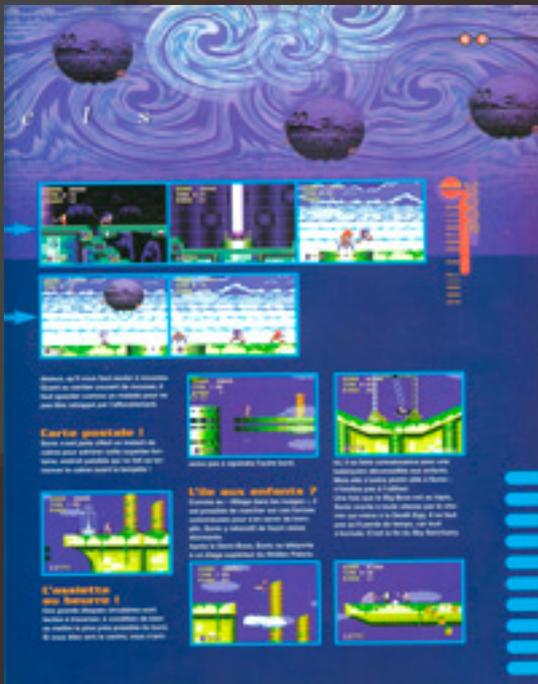
broché • 96 pages couleur • La Sirène • présenté  
par Cyril Drevet • novembre 1994 **GUIDES DE JEU**

*Peu après l'excellent Street Fighter: Le Livre Sacré, Cyril Drevet nous présente un nouveau guide basé cette fois sur Sonic & Knuckles; l'épisode le plus ouvert et le plus consistant du hérisson bleu sur Megadrive aura-t-il encore des secrets pour vous après avoir parcouru ces pages?*



*En se fiant à la qualité du guide précédent, on est forcément tenté de dire que oui. D'ailleurs, avant même de rentrer dans le vif du sujet, on constate très vite qu'un gros boulot a encore été fait ici afin d'exposer au maximum l'univers du jeu: une présentation*

*très complète et détaillée révèle de nombreux détails inédits sur les personnages du jeu, et s'étend même sur chaque ennemi rencontré dans l'aventure (sauf les boss). L'après-soluce présente toutes les subtilités du système Lock-On de la fameuse cartouche du jeu, ainsi qu'un historique de tous les volets dispos sur les consoles Sega. Cerise sur le gâteau, de nombreuses planches de bd mettant en scène le hérisson et l'échidné entrecoupent toutes ces petites annexes. Il y'a donc beaucoup plus à dire qu'on pourrait le croire sur S&K et ce livre le fait vraiment bien.*



*Malheureusement, le guide de jeu en lui-même est assez décevant, surtout après une telle mise-en-bouche: seules les grandes lignes de chaque niveau sont évoquées à travers des illustrations commentées qu'on trouverait davantage dans la rubrique test d'un magazine que dans la partie soluce. Des plans complets auraient été les bienvenus, ils auraient pu notamment révéler l'emplacement de chaque ring géant du jeu permettant de faire la grande chasse aux émeraudes: un oubli impardonnable ici qui retire toute légitimité à ce guide soi-disant ultime. Dommage, d'autant plus que la rédaction reste vraiment sympathique! Mais là, y'a erreur sur la marchandise et ce sont uniquement les nombreux à-côtés de cet*

*ouvrage qui pourront justifier son achat par les fans de Sonic.*

**VERDICT**



# THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

## SECRETS TOP NIVEAU

dépliant • 8 pages • Nintendo • 1992 GUIDES DE JEU

*En ouvrant votre belle boîte de Zelda: A Link to the Past sur Super Nintendo, vous avez dû y trouver la cartouche (vaut mieux pour vous), la notice mais aussi une carte du jeu... ainsi qu'un petit dépliant scellé. Hum. Il y'est écrit qu'il ne faudrait le consulter qu'en dernier ressort. Mais d'un autre côté, il est écrit Secrets Top Niveau juste au-dessus. Rhaa tant pis, ouvrons-le!*

### TACTIQUES DE BASE

- Si vous n'êtes pas trop sûr quant à la direction à prendre, consultez un dièse de bonne aventure.
- Si vous ne pouvez pas avancer dans un donjon, essayez une des astuces suivantes.

- Utilisez les Bombes pour casser les murs déjà branlants.
- Utilisez l'attaque Le lair pour faire s'écrouler un mur branlant.
- Essayez de pousser un bloc.
- Tirez une flèche dans l'oeil d'une statue.
- Tirez la langue d'une statue.
- Utilisez les Bombes pour casser un sol déjà affaibli.
- Sautez dans les fossés déjà existants ou dans ceux formés par les Bombes que vous avez utilisées. Dans certains endroits, vous pouvez pousser des Nocs dans les fossés.
- Abattez un rideau (draperie) ou une vigne à l'aide de votre épée.
- Utilisez toutes vos armes contre les Maîtres du Donjon. Visez des parties bien précises de leurs corps : queue ou tête.
- Allumez la Torche (cheminée grise carmée) avec la Lampe.
- Tirez ou poussez une statue amovible.
- Dans le Monde Extérieur, essayez de parler aux arbres.

## MONDE DE LA LUMIERE

### S'ÉCHAPPER DU CHATEAU D'HYRULE

- Le passage menant à la sortie est bloqué.
- Tournez de pousser les Nocs qui encombrent le chemin.

La 80 sur les pages. Publié de Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo. Tous droits réservés.

1

### PALAIS DE L'EST

- Où est la Grande Clé ?
- Essayez de trouver une salle où des Bulles volent autour d'une jarre. Visez à bout de bois les Guerriers Statos, Rocklops et Slorvins, afin d'éloigner les Bulles de la jarre. Ramassez celle-ci, marchez sur l'Inarraptable (jaune) qui fera apparaître le coffre contenant la Clé.

### PALAIS DU DÉSERT

- Comment y entrer ?
- Défiliez le Livre de Madon et lisez les lettres anciennes. Votre désir va se réaliser. Pour obtenir le Livre qui est dans la Bibliothèque, courez et heurtez l'étagère.
- Je suis dans une impasse, dans la partie nord du Palais du Désert. Que dois-je faire ?
- Allumez les quatre Torchons (chandeliers grisés) dans la salle qui garde les Rocklops rouges.

### TOUR DE LA MONTAGNE

- Je peux voir la Tour, mais je ne trouve pas le chemin pour la gravir !
- Utilisez le Téléporteur Magique en haut de la montagne afin d'atterrir au Mont des Ténébres. Trouvez l'endroit correspondant au Bocher du Spectacle dans le Monde de la Lumière. Positionnez-vous là et utilisez le Miroir Magique. Vous devriez vous retrouver en haut du Bocher du Spectacle dans le Monde de la Lumière (un fragment de mur se trouve à proximité). Sauter de là sur le haut de la montagne.
- Où se trouve la Perle de Lune ?
- Elle est dans le grand coffre au 4ème étage de la Tour. Pour y accéder, vous devez sauter dans un trou situé au 3ème étage. Ce trou apparaît dès que vous marchez sur la dalle brisée, qui elle, est à côté de la barre de feu du 3ème étage. Consultez la carte pour trouver le trou adéquat.

### LA TOUR DU CHATEAU D'HYRULE

- Comment ouvrir la porte donnant sur cette Tour ?
- Frapper la barrière d'énergie à l'aide d'Excalibur.

2

*Le contenu se présente sous la forme de questions/réponses; on commence à lire et là... oh mon dieu! Mais ils révèlent vraiment la solution de tous les grands problèmes rencontrés dans le jeu! Et il ne s'agit pas de conseils à la con du genre «si vous êtes bloqués, cherchez bien: vous êtes peut-être passés à côté de quelque chose». Non, ici il s'agit de réponses claires et précises à des obstacles concrets comme l'emplacement des donjons des mieux cachés, certaines Grandes Clés ou coffres, les mécanismes ou interrupteurs qui posent problème, les impasses et même quelques objets très spéciaux... Dommage que ces pages soient visuellement si pauvres!*

#### Comment entrer dans la pièce d'Agahnim ?

Pourfrottez les rideaux avec votre épée.

#### Comment vaincre Agahnim ?

Utilisez Escalibur pour diminuer les éclairs d'énergie qu'il lance sur vous. Évitez la foudre et les éclairs d'énergie bleue.

## MONDE DES TENEBRES

### PALAIS DES TENEBRES

#### Où est la Grande Clé ?

Poser une Bombe sur une des portes craquelées du sol et faites un trou. Sautez dedans pour atteindre le niveau inférieur. Suivre le rebord étroit jusqu'aux escaliers que vous mèneront à la Clé.

#### Où se trouve le grand coffre à trésor du Palais des Ténébres ?

Après avoir traversé le pont qui s'effondre, allez à gauche dans une pièce sombre ressemblant à un labyrinthe. Frayez-vous un chemin et descendez dans la partie inférieure droite de la pièce. Bombarder les murs là où ils sont fissurés.

#### Je ne sais plus quoi faire avec cette grande statue de pierre "cycllope" ?

A l'aide d'une flèche, tapez dans l'œil de la statue.

#### Comment terrasser les Tortues du Palais des Ténébres ?

Frappes-les une fois avec le Marteau, puis utilisez votre épée pour les assainir.

3

### DONJON DU ROCHER DE LA TORTUE

#### Comment atteindre le haut du Rocher de la Tortue ?

Dans le Hylite, diriger sous vers la porte la plus à l'est du haut de la Montagne de la Mort. Vous allez traverser une plate-forme brisée de trois pans. Enfoncer-les dans le sol en agissant dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous allez faire apparaître un Téléporteur Magique qui va vous mener en haut du Rocher de la Tortue.

#### Je ne peux pas atteindre le niveau inférieur. Deux Soldats ou Boulets me bloquent la voie et je n'ai pas de Clés.

Dans la pièce avec les deux Soldats ou Boulets, frapper l'Interrupteur de Cristal pour faire s'affaiblir les blocs bleus. Puis, pousser un des blocs pour faire apparaître le coffre contenant la Clé.

### AU SUJET DES OBJETS :

#### Où se trouve le Médillon des Secourus ?

Dans le Monde des Ténébres, lancer un objet dans le cercle de pierres situé à la source de la rivière. Le Poisson-Chat vous donnera le Médillon.

#### Où est la flûte ? Que dois-je en faire ?

Une fois que vous avez obtenu la pierre auprès du Joueur de Flûte du Monde des Ténébres, revenez dans le Monde de la Lumière et croisez dans le Bosquet Blanc. Lorsque vous avez la Flûte, jouez-en en face de la grotte de Cococo.

#### Comment obtenir une Super Bombe ?

Après avoir terminé les Donjons 5 et 6, rendez-vous tout seul à la Boutique des Bombes. Le vendeur aura une Super Bombe à vous proposer pour 100 rubis. Cette Bombe vous permet d'ouvrir la pyramide. La fête vivante à l'intérieur transformera vos flèches ordinaires en Flèches d'Argent.

6

*En comparaison, la carte fournie également avec le jeu est bien plus jolie et tout en couleurs, mais il est vrai qu'elle se révèle moins utile en contrepartie. Ces Secrets Top Niveau auraient tout de même mérité plus que quelques mini-pages en noir & blanc sans rien d'autre que du texte, même pas un malheureux petit artwork de Link! Gardez tout de même précieusement ce bout de papier: vous serez très probablement confrontés à l'un des cas évoqués*

*au cours de l'aventure, et c'est à ce moment là que vous serez très content de l'avoir sous la main...*

**VERDICT**



## PALAIS DES

### Où est la Grande Clef ?

Placez une Bombe sur une des portes de dedans pour atteindre le niveau inférieur et vous retrouverez à la Clef.

### Où se trouve le grand coffre Ténébreux ?

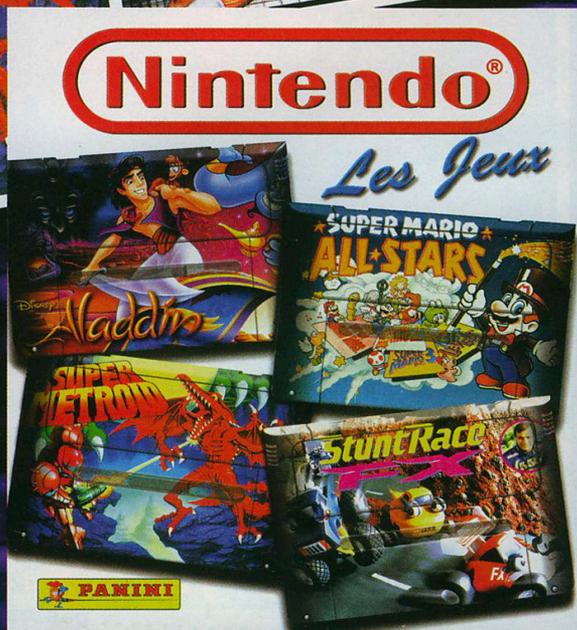
Après avoir traversé le pont qui se effondre vous retrouverez à un labyrinthe dans la partie inférieure droite de la page.

# AVEC PANINI ET NINTENDO, COLLER, C'EST BIEN JOUER!



Wahooooo!!!

Tu as vu? Panini et Nintendo se sont mis à 2 pour t'en mettre plein la vue. Résultat: "Nintendo", la nouvelle collection de Panini totalise 240 images à coller dans un album grouillant de personnages, de règles, d'astuces de 8 jeux vidéo Nintendo dont 1 inédit! Tu veux jouer? Facile! Tu colles, tu joues, tu gagnes de la force. Prochain niveau: ton marchand de journaux. Code: Panini. L'album: 6F, la pochette de 6 images: 2F.



La nouvelle collection

# UNIRALLY CARTES DES PISTES



Unirally (SNES) • Nintendo/DMA Design • 1994 **PLANS**

*La cartouche d'Unirally sur Super Nintendo a déjà à elle seule de quoi vous rendre dingue de monocycles (si si, c'est possible). Mais histoire de rendre le jeu encore plus sympathique, les développeurs ont également glissé dans la boîte une carte recto/verso des différentes pistes du jeu. Charmante attention, mais était-ce nécessaire?*

**C**artes des pistes **unirally** **B**onne etaterepond

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**C**artes des pistes **unirally** **B**onne etaterepond

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

**Tour de Renault / C-velotour**

Le Tour de Renault est une compétition à quatre équipes. Les équipes sont composées de deux joueurs. Les équipes se disputent le Tour de Renault en deux manches. La première manche se déroule sur le circuit de Renault. La deuxième manche se déroule sur le circuit de Renault. Les équipes qui terminent la première manche en tête se disputent la deuxième manche. Les équipes qui terminent la deuxième manche en tête sont les gagnantes.

*C'est en effet la question que l'on pourrait se poser vu la vitesse du jeu et surtout la structure des tracés, finalement pas très nombreux et plus proches d'un skatepark - pardon, un monocyclepark - en 2D que d'un circuit ordinaire. Pourtant, un constat s'impose lorsque la difficulté du jeu grandit après quelques parties en solo: si on ne connaît pas à l'avance le circuit, impossible d'amorcer les bons tricks au bon moment, et donc de chopper les boosts nécessaires pour doubler son adversaire. Cette idée de carte ponctuée de petites notes et conseils rigolos n'est donc pas si bête; et même si on en fera assez rapidement le tour, elle permettra avant chaque course de préparer son petit run dans sa tête avant de tout déchirer sur la piste!*

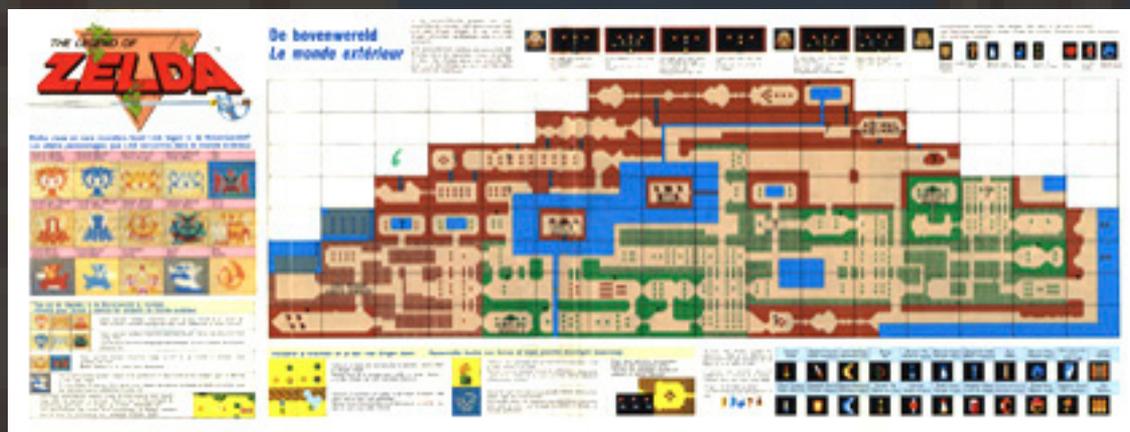
**VERDICT**



# THE LEGEND OF ZELDA CARTES ET STRATÉGIES

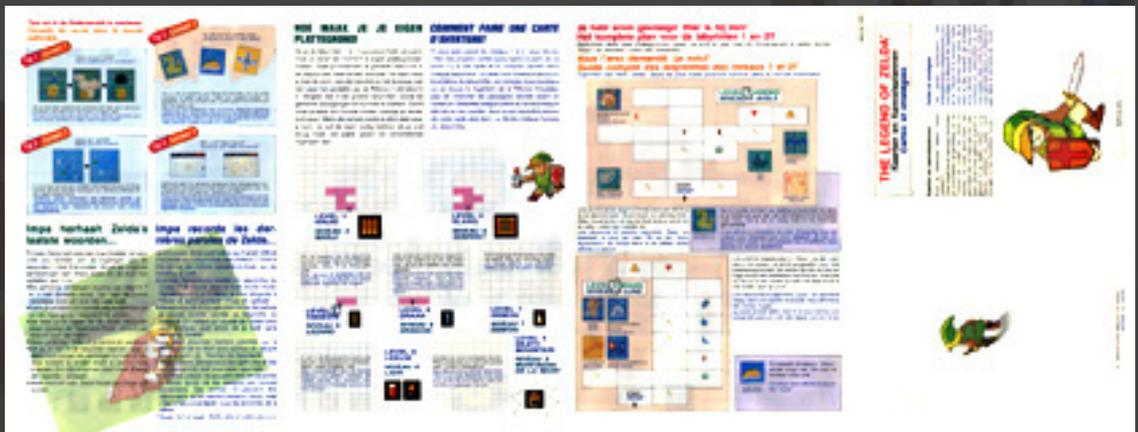
The Legend of Zelda (NES) • Nintendo/Bandai • 1989 **PLANS**

*Dès sa sortie sur NES, Zelda représente l'aventure la plus immense jamais proposée à un joueur. A la contrée d'Hyrule qui semble interminable se greffe de nombreux donjons dans lequel il est facile de se perdre... Heureusement pour nous, Nintendo ne lâche pas ses joueurs comme ça dans la nature! Au fond de la boîte de jeu se trouve en effet un plan fort utile...*



*D'un côté, nous trouvons une carte du monde extérieur qui, bien que très détaillée jusqu'au moindre buisson demeure incomplète. Le joueur devra alors lui-même remplir les cases vides pour avoir une représentation intégrale d'Hyrule. Il en va de même au verso: si le plan des deux premiers donjons est intégralement dévoilé - objets compris, les grilles des 7 autres seront à compléter; vivement conseillé à partir du 5ème donjon, quasi-indispensable pour le dernier du jeu! Quoi qu'il en soit, la démarche de ce plan est très judicieuse: passé les premiers pas, elle permet au joueur de s'impliquer pour progresser sans lui gâcher l'effet de surprise;*

*l'expérience de jeu n'en est que meilleure!*



*N'oublions pas que l'intégralité des objets du jeu et des ennemis du monde extérieur y sont présentés. Si c'est le genre de contenu que l'on retrouve également dans la notice de jeu, il faut reconnaître qu'il enrichit ici plutôt bien l'ensemble. De nombreux conseils sont également éparpillés de chaque côté se révèlent quand à eux parfois pertinents (notamment pour certains emplacements de donjons). Bref, ce plan s'avère finalement aussi pratique qu'un couteau suisse, auquel il manquerait juste les traductions des quelques indices délivrés en anglais au fil des rencontres du jeu!*

**VERDICT**



# THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES) • Nintendo • 1992

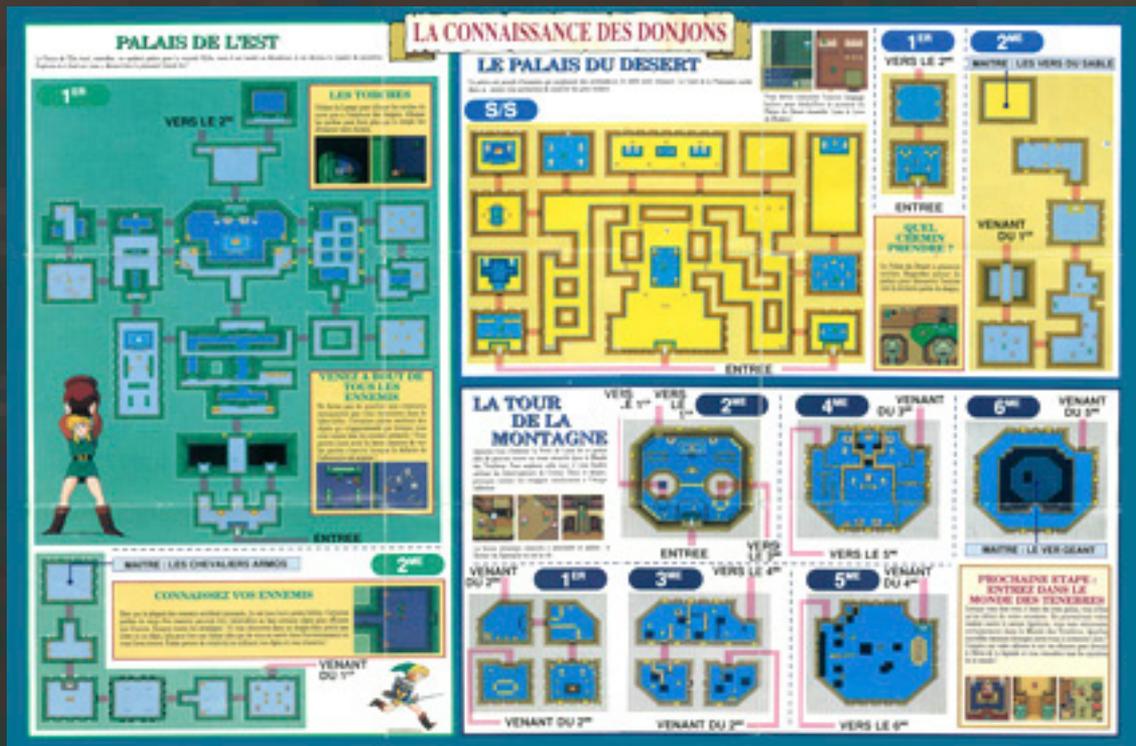
PLANS

*Pour la sortie de Zelda: A Link to the Past, Nintendo nous refait le coup de la carte glissée dans la boîte de jeu! On ne va pas s'en plaindre, d'autant plus que l'aventure s'annonce particulièrement longue et Hyrule plus vaste que jamais. Mais voyons tout de même si elle se montre toujours utile...*



*Avant tout, il faut partir du fait qu'une carte existe bien dans le jeu (et en mode 7 siouplait); même si celle-ci manque de détails et n'affiche que vaguement les différents lieux du jeu, c'est quand même mieux*

que le rectangle gris qui faisait office de map dans le premier opus sur NES. Là où le plan inséré dans la boîte de ce dernier devenait donc vraiment pratique, celui que nous retrouvons ici n'apporte finalement pas grand chose en dehors de quelques détails comme les entrées principales des cavernes et une représentation plus précise des chemins, mais il ne faut pas s'attendre à plus. On pourrait se réjouir qu'Hyrule soit désormais intégralement dévoilé; mais ici encore le contenu des zones nord-est et nord-ouest est plus ou moins masqué, ce qui exclut la Cascade Zora et surtout le chemin des Bois Perdus renfermant la précieuse épée Excalibur. Quelques petits conseils basiques sur le côté n'ajoutent rien de plus à cette carte joliment dessinée mais finalement pas si utile que ça.



De l'autre côté, ça se présente tout de même un peu mieux puisque les 3 premiers donjons du jeu sont intégralement présentés avec les vrais graphismes du jeu. Bon, il s'agit surtout de vues d'ensemble qui ne rentrent pas dans les détails au niveau du contenu des salles ou des boss; mais ici au moins, elles révèlent plus de choses que ce qu'on voit en appuyant sur le bouton X pour consulter le plan

*du donjon. Au final, cette carte se présente donc davantage comme un supplément sympathique à l'effigie de Zelda qu'un véritable compagnon de route. La représentation des lieux reste toutefois soignée et les débutants en auront peut-être l'utilité; mais pour les vrais obstacles et énigmes de l'aventure, c'est vers les Secrets Top Niveau eux aussi fournis avec le jeu qu'il faudra se tourner...*

**VERDICT**



# DREAMZONE NUMÉRO #1

bimestriel • FJM publications • numéro 1 • décembre/janvier 1999 **MAGAZINES**

*Il reste encore pas mal de mois avant la sortie de la future 128 Bits de Sega chez nous, mais l'attente est déjà insoutenable. C'est vrai qu'on aurait bien aimé la trouver sous le sapin en ce Noël 98 cette Dreamcast! Heureusement, nous allons pouvoir désormais patienter grâce à un nouveau mag' 100% consacré à la bête: voici le premier numéro de Dreamzone!*



*Facilement identifiable grâce à l'énorme artwork de Sonic sur une couv' blanche, Dreamzone est un mag de plus de 120 pages déjà*

*très bien fourni dès ce premier numéro. Il faut dire que Sega a déjà beaucoup communiqué sur sa console, celle-ci est d'ailleurs dispo depuis peu au Japon. On retrouve donc des dizaines et des dizaines de jeux allant des hits et suites les plus attendus (Sonic Adventure, Grandia 2, Resident Evil: Code Veronica, Rayman 2...) aux nouvelles licences prometteuses (Silver, Blue Stinger, Evolution...). Quelques jeux sont même déjà testés grâce aux versions jap, c'est notamment le cas de Virtua Fighter 3 qui a droit à pas moins de 10 pages! Autour du software, le magazine présente de nombreuses news et dossiers sur l'actu, les futurs projets et la technologie d'une console qui semble décidément bien partie pour mettre tout le monde d'accord à sa sortie. Il y'a même une section arcade ainsi que des pages ciné/TV, de quoi faire de Dreamzone un vrai mag' complet à retrouver régulièrement chez le marchand de journaux et pas seulement un one-shot informatif sur la Dreamcast!*



*Côté maquette, le gris dominant enlève un peu du punch à une mise en page pourtant soignée et riche en photos de taille très raisonnable. Un petit détail sur la forme mais sur le fond, Dreamzone a tout bon et chaque info est distillée avec un ton*

*posé et passionné. Les nombreuses éloges faites à la quasi-totalité des jeux encore en développement peuvent paraître un peu prématurées; mais dans Dreamcast il y'a dream et on ne peut pas reprocher au mag' de nous faire rêver quand aux prouesses d'une technologie 128 Bits. Et puis la redac' sait aussi émettre des réserves à propos de jeux plus limités comme July, voire carrément mauvais comme Godzilla. Résultat des courses: très complet et bien écrit, Dreamzone s'impose comme une lecture indispensable pour ceux qui comptent acheter la console dans quelques mois... et c'est également le genre de mag' que les joueurs auront sûrement envie de garder après, en souvenir du bon temps où ils attendaient fébrilement la sortie de cette fabuleuse machine!*

**VERDICT**



# MEGA FORCE

## NUMÉRO #30



**SUB-TERRANIA :**  
La Solution  
1ère partie

bimestriel • Mégapress • numéro 30 • été 1994 **MAGAZINES**

*L'été 94 s'annonce super chaud sur la planète Sega! Mega Force nous sort pour l'occasion un bimestriel mais que les lecteurs se rassurent: le contenu devrait leur permettre de tenir jusqu'à la rentrée.*

### CES CHICAGO REPORTAGE

EST CHICAGO • MEGADRIVE 32 • EST CHICAGO • MEGADRIVE 32 • EST CHICAGO

# MEGA Force bienvenue

L'information avait filtré depuis quelques semaines déjà, Mega Force avait été le premier à en parler dans son numéro 27, mais jusqu'à présent, personne ne l'avait encore vu, sauf Mega Force bien sûr. Nouvelle étape de Sega pour la conquête du marché futur, nouvelle machine 32 bits, la Megadrive 32 s'annonce d'ores et déjà comme une petite révolution, qui devrait changer notre environnement ludique — Sega nous étonnera toujours. Concept différent de la Megadrive ? Nouvelle philosophie de jeu ? Nouvelle approche dans le domaine des loisirs ? La Megadrive 32, c'est tout cela, mais c'est peut-être encore plus, pour environ 1700 Francs, prix qui reste cependant à confirmer définitivement...



**REMONTOURS AUX SOURCES...**

# LE KOMBAT II

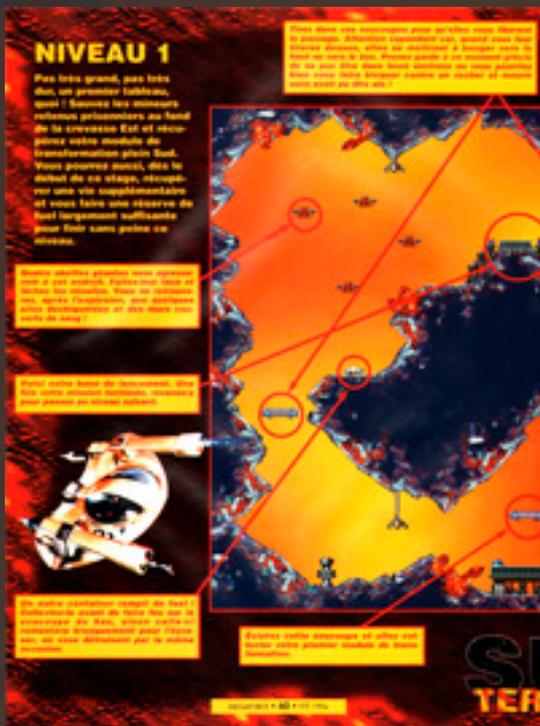


Le Kombat II est un jeu de combat à deux personnages en 2D. Les personnages sont Shaog Tsung et Liu Kang. Le jeu est développé par Eden Games et édité par Sega. Le jeu est disponible sur Mega Drive et Sega Saturn.

**LE KOMBAT II**  
Le jeu est un jeu de combat à deux personnages en 2D. Les personnages sont Shaog Tsung et Liu Kang. Le jeu est développé par Eden Games et édité par Sega. Le jeu est disponible sur Mega Drive et Sega Saturn.

*Le mag' attaque fort avec un compte-rendu alléchant du CES de Chicago, jugez plutôt: le Roi Lion, Mickey Mania, Earthworm Jim trônent au milieu de plus d'une dizaine de jeux à venir sans parler du 32X qui pointe le bout de son nez! Du côté preview, la*

*température monte encore avec pas mal de suites à l'honneur: Shining Force II, Ecco II... et surtout le fameux Mortal Kombat II (en couv') qui arrive en septembre! Mais le gros morceau reste bien sûr la rubrique zapping qui regroupe pas loin de 20 tests; et si côté Megadrive on y trouvera du beau contenu comme Super Street Fighter II, Mega Turrican ou Le Livre de la Jungle, le Mega CD vole presque la vedette avec un max de tests en import US comme Yumemi Mystery Mansion, Lunar ou Tomcat Alley!*



*Mega Force n'oublie pas les joueurs en détresse: 2 pages d'astuces, ça aurait pu paraître mince si il n'y avait pas les plans de Sub-Terrania en plus... et surtout un mini-book contenant 68 pages de tips en cadeau! Vous en voulez encore? Eh bien un super transfert Mortal Kombat II est également offert avec le magazine histoire de vous la péter en t-shirt cet été en attendant de se fighter à la rentrée... Y'a pas à dire, ce n°30 vaut largement le déplacement chez le marchand de journaux; sa mise en page riche et haute en couleurs permettront à ses lecteurs à passer de très bonnes vacances!*





**nouveautés à se mettre sous la dent et pas des moindres: Fatal Fury Special sur MCD et GG, NBA Jam T.E. sur GG, Theme Park, Phantasy Star IV ou Skeleton Krew sur MD, Virtual Hydlide sur Saturn... toutes les consoles sont arrosées par une sélection plutôt riche, mais la première partie de ce numéro n'est pas en reste avec plusieurs reportages - celui sur Sega Rally va d'ailleurs sûrement vous donner l'envie de tuer pour chopper la future 32 Bits de Sega! Les previews quand à elles sont un peu à l'image des tests: avec du Daytona USA, Judge Dredd, Parodius ou encore Fahrenheit, l'actu est chaude sur les différentes consoles de salon et les screenshots sont vraiment rassurants quand à la qualité et l'ambiance des futurs jeux qui arrivent du côté Sega!**



**Bon, histoire d'amocher un peu ce super tableau, l'immonde pirate fictif de la rédac' dénommé Bad Brain revient pourrir quelques pages de sa plume si particulière. Mais derrière son arrogance et son torrent d'insultes qui en énerveront encore une fois plus d'un se cache quand même quelques vérités (nan parce que Rise of the Robots sur Game Gear, c'est vrai que c'est une grosse merde quand même). Mais rassurez-vous: quoi qu'il fasse, le lascar ne**

*pourra pas vous gâcher le plaisir de lire et relire ce super numéro de Mega Force... ni l'envie d'acheter sur le champ une bonne dizaine de jeux qui y sont présentés!*

**VERDICT**











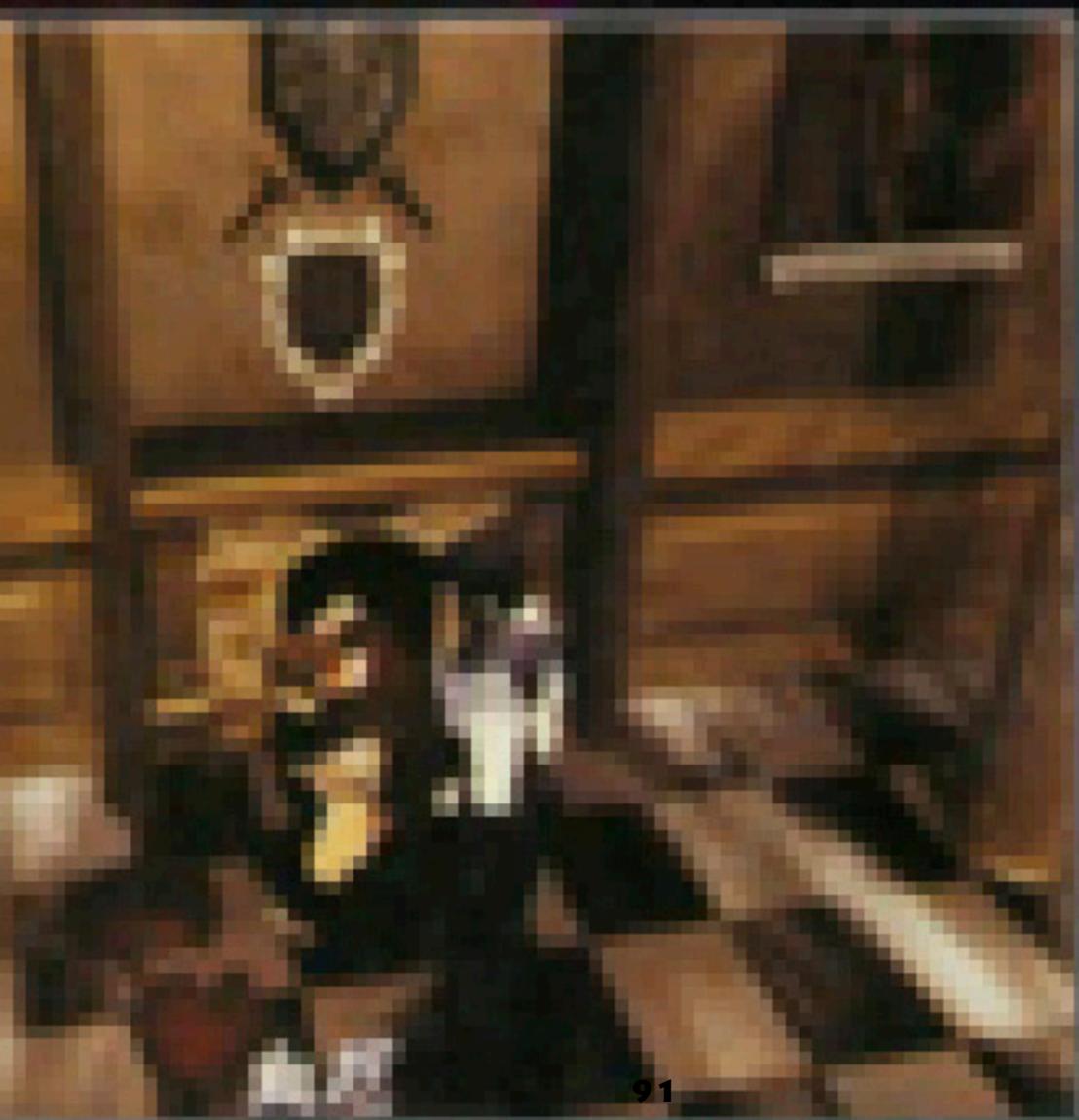
**fait qu'il y'ait désormais marqué Sony et Nintendo à côté de Sega en haut de la couv' - seront rassurés: l'actu et les sorties sur la 32 Bits de Sega couvrent au moins 95% de ce numéro avec des exclus en test ou preview comme Last Bronx, Sonic R, Shining the Holy Ark... et quand il s'agit de bombes multi plates-formes comme WipeOut 2097, Warcraft 2, Duke Nukem 3D ou Resident Evil, c'est bien des versions Saturn dont il est question! Il faut dire que l'équipe se trouvait quelques semaines plus tôt à l'E3 d'Atlanta et n'a pas chômé pour nous ramener comme d'hab un max d'exclus. Celles de la concurrence sont reléguées à la fin du mag' en quelques pages... juste avant les tips qui mettent Fighters Megamix à l'honneur!**



**L'été sera donc chaud, mais il faut reconnaître qu'en dépit d'un contenu rédactionnel un peu plus sérieux qui reste relativement cool, cette mise en page nouvelle génération rend toujours le mag un peu plus commun et artificiel qu'à la bonne époque de la Megadrive et du Schürz. Tiens d'ailleurs en parlant de la mascotte du mag', certains fidèles lecteurs seront peut-être heureux d'apprendre via le courrier que l'immonde et mystérieux Bad Brain**

*qui sévissait régulièrement dans Mega Force semble désormais appartenir au passé. Ça plus le CD de démos Saturn inclus dans ce numéro, ça fait deux bonnes raisons de plus pour acheter ce mag qui reste quand même la référence des consoles - enfin de LA console - Sega.*

**VERDICT**



# Special Saturn HORS-SÉRIE MEGA FORCE NUMÉRO #8

hors-série • Megapress • numéro 8 • avril 1997 **MAGAZINES**

*Un nouveau hors-série consacré une fois de plus à la Saturn pointe le bout de son nez chez Mega-Force. Et que vous ayez déjà succombé ou non à la 32 Bits de Sega, son contenu devrait sans problème vous mettre l'eau à la bouche...*



*Premier gros impact: la couv' qui nous emmène directement au test du très généreux Fighters Megamix. La baston 2D n'est pas en reste avec King of Fighters '95, mais on retrouve également une multitude d'autres genres: le mystérieux Torico, l'explosif Die*

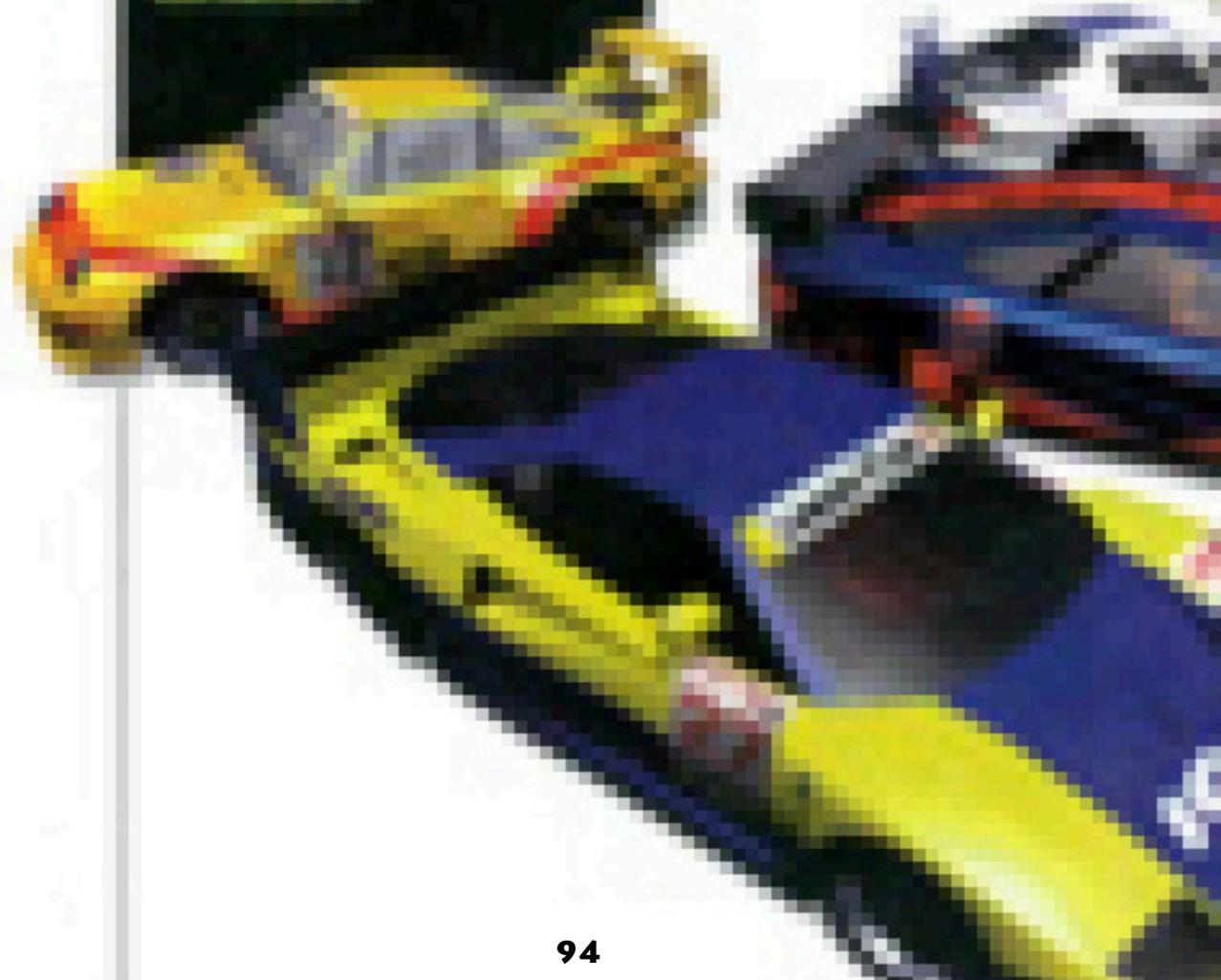
**Hard Trilogy, un Bomberman toujours aussi royal en multi, Hexen ou la violence du doom-like à l'état brut, ManX TT qui s'annonce comme un Sega Rally sur 2 roues... et près d'une dizaine d'autres jeux qu'il sera d'ailleurs possible de voir tourner pour certains sur la démo fournie, elle aussi bien remplie. Du côté des prochaines sorties, c'est aussi alléchant avec en tête de futurs hits comme Duke Nukem 3D, Oddworld ou encore Shining the Holy Ark pour les fans de RPG. Et puisqu'on scrute ce mag' à l'envers, n'oublions pas les premières pages présentant des jeux d'arcade Sega aux graphismes carrément incroyables... on croise les doigts pour voir un jour débarquer dans notre salon des bombes comme Scud Race, The House of the Dead et Virtua Fighter 3.**



**Bref, ce hors-série arrive vraiment à nous vendre du rêve du début à la fin, en dépit d'une mise en page un peu trop triste et sobre à la Playmag - mais néanmoins archi-bourrée de super photos. La Saturn reste donc vraiment bien mise en valeur et bénéficie en plus d'un line-up encore très prometteur qui n'a pas à rougir de la concurrence. Vous pouvez chopper ce numéro spécial sans hésiter, il va vous placer en orbite dès les premières pages et vous**

*n'aurez plus envie de revenir sur Terre (de toute façon, y'a trop de Playstation là-bas)!*

**VERDICT**





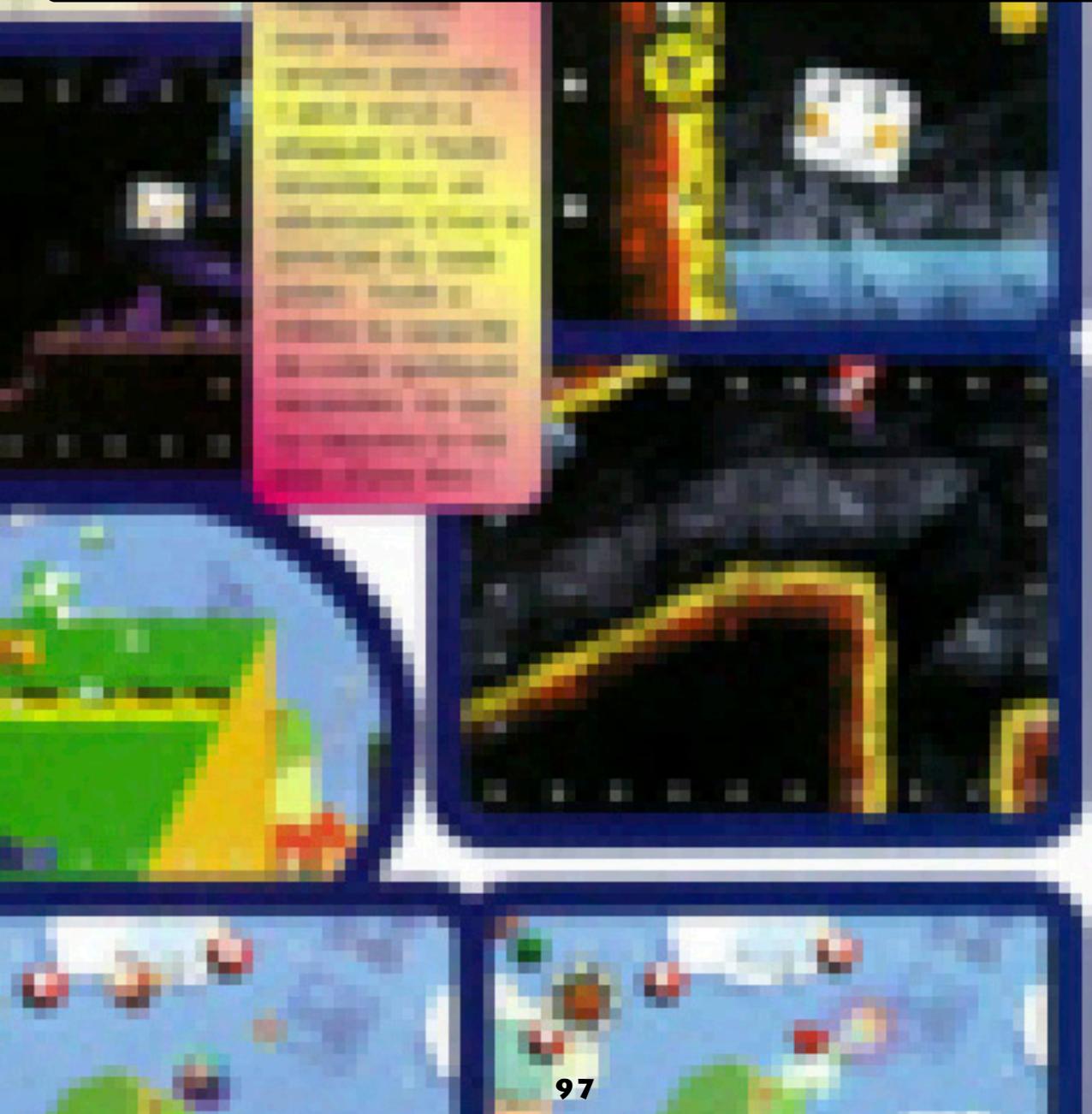
**d'autres futurs hits annoncent également une année riche pour la N64. Mais revenons à notre dino: la star du mag', c'est lui et ça se voit avec un très long test, une note astronomique et une soluce en fin de mag qui succède à celle de Diddy Kong Racing entamée lors du mois précédent. Seule une demi-douzaine d'autres tests accompagne celui de Yoshi. C'est peu pour tenir 2 mois mais Fighters Destiny, WCW Vs. NWO World Tour ou encore Tetrisphere sauront retenir l'attention, ne serait-ce que grâce à la mise en page propre à Nintendo Magazine.**



**En effet, ce numéro ne dénote pas avec les précédents: avalanche de photos, artworks à toutes les pages de couleurs qui pètent de partout, cette exubérance rarement vue dans un mag de jeux vidéo sent l'enthousiasme à plein nez! Certains pourront d'ailleurs reprocher à ce bimestriel d'être une fois encore trop généreux dans la notation des jeux (un souci évoqué d'ailleurs ici dans le courrier du Club Mario) ou de s'adresser à un public trop jeune (comme en témoignent les dessins de lecteurs publiés dans cette même rubrique). Mais n'est-ce pas le ciblage de Nintendo avec sa N64? Méditez là-dessus... ou courez acheter ce n°4 en kiosque: vous**

*passerez un agréable moment et vous en prendrez encore plein les mirettes en parcourant ces pages...*

**VERDICT**



# PLAYER ONE NUMÉRO #44



bimestriel • Média Système Édition • numéro 44 • juillet-août 1994 **MAGAZINES**

*L'été 1994 promet d'être chaud chaud chaud au pays du jeu vidéo. Et ce ne sont pas Cammy et Chun-Li, en couv' de ce 44ème numéro de Player One, qui risquent de dire le contraire! Qu'on se le dise, l'évènement Super Street Fighter II est dans la place; ça implique donc une place de choix pour la nouvelle bombe de Capcom dans les rubriques Over the World et Tests, grouillant comme d'hab' d'images bien colorées qui vont nous faire crever d'envie de posséder le jeu.*

## PLUS FORT, PLUS BOURRIN !

Technique et puissance : toujours en tête de son époque, Street Fighter II.

Voilà des personnages de jeu. Ça va être plus qu'un jeu de rôle.

Street Fighter II est un jeu de rôle qui est un jeu de rôle.

Street Fighter II est un jeu de rôle qui est un jeu de rôle.

### SiOp INFO

#### MAXIMUM CARNAGE

Après 10 ans d'existence, le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène de société. C'est ce qui a permis à Street Fighter II de devenir le jeu vidéo le plus vendu au monde. Ce succès est dû à sa simplicité et à sa profondeur. Le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène de société. C'est ce qui a permis à Street Fighter II de devenir le jeu vidéo le plus vendu au monde. Ce succès est dû à sa simplicité et à sa profondeur.

### HÉMO À GOGO !

Plus le jeu est dur, plus il est intéressant. C'est ce qui a permis à Street Fighter II de devenir le jeu vidéo le plus vendu au monde. Ce succès est dû à sa simplicité et à sa profondeur.

### DB Z SUR NEC !

Après 10 ans d'existence, le jeu vidéo est devenu un véritable phénomène de société. C'est ce qui a permis à Street Fighter II de devenir le jeu vidéo le plus vendu au monde. Ce succès est dû à sa simplicité et à sa profondeur.

**On en oublierait presque que d'autres hits de la trempe de Super Metroid ou Le Livre de la Jungle sont au programme, et qu'un certain Mortal Kombat II commence également à faire parler de lui dans ces pages... Si ce numéro s'annonce donc une fois de plus ultra-complet en ce qui concerne les rubriques traditionnelles, c'est clairement dès sa première partie que ce Player One va le plus attiser la curiosité du lecteur: il ne faut pas oublier q'un salon mémorable, le CES de Chicago, venait d'avoir lieu! Player n'a pas loupé le coche et nous fait rêver avec notamment un aperçu de Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Le Roi Lion... et les prémices de l'Ultra 64. Excellente nouvelle pour les fans de Sega également avec pas mal de pages consacrés aux prochaines offensives 32X et Saturn.**

**DONKEY KONG COUNTRY : GARE AU GORILLE !**

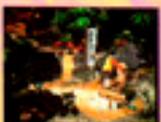
Les jeux de NES ont toujours été les favoris de tous les joueurs, et pourtant, il s'agit de l'un des plus beaux titres de jeu vidéo... Spécial de la technologie de Silicon Graphics et de la qualité des créations de Rare Software, Donkey Kong Country est le titre de jeu le plus high-tech du moment.



Donkey Kong Country est un jeu de plateforme en 3D développé par Rare Software pour la console Super Nintendo Entertainment System (SNES). Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs titres de la console SNES. Il est basé sur le personnage de Donkey Kong, un gorille qui a été kidnappé par le méchant King K. Rool. Le joueur doit aider Donkey Kong à sauver ses amis et à vaincre King K. Rool.








PLAYER ONE 41

**SUPER METROID**

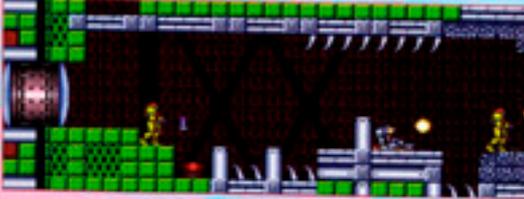
Après le Megaman X de Capcom, c'est au tour de Nintendo

Super Nintendo

Après le Megaman X de Capcom, c'est au tour de Nintendo



Super Metroid est un jeu de plateforme en 2D développé par Nintendo pour la console Super Nintendo Entertainment System (SNES). Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs titres de la console SNES. Il est basé sur le personnage de Samus Aran, une guerrière spatiale qui a été kidnappée par le méchant King D. Roid. Le joueur doit aider Samus à sauver ses amis et à vaincre King D. Roid.



d'adopter l'une de ses séries cultes pour la SNES. Une excellente initiative pour un résultat à la hauteur de sa réputation.

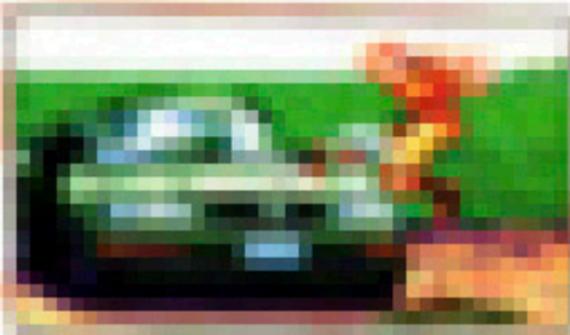
Super Nintendo (SNES) est une console de jeu vidéo développée par Nintendo. Elle est sortie en 1990 et est considérée comme l'une des meilleures consoles de jeu vidéo de tous les temps. Elle est connue pour ses jeux vidéo de qualité et pour sa technologie avancée.



PLAYER ONE 42

**Que demander de plus? Une interview du groupe I AM jouant à Fifa Soccer? Pas de problème! Mais celle qui fera le plus trembler les joueurs est celle de Cyril Drevet qui nous parle brièvement vers la fin d'une terrible et soudaine nouvelle: l'arrêt de Télévisator 2! En ayant lâché toutes ces bombes de la couv' à la dernière page, l'équipe de Player ne viendrait-elle pas de nous pondre le numéro ultime (oui, encore)?**

# VERDICT

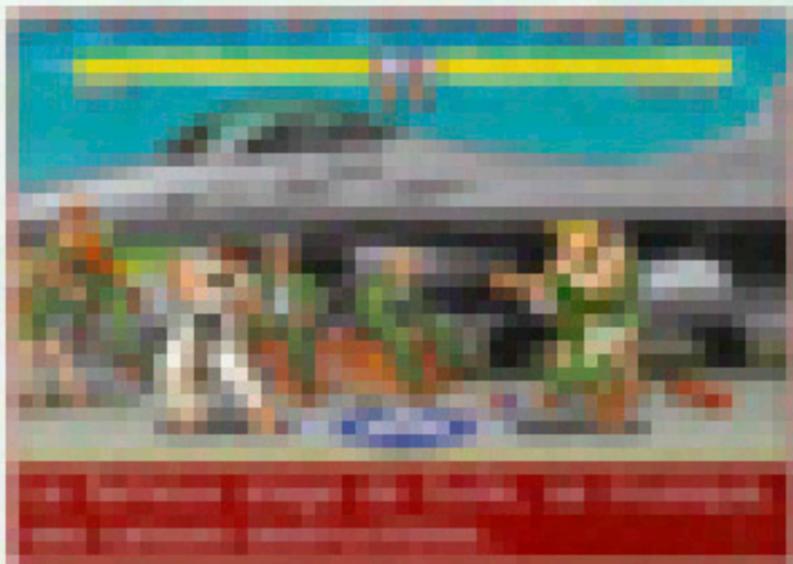






*de voyager dans le temps et ce, qu'on dévore le mag mot à mot ou qu'on le lise en diagonale. Merci du fond du coeur à Stephan Cahn, Florent Gorges et toute l'armada de passionnés impliqués dans ce projet. Grâce à vous, les retrogamers peuvent enfin reprendre le chemin du marchand de journaux avec des étoiles dans les yeux!*

**VERDICT**



# RETRO GAME NUMÉRO #2



bimestriel • Japan Culture Press • numéro 2 • novembre/décembre 2005 **MAGAZINES**

*L'excellent Retro Game sort enfin un 2nd numéro qu'on attendrait presque autant qu'un bon vieux Player One de l'époque! Il faut dire que l'arrivée du mag en kiosque a fait souffler un vent de fraîcheur pour tous les amoureux du rétrogaming et de la presse spécialisée. Coup de bol pour nous, H. Falcon, Florent Gorges et leur équipe ne se sont visiblement pas reposés sur leurs lauriers...*

**RETRO GAME**  
**ACTU → RETRO**

**Capcom Classic Collection Xbox PS2 (Europe 17 novembre 2005)**

**Sega Classic Collection PS2 (Europe 25 novembre 2005)**

**PlayStation 2**

**SEGA CLASSIC COLLECTION PS2**

**RETRO GAME**  
**BAD DUDES VS DRAGONNINJA**

**ARE YOU A BAD ENOUGH DUDE !?**

**NEW YORK**

**1986**

**1985**

**1984**

**1983**

**1982**

**1981**

**1980**

**1979**

**1978**

**1977**

**1976**

**1975**

**1974**

**1973**

**1972**

**1971**

**1970**

**1969**

**1968**

**1967**

**1966**

**1965**

**1964**

**1963**

**1962**

**1961**

**1960**

**1959**

**1958**

**1957**

**1956**

**1955**

**1954**

**1953**

**1952**

**1951**

**1950**

**1949**

**1948**

**1947**

**1946**

**1945**

**1944**

**1943**

**1942**

**1941**

**1940**

**1939**

**1938**

**1937**

**1936**

**1935**

**1934**

**1933**

**1932**

**1931**

**1930**

**1929**

**1928**

**1927**

**1926**

**1925**

**1924**

**1923**

**1922**

**1921**

**1920**

**1919**

**1918**

**1917**

**1916**

**1915**

**1914**

**1913**

**1912**

**1911**

**1910**

**1909**

**1908**

**1907**

**1906**

**1905**

**1904**

**1903**

**1902**

**1901**

**1900**

**1899**

**1898**

**1897**

**1896**

**1895**

**1894**

**1893**

**1892**

**1891**

**1890**

**1889**

**1888**

**1887**

**1886**

**1885**

**1884**

**1883**

**1882**

**1881**

**1880**

**1879**

**1878**

**1877**

**1876**

**1875**

**1874**

**1873**

**1872**

**1871**

**1870**

**1869**

**1868**

**1867**

**1866**

**1865**

**1864**

**1863**

**1862**

**1861**

**1860**

**1859**

**1858**

**1857**

**1856**

**1855**

**1854**

**1853**

**1852**

**1851**

**1850**

**1849**

**1848**

**1847**

**1846**

**1845**

**1844**

**1843**

**1842**

**1841**

**1840**

**1839**

**1838**

**1837**

**1836**

**1835**

**1834**

**1833**

**1832**

**1831**

**1830**

**1829**

**1828**

**1827**

**1826**

**1825**

**1824**

**1823**

**1822**

**1821**

**1820**

**1819**

**1818**

**1817**

**1816**

**1815**

**1814**

**1813**

**1812**

**1811**

**1810**

**1809**

**1808**

**1807**

**1806**

**1805**

**1804**

**1803**

**1802**

**1801**

**1800**

**1799**

**1798**

**1797**

**1796**

**1795**

**1794**

**1793**

**1792**

**1791**

**1790**

**1789**

**1788**

**1787**

**1786**

**1785**

**1784**

**1783**

**1782**

**1781**

**1780**

**1779**

**1778**

**1777**

**1776**

**1775**

**1774**

**1773**

**1772**

**1771**

**1770**

**1769**

**1768**

**1767**

**1766**

**1765**

**1764**

**1763**

**1762**

**1761**

**1760**

**1759**

**1758**

**1757**

**1756**

**1755**

**1754**

**1753**

**1752**

**1751**

**1750**

**1749**

**1748**

**1747**

**1746**

**1745**

**1744**

**1743**

**1742**

**1741**

**1740**

**1739**

**1738**

**1737**

**1736**

**1735**

**1734**

**1733**

**1732**

**1731**

**1730**

**1729**

**1728**

**1727**

**1726**

**1725**

**1724**

**1723**

**1722**

**1721**

**1720**

**1719**

**1718**

**1717**

**1716**

**1715**

**1714**

**1713**

**1712**

**1711**

**1710**

**1709**

**1708**

**1707**

**1706**

**1705**

**1704**

**1703**

**1702**

**1701**

**1700**

**1699**

**1698**

**1697**

**1696**

**1695**

**1694**

**1693**

**1692**

**1691**

**1690**

**1689**

**1688**

**1687**

**1686**

**1685**

**1684**

**1683**

**1682**

**1681**

**1680**

**1679**

**1678**

**1677**

**1676**

**1675**

**1674**

**1673**

**1672**

**1671**

**1670**

**1669**

**1668**

**1667**

**1666**

**1665**

**1664**

**1663**

**1662**

**1661**

**1660**

**1659**

**1658**

**1657**

**1656**

**1655**

**1654**

**1653**

**1652**

**1651**

**1650**

**1649**

**1648**

**1647**

**1646**

**1645**

**1644**

**1643**

**1642**

**1641**

**1640**

**1639**

**1638**

**1637**

**1636**

**1635**

**1634**

**1633**

**1632**

**1631**

**1630**

**1629**

**1628**

**1627**

**1626**

**1625**

**1624**

**1623**

**1622**

**1621**

**1620**

**1619**

**1618**

**1617**

**1616**

**1615**

**1614**

**1613**

**1612**

**1611**

**1610**

**1609**

**1608**

**1607**

**1606**

**1605**

**1604**

**1603**

**1602**

**1601**

**1600**

**1599**

**1598**

**1597**

**1596**

**1595**

**1594**

**1593**

**1592**

**1591**

**1590**

**1589**

**1588**

**1587**

**1586**

**1585**

**1584**

**1583**

**1582**

**1581**

**1580**

**1579**

**1578**

**1577**

**1576**

**1575**

**1574**

**1573**

**1572**

**1571**

**1570**

**1569**

**1568**

**1567**

**1566**

**1565**

**1564**

**1563**

**1562**

**1561**

**1560**

**1559**

**1558**

**1557**

**1556**

**1555**

**1554**

**1553**

**1552**

**1551**

**1550**

**1549**

**1548**

**1547**

**1546**

**1545**

**1544**

**1543**

**1542**

**1541**

**1540**

**1539**

**1538**

**1537**

**1536**

**1535**

**1534**

**1533**

**1532**

**1531**

**1530**

**1529**

**1528**

**1527**

**1526**

**1525**

**1524**

**1523**

**1522**

**1521**

**1520**

**1519**

**1518**

**1517**

**1516**

**1515**

**1514**

**1513**

**1512**

**1511**

**1510**

**1509**

**1508**

**1507**

**1506**

**1505**

**1504**

**1503**

**1502**

**1501**

**1500**

**1499**

**1498**

**1497**

**1496**

**1495**

**1494**

**1493**

**1492**

**1491**

**1490**

**1489**

**1488**

**1487**

**1486**

**1485**

**1484**

**1483**

**1482**

**1481**

**1480**

**1479**

**1478**

**1477**

**1476**

**1475**

**1474**

**1473**

**1472**

**1471**

**1470**

**1469**

**1468**

**1467**

**1466**

**1465**

**1464**

**1463**

**1462**

**1461**

**1460**

**1459**

**1458**

**1457**

**1456**

**1455**

**1454**

**1453**

**1452**

**1451**

**1450**

**1449**

**1448**

**1447**

**1446**

**1445**

**1444**

**1443**

**1442**

**1441**

**1440**

**1439**

**1438**

**1437**

**1436**

**1435**

**1434**

**1433**

**1432**

**1431**

**1430**

**1429**

**1428**

**1427**

**1426**

**1425**

**1424**

**1423**

**1422**

**1421**

**1420**

**1419**

**1418**

**1417**

**1416**

**1415**

**1414**

**1413**

**1412**

**1411**

**1410**

**1409**

**1408**

**1407**

**1406**

**1405**

**1404**

**1403**

**1402**

**1401**

**1400**

**1399**

**1398**

**1397**

**1396**

**1395**

**1394**

**1393**

**1392**

**1391**

**1390**

**1389**

**1388**

**1387**

**1386**

**1385**

**1384**

**1383**

**1382**

**1381**

**1380**

**1379**

**1378**

**1377**

**1376**

**1375**

**1374**

**1373**

**1372**

**1371**

**1370**

**1369**

**1368**

**1367**

**1366**

**1365**

**1364**

**1363**

**1362**

**1361**

**1360**

**1359**

**1358**

**1357**

**1356**

**1355**

**1354**

**1353**

**1352**

**1351**

**1350**

**1349**

**1348**

**1347**

**1346**

**1345**

**1344**

**1343**

**1342**

**1341**

**1340**

**1339**

**1338**

**1337**

**1336**

**1335**

**1334**

**1333**

**1332**

**1331**

**1330**

**1329**

**1328**

**1327**

**1326**

**1325**

**1324**

**1323**

**1322**

**1321**

**1320**

**1319**

**1318**

**1317**

**1316**

**1315**

**1314**

**1313**

**1312**

**1311**

**1310**

**1309**

**1308**

**1307**

**1306**

**1305**

**1304**

**1303**

**1302**

**1301**

**1300**

**1299**

**1298**

**1297**

**1296**

**1295**

**1294**

**1293**

**1292**

**1291**

**1290**

**1289**

**1288**

**1287**

**1286**

**1285**

**1284**

**1283**

**1282**

**1281**

**1280**

**1279**

**1278**

**1277**

**1276**

**1275**

**1274**

**1273**

**1272**

**1271**

**1270**

**1269**

**1268**

**1267**

**1266**

**1265**

**1264**

**1263**

**1262**

**1261**

**1260**

**1259**

**1258**

**1257**

**1256**

**1255**

**1254**

**1253**

**1252**

**1251**

**1250**

**1249**

**1248**

**1247**

**1246**

**1245**

**1244**

**1243**

**1242**

**1241**

**1240**

**1239**

**1238**

**1237**

**1236**

**1235**

**1234**

**1233**

**1232**

**1231**

**1230**

**1229**

**1228**

**1227**

**1226**

**1225**

**1224**

**1223**

**1222**

**1221**

**1220**

**1219**

**1218**

**1217**

**1216**

**1215**

**1214**

**1213**

**1212**

**1211**

**1210**

**1209**

**1208**

**1207**

**1206**

**1205**

**1204**

**1203**

**1202**

**1201**

**1200**

**1199**

**1198**

**1197**

**1196**

**1195**

**1194**

**1193**

**1192**

**1191**

**1190**

**1189**

**1188**

**1187**

**1186**

**1185**

**1184**

**1183**

**1182**

**1181**

**1180**

**1179**

**1178**

**1177**

**1176**

**1175**

**1174**

**1173**

**1172**

**1171**

**1170**

**1169**

**1168**

**1167**

**1166**

**1165**

**1164**

**1163**

**1162**

**1161**

**1160**

**1159**

**1158**

**1157**

**1156**

**1155**

**1154**

**1153**

**1152**

**1151**

**1150**

**1149**

**1148**

**1147**

**1146**

**1145**

**1144**

**1143**

**1142**

**1141**

**1140**

**1139**

**1138**

**1137**

**1136**

**1135**

**1134**

**1133**

**1132**

**1131**

**1130**

**1129**

**1128**

**1127**

**1126**

**1125**

**1124**

**1123**

**1122**

**1121**

**1120**

**1119**

**1118**

**1117**

**1116**

**1115**

**1114**

**1113**

**1112**

**1111**

**1110**

**1109**

**1108**

**1107**

**1106**

**1105**

**1104**

**1103**

**1102**

**1101**

**1100**

**1099**

**1098**

**1097**

**1096**

**1095**

**1094**

**1093**

**1092**

**1091**

**1090**

**1089**

**1088**

**1087**

**1086**

**1085**

**1084**

**1083**

**1082**

**1081**

**donc proche des lecteurs de tous horizons. Cette proximité, on la perçoit dès les premières pages qui laissent davantage la parole aux retrogamers puis on la retrouve dans les rubriques suivantes qui sont toutes revenues pour ce 2nd numéro: l'actu rétro est plus en forme que jamais, Philippe Ulrich succède à Ralph Baer parmi les pionniers du jeu vidéo et les testeurs arcade/console/micro se sont bien lâchés; mention spéciale pour la review d'Operation Wolf (et ses commentaires de photos à pisser de rire!), de la série Mario Kart et bien sûr la saga Castlevania qui mérite bien la couv'!**

**RETRO GAME**  
**LA NOUVELLE GÉNÉRATION**

**DRACULA X CRI NO FOMOD - NEC CD ROM**

Les jeux vidéo ont toujours été une référence pour les développeurs, mais il y a eu une époque où ils ont été considérés comme des œuvres d'art à part entière. C'est ce qui a permis à certains jeux de devenir des classiques et de rester dans la mémoire des joueurs pendant des décennies.

**CASTLEVANIA VAMPIRE KILLER**  
Atmosphère Dracula X3 SFC

Le jeu vidéo est un médium qui a permis de créer des univers entiers et de raconter des histoires captivantes. C'est ce qui a permis à certains jeux de devenir des classiques et de rester dans la mémoire des joueurs pendant des décennies.

**CASTLEVANIA BLOODLINES VAMPIRE KILLER - MD**

Le jeu vidéo est un médium qui a permis de créer des univers entiers et de raconter des histoires captivantes. C'est ce qui a permis à certains jeux de devenir des classiques et de rester dans la mémoire des joueurs pendant des décennies.

**STORYLINE**

Le jeu vidéo est un médium qui a permis de créer des univers entiers et de raconter des histoires captivantes. C'est ce qui a permis à certains jeux de devenir des classiques et de rester dans la mémoire des joueurs pendant des décennies.

**GAME MUSEUM**

**Essais de ventes concluent l'**

Les ventes de jeux vidéo ont connu une croissance remarquable ces dernières années. Les développeurs ont pu profiter de cette croissance pour créer des jeux plus ambitieux et plus coûteux. Cependant, les ventes ont également connu une baisse significative ces dernières années, ce qui a conduit à une crise de confiance dans l'industrie.

**La Machine System 386 I**

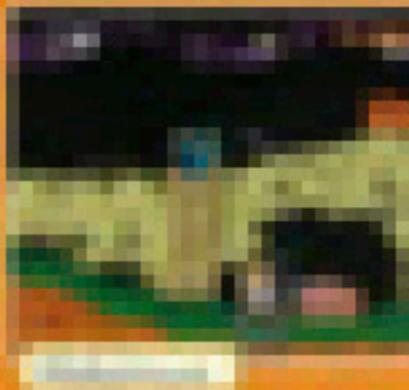
Le jeu vidéo est un médium qui a permis de créer des univers entiers et de raconter des histoires captivantes. C'est ce qui a permis à certains jeux de devenir des classiques et de rester dans la mémoire des joueurs pendant des décennies.

**100**

**N'oublions pas toutes les micro-rubriques qui pimentent tout ce contenu: million-sellers du japon, trivias, fin d'un jeu mythique ou encore top 3 des jaquettes abusées sont autant de bonnes tranches de pixels qu'on découvre un peu au hasard de la lecture. Enfin, ce n°2 dévoile bien sûr la suite du Game Museum qui va faire plaisir aux Segamaniaques en explorant longuement la période MS/GG, avec un flot de photos et illustrations toujours aussi dingue qu'on retrouve bien sûr à travers tout le mag. Retro-Game passe donc la**

*seconde avec brio, et reste plus que jamais un mag qui ne se lit pas mais qui se dévore du début à la fin. Vivement la suite!*

**VERDICT**



UN SAISON D'ÉTÉ À DÉCOUVRIR EN FAMILLE  
Tous les jours de 10h à 18h

# RETRO GAME NUMÉRO #3

annuel? • Japan Culture Press • numéro 3 • 2006 **MAGAZINES**

*Attendu un peu plus longtemps que son prédécesseur, le 3ème numéro d'un mag' qui semblait pourtant bien lancé a généré une petite pointe d'inquiétude, heureusement vite dissipée: ça y'est, le bébé est bien là et rassurez-vous: il se porte aussi bien que ses grands frères!*



**Retros-gaming et émulation**  
Après 2 ans, nous nous sommes lancés sur les machines qui imitent le jeu vidéo rétro pour le mieux d'entre nous, et nous sommes allés jusqu'à l'émulation de consoles de salon. L'émulation est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro. C'est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro. C'est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro.

**Émulation ou piratage ?**  
C'est une question qui se pose souvent. L'émulation est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro. C'est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro. C'est un jeu vidéo qui imite le jeu vidéo rétro.

RETROGAMING

## RETROPROJECTEUR

Le jeu vidéo a bien changé en 20 ans. À l'époque actuelle, cela ne nous ramène d'ailleurs de temps en temps à nos premiers jeux vidéo. Mais il y a toujours eu des jeux vidéo qui nous ramènent à nos premiers jeux vidéo. Mais il y a toujours eu des jeux vidéo qui nous ramènent à nos premiers jeux vidéo.



**Atari News**  
(Septembre 1989, N° 17)



**Amstruc Magazine**  
(1er mars 1989, N° 17)



**Commodore & Amstruc News**  
(Mars 1988, N° 3)



**Super Power**  
(Juin 1993, N° 4)



**Amstruc Dream**  
(Janvier 1994, N° 3)



**The Commodore**  
(Décembre 1984, N° 37)

**La formule n'a donc heureusement pas changé et on attaque avec la dernière partie du dossier consacré au retrogaming (bricolage**



# VERDICT



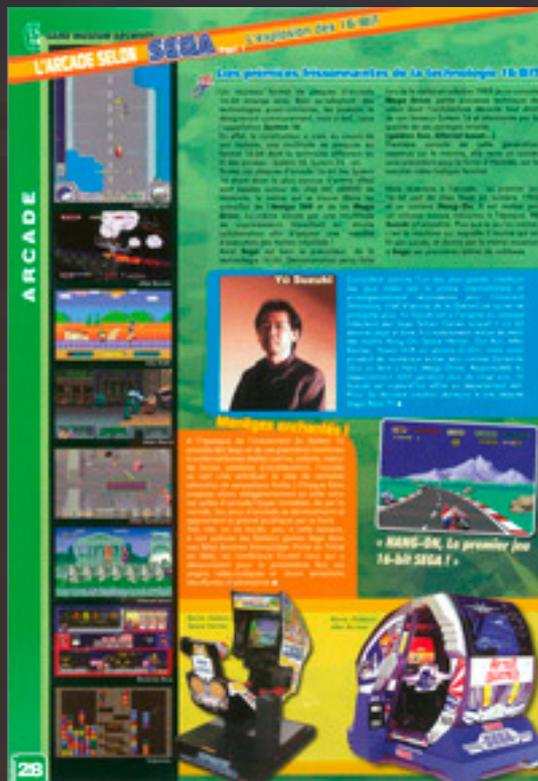
# RETRO GAME NUMÉRO #4

DE COLLECTION

trimestriel • Japan Culture Press • numéro 4 • 2008

MAGAZINES

*Woww, qu'il aura été long et improbable, l'accouchement de ce 4ème numéro! La formule bimestrielle d'origine avait déjà pris un coup dans l'aile avec le n°3 alors là avec 2 ans de retard... Bon, ravalons notre rancoeur, après tout il est là et bien là ce nouveau Retro Game. Mais est-il à la hauteur de l'attente, ou a-t-il été bâclé avec l'énergie du désespoir?*



*Premier constat, la maquette est toujours aussi cool. Ouf! on*

trouve donc encore une fois une grande quantité de screenshots et illustrations parfaitement équilibrés avec les textes: ça fait vraiment plaisir de constater que l'équipe est restée cohérente avec les précédents numéros. Niveau contenu, on reste également dans le très bon: l'actu rétro tape dans le mille en évoquant notamment le phénomène 2,5D, de nouveaux Castlevania ou Contra côtoient de vieux briscards comme les Actraiser et la sélection de jeux laisse davantage place à des événements ou thématiques rétro: Sega est d'ailleurs bien présent avec de nombreuses pages sur ses hits d'arcade exceptionnels ou sa domination lors du CES 93 de Chicago, et les amateurs de bon son auront le plaisir de trouver également une interview du compositeur Chris Huelsbeck (Turrican, entre autres!) entre 2 shoot'em ups.



Car oui, le sh'mup est plus que jamais à l'honneur comme le laisse voir la couv' avec entre autres Mazinger Z, Wings of Death et bien sûr la saga Thunderforce qui a droit à plus de 20 pages en fin de mag'! Les fans du genre vont être ravis et même si cela nous mène

*à un numéro un poil plus sombre que les autres, il reste toujours aussi agréable à parcourir avec une mise en page explosive qui ne lésine jamais sur la marchandise! Dommage tout de même que ce foutu retard laisse malgré tout un petit goût amer dans la bouche, d'autant plus que la promesse de retrouver ici la suite du dossier Mega Man entamé dans le n°3 n'a pas été tenue. De quoi ébranler la confiance des lecteurs pour un prochain numéro qui arrivera on ne sait quand: le mag' mise désormais sur un rythme trimestriel, à prendre évidemment avec d'énormes pincettes...*

**VERDICT**



COMMOD

# mega 6

Ne manquez pas toute l'actualité  
des jeux vidéo, tests, astuces, etc..  
chaque mercredi à 16 h sur



avec  
Guillaume  
Stanzik

# MYTH CLOTH AIOROS LE CHEVALIER D'OR DU SAGITTAIRE

figurine articulée • Bandai • 18cm • octobre 2004 FIGURINES

*Les enfants qui jouaient avec les fameuses figurines des Chevaliers du Zodiaque sorties à la fin des années 80 ont bien grandi... mais si le cosmos brûle toujours en vous, ne résistez pas à l'appel du 9ème Chevalier d'Or dans une édition Myth Cloth prestigieuse: voici Aioros du Sagittaire!*



*Le concept n'a pas changé: plus d'une vingtaine de pièces d'armure démontables (en métal pour la plupart) peuvent vêtir un Chevalier articulé ou son signe au choix, mais Bandai a atteint cette fois un niveau de fidélité et de précision saisissant! Des ornements décorant chaque pièce aux différentes teintes dorées en passant par les proportions désormais parfaites d'un personnage élancé, Aioros est d'autant plus magnifique que son signe lui octroie des attributs bien spécifiques: les grandes ailes, l'arc et la flèche lui donnent l'allure d'un ange d'or - à noter également que la tête de Seiya interchangeable est incluse, pour les puristes de l'histoire! Et si vous préférez placer les pièces sur le Sagittaire, vous devriez oublier instant qu'il ne s'agit-là que d'une figurine et sentir l'aura de la plus*

*convoitée des Armures d'Or! Malheureusement, le principal défaut qui a fait hurler plus d'un heureux possesseur d'armure à l'époque a traversé les années...*



*Malgré une plus grande taille et une meilleure solidité, cette figurine souffre elle aussi d'un système d'assemblage et d'articulations qui mettent les nerfs à vif: forcer pour clipser certaines pièces interchangeables ou les ailes peut toujours entraîner le démontage involontaire d'autres pièces, les jambières pour ne citer qu'elles ne tiennent pas toujours en place, et le métal reste une contrainte de poids pour faire tenir la figurine sur ses pieds (ou ses pattes). Voici donc clairement un objet de collection pour les enfants devenus grands qui ont troqué le terrain de jeu d'une chambre pour une étagère ou une vitrine. Quand à la patience pour la monter... hey, une Armure du Sagittaire ça se mérite, vous croyez quoi?!*

**VERDICT**



# DONKEY KONG COUNTRY

making-of • Nintendo Player n°25 • novembre 1994

VHS

*La sortie du fantastique Donkey Kong Country sur Super Nes est imminente, alors Nintendo Player nous livre en exclu un reportage du jeu en VHS dans son numéro de novembre... histoire de tenir pour les quelques jours restants!*



*Tout se passe chez Nintendo of America mais rassurez-vous, l'intégralité du reportage est doublé. Dans les locaux de la firme, nous assistons à des interviews parfois gentillettes, parfois excessives où «waouh tout est tellement trop cool!». Bon, en même temps ils n'ont pas tort, ce jeu est vraiment dingue. On comprend donc facilement leur enthousiasme, et on pardonnera même l'exubérance du jeune animateur qui en fait parfois trop devant la caméra ou l'obsession un peu lourdingue du staff pour les bananes. De plus, le plus gros morceau de la vidéo concerne toute la partie technique et se montre donc bien plus intéressant et riche en infos sur le fonctionnement de DKC et sa conception. Sans oublier que chaque séquence est ponctuée de rapides extraits du jeu; ça, on ne s'en lasse pas!*



*Au final, ce reportage fait preuve d'une sympathie communicative tout en révélant un contenu plus riche que tout ce que vous aurez pu lire sur le jeu dans un mag. Autre bonne surprise, Nintendo Player a calé les bandes-annonces d'autres hits en fin de vidéo. Restez même lors des toutes dernières secondes pour jeter un coup d'oeil furtif sur une prochaine bombe de rare à venir sur Super Nes, en méga-exclusivité!*

**VERDICT**



# LA SEGA VIDEO N°1

vidéo promotionnelle • Mega Force n°9 • septembre 1992

VHS

*Pour son numéro de septembre, Mega Force ne va pas abandonner les joueurs à leur sort lorsqu'ils reprendront le chemin des cours: rien de tel qu'une cassette vidéo des prochaines nouveautés Sega pour patienter jusqu'à Noël!*



*Pas moins de 30 jeux sont donc successivement présentés sur tous les systèmes Sega dispos sur le marché: Master System, Game Gear, Mega CD et surtout Megadrive. On y trouve une belle variété sur chaque support: de Chuck Rock à Terminator en passant par Splatterhouse II, Tazmania, Prince of Persia ou Thunderstorm FX, le catalogue s'annonce impressionnant... et chose assez énorme, il n'y a pas la moindre trace d'un Sonic sur toute la vidéo: la preuve que Sega peut encore satisfaire les joueurs même sans sa mascotte!*



*Concernant la vidéo en elle-même, les extraits sont suffisamment longs et présentent généralement plusieurs passages de chaque jeu, ce qui permet de se faire une assez bonne idée de son potentiel. Mais il est vraiment regrettable de ne pas avoir habillé un peu tout ça avec par exemple une interface graphique, des commentaires textuels ou une voix-off histoire de rendre le visionnage plus attractif: des bouts de jeux présentés tels quels à la suite, c'est sympa à regarder mais ça manque parfois cruellement d'ambiance...*

**VERDICT**



# NINTENDO 64 VOUS N'EN REVIENDREZ PAS

DECouvrez  
EN EXCLUSIVITE  
LES MEILLEURS JEUX  
EN 3D INTEGRALE  
DISPONIBLES  
SUR LA PLUS  
GRANDE

vidéo promotionnelle • Nintendo Magazine n°1 • octobre/novembre 1997

VHS

*La N64 est enfin arrivée après des mois - pardon, des années - d'une attente insoutenable. Et si l'effervescence autour de sa sortie est logiquement retombée près de 6 mois après, son actu reste bouillante niveau jeux. Alors pour ceux qui ont loupé le coche et qui comptent bien se rattrapper pour Noël, le nouveau Nintendo Magazine entièrement dédié à la console nous offre pour son lancement une VHS de promo pleine de bons hits. C'est parti!*



*La vidéo réserve bien sûr son premier et plus gros morceau à Mario en nous montrant à nouveau ce qui nous a tant fait rêver dans les mags ou à la télé. De longues minutes permettent cette fois d'en voir encore plus à travers des niveaux enchanteurs, puis on passe à tous les grands hits à venir ou fraîchement sortis: Wave Race, Mario Kart 64, Lylat Wars, Turok, GoldenEye 007, Yoshi's Story... la liste ne s'arrête pas là et cette cassette sera fortement appréciée par la qualité de sa sélection qui donne franchement envie de jouer à tout ce qu'on voit. Il faut dire que les images ne défilent pas toujours telles quelles mais sont accompagnées de commentaires*

*pour Mario 64, et de ziques très rythmées et entraînantes pour d'autres jeux!*



*Une magnifique surprise attend également tous les fans de Link (et sûrement de la N64 en général) puisque les premiers extraits vidéo de Zelda 64 sont présentés en fin de vidéo! Les premiers screenshots dans les mags faisaient déjà baver alors imaginez de voir tout cela prendre vie sur votre écran... Une raison de plus de se passer cette très bonne VHS en boucle, surtout si vous n'avez pas encore la console branchée quelque part sous le magnétoscope!*

**VERDICT**



# SEGA MEGADRIVE 32X HEART OF THE SYSTEM

vidéo promotionnelle • Mega Force n°34 • décembre 1994

VHS

*Voici une vidéo destinée aux joueurs qui en veulent plus. Ceux qui ne peuvent se contenter de leur Megadrive telle quelle. Ceux qui y ont déjà branché un Mega CD, et qui voudront bientôt y ajouter un 32X... et ceux qui ne peuvent que rêver de ces extensions onéreuses et de leurs jeux révolutionnaires!*



*On attaque cette vidéo promo par les jeux Megadrive bien sûr, car quelque part c'est elle le coeur du système, qui permet de faire fonctionner le reste. Et malgré les add-ons de Sega, la 16 Bits d'origine n'est pas en reste: Sonic & Knuckles, Le Roi Lion ou encore Ecco II pour ne citer qu'eux sont les quelques hits d'une sélec' restreinte mais prestigieuse. Place ensuite au Mega CD: Tomcat Alley, Night Trap, Jurassic Park et Prizefighter vous prouveront qu'il est encore temps de céder à l'appel de ces films interactifs révolutionnaires... à moins que vous ne préfériez vous tourner vers la vraie exclu qui arrive bientôt chez nous, et qui représente la plus grosse part de cette VHS: le Megadrive 32X! Côté jeux, on a donc droit à du lourd avec Virtua Racing Deluxe,*

*Doom, Star Wars, Metal Head et d'autres... presque tous en 3D totale pour une console qui va bouffer du lion! Bref, le contenu est relativement cool et a de quoi faire briller les petits yeux de tous les Segamaniaques.*



*Niveau présentation, un petit effort à été fait par rapport à la Sega Video n°1 choppée 2 ans plus tôt dans le même mag. Il y'a cette fois une intro futuriste avec un jeune mec qui en prend plein les yeux, des mises en scène très classieuses de la MD et de ses extensions avec parfois des gros titres vantant leurs mérites - tiens, ça ressemble d'ailleurs vachement à la VHS Super Nes sortie elle aussi en 92. Par contre ici, la bande-son est intégralement composée de gros tubes dance. Bon ok c'est entraînant, mais faut*

**VERDICT**



# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

vidéo promotionnelle • Nintendo Player n°6 • septembre/octobre 1992

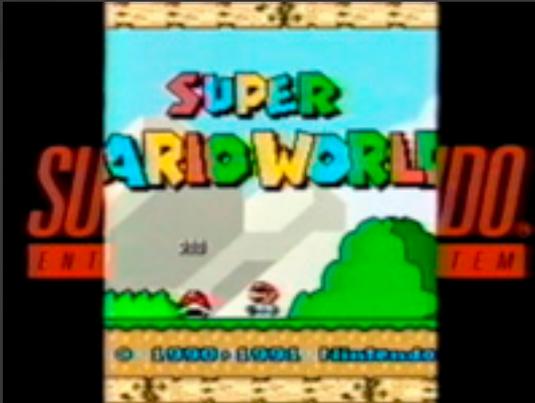
VHS

*La Super Nes tant attendue est enfin sortie; mais à moins d'avoir un max d'argent de poche ou un anniversaire qui tombe en plein printemps, beaucoup de joueurs devront encore patienter jusqu'à un certain Noël 92 qui sera marqué d'une pierre blanche... si vous êtes dans ce cas, jetez-vous sur la VHS offerte dans le Nintendo Player n°6 de la rentrée de septembre!*



*Premier point original, la narration de la vidéo est basée sur une conversation téléphonique entre un joueur curieux (et un tantinet neuneu), et un interlocuteur qui va lui vendre les mérites de la 16 Bits comme il se doit! En une grosse douzaine de minutes, ce sont d'abord les spécificités techniques de la bête qui seront dévoilées avec de nombreux extraits vidéo à l'appui: château de Super Ghouls & Ghosts pour le zoom agrémenté de rotations dans Pilotwings, scrolling horizontal et vertical dans Adam's Family, distortion dans Super Castlevania IV, son digital stéréo pour se croire à Roland Garros avec Super Tennis, sans parler des 256 couleurs affichables simultanément... pas de doute, tout ça fait*

*vraiment envie et ce n'est pas fini!*



*La 2nde partie de la VHS se concentre un peu plus longuement sur les jeux et pas n'importe lesquels: Super Mario World, Zelda III, Street Fighter II et Another World vont vous mettre sur les genoux et un petit supplément sur le bazooka optique Super Scope devrait achever les derniers encore debout! Nintendo Player offre donc à ses lecteurs un vrai cadeau - quoique un peu empoisonné: après l'avoir visionné, l'attente sera encore plus insoutenable pour ceux qui rêvent encore de pouvoir déballer un jour cette incroyable console!*

**VERDICT**

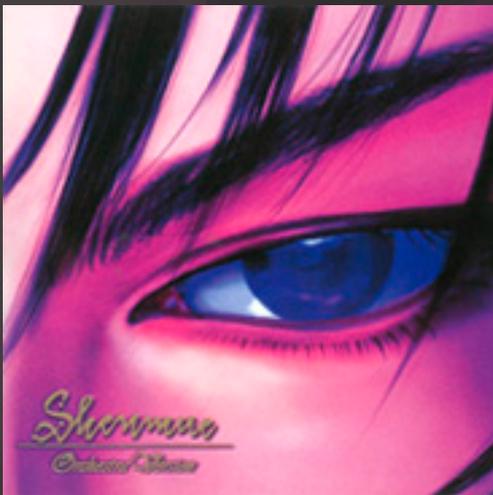


# SHENMUE ORCHESTRA VERSION

13 pistes • Polygram • compositeur: Toshiyuki Watanabe • 1er avril 1999



*Avant même sa sortie, l'immense Shenmue a sûrement déjà flatté vos petits yeux à travers les nombreux screenshots qui circulent dans les magazines. Mais vos oreilles ne seront pas en reste avec la bande-son, déjà réarrangée dans ce CD en provenance du Japon. Et si votre expérience Shenmue commençait par un voyage musical grâce à l'import?*



*Certains morceaux sembleront d'ores et déjà familiers à ceux qui se repassent en boucle les premières vidéos de ce jeu tant attendu. Du thème d'ouverture qui a déjà tout d'un grand classique à l'inquiétante musique annonçant les sombres événements du scénario, on retrouve alors des thèmes portés par un orchestre symphonique totalement justifié: le piano, les violons et les cuivres s'accordent parfaitement pour rendre cette bande-son épique, tantôt puissante et rythmée, tantôt plus posée et douce dans la plus*

*pure tradition des musiques japonaises instrumentales. En marge de ces oeuvres somptueuses jouées par le Kanagawa Philharmonic et le Shenmue Orchestra, le disque nous ramène toutefois dans la modernité de l'industrie musicale: la version chantée et karaoké d'un morceau très pop termine un peu brutalement l'écoute, et pas moins de 5 versions du thème Shenhua sont présentes. Bien que magnifique, ce titre phare s'impose un peu trop dans une tracklist de seulement 13 titres. En dépit de ces petits défauts, Shenmue Orchestra reste un très bel album, révélateur sonore d'un projet vidéoludique aussi magnifique qu'ambitieux... et un moyen de s'imprégner déjà de son ambiance en attendant sa sortie au Japon, puis enfin chez nous!*

**VERDICT**



# LA GUERRE DES ÉTOILES

LA GUERRE DES ÉTOILES  
JEU INTERACTIF AVEC PLATEAU ET CASSETTE VIDEO

jeu interactif • Parker • 1996 • 3 à 6 joueurs • 8 ans et plus

JEUX DE SOCIÉTÉ

*Le célèbre jeu de société interactif Atmosfear a donné quelques idées à l'Empire du Côté Obscur: Dark Vador vous défie sur son propre terrain de jeu, rendez-vous donc sur l'Etoile Noire avec quelques potes Jedi!*



*Avant même de parler de la fameuse VHS qui accompagnera la partie, la première bonne surprise vient du plateau de jeu qui s'élève sur 2 niveaux grâce à sa structure à monter. Ça a vraiment de la gueule et en ajoutant les items ainsi que les nombreuses cartes illustrées presque dignes d'une collec' pour jouer, on obtient déjà un contenu très prometteur. Le but va donc être de placer 6 bombes dans différents endroits de l'Etoile Noire dans un temps limité à 1 heure pile.*

*Au-delà de cette mission, le jeu fourmille de bonnes idées: les données diffèrent d'un joueur à l'autre, chacun contrôle indépendamment 2 personnages (1 Jedi et 1 unité R2-D2), les nombreuses cartes à effet immédiat ou à dégainer au moment opportun confèrent un aspect jeu de rôle très sympa et bien sûr... il y'a la vidéo interactive! Celle-ci permet de suivre le compte à rebours avant le tir fatal comme dans le film (quel stress dans les dernières minutes!), d'utiliser certains atouts lors de séquences directement tirées de la trilogie et fera bien sûr intervenir un maître du jeu que vous connaissez bien...*



*Et oui, c'est bien l'impressionnant Dark Vador qui viendra régulièrement mettre du piment dans la partie en sollicitant les joueurs de façon aléatoire, allant même jusqu'à faire passer au moins l'un d'entre eux du côté obscur pour se liguier contre les autres! Déjà riche et intense, le système de jeu bénéficie également d'une très bonne rejouabilité puisque la liste d'objectifs et les interventions de Vador ne concerneront pas forcément les mêmes personnes d'une partie à l'autre. Indispensable pour les fans de La Guerre des Etoiles et fortement conseillé aux autres, ce jeu de société met donc tous ses artifices et son interactivité au service du plaisir de jouer et pas seulement pour faire joli. Seules contraintes: ce n'est pas le genre de boîte qu'on peut sortir pour passer le temps quand il y'a une coupure de courant, et au moins 3 participants sont nécessaires (la mission sera trop facile si vous n'êtes que 2 à vous partager les 60min de jeu).*

**VERDICT**





contient pas moins de 120 cartes, une moitié pour le joueur qui rejoindra l'Alliance Rebelle et l'autre pour son adversaire tenté par le côté obscur. La sélec présente forcément quelques doubles mais dans ce genre de jeu ce n'est pas un problème, et avec 60 cartes par camp il y a déjà largement de quoi faire de bonnes parties. Mais ce qui justifie presque autant l'achat de cette édition, c'est la présence une notice du jeu: toutes les règles du jeu y sont enfin disséquées à l'aide d'illustrations détaillées et d'explications à 2 vitesses, qui permettent de jouer en mode débutant ou confirmé. Attention toutefois, ici encore il faudra maîtriser le pouvoir de l'anglais. Mais après avoir lu et relu tout ça, puis simulé quelques parties avec ce livret à portée de main pour checker chaque étape, on peut enfin se lancer dans de vraies parties passionnantes et tenter de dépouiller le deck de son adversaire!



On serait presque tenté de dire que cette notice salvatrice est le bien le plus précieux dans cette boîte. Et bien non! C'est un peu comme le dernier espoir: il y'en a un autre. Même deux: une

*carte exclusive de Luke et une de Vador qu'on ne trouve nulle part ailleurs! Un petit bonus très sympa qui rend ce set encore plus prestigieux et presque indispensable pour les joueurs/collectionneurs. Les simples curieux, eux, ne seront peut-être pas tous emballés par ces parties de cartes pas comme les autres qui restent tout de même complexes. Mais cette boîte de jeu reste indéniablement le meilleur moyen de s'y essayer...*

**VERDICT**



# TINTIN ET LE PIÈGE DU TOTEM DHOR

enquêtes • Jeux Nathan • 1991 • 2 à 4 joueurs • 7 à 77 ans JEUX DE SOCIÉTÉ

*Un tour du monde en compagnie de Tintin et ses amis, ça vous dit? Attention quand même, il n'est pas question de vacances mais d'une enquête puisqu'il va falloir retrouver de précieux totems dérobés par Rastapopoulos...*



*Dans ce jeu convivial, le plateau se présente un peu comme un Monopoly où chaque case illustre un pays fictif ou non déjà parcouru par le célèbre reporter (Chine, Congo, San Theodoros, Syldavie...) et où un paquet de cartes à piocher permet à chacun de bénéficier d'un atout - ou d'un piège à effet immédiat ou différé. La clé du jeu reste le discernement, le but n'étant pas de collecter le plus de totems*

*possibles mais de trouver les bons grâce à un judicieux système d'écrin aimanté: si il rentre dans le socle c'est tout bon, si il est repoussé c'est une contrefaçon. Simple! Le secret est aussi de mise puisqu'il sera possible de tester les totems publiquement, ou à l'abri du regard des autres joueurs afin de choisir les bons plus tard en toute sécurité. Bien sûr, les contrefaçons font partie des nombreux pièges qui feront baisser vos points d'enquête afin vous faire perdre votre précieux butin.*



*On se trouve donc face à un jeu sympathique, plein de rebondissements et de coups bas entre joueurs grâce aux effets des cartes. Le système des totems aimantés est très ludique et leur placement aléatoire relance tout l'intérêt des enquêtes à chaque nouvelle partie. On peut toutefois regretter que le jeu reste relativement classique au-delà de ce concept, et que le fameux totem Dhor (ou d'or), sorte de trophée final, ne soit finalement rien d'autre qu'un totem valant 2 points. Toutefois, un bel effort a été fait pour restituer parfaitement l'univers de la BD d'Hergé à travers les lieux, illustrations et indications... les tintinophiles se sentiront comme chez eux, mais les autres préféreront sûrement se tourner vers d'autres jeux de société après quelques parties.*

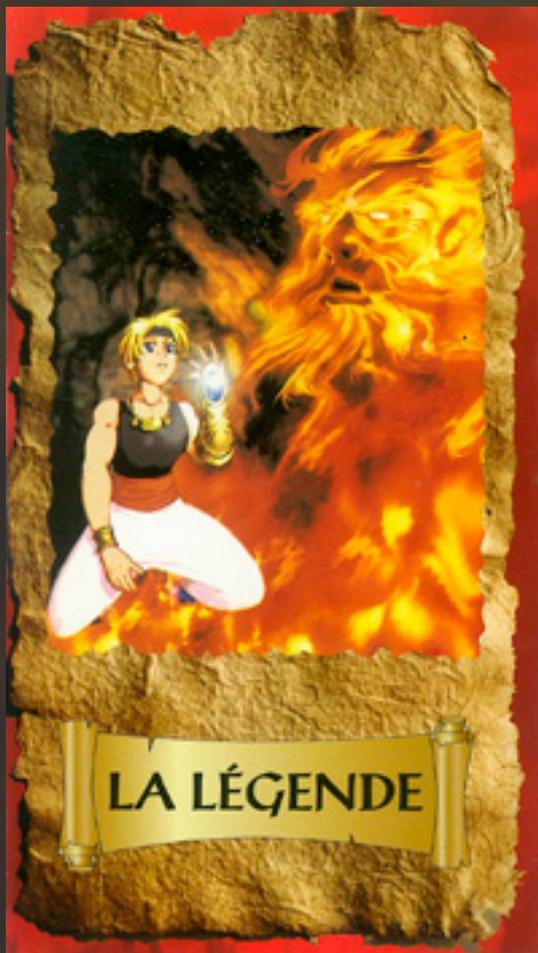
**VERDICT**



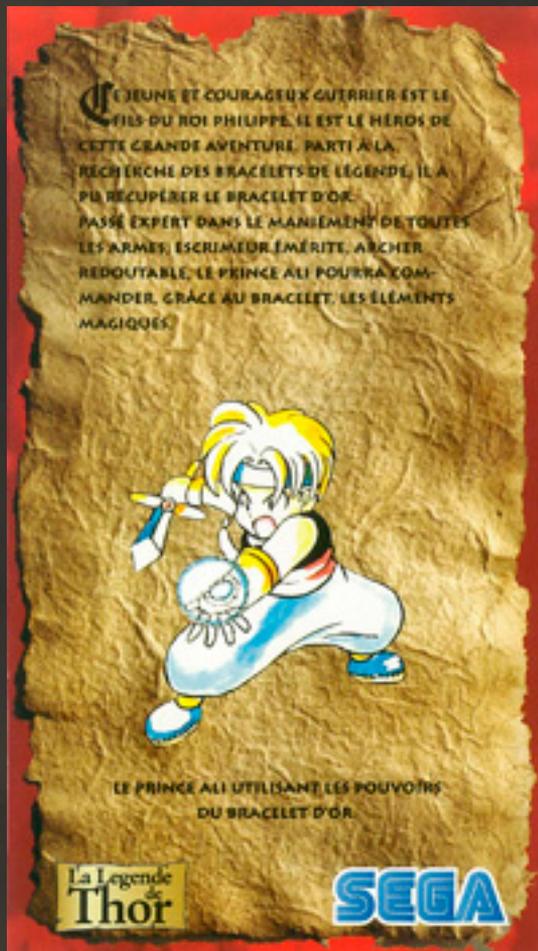
# LA LÉGENDE DE THOR

10 cartes • Sega / Ancien • 1995 **CARTES**

*En achetant La Légende de Thor, les futurs aventuriers du pad sur Megadrive auront la bonne surprise de découvrir une petite collection de 10 cartes accompagnant le jeu. Voyons ça de plus près!*



*La première chose qui frappe, c'est leur taille imposante: 16cm de haut, c'est plutôt une taille de flyer non? On ne va pas se plaindre quand même car celles-ci sont très joliment illustrées des principaux protagonistes du jeu - esprits inclus. En les retournant, nous découvrons des infos les concernant, eux ou le scénario, ainsi que des indications sur les pouvoirs des esprits ponctuées de petites illustrations, façon notice de jeu. Certaines d'entre elles rappelleront d'ailleurs un peu les petits dessins de Link en version mini qui accompagnent les notices des premiers Zelda, vous vous en souvenez?*



*On regrettera juste que ces cartes soient limitées à 10, et pas vraiment à collectionner contrairement à ce qu'indique la boîte puisque chacun les trouvera toutes avec son jeu. D'un autre*

*côté, si il y'avait 200 cartes à collectionner avec seulement une dizaine d'entre elles dans chaque boîte, il aurait fallut dépenser des milliers de francs pour tout réunir: ça fait cher la collec non? Alors contentons-nous de ce qui reste un petit cadeau sympathique qui donne encore plus de cachet au jeu et ce, avant même d'avoir commencé l'aventure!*

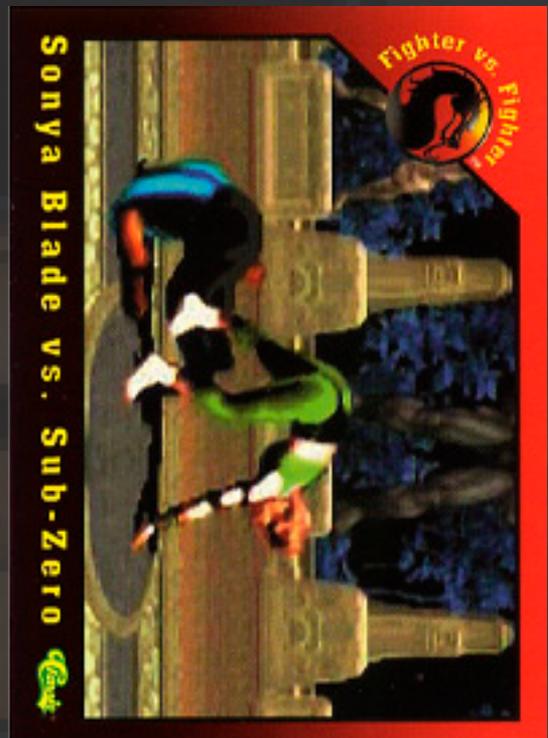
**VERDICT**



# MORTAL KOMBAT TRADING CARDS

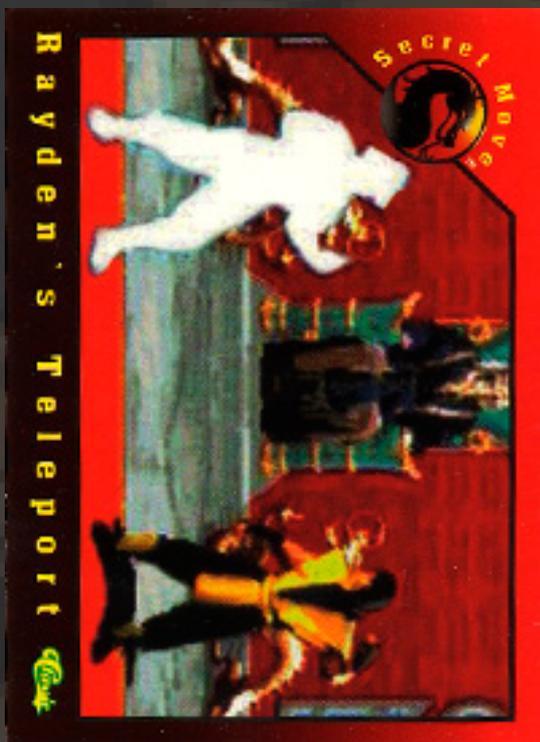
100 cartes • Classic Games, Inc. • 1994 **CARTES**

*Mortal Kombat a fait une entrée fracassante et sanglante au pays joyeux du jeu vidéo; et comme le jeu nous vient des USA, ce sont logiquement les jeunes américains qui pourront approfondir leurs Mortal Konaissances via une Kollect' de Kartes qui a de quoi éveiller la Kuriosité...*



*Plutôt diversifiée, celle-ci se présente en 4 parties: les portraits des persos et boss agrémentés d'une petite biographie au verso, les cartes VS. qui distillent tous les duels possibles avec les persos*

*jouables (7 persos x 7 persos, soit pas moins de 49 cartes!) avec des indications stratégiques au dos, puis une série similaire présentant cette fois chaque coup spécial pour nos combattants sur tous les supports consoles, et enfin des cartes Storyline qui nous dévoilent l'histoire liée à ce premier tournoi. Les meilleurs collectionneurs pourront prolonger cette longue liste via une extension bonus des cartes VS. qui dévoilent la clé de la victoire pour chacun des duels possibles contre les boss, et même une petite série présentant les petits nouveaux de MKII avec leurs coups spéciaux!*



*Vous l'aurez compris, cette collection ne se moque pas des joueurs en leur proposant un contenu très dense - alors que le jeu lui même semblait très limité en terme de persos et de scénario. Côté visuel, la majorité des cartes présentent des captures d'écran de qualité moyenne qui restent toutefois lisibles. En revanche, les autres cartes mettent illustrent le scénar' et les persos via de précieux artworks qui donnent un joli cachet à l'ensemble. Une très bonne collec donc, que tout fan de Liu Kang, Raiden ou Sub-Zero saura apprécier à sa juste valeur!*

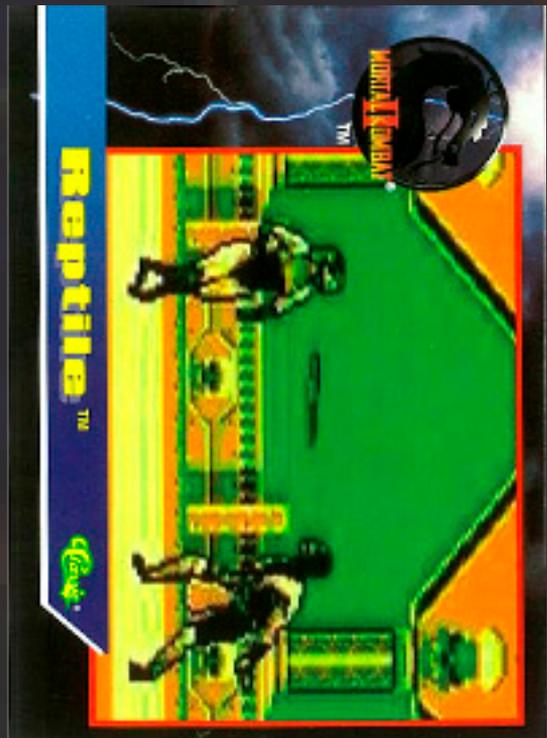
# VERDICT



# MORTAL KOMBAT II TRADING CARDS

80 cartes • Classic Games, Inc. • 1994 **CARTES**

*Mortal Kombat II était déjà dans les starting-blocks lorsque le premier volet se répandit dans les poches des jeunes gamers américains à travers une collec' de cartes. Certaines d'entre elles en dévoilaient même les futurs persos! Un nouveau set dédié au volume 2 du jeu de baston le plus gore est donc la suite logique des choses, mais un parfum de déception pourrait bien envahir le fan lorsqu'il ouvrira fébrilement son blister fraîchement acheté...*



*Au premier coup d'oeil, le look des cartes semble être pourtant*

*toujours aussi sympa avec une capture d'écran au recto et la manip du coup illustré au verso, le tout habillé aux couleurs des cieux déchaînés de MKII. Malheureusement, le set de base se limite ici uniquement à cette partie. Exit donc les portraits de personnages et autres artworks présentant le scénario, très bonne surprise de la collec précédente qui délivrait autant de variété que d'infos inédites sur l'univers du jeu. Non, ici ce sera juste les images du jeu et en y regardant de plus près, ce n'est pas fameux non plus. Les screenshots des versions 16 bits sont certes encore acceptables pour cette fois, mais fallait-il vraiment illustrer autant d'extraits des versions Game Boy et Game Gear avec des couleurs criardes ou baveuses qui piquent les yeux?*



*Moins belle et moins complète (à moins de dénicher les cartes additionnelles au set de base cette fois beaucoup plus nombreuses), cette nouvelle série trouvera peut-être preneur chez les collectionneurs fous en quêtes de goodies plutôt rares dans l'univers de MK. Acharnés du paddle, préférez un des nombreux magazines qui proposent la liste des coups du jeu: ça demandera*

*beaucoup moins de temps et d'argent pour un contenu équivalent!*

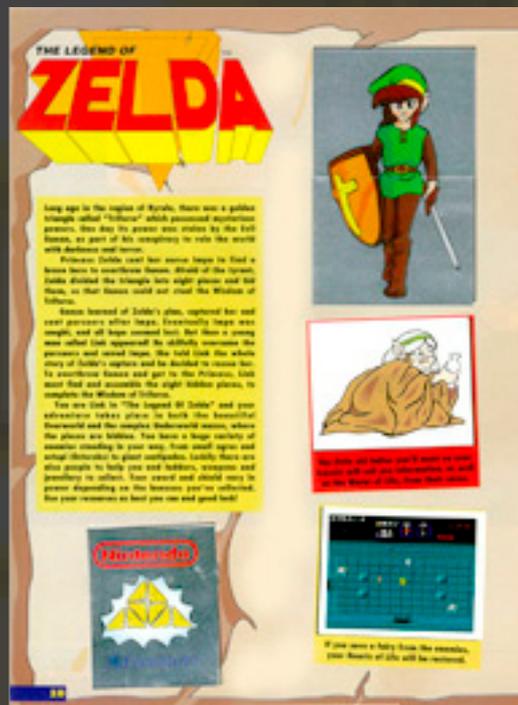
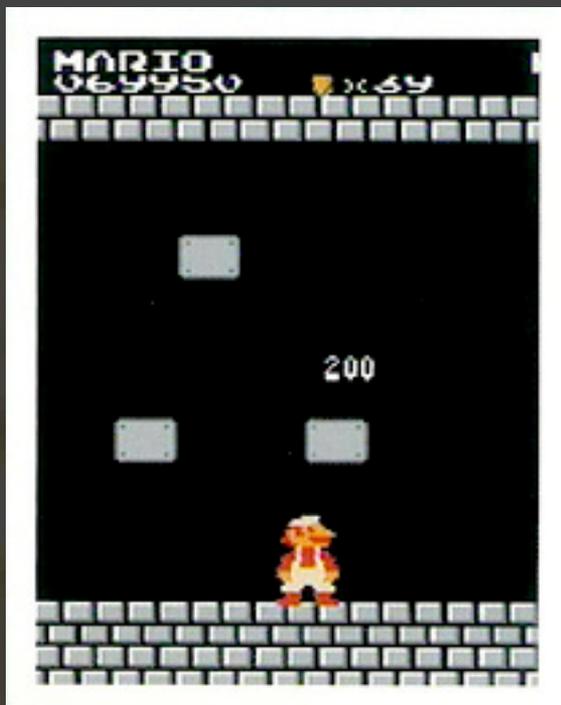
**VERDICT**



# NINTENDO OFFICIAL STICKER ALBUM

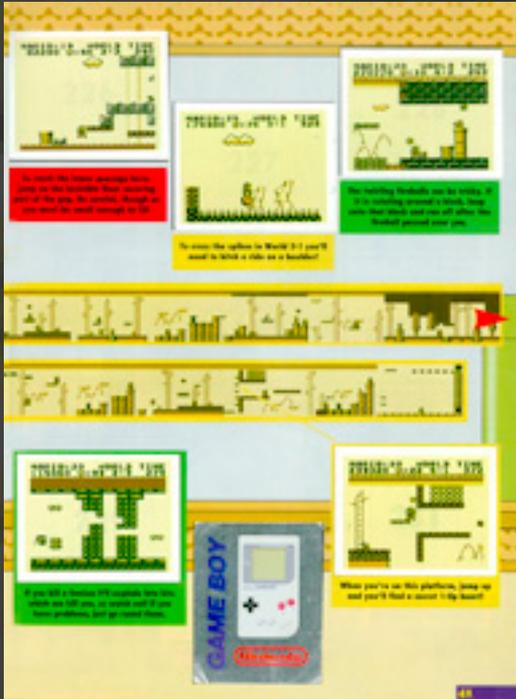
276 stickers • 48 pages • Merlin Stickers/Nintendo • 1992 **STICKERS**

*Les heureux propriétaires d'une NES et/ou d'une Game Boy vont pouvoir retrouver leurs héros favoris dans un album de stickers. Pas de bol pour nous, celui-ci n'est pas sorti en France! Les p'tits collectionneurs les plus motivés devront donc traverser la Manche à la nage pour espérer mettre la main dessus! Si vous êtes chauds, jetez-donc un oeil à ce qui suit avant d'y aller...*



*6 jeux NES + 4 jeux GB composent essentiellement l'album. Cette sélection place évidemment les aventures de Mario en tête avec les 3 SMB et Super Mario Land, mais aussi quelques variantes du*

*plombier comme Dr. Mario ou Tennis ainsi que les 2 Zelda. Toutes ces pages seront à remplir de stickers divisés en 2 catégories: les extraits des jeux et les illustrations. Sympas et nombreuses, ces dernières présentent par exemple les enfants de Bowser, les objets et personnages dans Zelda ou encore les virus dans Dr. Mario; le dessin est assez grossier sur certaines d'entre elles mais on peut noter une grande quantité d'images brillantes sur l'ensemble: de quoi pimenter les échanges dans les cours de récré!*



*Pour ce qui est de l'album en lui-même, on reste sur un support proche des joueurs: les plans de quelques niveaux sont présents pour chaque jeu, chacune des captures d'écran sera accompagnée d'un petit conseil utile (en anglais bien sûr) et on retrouve même à chaque fois un petit tableau pour noter ses meilleurs scores. Côté suppléments, il y'a également un poster de SMB3 et une petite sélection de jeux NES supplémentaires sur une double-page vers la fin. Voilà, vous savez tout ce qu'il faut savoir sur cette collec' plutôt cool et complète - qui s'avère également pratique pendant une partie. Mais n'oubliez pas d'emmener quelques livres sterling si vous voulez la démarrer!*

# VERDICT



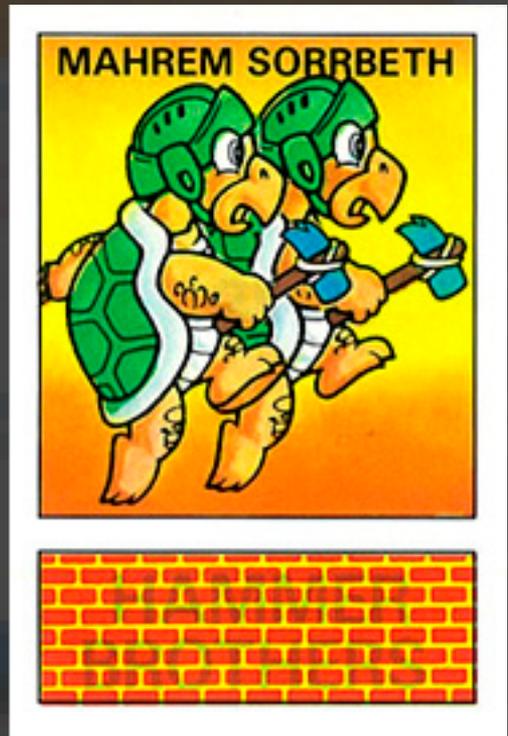
The results of the survey suggest that...  
some of the members have...  
part of the year, for example, though...  
you must be careful enough to the...

The survey also suggests that...  
some of the members are...

# NINTENDO STICKER ACTIVITY ALBUM

148 stickers • 24 pages • Euroflash/Nintendo of America Inc. • 1991 **STICKERS**

*Il y'a d'autres moyens de jouer avec les héros Nintendo qu'en allumant sa console... pour les jeunes fans de Link et Mario, voici un album de vignettes à collectionner sympa et ludique!*



*Les 2 premiers Super Mario Bros. et Zelda 2 sur NES se retrouvent donc représentés à travers des illustrations certes très enfantines pour le plombier mais déjà plus détaillées et souvent inédites concernant l'Aventure de Link. La collec n'est cependant qu'un prétexte pour*

*s'amuser: on pourra tenter de déchiffrer (un peu trop facilement) le nom des persos et ennemis mélangés sur les vignettes à l'aide d'un filtre rouge transparent fourni avec l'album, mais celui-ci sera également requis sur chaque page pour jouer seul ou avec un pote à différents petits jeux de hasard basés sur le déchiffrement des bonnes images.*



*Bien sûr, seuls les plus jeunes joueurs - et encore, ceux qui ne regarderont pas de trop près ce fameux «brouillage magique» - trouveront un intérêt à ce Sticker Activity. Mais avouons que la démarche de Nintendo reste très cool car contrairement à d'autres albums, elle leur permettra de s'amuser encore et ce, même après avoir collé les vignettes. Et si le nombre de jeux représenté est assez réduit, on y retrouve tout de même une belle brochette d'artworks officiels et de protagonistes... à condition bien sûr de réunir les 150 images!*

**VERDICT**

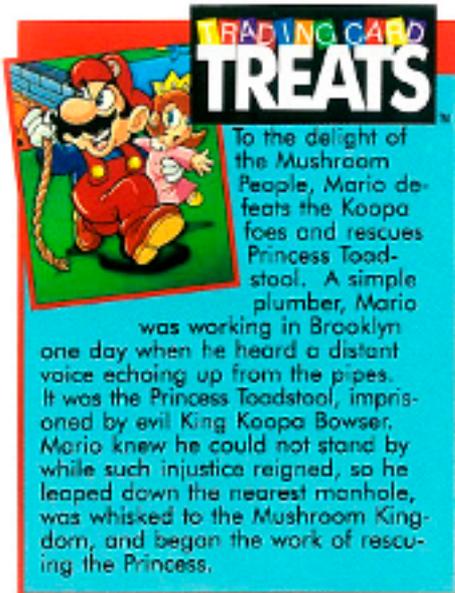


# NINTENDO TRADING CARD TREATS



6 cartes • Impel/Nintendo • octobre 1991 **CARTES**

*Décidément bien gâtés en goodies Nintendo, les kids américains ont droit à une nouvelle série de cartes consacrées à leurs héros NES. Et si c'est bien au pays de l'Oncle Sam que pullulent ces fameuses Trading Card Treats, la firme au plombier moustachu leur a tout de même permis d'arriver jusqu'à chez nous via quelques petites opérations commerciales. Jetons-y un oeil!*



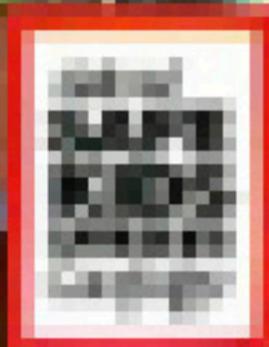
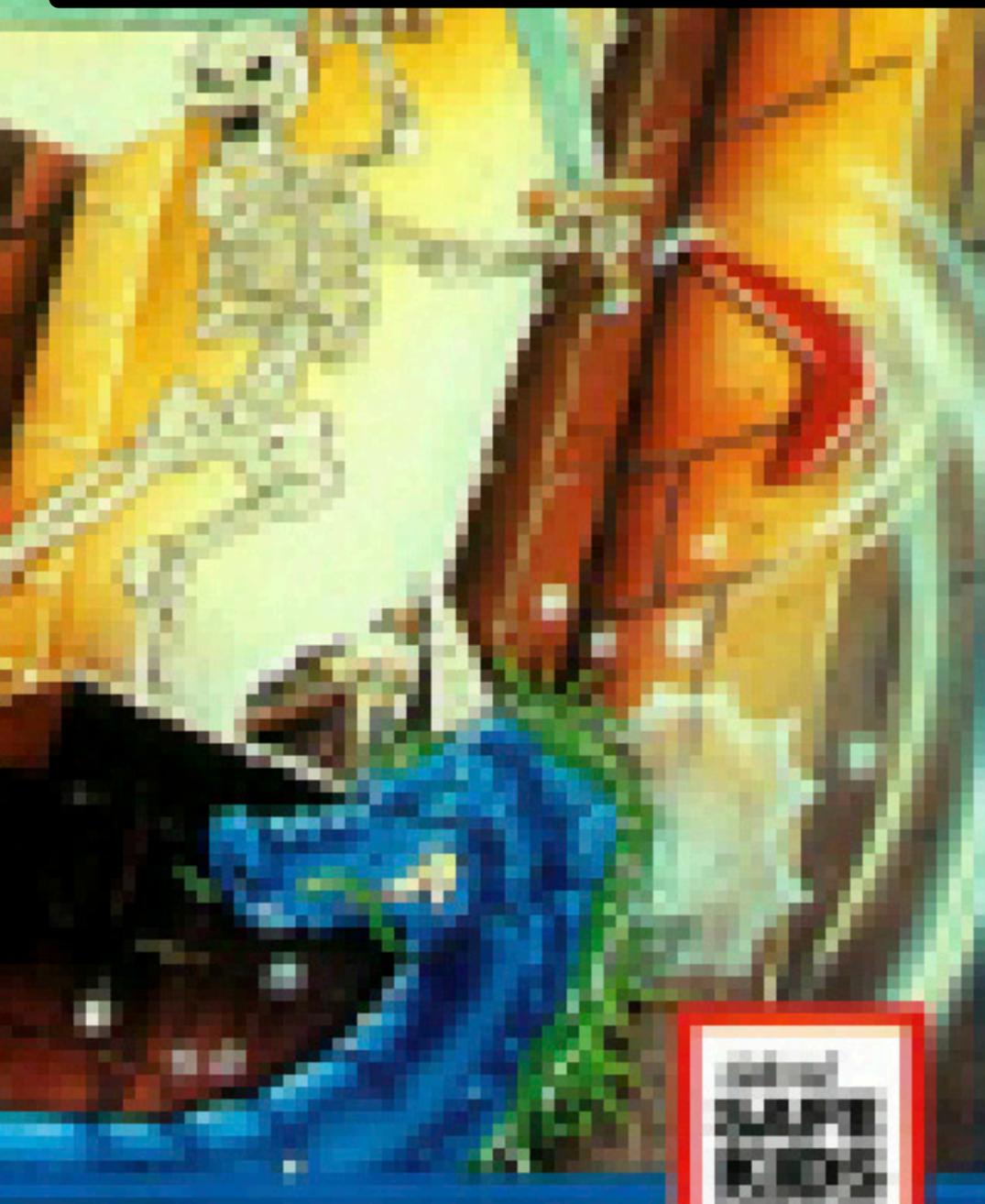
*Plutôt jolies visuellement, ces cartes illustrent les 3 Super Mario Bros. et les 2 Zelda sortis sur la console 8 Bits de Nintendo. Un bel*

*artwork haut en couleurs d'un côté, un petit résumé de l'histoire (forcément en anglais) de l'autre et hop, ça donne un petit bout du jeu très sympa qu'on a envie de garder... et d'ajouter à des tas d'autres pour se monter une bonne collec. Oui mais voilà: le set complet se limite à 6 cartes seulement! De quoi frustrer les collectionneurs fous, et on les comprend: une série étendue à davantage de cartes - et pourquoi pas de jeux - aurait été tellement plus cool! Mais ne crachons pas dans la (petite) soupe, il y'a forcément une explication logique...*



*En fait, ce set Nintendo fait partie d'un ensemble de 36 cartes, les autres sets de 6 étant consacrées à des dessins-animés et aux X-Men. Si ce nombre vous semble toujours faiblard, sachez qu'à la base les Trading Card Treats sont distribuées aux enfants à la place de bonbons pour Halloween aux USA. Une opération cool, mais forcément loin de la grosse collec qui nous fait régulièrement dépenser nos sous chez le marchand de journaux! Il faudra donc se contenter de cette série très limitée mais bon, une très belle illustration de Mario ou Zelda ça ne se refuse pas pour tout Nintendomaniaque qui se respecte!*

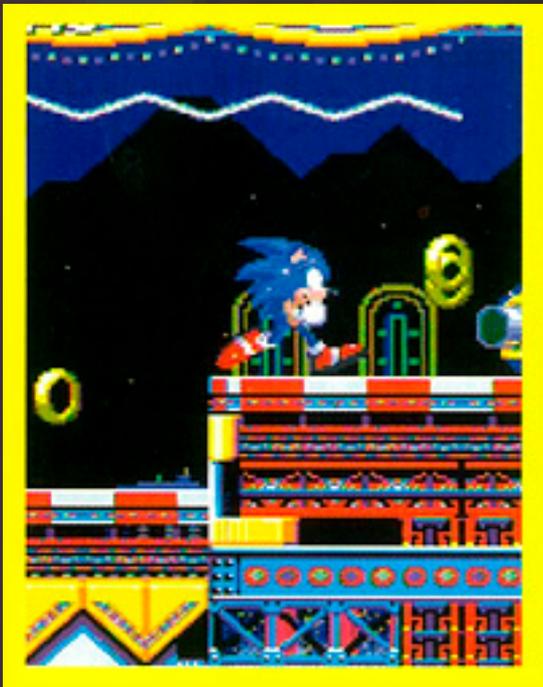
# VERDICT



# SONIC OFFICIAL SEGA STICKER ALBUM

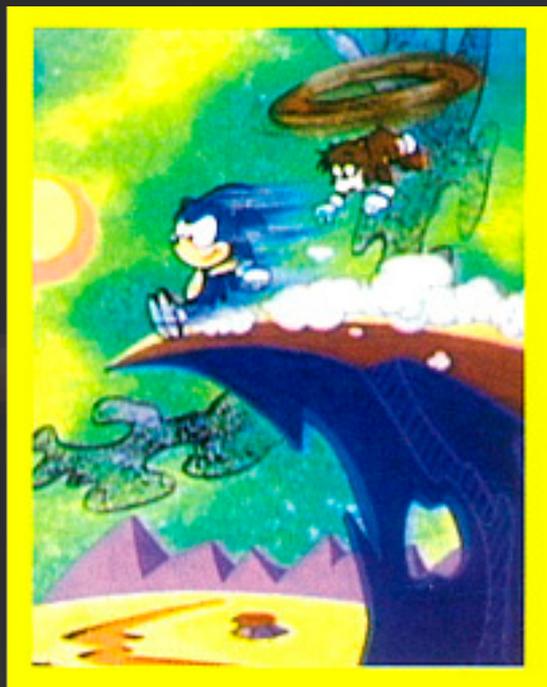
228 stickers • 32 pages • Panini/Sega Enterprises Ltd. • 1994 **STICKERS**

*Avec le succès, Sonic le hérisson s'était déjà décliné à travers de nombreux goodies en dehors des jeux mais pas encore en vignettes à collectionner. C'est désormais chose faite grâce à un album Panini qui n'attend plus que vous pour être complété!*



*Les aventures de Sonic sont toutes cool, mais mieux vaut avoir apprécié Sonic 3 pour démarrer cette collec axée avant tout sur ce jeu. On en retrouve alors énormément d'extraits très colorés et de bonne qualité: malgré le zoom parfois très prononcé sur l'action, ces captures d'écran restent relativement nettes et ne bavent pas.*

*Un rendu sympa donc, mais un intérêt tout de même limité car ces dizaines d'images illustrant tous les recoins de chaque niveau ne vaudront tout simplement jamais une bonne partie manette en main! Heureusement, notre hérisson a d'autres tours dans son sac et dévoile ici d'autres facettes de son univers.*



*Jugez plutôt: des sections consacrées à Amy (et donc à Sonic CD par extension), Robotnik ou aux petits ennemis des niveaux, un poster géant, un épisode complet du dessin-animé et même une petite série de jeux en fin d'album sont autant de pages à remplir avec du contenu plus original tel que des artworks ou de belles images brillantes. La mise en page suit avec des fonds très riches et flashy; et vu la qualité générale de cette collec', les Segamaniaques devraient largement y trouver leur compte. Un bien bel album en somme, qui aurait toutefois gagné à accueillir également les toujours incontournables Sonic 1 & 2.*

**VERDICT**



# STAR WARS CUSTOMIZABLE CARD GAME PREMIERE - LIMITED EDITION

324 cartes • Decipher Inc. • décembre 1995 **CARTES**

*Star Wars Customizable Card Game Premiere - Limited Edition. Ouf. Derrière ce nom relativement simple à retenir se cache un jeu de rôle à la Magic (sous forme de cartes, donc) destiné à ceux qui préfèrent le laser au fer forgé, et la Force à la magie...*



*Plus de 300 cartes composées de différentes catégories (persos, armes, véhicules, planètes, actions...) et réparties en 2 camps, Alliance Rebelle et Empire, composent donc cette première série*

*basée uniquement sur l'épisode IV; une quantité vraiment énorme qui permettra même aux non-joueurs de découvrir pas mal de contenu et d'infos inédites sur la célèbre saga intergalactique. Les cartes ont en effet un look vraiment soigné, et sont illustrées par des extraits directs du film judicieusement choisis. L'interface claire assure quand à elle un confort de jeu optimal pour ceux qui voudront se lancer dans un duel avec un pote. Parlons du jeu, justement: celui-ci fait intervenir de nombreuses données, statistiques et emplacements qu'il faudra apprendre à cumuler et à coordonner pour vider le deck de son adversaire. Bien sûr, ce résumé survole de très très haut la profondeur du jeu qui demandera des heures de pratique pour être maîtrisée. Et oui, on joue pas à la bataille là, mais à la guerre (des étoiles, haha).*



*Assimiler ces règles complexes promet tout de même des parties bien prenantes ou stratégie et chance sont parfaitement équilibrées. De plus, l'univers très riche de Star Wars, ses personnages, objets ou situations s'adaptent vraiment bien au jeu*

*de rôle. Mais il faudra tout de même être très familier avec ce genre - ainsi qu'avec la trilogie de Georges Lucas cela va de soi - et posséder aussi un bon niveau d'anglais pour jouer dans de bonnes conditions, ce qui réduit déjà pas mal le nombre de participants potentiels. Après, vous pouvez toujours vous contenter l'aspect collec' de cet imposant set de cartes: vu leur nombre et leur qualité, vous en aurez aussi pour votre argent.*

**VERDICT**



# SUPER STREET FIGHTER II OFFICIAL STICKER ALBUM

216 stickers • 40 pages • Merlin Collections/Capcom • 1994 **STICKERS**

*La vague Super Street Fighter II est lancée, personne ne pourra l'arrêter! Pas même votre marchand de journaux qui va devoir faire face à des jeunes combattants prêts à tout pour compléter leur collec ...*



*Vous l'aurez compris, tout un album de vignettes à collectionner est dédié à la dernière version du roi des jeux de baston et prêt à accueillir plus de 200 autocollants. Vous allez donc bouffer du screenshot à toutes les pages mais honnêtement, la qualité des images est excellente et le jeu est tellement coloré et beau*

*graphiquement que c'est un plaisir de voir les techniques de chaque combattant immortalisées. Car oui, les 16 Street Fighters sont bien là et on retrouve aussi bien leurs coups normaux, spéciaux (dont le plus fameux en image brillante) et projections que leurs poses et portrait de victoire ou de défaite, ainsi qu'un très bel artwork (2nde image brillante). Aucun détail du jeu ne pourra donc vous échapper, pas même l'intro ou les différentes fins à illustrer elles aussi en stickers.*



*L'album en lui-même fera également le bonheur des fans puisque chaque double-page présente l'histoire, les caractéristiques et même la traduction de la phrase de victoire pour le personnage en question; le tout habillé par son décor directement issu du jeu en arrière-plan. Voilà donc une collec' qui donne vraiment envie de dépenser ses sous, d'autant plus qu'elle aboutira à un album aux allures de livre SSFII officiel une fois celui-ci complété. Incontournable pour les mordus de Street!*

**VERDICT**

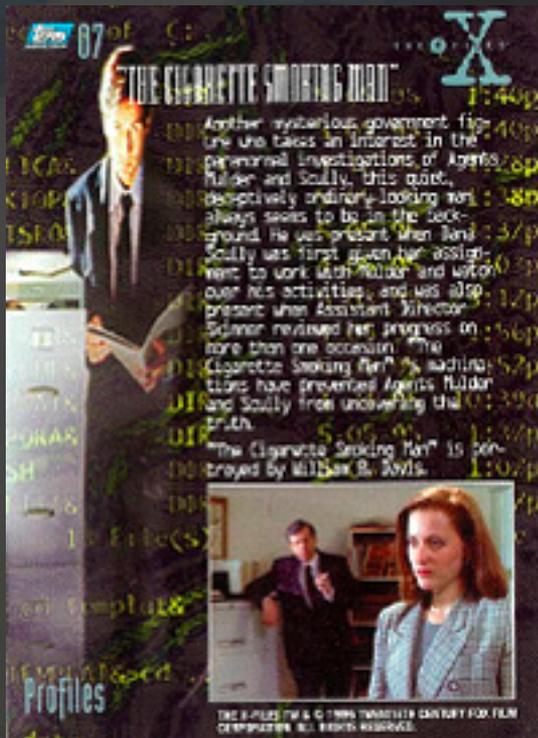


# THE X-FILES SERIES ONE

E X F I L E S™

72 cartes • Topps • 1996 CARTES

*Méfiez-vous. Ils sont partout... Chez vos voisins, dans votre télé, chez votre marchand de journaux et peut-être déjà chez vous! Il s'agit bien sûr des plus célèbres agents du FBI de la planète dont le succès de la série entraîne logiquement une vague de merchandising. Et au milieu des t-shirts, VHS, magazines ou figurines, on trouve également chez nous une collec de cartes qui mérite le coup d'oeil...*



*Les 72 cartes reprennent donc l'essentiel de la première saison.*

**72, ce n'est pas énorme mais le contenu décortique plutôt bien les débuts de la série à travers des thèmes diversifiés: portraits des personnages récurrents, épisodes illustrés par des artworks particulièrement réussis, des notes de prod' et bien sûr des focus sur des éléments paranormaux sans oublier des cartes promo et même des bouts du fameux générique décortiqués. Hey, finalement il y'en a là-dedans et la photographie est généralement très bonne! Ce set s'en sort donc bien d'autant plus qu'une série comme X-Files ne se décline pas aussi facilement en cartes que du Dragon Ball Z...**



**...Mais là pas de doute, si vous faites partie de la communauté de fans de Mulder et Scully, vous aurez très certainement envie de racheter plein de cartes une fois le premier blister ouvert; leur faible nombre permettra d'ailleurs d'atteindre facilement l'objectif de la collec complète. Bon après, si vous n'êtes pas fans d'ovnis, de gens inquiétants et de trucs bizarres contenus dans des bouches... ben tiens, c'est peut-être un moyen original de vous y mettre?**

**VERDICT**



# CRYING FREEMAN

action/thriller • Metropolitan Films • 24 avril 1996 • réalisé  
par Christophe Gans • avec Mark Dacascos, Julie Condra **CINÉ**

*Les adaptations live de mangas ne sont pas monnaie courante au cinéma. Un réalisateur français quasi-inconnu nommé Christophe Gans relève toutefois le défi de réaliser le cultissime Crying Freeman, et son film pourrait bien lui valoir le respect des fans, voire même des Fils du Dragon allez savoir!*



*Gans part déjà avec un choix de premier rôle très judicieux: Mark Dacascos, acteur expert en arts martiaux lui aussi encore peu connu du grand public est ici une véritable révélation. Il rend le tueur qui pleure aussi magnifique que dans l'oeuvre originale, et assure avec autant de grâce l'émotion de son personnage que sa redoutable efficacité dans des scènes d'action spectaculaires. Le reste du casting n'est pas en reste, l'ensemble des personnages et décors constituant un subtil mélange d'influences orientales et occidentales tout au long du film. Ceux qui ne connaissaient pas le manga découvriront donc un film très bien rythmé et sombre, ponctuant la romance interdite du Freeman et de sa compagne de combats aussi beaux que violents dans la plus pure tradition des films d'action*



*Les fans peuvent aussi se rassurer quand au respect de l'oeuvre originale. Certes, le format cinéma impose certains raccourcis - comme les scènes sexuelles bien plus crues et nombreuses dans le manga qui ont été largement corrigées histoire d'éviter une sortie en salles interdite aux moins de 18 ans. Mais l'intensité du film et le charisme des personnages rendent la démarche de Gans plus que légitime: Crying Freeman est le tout jeune coup de maître d'un réalisateur passionné qui a autant aimé que compris son sujet. Chapeau bas.*

**VERDICT**



# DOUBLE DRAGON

action • Imperial Entertainment/Scanbox • 10 juillet 1996 • réalisé par James Yukich • avec Robert Patrick, Mark Dacascos **CINÉ**

*Après Street Fighter et Mortal Kombat, c'est Double Dragon qui a fait parler les poings dans une adaptation live dans les salles. Alors double-question pour un champion: faut-il voir les frères Lee au ciné? Et va-t-on enfin arrêter de croire que les adaptations de jeux vidéo en film, c'est généralement de la merde?*



*Réponse simple: non, non et non! Pourtant, le contenu est là: 2 héros, une nana sexy, un big boss vicieux, des gangs - tiens, même le boss Abobo et une miss fouettarde sont de la partie - bref, tout ce qu'il faut pour que ça tatane sévère, d'ailleurs les 1h30 ne manquent pas d'action. Mais le film a clairement été taillé pour finir direct au fin fond d'un vidéoclub: le contexte futuriste de la ville dévastée et contrôlée par des gangs de décérébrés tient à peu près autant la route que les effets spéciaux pourris et l'humour à deux balles de nos héros. C'est simple, Double Dragon pourrait être l'histoire de 2 Karaté Kids perdus dans le Dinohattan du film Super Mario Bros. Seul véritable intérêt de ce long-métrage: un casting improbable avec en tête d'affiche Robert Patrick, Mark Dacascos et Alyssa Milano!*



*Le T-1000 de Terminator 2 devient donc un méchant au look lunettes noires/coupe en brosse blanche ridicule, le tueur glacial de Crying Freeman régresse en mode teenager - au coup de latte certes toujours efficace - et celle dont on se souvient encore comme la petite Samantha de la série Madame est Servie a au contraire bien poussé, pour se muer ici en une punkette peroxydée méga-bonne. A la limite, Double Dragon vaut le coup d'oeil pour ça... mais rien que pour ça. Franchement, est-ce que ça vaut vraiment le prix d'une place de ciné?*

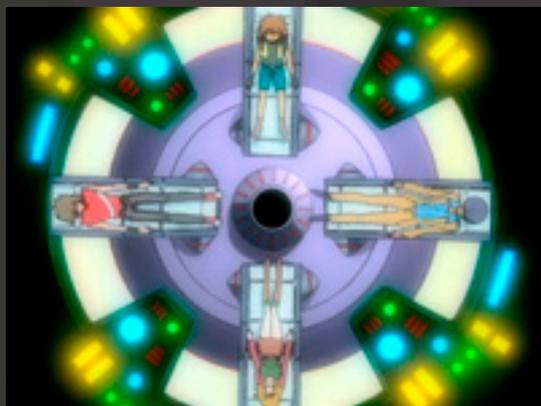
**VERDICT**



# INTERSTELLA 5555

space-opera • Toei Animation • 28 mai 2003  
réalisé par Kazuhisa Takenouchi **CINÉ**

*Lorsque l'image de Leiji Matsumoto, le papa d'Albator, rencontre la musique du duo électro Daft Punk, leur triomphal album Discovery se transforme en un fabuleux space-opera à découvrir de toute urgence...*



*14 clips façon dessin-animé forment donc une grande histoire une fois mis bout-à-bout dans le même ordre que sur l'album: une formule qu'on a déjà tous pu goûter via les premiers d'entre eux diffusés à la télé. Nous découvrons donc ici l'intégralité d'une épopée à la fois sombre et éclatante mettant en scène 4 musiciens extra-terrestres manipulés, leur sauveur et leur ennemi commun. Cet excellent scénario ne s'appuie pas seulement sur le graphisme des dessins-animés vintage comme Albator - qui a admirablement bien traversé toutes ces années au passage - mais il emprunte aussi leur ambiance souvent tendue, dramatique, en liant de façon géniale le star system et la conspiration d'une secte diabolique menaçant l'univers. Rien que ça!*



*Les amoureux de l'animation japonaise seront donc comblés par les looks, les effets spéciaux, les clins d'oeils aux dessins-animés de cette grande époque et à d'autres références d'une large culture SF. Mais la musique des Daft Punk révèle également une nouvelle facette: les morceaux, semblant parfois être à des années-lumière les uns des autres sur l'album, se montrent ici parfaitement cohérents et habillent tellement bien chaque séquence de cette histoire que l'absence totale de voix pour les personnages passe totalement inaperçue. Opération réussie donc, pour ce concept album mué en un flamboyant mariage visuel et sonore, mais attention: il faut aimer chacun des deux mariés pour se laisser embarquer à fond dans ce trip!*

**VERDICT**



# MORTAL KOMBAT DESTRUCTION FINALE

combat • New Line Cinema • 4 février 1998 • réalisé  
par John R. Leonetti • avec Robin Shou, Talisa Soto **CINÉ**

*En général, la suite d'un film que l'on a bien aimé est une excellente nouvelle. Mais quand la moitié du casting - y compris ce cher Christophe Lambert - ne re-signe pas, c'est qu'il y'a anguille sous roche. «Préparez-vous à un nouveau défi»... allez, on remplace défi par torture et on y va pour les 1h30 les plus difficiles d'un fan de MK.*



*Suite directe du premier film, Mortal Kombat: Destruction Finale commence par l'invasion de Shao Kahn et de ses troupes. Une bonne nouvelle (qui sera d'ailleurs la seule): on retrouvera au fur et à mesure la plupart des persos de MK2 et 3 dans des combats forcément plus nombreux. Malheureusement, tout le film est bâclé à commencer par la réalisation; les (faux) décors aux couleurs criardes et baveuses sont le théâtre d'effets spéciaux plus que limite. Le jeu d'acteur, la mise en scène et les cascades sont quand à eux tellement mauvais qu'on attend uniquement l'arrivée d'un nouveau perso pour savoir à quel point il nous fera marrer...*



*Parmi les perles de ce navet, on notera le nouveau Raiden (putain, là tu nous manque Christophe) le passage-éclair de Sub-Zero, Sindel qui joue la méchante sorcière et surtout... le duel final entre Liu Kang et Shao Kahn, lorsque ces derniers se transformeront en créatures 3D dignes d'une mauvaise cinématique Playstation. Soyons clairs: MK: Destruction Finale n'est qu'une infâme daube dont le but est uniquement de nous faire comprendre à quel point le premier film était quand même vachement cool. Point barre.*

**VERDICT**



# SUPER MARIO BROS.

aventures/science-fiction • Lightmotive/Allied Filmmakers • 23 juin 1993 • réalisé  
par Rocky Morton, Annabel Jankel • avec Bob Hoskins, John Leguizamo **CINÉ**

*Super Mario Bros. arrive dans les salles et pour les Nintendomaniaques, c'est un double-événement: d'abord parce qu'ils vont pouvoir retrouver leur mascotte préférée ailleurs que dans leur console, mais aussi parce que c'est la première fois qu'un jeu vidéo est adapté sur grand écran! Prenez votre ticket et quelques vies on sait jamais; vous pourriez en perdre une ou deux en voyant le résultat...*



*Dire que le film prend des libertés sur la franchise du célèbre plombier est un euphémisme: ce Super Mario Bros. emmène nos héros dans un monde parallèle plus proche d'un Bronx post-apocalyptique qu'un Royaume Champignon. Ouch. On assiste alors à un singulier mix entre action/humour et ambiance lugubre/crude d'autant plus étrange que tous les persos deviennent réalistes au nom de la version live. Ça le fait plutôt bien pour les frères Mario et la Princesse Daisy, mais beaucoup moins pour les autres persos ou ennemis: il ne suffit pas de coller un bonnet rayé sur la tête d'un zonard pour qu'il ait l'air de Toad, et les Koopas de 2,50m de haut*

*en imper avec de minuscules têtes de lézards font plus penser à la Famille Adams qu'aux petites tortues sur lesquelles on saute dans le jeu.*



*Super Mario Bros. se classe donc davantage dans la catégorie nanar que chef d'oeuvre, mais les spectateurs les plus attentifs sauront détecter un contenu assez riche et bourré de clins d'oeils à l'univers du jeu... certes très mal réinterprété! Allez, c'est tellement dur d'enfoncer notre sympathique Mario qu'on va tout de même finir sur un point positif: le casting principal. Dennis Hopper fait un excellent show même si il n'a rien du Roi Koopa, Mario a une bonne bouille, les jeunes gamers voudront s'identifier à Luigi retailé en beau gosse rigolo; quand à Daisy, elle est plutôt craquante!*

**VERDICT**



# HUGO DÉLIRE

jeu télévisé • FR3 • présenté par Karen Cheryl • diffusion: de 1992 à 1994 TV

*Votre téléphone qui vous servait jadis à appeler mamie va devenir une vraie manette de jeu: FR3 a en effet décidé de pimenter le dîner en proposant une émission interactive pas comme les autres, avec une vedette... pas comme les autres.*



*Hugo Délire, c'est donc le show d'un curieux petit bonhomme que les candidats sélectionnés vont diriger dans une série de mini-jeux, tout ça à l'aide de leur clavier téléphonique. Sur une voie ferrée, dans une forêt pleine d'obstacles, au bord d'une falaise ou même dans les fonds marins, il s'agit systématiquement de parcours d'obstacles dans lesquels le candidat devra composer avec des pièges fatals, des bonus à chopper qui grossiront les gains... et une synchro téléphonique visiblement pas toujours au point, ce qui donne lieu à des crashes et gamelles assez jouissives. Car oui, désolé de passer soudainement du côté obscur mais avec son horrible character design, Hugo ne mérite que la mort.*



*Sans dec: à quel public pense-t-on lorsqu'on crée un troll niais qui louche avec un chicot qui dépasse, des oreilles de chauve-souris, des cornes et une coupe démodée depuis le milieu des années 80? Sûrement plus à des ménagères totalement étrangères au jeu vidéo qu'à des gamers. N'empêche qu'on aimerait tous être accueillis par Karen Cheryl pour scorer dans ces mini-jeux! Et même si on a 99,99% de ne jamais être sélectionné, on suit malgré tout le parcours casse-gueule du vilain héros comme on scotcherait sur le tyrolien du Juste Prix. Hugo Délire reste donc le petit plaisir coupable du soir sur FR3 mais soyons honnêtes, ça ne vole pas plus haut.*

**VERDICT**



# LES AVENTURES DE SONIC

série animée • DIC • 66 épisodes • 1ère diffusion le 25 septembre 1995 sur TF1 TV

*Quelques années après son rival de toujours, le célèbre hérisson bleu devient à son tour le héros d'un dessin-animé. De quoi attirer les fans de Sega, mais Les Aventures de Sonic deviendront-elles pour autant un rendez-vous incontournable à l'heure du petit dej'?*



*En effet, Sonic et ses amis se retrouvent dans un univers cartoonesque et gentillet qui s'éloigne déjà pas mal des niveaux vidéoludiques habituellement moins lisses, c'est également le cas des histoires qui s'adressent uniquement aux plus jeunes. La formule fonctionnait mieux chez Mario dont les épisodes contenaient d'ailleurs de nombreux clins d'oeil visuels et sonores aux jeux vidéo. Difficile chez Sonic de faire un quelconque rapprochement avec ses aventures sur Megadrive, ces épisodes TV multipliant les personnages et situations complètement hors-jeu. Le hérisson lui-même oublie totalement sa cible normalement plus ado en dépit d'une rapidité et d'une assurance intactes; ne parlons pas du Robotnik complètement ridicule et d'un Tails que même les 6 ans et moins risquent de trouver insupportable.*



*C'est donc clair, Les Aventures de Sonic se destinent uniquement aux ch'tits n'enfants, pas aux joueurs; et de ce point de vue, il s'agit juste d'un dessin-animé pas plus mauvais qu'un autre. Si vous êtes un gamer sceptique, regardez au moins un épisode jusqu'au bout: voir Sonic et Tails vous expliquer qu'il faut appeler les numéros d'urgence en cas de danger ou que c'est plus sympa de partager devrait vous convaincre. Allez au moins, vous ne serez pas à la bourre pour aller en cours.*

**VERDICT**



# LES AVENTURES DE TINTIN

série animée • Ellipse/Nelvana • 21 épisodes  
1ère diffusion le 5 mai 1992 sur FR3 TV

*On ne présente plus les bandes-dessinées signées Hergé du jeune reporter à houpette qui ont largement dépassé les frontières belges! Les tintinophiles vont pouvoir se réjouir puisque ces albums sont désormais déclinés en dessins-animés, à regarder de 7 à 77 ans...*



*Dans un format variable - la plupart des épisodes approchant les 3/4 d'heure - nous retrouvons la quasi-totalité des aventures de Tintin; il manque en effet le trop ancien Tintin au pays des Soviets et le trop violent Tintin au Congo mais qu'importe: il reste 21 albums à redécouvrir quasiment tels quels tant leur adaptation est respectueuse: on le constate bien sûr au niveau du dessin et des couleurs, mais l'animation est tout aussi soignée tandis que la bande-son et les voix de chacun des personnages sonnent immédiatement juste. Même si la version animée est amputée de quelques passages, on ne peut donc rien lui reprocher bien au contraire: si tous les programmes avaient cette qualité et cette intelligence, les parents seraient certainement moins soucieux à l'idée de laisser leurs enfants devant la télé!*



*En effet, les Aventures de Tintin parviendront toujours à captiver le spectateur quel que soit son âge en prônant avant tout la réflexion et la ténacité du jeune héros, l'originalité des curieux personnages qu'il rencontre au fil des histoires... sans oublier l'exotisme de ses péripéties qui nous emmènent au 4 coins du monde et même sur la Lune! Les coups de feu, de poing ou crissements de pneus se font bien sûr entendre lorsque ça chauffe... mais sans jamais tomber dans la violence gratuite, l'action pimente comme il faut ces aventures; un peu comme les célèbres jurons du Capitaine Haddock ou les maladresses des Dupont et Dupond! Cette version TV de Tintin mérite donc la même reconnaissance que les albums, de quoi rendre chaque diffusion incontournable pour toute la famille!*

**VERDICT**



# MEGA 6

émission jeunesse • M6 • présenté par Guillaume Stanzik  
diffusion: du 28 septembre 1994 à mai 1995 TV

*La percée réussie de Télévisator 2 ou Micro Kid's dans la grille des programmes de la 2 et la 3 a dû donner des idées à M6, qui lance dès la rentrée 94 son propre rendez-vous hebdomadaire de jeux vidéo. Alors Mega 6, on mate ou on zappe?*



*Avant tout, il faut savoir que cette émission se montre assez limitée sur pas mal de points: en moins d'une quinzaine de minutes, elle se composera surtout de tests, quelques astuces et parfois d'un duel de joueurs, le tout avec un habillage basique, et dans un décor à espace réduit agrémenté de bidules 3D qui flottent. Pas de place pour des dessins-animés qui entrecoupent les rubriques ou de longs reportages; en fait, Mega 6 est d'emblée plus proche d'un Micro Kid's 2nde version (qui arrivera quelques mois après) que d'un T2 (qui a pris fin un mois avant). Heureusement pour nous, le présentateur n'est pas un insupportable joystick en 3D, mais un p'tit gars en chair et en os qui va grave assurer...*



*Notre lascar s'appelle Guillaume Stanzik (de son vrai nom Stanczyk) et porte à lui seul cette grosse poignée de minutes hebdomadaire: son humour déjanté, ses vannes débiles et son attitude bien cool le rendent immédiatement sympa et semblable à un pote pour le spectateur, là où un certain Dr. Clic se vautra lamentablement sur FR3 dès 95. Le jeu vidéo en lui-même restant malheureusement abordé de manière assez superficielle en raison du format réduit de l'émission, Mega 6 aurait sans aucun doute mérité plus de moyens - et de temps d'antenne - pour perdurer au-delà de quelques mois...*

**VERDICT**



# MICRO KID'S

émission jeunesse • FR3 • présenté par Jean-Michel Blottière/  
Delphine/Dr. Clic • diffusion: du 11 septembre 1991 au 23 juin 1997 TV

*En 6 ans et environ 140 émissions, Micro Kid's s'impose comme un programme incontournable sur l'univers magique des jeux vidéo et des ordinateurs dans le paysage télévisuel français. Mais le témoin hebdomadaire d'une cyber-culture qui évolue à grande vitesse changera forcément de visage lui aussi... pour le meilleur ou pour le pire?*



*Au commencement et pour la majorité de son existence, Micro Kid's est lancé et présenté par Jean-Michel Blottière. Accompagné de la sympathique Delphine, le rédac' chef de Tilt est la voix et le visage à la fois posé et passionné d'une émission qui retranscrit plutôt bien le contenu de ce genre de magazines. À la découverte de nouveaux jeux ou machines et autres astuces s'ajoute une abondance de reportages et dossiers présentant souvent l'envers du décor, ainsi que des concours et jeux très fréquents opposant de jeunes joueurs sur le plateau; et malgré un ton relativement sage voire un poil trop sérieux pour le jeune public visé, l'essentiel est là: Blottière et son équipe nous parlent de jeux, consoles et*

*micros et ils le font bien. Puis vient l'année 95, avènement d'une génération Playstation qui va éclabousser le petit écran de fun et d'images de synthèses: exit les sympathiques animateurs de chair et d'os...*



*...Et place au Dr.Clic. Cet insupportable joystick en 3D à la dentition trop blanche et à la coupe de Forban trop naze prend les commandes et la parole dès que possible sur un ton comique usant, à grand renfort de petites bouffonneries numériques. Oh merde. Le contenu tient pourtant encore la route avec des rubriques qui collent toujours avec ce qu'on peut attendre d'un mag télévisé; même les menus futuristes dignes d'un jeu 32 Bits - certes bien plus artificiels qu'un bon vieux plateau - restent cohérents vis-à-vis de cette nouvelle génération... mais rien à faire: ce foutu guignol virtuel rend les 15 minutes d'émission trop éprouvantes. Micro Kid's, ou comment gâcher d'un seul clic un excellent programme au nom d'une branchitude totalement ringarde. S'il vous plaît, rendez-nous JM Blottière et ses sages paroles, et refilez donc l'infâme joystick à TF1 pour présenter des jeux TV débiles!*

**VERDICT**



# PRINCESSE ZELDA

série animée • DIC • 13 épisodes • 1ère diffusion en 1990 sur Antenne 2 TV

*Peu de temps après Mario, Link s'engouffre à son tour dans une version télévisée de ses aventures sur NES. Du portage fidèle à l'adaptation un peu trop libre, il n'y a qu'un pas... et à ce niveau-là, on pourrait dire que le dessin-animé Zelda réalise un curieux grand écart!*



*Le titre remplaçant tranquilou l'emblématique «The Legend of» par «Princesse» annonce la couleur sur les libertés prises avec l'oeuvre originale: ici, c'est dame Zelda qui porte la culotte, reléguant Link au rang improbable de Nicky Larson médiéval. Et oui, notre héros normalement si brave, droit et silencieux passe ici pour un bouffon maladroit à grande gueule toujours prêt à conclure. Il lui reste tout de même le courage et la tunique, mais ça ne lui suffira pas pour rester crédible auprès de sa princesse... et des spectateurs qui, eux, prennent un minimum la légende au sérieux! Dommage car pour le reste, ce dessin-animé possède tout de même quelques atouts bien plus fidèles à la version console de Nintendo, à commencer par la bande-son: les thèmes originaux*

*sont souvent repris au fil des épisodes, on retrouve même les bruitages de la version 8 Bits au fil des combats à l'instar du dessin-animé Mario!*



*Tout comme les aventures télévisées du plombier, celles de Zelda accueillent également de nombreux personnages et évènements extérieurs au jeu; mais les lieux et ennemis originaux restent présents, ce qui ne dénature jamais vraiment l'ambiance des épisodes en dépit de scénarios abracadabrantesques. Un certain potentiel quelque peu gâché car même en dessin-animé, la Légende de Zelda devrait avant tout reposer sur les épaules de son héros. Pas étonnant que celle-ci se casse donc un peu la gueule au terme de seulement 13 épisodes à voir... par curiosité.*

**VERDICT**



# SUPER MARIO BROS.

s é r i e a n i m é e • D I C • 9 1 é p i s o d e s  
l è r e d i f f u s i o n e n 1 9 9 1 s u r C a n a l + T V

*Chouette, le plombier favori des joueurs NES a droit à un dessin-animé qui nous vient non pas du Japon et encore moins d'Italie, mais des Etats-Unis! Issu du Super Mario Bros. Show (et oui, Mario est une vraie star là-bas), celui-ci va nous permettre de suivre de nouvelles aventures la console éteinte. Voyons ça...*



*Tout simplement appelée Super Mario Bros., cette série animée met en scène les univers de SMB1 et 2, surtout le 2: les frères Mario, Toad et la princesse y sont aussi présents que des persos jouables; et même si c'est bien le Roi Koopa et non Wart qui fait office de grand méchant, une grande majorité des ennemis présents provient bien du 2nd épisode. Les joueurs seront d'ailleurs agréablement surpris par la bande-son, principalement composée de musiques et bruitages 8 Bits tout droit issus de la console!*



*En marge de ce contenu très proche des jeux, on retrouve tout de même une foule de nouveaux personnages et scénarios abracadabrantés alimentant des épisodes destinés avant tout aux plus jeunes; normal après tout! De toute façon, même les fans plus adultes du plombier sauront recommander au petit frère ce dessin-animé léger mais extrêmement sympathique; et puis rien que pour voir un Mario bien réel danser sur le générique de fin, ça vaut le coup d'oeil!*

**VERDICT**



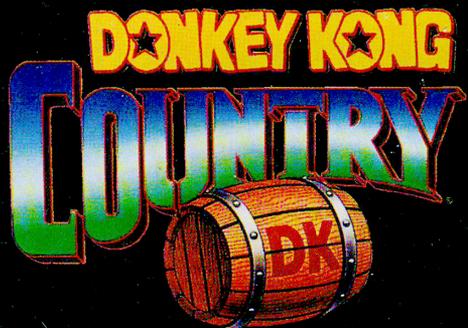
# THE MA DONKEY KON

TROUVEZ LA K7 V  
DANS LE NINTENDO

\* Le reportage complet sur le développement  
de Donkey Kong Country.

# KING OF G COUNTRY\*

DÉO EN EXCLUSIVITÉ  
PLAYER DE NOVEMBRE



**RETRO**  
*POLIS*